

A desobediência de Lilith: representações do mito da primeira mulher na animação *Paranorman*

Lilith's disobedience: representations of the myth
of the first woman in the animated movie *Paranorman*

Romão Matheus Neto¹
romaomatheusneto@gmail.com

Leonardo José Costa¹
leojcosta@outlook.com>

Regiane Regina Ribeiro¹
regianeribeiro5@gmail.com

RESUMO

A partir de uma cultura visual embalada por construções simbólicas e sociais que ancoram representações, é possível dar sentido à apreensão da realidade sob diversas formas. Nesta cultura, forjam-se ainda identidades geralmente fragmentadas e que podem ser constantemente renunciadas e remodeladas, tendo muitas vezes as representações na mídia como referencial. Em tal contexto midiático, as animações cinematográficas, inseridas no âmbito cultural, também servem como referencial e se apropriam de elementos comuns ao imaginário popular - como as narrativas mitológicas -, para ter mais proximidade com a audiência e dar sentido às suas histórias. De tal modo, este artigo traz à tona reflexões acerca da jornada mitológica de Lilith, a primeira mulher de Adão na mitologia judaico-cristã. Associada à eterna condenação do feminino, essa figura emblemática possui aspectos múltiplos na história, que vão ao encontro de vários âmbitos da luta feminista e seu impacto sociocultural, suscitando um olhar contemporâneo sobre sua manifestação. Logo, o presente trabalho busca, como objetivo geral, analisar a representação feminina a partir do aspecto bruxólico de Lilith representado pela personagem Agatha Prendergast na animação *Paranorman*

ABSTRACT

From a visual culture packed with symbolic and social constructions that anchor representations, it is possible to make sense of the apprehension of reality in various forms. In this culture, fragmented identities are forged and can be constantly renounced and reshaped, often having the representations in the media as reference. In such media context, the cinematographic animations, inserted in the cultural scope, also serve as a reference and appropriate elements common to the popular imagination - such as mythological narratives -, to be closer to the audience and make sense of their stories. In this way, this article brings to light reflections on the mythological journey of Lilith, Adam's first wife in Judeo-Christian mythology. Associated with the eternal condemnation of the feminine, this emblematic figure has multiple aspects in history, which meet various aspects of feminist struggle and its sociocultural impact, raising a contemporary look at its manifestation. Therefore, the present work seeks, as a general objective, to analyze the female representation from the witchy aspect of Lilith represented by the character Agatha Prendergast in the animation *Paranorman*

¹ Universidade Federal do Paraná (UFPR). Rua XV de Novembro, 1299 – Centro – Curitiba (PR).

(2012). O norte teórico é definido pela pesquisa bibliográfica sobre representações e identidades baseada em Hall (2000; 2003), Silva (2000) e Woodward (2000), além de abordagens sobre o cinema de animação em Fossatti (2011) e Denis (2010), seguido por investigações acerca do mito de Lilith a partir de Sicuteri (1998) e Koltuv (2017), para uma posterior análise fundamentada na Análise de Conteúdo (PENAFRIA, 2009).

Palavras-chave: Gênero. Representação. Animação.

Introdução

Seja como vilã das histórias infantis ou vítima do fanatismo religioso, a figura da bruxa está sempre presente na história e foi, ao longo dos anos, ganhando diferentes representações. Ao se observar suas reproduções na mídia, é possível encontrar filmes e séries que, durante décadas, ajudaram a construir e desconstruir estereótipos em cima dessa emblemática personagem e, consequentemente, da figura da mulher. Conhecida principalmente como vilã de filmes animados, quando Walt Disney lançou *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), a bruxa foi colocada no patamar de principal antagonista das histórias de princesas que se seguiram e se tornou um ícone de maldade que ia além das fronteiras da sala escura de projeção.

Ligada à imagem do mal, do aspecto feminino vingativo e competitivo, a bruxa adentrou lares e o imaginário adulto e infantil, representando uma mulher que deve ser evitada e não está a par das exigências sociais. Carregada de simbolismo e ocultismo, ela é condenada devido à sua ousadia, intelecto e maniqueísmo de se opor à felicidade dos protagonistas. Entre todas as abordagens, talvez seja em *Paranorman* (2012), do estúdio Laika, que a bruxa vai ganhar a concepção histórica necessária para que sua imagem de vilã seja então repensada e transformada. Nele, tem-se a mulher/bruxa como vítima de uma sociedade religiosa intolerante e violenta, com uma identidade fragmentada pelas condições sociais da época em que viveu e a busca por justiça em uma história feminista. Na narrativa, o garoto Norman vive em uma pequena cidade estadunidense famosa por seus julgamentos às bruxas no passado, mas que até os dias atuais sofre com a maldição deixada por uma delas. Desse modo, *Paranorman*, objeto de estudo deste artigo, faz alusão direta aos julgamentos de Salém em 1692 nos EUA e busca na mitologia a principal vertente para manifestar questões de identidade, representação e gênero.

(2012). The theoretical north is defined by bibliographic research on representations and identities based on Hall (2000; 2003), Silva (2000) and Woodward (2000), as well as approaches to animation cinema in Fossatti (2011) and Denis (2010), followed by investigations into the Lilith myth from Sicuteri (1998) and Koltuv (2017) for further analysis based on Content Analysis (PENAFRIA, 2009).

Keywords: Gender. Representation. Animation.

Logo, é nesse cenário histórico que se manifesta uma das partes do mito de Lilith analisado neste artigo. Em sua faceta Lilith-bruxa, essa figura emblemática carrega a condenação do feminino, pois, somente com a inquisição, a figura da bruxa se torna então - corpo e alma - uma criatura do sexo feminino (SICUTERI, 1998). Durante a idade média ela é julgada e queimada na fogueira, acentuando a rejeição do homem já sentida em outras partes do seu mito, como será abordado adiante, e se tornando símbolo do pecado e da transgressão aos costumes por parte da mulher.

De modo a suscitar a compreensão do tema obtido e suas manifestações por meio do objeto escolhido, busca-se como objetivo geral analisar a representação feminina a partir do aspecto bruxólico de Lilith representado pela personagem Agatha Prendergast na animação *Paranorman* (2012). Os objetivos específicos se desdobram em: discutir sobre os conceitos de identidades e representações por meio da cultura; demonstrar teoricamente as lógicas de representações do cinema de animação; identificar a trajetória simbólica do mito de Lilith em tensionamento com o enredo da animação em exame.

Para uma melhor compreensão dos fatos analisados, o artigo então está organizado de modo a trazer em sua fundamentação teórica os aportes acerca do impacto do cinema de animação como ferramenta de representação; o contexto da relação representação e identidade e a inserção do mito de Lilith, que permeará toda a pesquisa. Em seguida apresenta-se a metodologia escolhida para buscar a contemplação dos resultados, seguida da análise em si, e, por fim, as considerações finais pertinentes à reflexão obtida sobre o tema com a pesquisa.

Alguns aspectos sobre identidades e representações

Tratar de identidades e representações significa, muitas vezes, pisar em terrenos movediços e nem sempre

firmes, mas necessários diante de nossa realidade contemporânea. Na presença de uma modernidade reflexiva institucionalizada (GIDDENS, 2002), manifestam-se extensas reorganizações dos hábitos, das relações espaço-tempo e público-privado, das vidas sociais e, consequentemente, das individuais, das definições do “eu”, dos modos de ser e estar. Assim, questionamentos sobre posições de sujeito e seus processos de identificação tornam-se centrais para diferentes estudiosos e vertentes teóricas, como as dos Estudos Culturais.

Fundados no *Centre for Contemporary Cultural Studies* da Universidade de Birmingham por um grupo de professores, como Edward P. Thompson, Raymond Williams e Richard Hoggart, com o intuito de promover um ensino democrático para transformação social contra a dominação e subordinação (CEVASCO, 2003), os E.C caracterizaram uma nova definição de cultura. Aqui, ela não se configura como uma propriedade ou artefato exclusivo das artes e da literatura, mas como modos de vidas; isto é, como processos sociais e campos materiais nos quais são construídos e reconstruídos valores e significados, levando em conta as tensões econômicas, políticas e sociais imbricadas nela.

Nesse aspecto culturalista, Hall (2003a, p. 136) argumenta que “a cultura é esse padrão de organização, essas formas características de energia humana que podem ser descobertas como reveladoras de si mesmas”, superando qualquer julgamento de valores entre as diferentes culturas e rompendo a hierarquia entre alta cultura, cultura popular e cultura de massa. Dessa maneira, tornam-se objetos de estudo dos E.C os textos midiáticos, como HQs, filmes, novelas, minisséries e animações.

O cruzamento entre essas armações teóricas se encontra justamente na análise de como as relações entre as diferentes culturas contemporâneas — especificamente a cultura de mídia — e sociedade estabelecem diferentes representações e identidades. Os textos visuais e verbo-visuais serviriam, por meio dos símbolos, signos e mitos, como uma ponte para a tomada de posições de sujeitos e suas demarcações identitárias. Por isso, graças à essa confluência, a “cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global.” (KELLNER, 2001, p. 9)

Nessa esteira de pensamento, as definições iluministas e sociológicas de identidade — aquelas que pregavam uma essência interior do sujeito — são descontinuadas e descentralizadas. As identidades não são fixas, tampouco

fundamentadas, unificadas e estáticas. Pode-se construir e modelar diferentes formas de ser ao mesmo tempo, sejam elas contraditórias, exaltadas, negadas, reconstruídas, alteradas ou atualizadas. Segundo Hall (2003b), “é mais sobre tornar-se do que ser”, ou seja, não é um simples resultado final, mas o próprio processo constante inacabável, sem vértices que unem as arestas.

Postas as primeiras definições, torna-se necessário explicitar a natureza relacional identitária, de maneira que sua demarcação só existe em relação à outra e às diferenças entre si. Sobre esse raciocínio, Silva (2000, p. 75) sustenta que “afirmações sobre diferença também dependem de uma cadeia de declarações negativas sobre (ou as) identidades. Assim como a identidade depende da diferença, a diferença depende da identidade”.

Esse processo de ordenação identitária é possibilitado pelas vias de representação, em outras palavras, pelas práticas de significação e sistemas culturais e simbólicos que produzem conceitos, noções e interpretações. São as representações que materializam o que experienciamos e somos (WOODWARD, 2000). Sob essa ótica, percebe-se que acessórios, objetos, textos e discursos, como campanhas publicitárias, propagandas políticas, novelas, minisséries e animações figuram um dos nortes para as narrativas identitárias. Logo, é em tal movimento, por exemplo, que são fixadas a identidade da mulher ideal como feminina, recatada, dócil, carinhosa e cuidadosa, as princesas jovens das animações, a Eva, em detrimento daquela sexualmente liberada, dona de si, independente, que não busca um par romântico, as bruxas e vilãs das ficções, a Lilith.

Entretanto, essas formações extrapolam o mundo simbólico e são estabelecidas também em consequências concretas e sociais. De acordo com o delineamento de Woodward (2000), são compreendidas relações desequilibradas e desiguais de poder, com certas identidades tornando-se hegemônicas em detrimento de outras. Silva (2000) confirma o raciocínio quando reitera que o pressuposto das narrativas identitárias é o binarismo e suas exclusões. Por isso, determinados grupos sociais nessas relações duais, como homem/mulher, heterossexual/homossexual e brancos/negros, são postos à margem da sociedade. Consequentemente, os estudos sobre identidades têm como objetivo uma análise política da opressão.

Isto posto, as perspectivas de identidade de gênero são teoricamente localizadas além dos polos duais entre sexo/gênero, natureza/cultura e orgânico/costumes (BUTLER, 2017). Em outras palavras, o sexo não se estabelece enquanto uma anatomia e extensão dada, ahistórica, apolítica e pré-discursiva de demarcações pelas

expressões culturais de gênero. De fato, sexo se iguala ao gênero ao passo que este primeiro também toma sentido pela interpretação social de significados, símbolos, discursos e normas construídas sobre corpos sexuais, legitimando e organizando nossas realidades em diferentes instâncias (SCOTT, 1995). Logo, na qualidade de motores da história do passado e da história contemporânea, tais categorias demandam (re)construções sociais, valores, enunciados fabricados e ficcionais.

Estas formações binárias e normativas, no entanto, produzem atos citacionais e contínuos que tomam enunciados sociais, históricos e políticos como fatos essenciais e inerentes às mulheres. É por meio da linguagem que se apreende tais sistemas simbólicos e, consequentemente, materiais. Assim, é necessário lembrar que “não é a identidade de gênero que determina a forma como nos comportamos, senão é o inverso disso: é a repetição de determinados padrões de comportamento que nos faz assumir determinada identidade de gênero.” (SIERRA, 2013, p. 150).

A partir dessas concepções, são inúmeras as possibilidades de se observar tais embates nos textos midiáticos e seus processos. Uma das práticas mais emblemáticas é o uso do mito de Lilith no cinema de animação, que mesmo erroneamente subestimado por muitos, de acordo com Giroux (1999) produz e dissemina valores, constitui discursos e sujeitos, convertendo-se em resultados significativos nas relações culturais, sociais, econômicas e políticas. Logo, esses textos midiáticos tomariam igualmente um posto em um currículo informal, que vai além dos muros das instituições de ensino.

As representações no cinema de animação

Em 1928, Walt Disney apresentou ao mundo o primeiro desenho animado sonoro: *O Barco a Vapor*, e com ele o camundongo que se tornaria o maior representante do cinema de animação mundial. Destinado a um público cada vez mais amplo e exigente, o cinema de animação ganhou seu espaço nas salas cinematográficas e, desde os anos 2000, o gênero que inicialmente tinha como foco o público infantil ganhou crescente adesão, estendendo-se também ao jovem e ao adulto (FOSSATTI, 2011). Porém, antes no final da década de 1990, as novas temáticas e a evolução das técnicas nesses filmes já começaram a chamar atenção de um público mais crítico e, em 1995, o cinema de animação ganhou um referencial que o marcaria até os dias atuais: *Toy Story*, da Pixar Animation.

Denis (2010, p.192) aponta que “o sucesso das produções da Pixar, que fez ‘explodir’ o mercado 3D, relaciona-se sem dúvida à formidável adequação entre o conteúdo e a forma”. O estúdio tornou-se “a principal força criativa nos desenhos de animação computadorizada” (KEMP, 2011, p. 491) e precursor da abordagem de temas mais sérios no ocidente.

Em território nacional, a produção de filmes animados é pouco expressiva, ainda que ganhou alguns representantes significativos principalmente a partir de 2001, devido à criação da Agência Nacional do Cinema – Ancine (COELHO, 2012). São exemplos desse período filmes como *O Grilo Feliz* (2001), *Wood & Stock – Sexo, Orégano e Rock’n Roll* (2006) e *Garoto Cósmico* (2007). Vale ainda ressaltar que, em 1996, *Cassiopeia*, da NDR Filmes, se destacou no país como o primeiro filme totalmente realizado em computador no Brasil. Porém, a maior conquista do cinema de animação nacional chegou em 2015 com a indicação ao Oscar de *O Menino e o Mundo*, do diretor Alê Abreu.

Com diferentes e amplas possibilidades, esse gênero audiovisual gera consciência social e crítica em seus espectadores, contemplados com obras cada vez mais inovadoras que fornecem material de estudo, reflexão e análise sobre o tema ali tratado. Hohlfeldt *apud* Fossatti (2011, p. 8) destaca que o cinema de animação potencializou tramas mais complexas e “tornou-se um excelente meio metafórico para se falar dos grandes problemas da modernidade e da pós-modernidade”. De tal modo, Fossatti (2011) aponta a importância do gênero como objeto de estudo acadêmico e científico:

No campo da comunicação, as produções cinematográficas animadas, com seus recursos técnicos, estéticos e suas estratégias narrativas, atraem e cativam uma audiência crescente. Tais histórias, caracterizadas pela ação, são permeadas por temáticas como a busca pela autonomia, o desenvolvimento de angústias, ansiedades, medos e inseguranças, próprios do cotidiano de cada um (FOSSATTI, 2011, p.15).

As narrativas na animação se manifestam por meio de personagens que, muitas vezes, vão ao encontro do público com valores e dúvidas que são encontradas também no mundo real. Para Fossatti (2011, p. 54) “personagens simples, confusos, complexos e/ou ambivalentes conquistam a simpatia dos espectadores que com eles se identificam”.

É no cinema de animação também que a presença



Figura 1. Úrsula, vilã de *A Pequena Sereia*.
Figure 1. Úrsula, villain in *The Little Mermaid*.

Fonte: Print screen extraído do filme *A Pequena Sereia*.
Source: Screenshot from *The Little Mermaid* movie.



Figura 2. A Rainha Má e Branca de Neve.
Figure 2. *The Evil Queen and Snow White*.

Fonte: Print screen extraído do filme *A Branca de Neve*.
Source: Screenshot from *Snow White and the Seven Dwarfs* movie.

de uma das mais antigas narrativas orais ganha sua forma audiovisual: o conto de fadas. Com base em histórias que remetem aos mitos antigos, os contos de fadas continuam permeando o imaginário social e deram origem a filmes de sucesso incomparável, como *A Bela Adormecida* (1959) e *A Bela e a Fera* (1991). Nesse tipo de narrativa, por exemplo, aparecem os indícios mais presentes da faceta Lilith-bruxa no cinema. Essa representação da mulher como vilã nas animações infantis criou, entre as mais conhecidas, antagonistas famosas dos estúdios Disney como a Rainha Má (*Branca de Neve*, 1937), Malévola (*A Bela Adormecida*, 1959), Úrsula (*A Pequena Sereia*, 1989) e Mãe Gothel (*Enrolados*, 2011). Em sua maioria, representam Lilith como mulheres vingativas, com algum poder sobrenatural, de meia idade ou mais velhas e que buscam arruinar a trajetória do casal protagonista. Nos corpos destas mulheres apresentadas como bruxas é comum encontrar também elementos visuais grotescos como chifres, verrugas, nariz pontudo, olhos marcantes e delineados, etc., como é possível observar nas figuras 1 e 2.

Ao trabalhar diretamente com o imaginário infantil, muitas animações que ilustram contos de fadas contribuem para o processo de formação e constituição do sujeito como uma forma de comunicar e educar (WARNER *apud* FOSSATTI, 2011) e manifestam uma narrativa mitológica comumente encontrada no cinema, com histórias passadas por várias gerações de maneiras diferentes, até chegar na grande tela. Assim, para Bomfim (2015), se antigamente essas histórias alcançavam o indivíduo por meio da oralidade, hoje é da mídia o papel de conduzir as pessoas por meio das jornadas mitológicas. Ao considerar que cada sociedade absorve e manifesta os mitos antigos à sua maneira, Morin

(1972) aponta que o cinema é, desde seu início, um grande difusor de mitologias, pois, em suas histórias, os filmes se utilizam de muitas fontes mitológicas e criam novas mitologias ao mesmo tempo.

Os heróis dos filmes, heróis da aventura, da ação, do sucesso, da tragédia, do amor e até da comédia, são, de uma maneira evidentemente atenuada, heróis no sentido divinizador das mitologias. A estrela é o ator; ou a atriz, que absorve parte da essência heróica - isto é, divinizada e mítica- dos heróis dos filmes (MORIN, 1972, p. 26).

Com histórias fantásticas ilustradas em contos de fadas, por exemplo, os mitos acabam fornecendo símbolos que levam o espírito humano a avançar, evoluir (CAMPBELL, 2007) e essa simbologia está também no cinema. Assim, entende-se que atualmente as jornadas de heróis míticos ou de princesas saídas dos contos de fadas são reproduzidas no cinema criando personagens que se tornam modelos nos quais o indivíduo pode se espelhar, se identificar, e deles tirar forças para vencer os próprios desafios. O mito de Lilith, que será apresentado no capítulo seguinte, ilustra no cinema a jornada de rejeição das mulheres em diversos âmbitos da história e como essa personagem se aproxima da mulher que representa.

Lilith: o mito da desobediência e do castigo

Seja como mulher, demônio, bruxa ou espírito noturno, a jornada de Lilith na história é também uma jornada

nada feminina e essa figura emblemática vem ressurgindo em meio à novas concepções de seu mito multilateral. Em sua origem, Koltuv (2017) aponta que no Zohar², o nascimento de Lilith está ligado à mitologia lunar. Nesta, Deus teria criado o Sol e a Lua iguais, porém ambos não se sentiram à vontade um com o outro, então Deus disse à Lua: “Vai e torna-se menor”, e ela se sentiu humilhada. Afastando-se do Sol, sua luz começou a diminuir e cascas começaram a se formar nela, das quais nasce Lilith. Assim, a intervenção divina priva pela primeira vez Lilith de sua liberdade de escolha e sua personalidade deriva do ressentimento da Lua, tornando-se assim ardente, sombria e noturna. (KOLTUV, 2017).

Entretanto, a versão mais conhecida da origem de Lilith vem dos textos bíblicos na mitologia cristã, na qual Deus cria Lilith como a primeira mulher de Adão, feita não de sua costela, mas de sangue e saliva ou - como apontado em outras variações do mito - de sujeira e sedimento. Porém, Sicuteri (p. 40, 1998) narra que Adão e Lilith nunca encontraram a paz juntos e ela recusava-se a deitar debaixo dele na relação sexual, fundamentando sua reivindicação de igualdade no fato de que ambos haviam sido criados da terra.

Essa primeira mulher é então rejeitada por Adão e, mesmo sob as ordens de Deus para que aceitasse sua condição, Lilith recusa-se e se enche de fúria, blasfemando contra o Criador. Almeida (2008, p.6) aponta que “ao blasfemar contra Deus a natureza de Lilith mudou e a obediência tornou-se revolta”, e essa revolta passa a caracterizar todas as futuras ações da primeira mulher. Após a rejeição de Lilith, Deus cria uma segunda mulher, que, conforme aponta Koltuv (2017), seria mais adequada a Adão, com base a corrigir os erros cometidos na criação de Lilith.

Quando Deus estava prestes a criar Eva, Ele disse: “Eu não a criei da cabeça do homem, para que não erga sua cabeça numa atitude arrogante; nem do olho, para que não tenha olhos atrevidos; nem da orelha, para que não fique escutando às escondidas; nem do pescoço, para que não seja insolente; nem da boca, para que não seja tagarela; nem do coração para que não se disponha à inveja; nem da mão para que não seja intrometida; nem do pé para que não seja andarilha. Eu a formarei de uma parte casta do corpo.” (GINZBERG apud KOLTUV, p.101, 2017)

Apontada por vários autores como a serpente que leva Eva ao pecado original - revelando também na segunda mulher características “falhas” -, Lilith foge do Paraíso para o Mar Vermelho, onde transforma-se no demônio que surgirá em vários relatos ao longo da história. A narrativa cristã segue com Deus enviando 3 anjos para buscá-la, porém ela se recusa a voltar e Deus a castiga, matando todos os seus filhos ali gerados. Desde então, Lilith permanece eternamente liberta e em fúria, em guerra contra o Pai. Estrangulando crianças e perturbando o sonho dos homens (SICUTERI, 1998).

Do paraíso às fogueiras: a Lilith-bruxa

A trajetória de Lilith vai se adaptando às novas condições dos povos que a incorporam, aparecendo como deusa de várias culturas, por exemplo. Koltuv (2017) alustra essa presença por meio de dois momentos da mitologia grega, por exemplo:

Em muitos mitos sobre a individuação das mulheres, há os elementos de surpresa e força. Perséfone estende a mão para colher uma flor e se vê arrastada, esperneando e gritando, para o Hades. Psiquê, grávida de Eros, tenta olhar de relance para o pai de seu bebê e se vê desprotegida do mundo. (KOLTUV, p. 47, 2017).

Como aponta Almeida (2008) a instauração da sociedade patriarcal é um acontecimento que vai causar a reestruturação de vários mitos, inclusive o de Lilith. Nessa nova cultura, as deusas cultuadas pelos povos aos poucos diminuem e dão lugar ao culto ao Pai Todo Poderoso. Mais tarde, durante a Idade Média, seus vestígios são condenados pela igreja, como ocorre com a deusa mãe fenícia Astarte, sujeita a uma forçada mudança de sexo e transformada no demônio Ashtaroth. Assim, a ligação de Lilith com as deusas se transforma à força e volta à tona a figura vingativa. Em suas diversas nuances, Lilith aparece como um demônio feminino nas mitologias suméria, babilônia, assíria, cananea, persa, hebraica, árabe e teutônica (KOLTUV, 2017).

É na Idade Média que se tem na cultura hebraica/cristã o aspecto de Lilith mais perseguido e condenado até então: o da Lilith-bruxa. Como bruxa, Lilith insere a mulher em mais um capítulo de sua história de rejeição

2 Obra cabalística do séc. XIII, que, em sua essência, é uma meditação a respeito do Velho Testamento.

e condenação, novamente demonizada por parte de um poder divino, agora operado pelos homens.

Combatida com a exasperada sublimação religiosa e com a desdenhosa razão do homem, a Anima enquanto “mulher” [...] volta a representar o conto, a protestar, a exigir resposta a sua dolorosa pergunta: “Por que me dizes não? Não somos iguais? Não sou eu igual a ti?” E assim chegam as bruxas. (SICUTERI, p.61, 1998).

A ascensão descontrolada do poder católico durante a Inquisição tem seu foco na heresia feminina, por meio da famosa caça às bruxas. Vários aspectos das mulheres consideradas bruxas durante a Inquisição europeia vão ao encontro do comportamento de Lilith. Sicuteri (1998, p. 62) comenta que o aspecto da bruxa “se agitará como uma doença, um delírio paranóico persecutório”, fazendo com que a Igreja reúna todas as “provas” para repetir a condenação de Lilith e a perseguição de seus símbolos.

Keith (1991, p. 521) afirma que a bruxaria era uma heresia cristã, sendo assim “o maior de todos os pecados, porque envolvia a renúncia a Deus e deliberada adesão ao seu maior inimigo”. De tal modo, a perseguição às bruxas colocou a figura da mulher como centro do mal e resultou em ramificações do preconceito e intolerância que viriam posteriormente alcançar as terras colonizadas do Novo Mundo. Assim, nos julgamentos ocorridos em 1692 na cidade de Salém, nos Estados Unidos, o gênero também era um fator primordial nas condenações, como aponta Purdy (2007):

Geralmente, as bruxas convictas eram vistas como mulheres fortes e independentes que se atreviam a demonstrar igualdade econômica ou intelectual perante os homens. Essas mulheres eram particularmente vulneráveis se elas se comportassem de forma que a comunidade achasse inapropriada. Bridget Bishop, que foi executada nos julgamentos de 1692, administrava uma taverna, usava um corpete vermelho (que era a cor da paixão na época) e era conhecida por tentar seduzir os homens na cidade. (PURDY, 2007, p.4)

Mesmo trabalhando com diferentes interpretações, autores como Purdy (2007), Kocic (2010) e Layhew (2010) apontam que o ocorrido em Salém começou quando um círculo de garotas, com idade entre 9 e 12 anos, foi flagrado no meio da mata em uma suposta ses-

são de encantamentos com uma escrava indiana chamada Tituba. A partir daí, em janeiro, essas e outras garotas da vila começaram a ter ataques de histeria e apresentarem comportamento incomum, que incluía sequências de frases incoerentes, espasmos involuntários e tentativas de voo (KOCIC, 2010).

Nos meses seguintes, outras garotas da vila começaram a também apresentar sintomas semelhantes e se tornaram as principais acusadoras e testemunhas dos indícios de bruxaria em Salém. Com os sintomas vinham os interrogatórios, e o número de mulheres acusadas aumentava, espalhando a histeria para as vilas vizinhas. De março a setembro, os julgamentos de bruxaria aumentaram significativamente e com o passar dos meses, o grupo de garotas afligidas chegou a 15. De tal modo, só no período em questão, foram 19 pessoas condenadas e mortas, uma torturada até a morte durante interrogatório e 140 presas (PURDY, 2007).

Entre essas mulheres, o aspecto Lilith-bruxa poderia se manifestar amplamente, mas em uma em particular se acentua todo o poder e misticismo da época: Tituba. O papel escrava indiana é de suma importância já que ela foi a primeira a confessar os crimes contra a religião, confirmando a atividade de bruxaria na comunidade de Salém (ROSENTHAL, 1998). Sua rebelião contra Deus e os costumes da época reflete mais um ciclo da fúria de Lilith, agora sob a forma da bruxa mais emblemática de Salém, que será contemporaneamente contextualizada na animação objeto de análise deste artigo.

A presença desta figura emblemática na história gera discussões e reflexões em diversos âmbitos sociais e acadêmicos. Além dos autores citados que têm obras consagradas sobre o tema, pesquisas acadêmicas como a atual também constantemente resgatam esta figura. Os trabalhos de Martínez-Oña e Muñoz Muñoz (2015) fazem apontamentos sobre sua presença na publicidade contemporânea; enquanto Dennis (2014) traz reflexões sobre sua aparição na ficção por meio dos quadrinhos. A relação com o feminismo e a condição da mulher é tema de autores como Barreto e Cecarelli (2015) e também central para a reflexão de Moya, Expósito e Herrera (2012). Enquanto isso, no cinema, Sampaio (2017) trata de Lilith enquanto personagem do cinema brasileiro e Trentin (2015) aponta para sua participação na narrativa de Lars Von Trier. Unindo música, literatura e cinema, a pesquisa de Lourenço (2018) associa a loucura feminina à manifestação de Lilith nas mulheres por meio de narrativas ficcionais. Estes são apenas alguns exemplos de como a sombra de Lilith continua presente no imaginário

social e toma diferentes nuances, ainda que esteja constantemente ligada à ideia de um feminino reprimido na maioria de suas representações. De modo a dar sequência a esta abordagem, o capítulo seguinte situa seu lugar como vilã da animação *Paranorman* e insere a história do longa como palco para as discussões que aqui serão levantadas.

Paranorman: uma animação sobre exclusão

Lançada em 2012 pela Laika e distribuída pela Focus Features, a animação estadunidense *Paranorman* conta a história de Norman Babcock, um garoto de onze anos incompreendido pela sua família e amigos por conseguir ver e falar com os mortos, além de se interessar por filmes de terror e fantasmas. A rotina massante do garoto muda quando seu tio o alerta para uma maldição de séculos que caiu sobre a cidade, a qual uma terrível bruxa acordaria sete zumbis caso não fosse realizado um importante ritual. Diante desse perigo, Norman e Neil, seu único amigo, decidem enfrentar os zumbis e a suposta feiticeira tão cruel. Contudo, por trás dessa lenda, a verdade é revelada: a bruxa aterrorizante — tão semelhante ao mito de Lilith —, na realidade, é Agatha Prenderghast, ou Aggie, uma menina inocente que foi julgada pelos homens de maneira injusta. O longa metragem de animação foi dirigido por Chris Butler e Sam Fell a partir de técnicas de *stop-motion* e 3D, tendo boas críticas e um lucro mundial de mais de U\$100 milhões³. Além disso, o filme se destacou por apresentar em seu enredo o primeiro personagem assumidamente gay dentro de animações.

Diante do que foi exposto, para atingir os objetivos assinalados por este artigo, propõe-se a Análise de Conteúdo (PENAFRIA, 2009) como instrumento metodológico, levando em conta as múltiplas e potentes inferências que um texto pode carregar. Nesse sentido, faz-se necessária a decomposição do objeto para uma posterior compreensão do que lhe é extrínseco, considerando os aspectos culturais, políticos, estéticos e simbólicos presentes na sua produção (PENAFRIA, 2009, p. 7). Essa seleção resultou em 5 cenas observadas de modo a trazer seu conteúdo referente a questões pertinentes a identidades e ao mito de Lilith, cenas estas, ilustradas por *frames* que evidenciam aspectos da animação analisados.

Assim, tal metodologia tem como eixo central uma interpretação temática da obra cinematográfica, isto

é, a representação da identidade da mulher por meio do mito de Lilith em Agatha Prenderghast. Nesse sentido, a exposição da narrativa se dá nos passos da pré-análise, a assimilação e percepção do tema, bem como a decupagem das cenas que destacam tal assunto e, consequentemente, a análise dos resultados.

A bruxa interior e as identidades de Lilith em *Paranorman*

Entre os seus fotogramas, *Paranorman* desperta certas noções referentes aos estudos de identidade, representação e o mito de Lilith, indicando, em uma análise qualitativa de seu conteúdo, determinados “valores de referência e os modelos de comportamento presentes neste discurso” (BARDIN, 2011, p. 81). Essas apresentações discursivas verbais e visuais tomam evidência nas primeiras cenas, que, depois de uma sequência introdutória baseada nos antigos filmes de terror, apresenta Norman — o protagonista do enredo — fazendo seu caminho até a escola.

Tem-se então um panorama geral da contextualização mitológica na cidade fictícia de Blithe Hollow, de maneira que são mostradas as ruas e os estabelecimentos da cidade, além de uma placa de boas-vindas onde é possível ver uma bruxa enforcada acenando aos visitantes. Fica claro na Cena 1 (figuras 3 e 4) que todos esses elementos urbanos fazem referências às bruxas com uma estética monstruosa, de aparência desviante, com expressões intimidadoras. Os dispositivos de identidade e representação (KELLNER, 2001), apesar de várias perspectivas, dão conta de delinear a figura de arquétipo oposto à Grande Mãe, ligada à desobediência e à morte.

Além de informar visualmente qual a imagem predominante do imaginário bruxólico da comunidade — chapéu, vassoura, pele verde, etc. -, o filme ainda traz a apropriação do mito de Lilith ao evidenciar a exploração dessa figura como atrativo turístico, uma “visão da imagem arcaica do feminino, odiada e temida, incessantemente negada.” (SICUTERI, 1998, p.79). Esse comportamento vai ao encontro do que o autor diz ser uma necessidade da comunidade em ter a presença da bruxa entre si. Durante a Inquisição, as bruxas eram necessárias como demonstração do pecado e da existência do mal. Enquanto criaturas do mal, era necessário que elas existissem e fossem destruídas em nome do bem

3 Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt1623288/>. Acesso em: 16 de junho de 2019.



Figura 3. Os estabelecimentos de Blithe Hollow.
Figure 3. Commercial establishments of Blithe Hollow city.
 Fonte: Print screen extraído do filme *Paranorman*.
 Source: Screenshot from *Paranorman* movie.



Figura 4. A placa de boas-vindas de Blithe Hollow.
Figure 4. Welcome signs of Blithe Hollow city.
 Fonte: Print screen extraído do filme *Paranorman*.
 Source: Screenshot from *Paranorman* movie.

(SICUTERI, 1998).

Logo, na animação, percebe-se que essa necessidade de reafirmar a presença da bruxa na cidade nos dias atuais tomou uma configuração comercial, que alimenta um ar de mistério e atrai turistas em torno do passado sombrio da comunidade. Porém, o autor afirma ainda que essa apropriação atual pode ter um lado positivo, já que “chamar Lilith de volta do Mar Vermelho significa aproximar do olhar a visão dessa imagem arcaica do feminino, odiada e temida, incessantemente negada” (SICUTERI, 1998, p.79) e assim conviver com ela, repensá-la e questioná-la, como será visto na análise das cenas 2 e 3.

Numa perspectiva lilithiana representacional, outro momento da obra toma importância: a peça de teatro encenada por Norman e seus amigos, baseada na lenda da suposta terrível maldição da bruxa que assola a pequena cidade. Na cena, Salma — uma das únicas meninas no grupo — interpreta a feiticeira. A garota veste roupas pretas, um grande chapéu e usa um enorme nariz falso. É notória a construção identitária explanada por Woodward (2000), a qual ocorre por meio de elementos concretos e físicos, mesmo com conotações simbólicas. Russell (1972, p. 65), ao escrever sobre bruxas ao longo da história, explica que a gênese desses elementos se encontra no pensamento autoritário da Igreja nos tempos medievais de igualar a descrença e heresia à feitiçaria e bruxaria.

Em um âmbito discursivo, tem-se também a descrição da maldição da bruxa como um ato maléfico contra seus acusadores. Lilith tem aqui a clássica definição de um ser cheio de ódio e incontornável, que faz vítimas inocentes por toda a eternidade. Além disso, durante a apresentação da peça, Norman é visitado por uma coruja,

que causa nele alucinações referentes ao passado da bruxa que assombra a cidade. Koltuv (2017) indica que a imagem de Lilith é fortemente associada à coruja enquanto ser noturno e sábio, ligado ainda à lua. A visão de Norman ativada pela coruja o leva a uma floresta na qual a o avisa sobre os mortos estarem voltando à vida em breve na cidade. Tem-se nesta cena dois aspectos ainda pertinentes à mitologia de Lilith: o fato de ela se manifestar na mente dos homens por meio de alucinações, visões e “sonhos de olhos abertos” (SICUTERI, 1998) que os perturbam; e também o caráter profético, como anunciadora do mal que cairá sobre eles devido à sua vingança por ter sido castigada injustamente.

Nesta cena (figuras 7 e 8), descobre-se a verdade sobre a temida bruxa: seu nome é Agatha Prenderghast, uma pequena garota de 11 anos que foi injustamente acusada por ter o mesmo dom de Norman: conseguir ver e falar com os mortos. O destino de Aggie é a execução, se alinhando à punição da Lilith tida no imaginário social e na psique humana; isto é, “seu banimento da comunidade dos homens: no isolamento social e na solidão. Ela deve sofrer as consequências dos seus atos sozinha no deserto”. (GOMES & ALMEIDA, 2007, p. 14).

Ainda, enfatizar o jogo simbólico e concreto desequilibrado entre as identidades presentes no julgamento da personagem é crucial. Quer dizer, o juiz — visto de um ângulo *contra-plongée*, acima e superior a todos — é um homem de meia idade, o qual subjuga uma garota, vista como desobediente, má, nefasta, o feminino. Para Koltuv (2017, p.39) toda a mitologia a respeito de Lilith é envolta em “imagens de humilhação, diminuição, fuga e desolação, sucedidas por uma profunda raiva e vingança”.



Figura 5. Norman no ensaio da peça teatral.
Figure 5. Norman at the rehearsal of the theatre play.
Fonte: Print screen extraído do filme *Paranorman*.
Source: Screenshot from *Paranorman* movie.



Figura 6. Colegas de Norman no ensaio da peça teatral.
Figure 6. Norman's friends at the rehearsal of the theatre play.
Fonte: Print screen extraído do filme *Paranorman*.
Source: Screenshot from *Paranorman* movie.

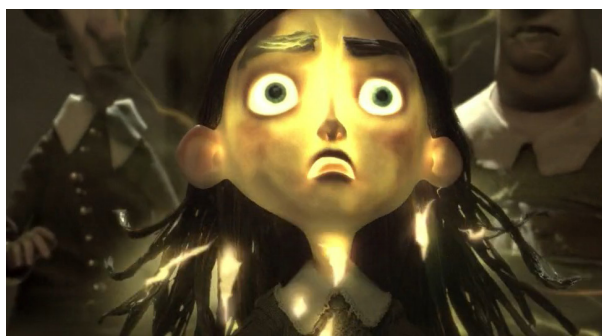


Figura 7. Agatha reage ao veredicto de pena de morte.
Figure 7. Agatha reacts to death sentence.
Fonte: Print screen extraído do filme *Paranorman*.
Source: Screenshot from *Paranorman* movie.



Figura 8. O julgamento de Agatha.
Figure 8. The court judgment of Agatha.
Fonte: Print screen extraído do filme *Paranorman*.
Source: Screenshot from *Paranorman* movie.

Logo, reflete-se justamente a condição exclusiva e binária das identidades entre a relação homem/mulher, masculino/feminino, com a segunda sendo posta à margem da sociedade, sofrendo violência, exclusão e negação. Há uma hierarquização das identidades diante de uma norma, de um modelo. Silva (2000, p. 83) traduz essa lógica ao argumentar que “a identidade normal é “natural”, desejável, única. A força da identidade normal é tal que ela nem sequer é vista como *uma* identidade, mas simplesmente como *a* identidade.” (grifo do autor).

A emblemática cena do julgamento de Agatha, em 1712, retoma ainda o momento em que Deus castiga Lilith no mito cristão, aqui representados pela figura do reverendo e da menina. Na versão cristã do mito, a recusa de Lilith a submeter-se ao domínio masculino resulta na expulsão do Paraíso. Sua desobediência a Deus gera uma

condenação que a toma de fúria e a torna, enfim, um ser maligno e revoltoso, o que a caracteriza ainda como uma figura sempre associada às transformações (SOUZA, 2017). Agatha é acusada de bruxaria e condenada à morte, contudo, a garota se recusa a admitir qualquer ação maligna feita por ela. Em contrapartida, ouve do reverendo que eles não podem arriscar a perdição das pessoas boas daquela comunidade. Assim, após ser condenada, ela se revolta e transformar-se em uma bruxa que jura fazê-los se arrepender, amaldiçoando-os a nunca descansar após sua morte.

Por fim, Agatha Prenderghast, graças ao rancor e as injustiças que sofreu, torna-se a própria personificação de Lilith: rebelde, aquela que se recusa a ser submetida ao homem, estabelecendo-se como uma vertigem contra a ordem patriarcal (GOMES & ALMEIDA, 2007). Na



Figura 9. Agatha em sua forma bruxóica.
Figure 9. Agatha in her witch form.

Fonte: Print screen extraído do filme *Paranorman*.

Source: Screenshot from *Paranorman* movie.



Figura 10. O diálogo final entre Agatha e Norman.
Figure 10. The final dialogue between Agatha and Norman.

Fonte: Print screen extraído do filme *Paranorman*.

Source: Screenshot from *Paranorman* movie.

resolução da trama, tem-se Norman na floresta tentando convencer Agatha a retirar a maldição da cidade e fazê-la repensar seu caráter vingativo. Primeiramente, é preciso apontar que o mito de Lilith comumente se manifesta, segundo Koltuv (2017, p.13) por meio de elementos ligados à natureza, entre os mais evidentes a tempestade destruidora ou o espírito do vento. Assim, na floresta, Agatha aparece inicialmente como uma grande tempestade que modifica as árvores e o solo, criando um cenário catastrófico.

Quando toma a forma corpórea de uma garota, a imagem da bruxa é fragmentada, confusa e envolta em raios e trovões, revelando o aspecto mutante e híbrido das identidades presentes nas manifestações de Lilith. Sicuteri (1985, p. 78) indica que Lilith seria uma “energia luminosa e experiência do medo que o homem suportava passivamente como expressão de conflitos endopsíquicos inexplicáveis”, isto é, a própria opressão que sofre. Na cena, alguns diálogos entre os dois personagens - descritos a seguir - trazem aspectos que vão ao encontro do mito analisado, de modo a evidenciar questões de identidade e diferença que se construíram ao longo da narrativa observados conforme os pensamentos de Woodward (2000) e Kellner (2001), por exemplo.

“Quanto mais ela se afastava das pessoas, mais eles tinham medo dela. E eles fizeram algo terrível. [...] - Mesmo depois de morta, algo dela voltou, e essa parte dela não descansou por 300 anos. Quanto mais tempo ela ficava, menos havia da pequena garota. [...] - Você quer que eles sofram tanto quanto você sofreu.” - Norman

É no embate final da animação que mais se evidencia o desejo por vingança de Lilith. Porém, ao perceber que a maldição era culpa dos moradores da cidade e não inteiramente de Agatha, tem-se uma elucidação do mito sob um viés novo. Esse olhar envolto em empatia e compreensão traz à tona ainda um pensamento de Nietzsche analisado por Sicuteri (1998, p. 109) sobre o papel do cristianismo e do conservadorismo na jornada de Lilith pela história: “Defino o cristianismo como a única grande maldição, a única grande e mais íntima depravação, o único grande instinto da vingança, para o qual nenhum meio é suficientemente venenoso, furtivo [...] - como a única mancha imortal de infâmia da humanidade.”

Ora, a personagem Aggie seria a materialização da própria opressão que as pessoas consideradas diferentes e desviantes em *Paranorman* sofriam. Daí o argumento de Santos (2016) sobre o longa-metragem em questão, de que o pré-julgamento é o ponto central do roteiro, independente das atitudes, comportamentos ou aparência.

Considerações finais

Ao analisar um produto de mídia que está tão internamente ligado à cultura contemporânea, e concentra ainda boa parte de seu público no infantil, tem-se a relevância de olhar para as imagens que este produto está inserindo no cotidiano. Considerando tal argumento, nota-se que animações — como pressupõe Giroux (1999) — não só operam no campo lúdico, mas também no cultural, na própria elaboração e reelaboração de valores, ideais e papéis sociais, tornando-se fonte de aprendizado, como as instituições sociais tradicionais. Assim, perceber

a forma como estas trabalham estereótipos, questionam identidades e representações por meio de uma narrativa mitológica e audiovisual, como foi proposto aqui, ressalta a importância dos estudos da Comunicação em focar no cinema de animação como fonte tão rica para seus estudos quanto os outros gêneros da indústria cinematográfica.

Ao apropriar-se de uma das muitas facetas do mito de Lilith, *Paranorman* mostra que a manifestação de Lilith aqui encontrada é, antes de tudo, fortemente visual. Ao se tornar bruxa, Lilith incorpora na narrativa uma série de aspectos externos ligados à ideia do ser bruxólico antes mesmo de sua essência se tornar maligna. Estas imagens circulam também na cidade onde tudo acontece e na mente dos seus moradores. Enquanto trata de preconceito de forma aberta, o filme coloca Lilith como um ser que cumpre um papel social peculiar que pode ser visto como uma fonte de manutenção da identidade cultural da cidade de Blithe Hollow e é evidentemente necessária para que sua comunidade continue unida em prol de um inimigo em comum. Entretanto, a jornada de Lilith no longa encontra em seu protagonista uma maneira de tomar caminhos diferentes do que os últimos séculos têm permitido a ela. Norman ajuda a personagem a ressignificar a natureza de seu ódio pela humanidade, produzindo novos sentidos sobre si mesma e sobre o outro. De modo geral, cria-se com *Paranorman* uma narrativa que oferece possibilidades que vão além da violência comum do bem que derrota o mal e encontram no diálogo a chave para a compreensão e aceitação do “diferente”.

Assim, por meio da análise proposta, percebeu-se ainda que a produção de sentidos no filme sobre exclusão, preconceito e intolerância, por exemplo, tem potencial para agir como fonte de conscientização e mudança. Parece possível então, que, dentro da lógica fílmica, grupos marginalizados finalmente deixem de ser eternas manifestações da condenação de Lilith e parem de sofrer por não aceitarem uma opressão vinda da maioria vigente no poder.

Referências

- ALMEIDA, Marcos Stulzer de. 2008. *Ecos do mito de Lilith em Jane Eyre, de Charlotte Bronte*. In: XI Congresso Internacional da ABRALIC Tessituras, Interações, Convergências, nº 11, São Paulo, 2008. Anais...São Paulo, SP. p. 1-9.
- BARDIN, Laurence. 2011. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 281p.
- BARRETO, Ocilene Fernandes; CECARELLI, Paulo Roberto. 2015. *Eva, Maria e Lilith: Corpo de delito*. Estudos de Psicanálise. n.43, p. 129-137.
- BOMFIM, Danyele. 2015. *Como nasce um ídolo: o Mito e suas narrativas*. Revista Opinião Filosófica, Porto Alegre, v. 06; nº. 01.
- BUTLER, Judith. 2017. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. 15ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 288p.
- CAMPBELL, Joseph. 2007. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 417p.
- CEVASCO, Maria Elisa. 2003. *Dez lições sobre estudos culturais*. São Paulo: Boitempo. 188p
- COELHO, David de Barros. 2012. *Amazônia animada: a representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro*. Dissertação (Mestrado em Artes) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC. 293p.
- DENNIS, Geoffrey. 2014. Vampires and witches and commands, oh yes: comic book appropriations of Lilith. *An Interdisciplinary Journal of Jewish Studies*. V.32 n.3 p.72 -101.
- DENIS, Sébastien. 2010. *O cinema de animação*. Lisboa: Texto e Grafia. 244p.
- FOSSATTI, Carolina Lanner. 2011. *Cinema de animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis*. Porto Alegre: Suina. 270p.
- GIDDENS, Anthony. 2002. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 234p.
- GIROUX, Henry A. & POLLOCK, G. 1999. *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence*. 1st edition. New York: Rowman and Littlefield, 203p.
- GOMES, Antonio Maspoli de Araújo; ALMEIDA, Vanessa Ponstinnicoff de. 2007. *O Mito de Lilith e a Integração do Feminino na Sociedade Contemporânea*. In: Âncora – Revista digital de estudos em religião. Ano II, Vol. II, Junho, p.1-22.
- HALL, Stuart. 2003. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG, 434p.
- HALL, Stuart. 2003. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 8ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 104p.
- HALL, Stuart. 2000. *Quem precisa da identidade?*. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. *Identidade e Diferença. A perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, p. 103-133.
- KEITH, Thomas. 1991. *Religião e o declínio da magia*. São Paulo: Companhia das Letras.
- KELLNER, Douglas. 2001. *A cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC. 454p.
- KEMP, Philip. 2011. *Tudo sobre cinema*. Rio De Janeiro: Sextante. 576p.

- KOCIC, Ana. 2010. *Salem witchcraft trials: the perception of women in history, literature and culture*. Linguistics and Literature, Nis, v. 8, n.1, p. 1 – 7.
- KOLTUV, Bárbara Black. 2017. *O Livro de Lilith*. São Paulo: Cultrix, 184p.
- LAYHEW, Ashley. 2010. *The Devil's in the details: A comprehensive look at the Salem witch mania of 1692*. Journal of Student Historical Research, Tennessee, p. 12-33.
- LOURENÇO, Thaynara Henrique Vieira. 2018. *Ressonâncias da loucura: as vozes à margem do rio: entre literatura, cinema e música, com Maupassant e Godard*. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Universidade de Brasília.
- MARTÍNEZ OÑA, Maria del Mar; MUÑOZ MUÑOZ, Ana Maria. 2015. *Análisis iconográfico del mito de Lilith en la publicidad*. Revista Latina de comunicación social. n. 70, p.611-626.
- MORIN, Edgar. 1972. *As estrelas: mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio. 158p.
- MOYA, Miguel; EXPÓSITO, Francisca; HERRERA, M. Carmen. 2012. *Negative reactions of men to the loss of power in gender relations: Lilith vs. Eve*. *European Journal of Psychology Applied to Legal Context*. N.4, p.17-42.
- PENAFRIA, Manuela. 2009. *Análise de filmes – conceitos e metodologia(s)*. In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa. Anais eletrônicos. Lisboa, SOPCOM, 2009, p. 1-6. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-documentarismo-reflexao.pdf>
- PURDY, Sean. 2007. *Conjuring history: the many interpretations of the Salem witchcraft trials*. Rivier Academic Journal, Rivier, v. 3, n. 1, p. 1-18.
- ROSENTHAL, Bernard. 1998. *Tituba's Story*. The New England Quarterly, New England, no. 2, v. 71, p.190-203.
- RUSSELL, J. B. 1972. *Witchcraft in the Middle Ages*. Ithaca: Cornell University Press, 205p.
- SAMPAIO, Aila Maria Leite. 2017. *Porto das caixas e o destino de Lilith nas narrativas literária e filmica*. Revista de Humanidades. V.32, n.1, p. 28-39.
- SANTOS, Suyene Correia. 2016. *Saindo do armário: representação do personagem gay nos filmes de animação "Mary e Max" e "Paranorman"*. São Cristóvão, SE. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal do Sergipe. 148p.
- SCOTT, J. 1995. *Gênero: uma categoria útil para a análise histórica*. Educ. e Realid. v.20, n.2, p. 71-99.
- SIERRA, Jamil Cabral. 2013. *Marcos da vida viável, marcas da vida vivível: o governo da diversidade sexual e o desafio de uma ética/estética pós-identitária para teorização político-educacional LGBT*. Tese (Doutorado em Educação) - Setor de Educação da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 228p.
- SOUZA, Antonio Leonel Ferreira. 2017. *Sobre o mito de Lilith: a mulher como obstáculo à aventura do herói; um olhar sobre as obras O guarani e Iracema de José de Alencar*. Monografia (Bacharelado em Letras) – Universidade Estadual da Paraíba.
- SICUTERI, Roberto. 1985. *Lilith: a lua negra*. São Paulo: Paz e Terra, 212 p.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. 2000. *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 136p.
- TRENTIN, Ludiani Retka. 2015. *A representação de Lilith na personagem mulher no filme Anticristo de Lars Von Trier*. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. 74p.
- WOODWARD, Kathryn. 2000. *Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual*. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. *Identidade e Diferença. A perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, p. 7-67.