



## **A trajetória do herói em *Avatar***

The path of the hero in *Avatar*

Norma de Siqueira Freitas<sup>1</sup>

**Resumo:** Essa investigação tem como eixo a discussão a respeito do trânsito intermidial entre as narrativas míticas da tradição e o filme **Avatar**, de James Cameron (2009). Em nosso percurso, visamos levantar a vasta cadeia de mitos presente no texto fílmico. Intentamos, em especial, a análise da trajetória do herói fílmico, estabelecendo conexões e disjunções dentre as modalidades artísticas, a saber, o cinema e a literatura.

**Palavras-chave:** literatura- cinema- intermidialidade –mito – herói

**Abstract:** This investigation aims at discussing the intermedial transit between the mythical narratives of tradition and James Cameron's **Avatar** (2009). We intend to examine the wide range of myths present in the filmic text. The focus is the analysis of the filmic hero's path by establishing connections and disjunctions between two artistic modalities – cinema and literature.

**Keywords:** literature – cinema – intermediality – myth – hero

### **Literatura e cinema: uma via de mão dupla**

A ficção cinematográfica, não raras vezes, tem-se ocupado de narrativas que expressam o sonhar coletivo dos povos. Na expressão simbólica desse imaginário, podemos situar o filme **Avatar**, de James Cameron (2009), em cujo palimpsesto é possível detectar elementos da mitologia ancestral.

Sabemos que o exercício intertextual é uma constante no campo das artes. A interpenetração de textos é um processo contínuo que remonta aos primórdios. Assim, das antigas narrativas orais, transcodificadas artisticamente pelos poetas clássicos (e mesmo pelos os de outras civilizações) nos relatos dos grandes feitos e das odisséias, passando pela dramaturgia sheakespeareana, estendendo-se ao romance folhetinesco, desembocando,

---

<sup>1</sup> Doutora em Letras- Literatura Comparada: literatura/cinema - pela Universidade Federal Fluminense. Tese: Estéticas da prisão: diálogos entre literatura e cinema (2008). Mestre em Letras/Literatura Brasileira. Dissertação: Da palavra à tela: Chica da Silva, um mito que se constrói (2004). Ensaísta e poeta participa, ainda, de congressos, além de ministrar disciplinas em cursos de pós-graduação.

enfim, nos híbridos textos contemporâneos, é possível verificar que matriciais literárias foram transpostas, não poucas vezes, para a linguagem visual, ou melhor, para o ilusório mundo das imagens em movimento, como verificaremos a partir da análise do filme em estudo.

Não é de hoje que literatura e cinema permutam serviços. Desde cedo, o cinema aproveitou-se de textos da literatura para atrair o público ávido por histórias de amor e de aventuras. De modo que já, na primeira década do século XX, na França, a Companhia de Filmes de Arte valia-se de matrizes literárias (fontes clássicas ou modernas) para a produção de filmes narrativos cujo objetivo maior era uma “melhora em relação à qualidade precária” (GRONEMEYER, 1998, p. 36) daquele cinema mecânico que se traduzia, antes, apenas, pelos crus recortes do real.

Instaura-se, então, a partir daí, um duradouro ciclo de intercâmbio entre o verbal e o visual, o que acaba por motivar uma série de debates e estudos, em cujo cerne se situa a questão da fidelidade, dos deslocamentos e das conexões entre os textos literários adaptados para a linguagem cinematográfica.

Classificando o cinema como “arte impura” (BAZIN, 1991, p. 85), o teórico francês sustenta a tese da interpenetração de códigos a caracterizar, desde seu nascedouro, a arte da imagem em movimento, uma vez que o cinema lança mão de um emaranhado de linguagens artísticas. Ora, o cinema, como arte plural, resulta, assim, do feliz amálgama de “códigos cinematográficos e extracinetográficos” (METZ, 1980, p. 133), isto é, da combinação entre a lexicografia cinematográfica - a compreender os movimentos de câmera e recursos de montagem - e o aproveitamento dos códigos específicos de outras artes: encenação recuperada do teatro, cenografia, fotografia, iluminação, sons, cores, movimento de dança e, principalmente, a apropriação de textos escritos e /ou orais recuperados da tradição literária.

Se, nos tempos imemoriais, os relatos encontravam-se prenhes de conteúdo mítico; no avançar das épocas, mito/*mithos* e palavra/*lógos* embrenharam-se, entrelaçando, ao mesmo tempo, participação emocional e

imaginação, como ainda, racionalidade e inteligência crítica. Em seus estudos sobre *Mito e Paródia: entre a narrativa e argumento*, Raul Fiker afirma que...

O mito decorre basicamente como narrativa, e é esta sua forma literária [...]. É o caráter narrativo, oral ou escrito, que permite a especificação do mito em sua forma literária, seu 'estilo' característico. [...] a palavra grega *mithos*, além de designar uma narrativa concernente à genealogia dos deuses, se refere também a uma narrativa qualquer. (2000, p. 39-40).

Ora, o ato de narrar é o mais peculiar na cultura humana e, como um ato de fala, a ação narrativa se traduz como um registro de eventos. Diferentemente do que normalmente é chamado de "fato", seguindo a linha do pensamento de A. Bosi, o evento não é somente aquilo que acontece, mas o que "acontece para alguém". E o articulista complementa, afirmando que para haver "um evento, é necessário que esse acontecer eu o sinta como um acontecer para mim [...] num agora" (BOSI, 1988, p. 275-276).

Não podemos olvidar que narrar é sempre construir um enredo, uma seqüência de ações e, também, que tal ato está atravessado pela ótica particular de um enunciador, daí, não poder excluir das narrativas boa dose de teor ficcional. Sejam literárias ou cinematográficas essas histórias tornam-se capazes de nos impelir a viajar por lugares desconhecidos, alimentando o infinito desejo de descortinar paisagens estranhas e adubando, pelo constante exercício criativo, nosso mundo imaginativo, inserindo-nos, dessa maneira, no agradável mundo paradisíaco há tanto perdido.

Impossível ignorar, também, que o conceito de ficção embarça-se nas linhas controversas do tempo. Seja fingimento, como afirmou Fernando Pessoa, ou mesmo simulação de certas peculiaridades do real, é certo que tal conceito remete, em primeiro lugar, à narrativa da tradição oral, sendo posteriormente, encampado pelos avanços da modernidade.

Ora, se os relatos antigos, como memória de uma experiência compartilhada, eram transmitidos oralmente; as modernas tecnologias (advento da tipografia, fotografia e, a seguir, invenção do cinematógrafo) fazem despontar novas formas de veiculação cultural, transformando sobremaneira o processo de absorção e recepção dos textos. De modo que, grosso modo, a

ficção desaloja-se de seu conteúdo mítico coletivo, um contínuo processo de “desencantamento”- *Entzauberung*, no conceito werberiano - (GAGNEBIN, 2006, p. 30) constituindo-se, então, como artifício peculiar a um sujeito, já que a modernidade comporta em si o nascimento da ideia de indivíduo, herança que subjaz como marca dolorida e cortante nas sociedades contemporâneas.

Todavia a narrativa cinematográfica de Cameron estimula nossa imaginação e açula o sonhar coletivo dos povos, uma vez que nos transporta para um espaço em que limites do tempo e do espaço são esgarçados, favorecendo a busca constante do homem por um ambiente de beleza e paz. Mas como em todas as grandes histórias o princípio do prazer resta ameaçado pelo da realidade, o eterno conflito entre o Bem e o Mal se impõe e, no centro da questão destaca-se o herói da trama, o protagonista fílmico, delineado habilmente pelo cineasta americano, bem ao gosto dos grandes heróis tradicionais a lutar contra as injustiças no desesperado desejo da glória

Num cenário que remete ao homem à Idade do Ouro, o herói fílmico renovado - porém, ainda, obediente aos ditames ritualísticos - efetua sua jornada na busca por vitória e reconhecimento. Transitando entre o domínio de Eros e o de Tanatos, o herói experiencia situações que ajudam o homem a equacionar antigas questões existenciais.

Conjugando o duplo, por sua capacidade latente de metamorfose, descreve as transições vitais na organização da consciência. Assim - berçado por tecnologia avançada e, ainda, transportado para a Pandora mítica cinematográfica - o destemido gigante azul torna-se capaz de comportar em si o solar e o lunar, a modernidade e a tradição, a natureza e a cultura, alcançando, enfim, pelo renascimento como avatar, a plenitude de seu ser.

### **Em cartaz: *Avatar*, o filme**

Um frio na barriga e uma mistura de êxtase e tensa expectativa caracterizam a experiência sensorial singular despertada pelo filme **Avatar**, de James Cameron (2009). Imerso na atmosfera da Pandora cinematográfica, imposta, habilmente, pelo narrador cinematográfico, o espectador viaja pelos labirínticos caminhos de grotas e cascatas de inigualável exuberância, de

folhagens esplendorosas, de flores exóticas, de montanhas e paisagens suspensas a flutuar pendentes no espaço sideral. Guiado pelo olho-máquina, o olhar espectral vislumbra um mundo novo, mas que, no fundo, existe dentro de cada ser humano, universo compartilhado no sonhar coletivo dos povos.

Em nossa escaramuça, durante o curto período de exibição do filme, tal qual viajante das nuvens, deslizamos por florestas e vales e mergulhamos no vazio de nós mesmos, porém, amparados pelas asas de enormes vertebrados híbridos de bicos vorazes e olhar reptiliano. Não somos, apenas, *voyeurs* passivos deslumbrados com cenas e imagens a desfilar diante do espelho de nosso olhar. Interagimos. Na cumplicidade catártica da sala escura do cinema, sonhamos o mesmo sonho, experimentamos o mesmo desejo. Transcendemos.

Por que aquele mundo tão estranho parece, ao mesmo tempo, tão familiar? Qual seria o motivo da empatia entre a narrativa exibida na moldura da tela e a audiência? Qual a razão, grosso modo, da reação tão similar dos espectadores? Dessa espécie de sonho solidário? Ou devaneio compartilhado?

Ora, ao vislumbrar, curiosamente, o paraíso há tanto perdido, mas guardado, secretamente, no cofre de nossas recordações, deparamo-nos com nossa consciência mítica, com o comportamento padrão dos seres humanos, nomeados de arquétipos por Jung. Para ele, faz parte do inconsciente “uma profusão de pensamentos, imagens e impressões provisoriamente ocultos e que, apesar de terem sido perdidos [aparentemente], continuam a influenciar nossas mentes conscientes” (JUNG, 1977, p. 32-33). Em coro com o pesquisador suíço, Boechat ratifica que todos “os seres humanos, independentemente de raça ou origem cultural, possuem os mesmos arquétipos, isto é, “estruturas básicas” responsáveis pela formação dos “conteúdos do inconsciente coletivo” (BOECHAT, 1996, p. 23).

Estudos complementares, efetuados Ken Wilber, sustêm que cada pessoa possui, em seu próprio cérebro, formas simbólicas idênticas a dos outros humanos, sendo assim, “cada pessoa pode abrigar dentro de si os mesmos arquétipos mitológicos básicos” (1991, p. 157), o que, em certa

medida, pode explicar o comportamento/reacção do grupo de espectadores frente à exibição do filme.

Percebemos que, na aventura cósmica descortinada no *écran*, um entrecruzamento de vozes se faz presente. Nela, muitas narrativas se confundem, integram-se e se completam. E um vasto diálogo se estabelece, ligando os fios da tradição aos elos do contemporâneo.

Já dissemos que as relações dialógicas ultrapassam o campo da literatura, estendendo-se a outras modalidades artísticas, que, como os mitos, também constituem linguagem. Segundo Bakhtin, toda “a vida da linguagem, seja qual for o seu campo de emprego (a linguagem cotidiana, a prática, a científica, a artística, etc.), está impregnada de relações dialógicas. (1981, p. 158-159). E o filme de Cameron vem a comprovar o postulado, posto que um infinito de relações intertextuais é-nos apresentado pela enunciação fílmica, principalmente, relações que remetem ao sonho do Eterno Retorno e ao Mito do Herói tão enormemente revisitado pelos textos literários e cinematográficos.

A conexão perfeita entre natureza e seres vivos, ou seja, entre vegetais, coisas, animais e os habitantes azuis (representada, no filme, pelas fibras hospitaleiras de perfeita simbiose) acaba por amalgamar sensações dúbias de estranhamento e gozo e, ao mesmo tempo, transubstanciar o desejo de comunhão e de transcendência, de re-ligação com o divino, no eterno desejo de sondar o insondável, de explicar o inexplicável, de entender o que é ininteligível. E, nesse desejo, encontramos o narrador dessa história de avatares e vilões cobiçosos, a construir uma ambiência regida pelo princípio feminino.

Ora, na cadeia de inter-relações, não nos é possível ignorar que Pandora azulada do ano de 2154, de fato, acabe por ressignificar a grande mãe Gaia. Não podemos deixar de considerar, também, que à frente do projeto científico da criação dos avatares encontra-se uma competente e lúcida cientista: a Dra Grace Augustine. E essa não é uma coincidência isolada. Outros indícios confirmam a predominância do feminino: a feição amorosa do mundo de Pandora, a presença mítica da Grande Árvore ou, ainda, o sistema

matriarcal, sinalizado pela da liderança tribal da mãe de Neytiri – esta companheira fiel e amorosa preceptora do herói fílmico.

Embora seja situada no espaço sideral, conserva os mesmos mitologemas, ou melhor, as unidades nucleares dos mitos, de modo que em muito se assemelha à Pandora de Hefeso. A personagem mitológica grega, criada a partir do barro, “é uma imitação de mulher, mas tão perfeita que pode ser considerada uma representação do próprio feminino” (BOECHAT, 1996, p. 62). Segundo o articulista, a Pandora hefesiana personifica a transição entre natureza e cultura, fundamento que, na tessitura fílmica, não deixa de ser retomado.

Num contínuo das imagens primordiais, a narrativa fílmica recupera a *Árvore Cósmica*. Sabemos que, simbolicamente, em toda árvore, por sua formação estrutural, estão inseridos três níveis cósmicos: o subterrâneo, o terrestre e o aéreo, o que pode transformá-la em objeto de culto. No emaranhado mítico, tanto a mulher como a árvore constituem-se, desde os tempos imemoriais, como simbologia de vida, pois que em ambas manifesta-se o princípio da fecundidade. À sombra da Grande Árvore, o homem encontra seu refrigério. E por sua sacralidade não poderia ser derrubada.

Entretanto, diante do poder econômico e do prazer advindo da conquista daquilo que é efêmero, o ser humano devasta a natureza, dessacralizando, desse modo, o cosmos. (Constatação que não escapa ao texto fílmico em estudo, porquanto, em sua temática subjaz um apelo de forte compleição ecológica. Talvez o tecido cinematográfico traga embutido em si a reflexão sobre o capitalismo selvagem e suas nefastas consequências na engrenagem de todo o universo).

Em nossa perquirição intelectual, através do prisma dos estudos mitológicos, detectamos, ainda, paralelismo significativo entre a *Árvore da Iluminação* - em cuja sombra Buda se abrigava em meditação - e as árvores apresentadas pela filmagem. Se, a gigantesca *Árvore Verde* serve de lar para a comunidade tribal, a *Árvore Luminosa*, tal qual um salgueiro iluminado por fochos reluzentes, serve de abrigo ao espírito. Mágica pode curar e mesmo trazer a vida de novo.

Como nas antigas civilizações, o poder iluminatório, advindo de resplandecente luz branca, invade os seres que, num frenesi coletivo, evocam Grande Espírito, que poderoso é capaz de efetuar, ao final da história, o processo simbiótico de Sully/avatar, nosso mutante e especialíssimo herói.

Se, num primeiro olhar, morte física tende a insinuar-se; na continuidade da sequência fílmica, deparamo-nos com a morte simbólica, aquela a impor a perda sacrificial do que é negativo, mas que por sua transformação, opera a reintegração bem sucedida de um eu, antes, fragmentado – como o caso de Jake Sully. Na fusão, eis que um “novo homem”, ou um novo ser/avatar se faz, reinaugurando, dessa forma, o mito da tradição judaico-cristã.

Na cadeia intertextual (na qual toda a equipe do filme está inserida, porque um filme, como sabemos, é resultado de um grande trabalho em equipe), ousamos afirmar haver também apropriações de correntes filosóficas mais modernas: a do homem natural. Parece-nos evidente a homenagem “cameroniana” aos filósofos iluministas, ardorosos defensores de teorias sobre homem puro, posto que, nessa revisitação do mito, os espectadores contemplam os gigantes naturais: seres, então, de pele azul e calda proeminente: habitantes de aspecto felino, fantásticos e ingênuos a povoar uma lua fictícia do planeta Polyphemus, no sistema de Alfa Centauro.

Inegável a atitude catártica reinante na sala escura do cinema. A sensação de embriaguez da personagem Jake Sully, o herói crisálida, é fantasia a ser degustada e compartilhada por todos os espectadores. Talvez a personagem transubstancie o sonho premente da reintegração do eu, isto feito pela busca incessante do paraíso natural.

O mito do herói se apresenta, de fato, remodelado, embora conserve as características essenciais do aventureiro tradicional. Se, no início da narrativa fílmica, sua imagem se confunde com a do embusteiro falastrão, aos poucos, o mito se adensa adquirindo os matizes da tradição, nos quais encontramos a luta constante por um Ideal, viés peculiar, embora clichê, ao arquétipo do herói.



Como nas conhecidas narrativas épicas, o aventureiro precisa vencer etapas, ritos nos quais se incluem iniciação, passagem, vitória. Se, nos relatos antigos, Teseu precisou matar o Minotauro para poder resgatar Ariadne do labirinto; igualmente Jake Sully precisará iludir o monstro/poder econômico - no filme representado pelo militar inescrupuloso, protegido em sua super armadura - para alcançar, enfim, reconhecimento, salvando não só a mocinha, mas toda a singular tribo.

Ora, se, o objetivo primeiro era o de convencer a retirada dos nativos Na'vi, na intenção da exploração do unobtainium que, segundo a enunciação fílmica, trata-se de um mineral de alto valor mercantil; nas várias incursões ao planeta azulado e surreal de Alfa Centauro, a consciência do herói, aos poucos, se transforma. Em contato com os hábitos do povo daquele velho mundo novo, o caráter do herói é depurado. E a cobiça e o interesse pessoal cedem lugar à luta coletiva de preservação daquele paraíso longínquo.

Obediente aos contornos do mito do herói, durante sua passagem pelo reino de mães fortes, árvores sagradas e espaços labirínticos, Sully executa tarefas quase impossíveis. Desafiando perigos, transpassando obstáculos, fazendo amizade e suscitando desconfianças vai o peregrino híbrido seduzindo e conquistando o coração da princesinha azul de pontaria certa e agilidade exemplar, como também a confiança do povo.

Ritualisticamente, etapas foram suplantadas e obstáculos simbólicos superados, tornando o êxito mais significativo. Segundo considerações de Walter Boechat, “o mitologema do herói que enfrenta o monstro, e superando-o, obtém a mão da princesa, expressa o drama psicológico de homens e mulheres” na busca incessante da superação das dificuldades e no desejo da “integração do inconsciente criativo” (1996, p. 24). E nosso herói fílmico parece transfigurar essa ânsia e desejo de superação.

A tessitura cinematográfica vai, mais além, no que se refere ao simbólico. O movimento de *mise-en-abîme* deixa-nos antever o jogo especular no qual aparece a questão do duplo. As cenas iniciais da narrativa fílmica oferecem pistas nesse sentido. Primeiro por Sully suceder a seu irmão gêmeo na experiência científica. Depois, por ele dividir-se em homem e em avatar.

O personagem, como homem, é deficiente físico. Está preso definitivamente em uma cadeira de rodas. Suas pernas jazem sem vida própria. Como avatar, entretanto, desde seus primeiros momentos, sua agilidade corporal se faz pungente. Se, a descoberta de tal possibilidade desperta o menino, o *puer* freudiano, que freneticamente corre pelo arredor; a habilidade motora reforça o jogo da duplicação. Em seu sono de avatar, Jake desliza por campinas, escala escarpas íngremes, viaja no dorso de aves monstruosas - entidades a serem dominadas pela força refletida pelo espelho dos olhos - configurando o duplo uma vez mais.

O princípio do duplo rege, desde o início, seu destino e ganha reforço no desenvolvimento da narrativa. Sempre conduzido por Neyriti, a outra parte desse mesmo espelho, em seu devaneio onírico, oscila entre sua matriz humana – corruptível - e sua nova forma. Desrealização, desintegração e transfiguração. Realidade virtual possível somente, através do sono/sonho, gestada na cápsula metálica, velada e embalada por suportes bem femininos.

Cabe aqui breve reflexão sobre a função dos sonhos, uma vez que na narrativa fílmica situações de sono/sonho são constantes. Segundo o pensamento junguiano, a “função geral do sonho é tentar restabelecer a nossa balança psicológica”, visando ao “equilíbrio psíquico total”. Além de proteger as pessoas do perigo ainda, compensa “as deficiências de suas personalidades” (1977, p. 49). Numa tessitura de conteúdo altamente mítico é compreensível situações de sono/sonho, uma vez que elas abrem a possibilidade da transcendência. Ora, para tornar-se avatar, Jake Sully necessita dormir.

No casulo capsular da nave da corporação científico-militar-industrial, inicia sua viagem onírica. No jogo pendular entre sonhos e despertares, o herói experiencia a paz acolhedora e a brutalidade da guerra. Transita entre o Bem e o Mal (posições demarcadas bem ao gosto das produções hollywoodianas).

Sully, embora conheça o potencial bélico de sua expedição, surpreende-se com o brutalismo e com a covardia do corpo militar a que está subordinado. Desespera-se diante do bombardeio pesado e da destruição à força de poderosíssimas bombas e lança-fogo, impostos à pacífica e fragilizada Pandora. Quer lutar contra os invasores e, ao mesmo tempo, urge despertar do

sono/sonho mau, no qual o mítico fogo destrói tudo. A redenção ocorre pela opção de salvação ao paraíso maculado dos gigantes ingênuos de corpo azulado.

Assim, entre idas e vindas, proposto pelo movimento oscilatório da cápsula estelar, a consciência do herói se expande transitando entre *anima* e *animus* - termos correspondentes às projeções femininas e masculinas encontradas, segundo estudos junguianos, tanto no homem quanto na mulher (cf. RAMOS, 2000, p. 36). Na condensação dessas projeções, pois, encontramos Sully e Neytiri: seres a se fundirem a partir da repetição da frase “Eu vejo você” no diálogo, em cena, dos dois personagens fílmicos.

O processo de transubstanciação parece justificar a subversão/disjunção operada no texto fílmico. Ora, nas narrativas ancestrais normalmente no desfecho temos a morte do monstro/minotauro pelo grande herói masculino, no entanto, na releitura do mito por Cameron as sequências finais nos apresentam a corajosa nativa eliminando as forças malignas, porquanto é ela que mata o monstro. O texto do cineasta aponta, então, para uma espécie de fusão, de enlace feliz do masculino e feminino. Assim, o masculino heróico se amalgama à forma feminina – na simbiose *anima/animus* – e a férrea e robótica besta apocalíptica é, enfim, vencida

Portanto, dos poetas épicos de um passado já distante aos artistas de hoje - sobreviventes dessa era de hecatombe, arbítrio e crueldade - a memória dos homens mantém-se entre dois pilares: o da cultura oral, modalidade frágil a esgarçar-se nos delgados fios do tempo, e o da transmissão via-escrita (quer sobre a folha de papel ou do *écran*) que, embora de vida mais longa, está, ainda assim, inevitavelmente, circunscrita pela ausência.

Na insólita e inglória luta entre bons e maus, entre espírito e matéria, entre natureza e cultura, seja ela traduzida nas páginas dos livros, nas imagens pintadas pelos pintores, nos mármores moldados por escultores, nas melodias dos compositores ou mesmo vislumbrada no enquadramento da tela do cinema, encontramos, de fato, o homem, ávido de religiosidade. Esse ser, envolto por todas as eras, é caminhante do tempo na incessante busca por uma essência que imagina ter perdido.

No desejo de reintegração, fantasia, imagina e cria seus espaços de felicidade, universos de infindável esperança, onde heróis atuam a vencer perigos e a conquistar mocinhas. No resgate desses espaços de delícias, encontram-se cineastas, roteiristas e demais componentes da equipe cinematográfica, que - em sua eficaz relação de cumplicidade com espectadores - reatualizam o imaginário mítico, possibilitando o acesso a Pandoras fantásticas, onde o sonho do Shangri-lá se torne, finalmente real, mesmo que seja, apenas, por alguns instantes – isto é, durante a efemeridade temporal de uma narrativa, projetada sob o látego da lente, numa sala escura de cinema.

### Referências

- AVATAR**. Direção do filme: James Cameron. Elenco: Zoe Saldana (Neytiri); Sigourney Weaver (Dra Grace Augustine); Sam Worthington (Jake Sully) e outros. Estúdio/Distrib.:Fox Filmes do Brasil. Realização: EUA (2009).
- BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1981.
- BAZIN, André. **Por um cinema impuro: defesa da adaptação e teatro e cinema**. In: \_\_\_\_\_. **O cinema: ensaios**. Tradução de Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991, p..
- BOECHAT, Walter. **Arquétipos e mitos do masculino**. In: \_\_\_\_ (org.). **Mitos e arquétipos do homem contemporâneo**. Petrópolis: Vozes, 1966.
- BOSI, Alfredo. **Céu, inferno**. São Paulo: Ática, 1988.
- FIKER, Raul. **Mito e paródia: entre a narrativa e o argumento**. Araraquara: FCL/Laboratório Editorial/UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2000.
- GRONEMEYER, Andréa. **Film: a concise history**. New York: Laurence King, 1998.
- JUNG, Carl G. **Chegando ao inconsciente**. In: \_\_\_\_\_ [et al ]. **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. Tradução de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1980.

RAMOS, Maria Lúcia. **Interfaces: literatura, mito, inconsciente, cognição**. Belo horizonte: Ed. UFMG, 2000.

WILBER, Ken. **A consciência sem fronteiras**. Tradução de Kátia Maria Orberg e Eliane F. Pereira. São Paulo: Cultrix, 1991.