

ALICE KINGSLEIGH: HEROÍNA OU REBELDE VITORIANA?

Maria Angélica Seabra Rodrigues MARTINS⁷⁶

Resumo: A personagem central da obra Alice no País das Maravilhas (1865), de Lewis Carroll será abordada, neste artigo, a partir da adaptação cinematográfica da obra efetuada por Tim Burton em 2010, observando-se o encaminhamento dado pelo cineasta a um argumento vitoriano, cuja ênfase na construção da heroína aproxima-se dos moldes femininos atuais, considerando-se as estruturas do inconsciente que levam a personagem a adquirir sabedoria e a desenvolver a coragem e a capacidade de decidir seu próprio destino. Como suporte teórico-metodológico serão utilizados os estudos proppianos e greimasianos sobre a construção do herói, além dos estudos psicanalíticos junguianos acerca da individuação.

Palavras-chave: Construção do herói. Psicanálise. Antropologia. Semiótica. Intertextualidade.

Abstract: *In this paper the central character from the book Alice in Wonderland (1865) by Lewis Carroll will be analyzed, from Tim Burton's sighting in the adaptation for the movies (2010), by observing the analysis of a Victorian argument made by the filmmaker and his emphasis on the construction of a heroine with a characterization of the female pattern at the present time, considering the structures of the unconscious that lead the character to acquire knowledge, to develop the courage and the capacity to decide her own destiny. As a theoretical and methodological support, the proppian and greimasian studies of the construction of the hero and the psychoanalysis studies by Carl Jung about the individuation will be used.*

Keywords: *Construction of the hero. Psychoanalysis. Anthropology. Semiotics. Intertextuality.*

Introdução

A figura do herói é inerente a todas as culturas humanas. Seus feitos são transmitidos aos jovens nos ritos de iniciação pelos anciãos das tribos, a fim de que adquiram as responsabilidades relativas a seu papel na sociedade em que estão inseridos. Muitas das estórias folclóricas relatam os feitos de determinado herói, que

levaram a modificações em comportamentos ou que solucionaram conflitos em determinadas tribos, muitas vezes expondo-se a perigos que poderiam lhes custar a própria vida, mas que se mostraram capazes de conduzir a uma evolução humana e moral desse indivíduo e do povo por ele representado.

À medida que a narrativa se desenvolve, surgem elementos capazes de auxiliar o indivíduo em formação a entender as pressões do id (mente pré-consciente), oferecendo possíveis soluções, de acordo com os requisitos de sua mente consciente (ego) ou inconsciente (superego), temporárias ou permanentes, para problemas que o perturbam. Ao focar problemas humanos universais, as narrativas folclóricas (e os contos de fadas) auxiliam a abordagem de problemas existenciais como morte, envelhecimento, limites da vida, segundo Bettelheim (1987), que devem ser enfrentados, como a questão do mal, tão presente quanto a virtude e que estão figurativizados nas propensões desenvolvidas por todo ser humano, as quais devem ser enfrentadas e os problemas morais solucionados de forma a promoverem a integração do indivíduo ao meio social, de forma equilibrada.

Ao fornecer a problemas cotidianos uma roupagem que aborde temáticas apresentadas de forma figurativizada, tais histórias propiciam que situações complexas sejam vivenciadas em um mundo de fantasia, o “lá-então”, em que tudo é possível. Ao observar as lutas e bravatas do herói (ou heroína) da história, enfrentando monstros, bruxas, florestas encantadas, o ego em formação se identifica com esse herói e compreende que também é capaz de se libertar de suas dificuldades, caso atue de maneira correta e seja persistente. A necessidade da fantasia estaria relacionada ao fato de a criança possuir um ego frágil, em processo de construção; dessa forma, deve visualizar em um contexto exterior a ele os desejos que não consegue dominar, a fim de que possa obter algum tipo de controle sobre os mesmos. (BETTELHEIM, 1980, p.71)

A personagem Alice será analisada neste artigo, a partir do filme de Tim Burton (2010), observando a interpretação do diretor às obras de Lewis Carrol (*Alice no País das Maravilhas*, de 1865, e *Alice através do espelho o que ela encontrou por lá*, de 1871), observando-se o encaminhamento dado pelo cineasta a um argumento vitoriano, cuja ênfase na construção da heroína aproxima-se dos moldes femininos atuais, considerando-se as estruturas do inconsciente que levam a personagem a adquirir

⁷⁶ MARTINS, Maria Angélica Seabra Rodrigues docente do Departamento de Ciências Humanas da FAAC – Faculdade de Arquitetura, Arte e Comunicação, Unesp-Bauru-SP

sabedoria e a desenvolver a coragem e a capacidade de decidir seu próprio destino. A simbologia dos elementos apresentados será observada à luz da antropologia e da psicologia (individuação junguiana), utilizando como instrumental teórico metodológico as teorias do discurso, a partir das relações envolvendo os sujeitos enunciadore, a intertextualidade e a carga ideológica que se manifesta no contexto dessa nova versão.

Alice: a heroína no limiar de uma nova era

A estória de Alice no País das Maravilhas, na versão cinematográfica de Tim Burton (2010) apresenta uma nova versão do herói, feminina, adulta, e que marca o alvorecer de um novo século, em que mudanças significativas irão determinar o novo papel da mulher na sociedade. Alice é aquela que ousa romper limites, opondo-se aos ditames da restritiva sociedade vitoriana e decidir seu próprio destino como mulher.

Dependendo do contexto em que estiver inserido, o herói tanto poderá representar a complexidade psicológica e ética da condição humana, quanto transcender essa mesma condição, ao assumir virtudes que o ser humano comum dificilmente consegue atingir, como a fé, a coragem, a determinação e a paciência. Dessa forma, ousa ir além, destacando-se do comum dos mortais e, por isso mesmo, é por eles amado (ou odiado). A Alice de Tim Burton será observada como a que representa as mudanças de uma era, um reflexo do super-homem de Nietzsche, liberto de todas as amarras impostas pela época, sem arrependimentos e sem falsos moralismos.

O conceito de herói remete ao herói clássico grego, que fornecia o modelo de conduta para a sociedade de sua época e era guiado por ideais nobres e altruístas como liberdade, fraternidade, sacrifício, coragem, justiça, moral, paz. Seu périplo em direção à heroicidade envolvia adquirir a *hybris* ou temperança, marca característica do verdadeiro herói. Hércules e Ulisses despenderam longo tempo e muitas ações para a alcançarem, e, no caso do primeiro, também o direito à divindade, por meio do martírio pelo fogo; no caso do navegador, as muitas peripécias para domar sua prepotência e obter de Poseidon, a quem ofendeu, a permissão para voltar para seu *oikos*, seu lar, o que somente ocorre com a interferência de Zeus.

No caso de Alice, os acontecimentos que envolveram o século XIX e que surgem na obra de Lewis Carroll, por meio das marcas deixadas no discurso pelo enunciador, serão retomadas no intertexto estabelecido por Tim Burton, a partir de **Alice no País**

das Maravilhas (1865) e **Através do espelho e o que encontrou por lá** (1871), enfatizando aspectos que o enunciador considera pertinentes, a partir da visão que o homem do século XXI tem das transformações vividas pela mulher, em decorrência dos acontecimentos que pontuaram a segunda metade do século XIX, e o século XX. Se a visão do primeiro escritor está contextualizada no universo vitoriano, a do diretor perpassa uma visão abrangente dos acontecimentos, produzindo um modelo de heroína com características marcadamente feministas.

Se o herói grego constituía um reflexo da sociedade de seu tempo, a Alice de Tim Burton é aquela que evidencia mudanças significativas no universo feminino, a partir da visão de um indivíduo de época posterior ao ocorrido e que imprime sua marca a seu discurso. Dessa forma, se revela ao receptor elementos que remetem ao contexto de época em que esse discurso foi escrito, de certa forma à revelia do autor, também não deixa de apresentar a interpretação do diretor acerca desses fatos, o que remete a Bakhtin, quando afirma que existe na linguagem “vozes sociais e históricas, que lhe dão determinadas significações concretas e que se organizam no romance em um sistema estilístico harmonioso(...)”(BAKHTIN, 1988, p. 106) o que leva a identificar a língua como “uma opinião plurilíngue concreta sobre o mundo”(IDEM). Existe, portanto, a inter-relação entre dois enunciados: o do contexto de época pesquisado e o transformado pelo roteirista e recriado pelo diretor, em discursos que dialogam entre si, produzindo efeitos de sentido que, ao mesmo tempo em que contam uma estória, também a contam com a marca do enunciador/diretor, construindo uma visão plurilíngue do mundo, no conceito bakhtiniano:

O diálogo das linguagens não é somente o diálogo das forças sociais na estática de suas coexistências, mas é também o diálogo dos tempos, das épocas, dos dias, daquilo que morre, vive, nasce; aqui a coexistência e a evolução se fundem conjuntamente na unidade concreta e indissolúvel de uma diversidade contraditória e de linguagens diversas. (BAKHTIN, 1988, p.159)

Dessa forma, segundo a teoria bakhtiniana, o discurso seria observado como mecanismo dinâmico, em que “todos os termos de um texto vêm inseridos em múltiplas situações, em diferentes contextos linguísticos, históricos e culturais”, segundo Lopes (2003, p.70), o que leva à pluralidade de sentidos em um texto, a sua construção dialógica. Kristeva ao retomar Bakhtin e considerar no texto a noção de sujeito, do destinatário e dos textos externos, observa que essas três dimensões

realocam em dois eixos as relações entre o sujeito e o destinatário (horizontal) e o espaço onde as palavras se manifestam em direção ao corpus literário (vertical), encontrando outra esfera de existência, isto é, tornando-se discurso.

Por meio da leitura ocorre a apropriação de um texto por outro, em que se cria uma nova significação; dessa forma, “toda sequência está duplamente orientada: para o ato de reminiscência (evocação de uma outra escrita) e para o ato de intimação (a transformação dessa escritura)” (KRISTEVA, 1978, p.121). Nesse processo Kristeva retoma o dialogismo bakhtiano, analisando-o tanto sob a ótica da subjetividade, quanto da comunicatividade, substituindo a noção de intersubjetividade pela de intertextualidade (cf. LOPES, 2003, p.71), conceito por ela criado em 1969. Com base nesse direcionamento, a noção de “pessoa-sujeito da escritura” cede espaço à da “ambivalência da escritura” (KRISTEVA, 1978, p.121). Dessa forma, um texto dialoga com outros textos, **embora também reflita as vozes de seu tempo, os hábitos, os valores, as crenças e a história de um grupo social, seus anseios e temores.**^[77] Retomando Eichembaum (1970):

A obra de arte é percebida em relação com as outras obras artísticas, e com ajuda de associações que são feitas com elas. Não apenas o pastiche, mas toda obra de arte é criada paralelamente e em oposição a um modelo qualquer. A nova forma não aparece para exprimir um conteúdo novo, aparece para substituir a velha forma que perdeu seu caráter estético. (cf. LOPES, 2003, p.73)

Segundo Zani (2003), como o conceito de dialogismo extrapola a literatura e a história de suas fontes, manifestando-se no interior de produções artísticas e culturais variadas (pintura, cinema, música, literatura), em uma polifonia “onde vozes subexistem, como uma relação intertextual” (p.126), capaz de se estender por vários meios e períodos, refletindo a intertextualidade tanto desempenhos anteriores do próprio autor, quanto as influências de outros autores, o que se manifesta por meio da projeção da enunciação no enunciado, e que faz da comunicação um “exercício dialógico” (LOPES, 2003, p.73), polifônico e “visceralmente ideológico” (IDEM), à medida que o enunciador imprime seu direcionamento ao constructo de seu texto-discurso.

Dessa forma, observa-se que Tim Burton imprime a sua versão de Alice à possibilidade de o sujeito/mulher vitoriana reagir contra os reguladores sociais da época, o que seria inadmissível, naquele contexto histórico-social, mas que constitui um eco da

modernidade do século XXI, estabelecendo uma releitura da obra de Lewis Carroll, em que a garota que cai na toca do coelho pode apenas sonhar com um mundo diferente de fantasias. Com base nas transformações sociais e históricas que perpassam os séculos XIX e XX, modificadoras do papel da mulher, levando-a a assumir sua participação enquanto sujeito, em um novo mundo em que o feminismo se impõe, o intertexto apresenta a Alice Kingsleigh atual manifestando rebeldia, traços de reação ao sistema em que a história está inserida, evidenciando que não aceita as imposições, desde o não uso do corpete e das meias em uma ocasião especial, até a não aceitação imediata do casamento com um lorde, ambição máxima das donzelas da sociedade de seu tempo. Tim Burton mantém o corpus básico de Carroll, ambientando sua estória em um suposto futuro da Alice original, com traços de contemporaneidade, o que Lopes (2003) denominaria “visceralmente ideológico”.

O dialogismo entre o texto literário de Carroll e o de Burton perpassa a retomada do tema do primeiro, revestindo-o de um novo investimento ideológico, possível para o homem do século XXI, que pode retomar a obra original, apresentando na ficção um salto de apenas treze anos, quando na realidade sua Alice transporia mais de um século, o que justifica também a “muiteza” (coragem, ousadia, na colocação do Chapeleiro Maluco) de que se investirá a personagem ao longo da estória. Nessa releitura da Alice de Lewis Carroll, observa-se a carnavalização bakhtiniana, que se manifesta em um “mundo de ponta-cabeça, em que se suspendem todas as regras, as ordens e proibições que regem as horas do tempo de trabalho na ‘vida normal’, segundo Lopes (2003, p.77), “quando a ordem, o bom senso, as leis e as hierarquias que organizam nosso mundo cotidiano são virados para o avesso, e as distâncias firmemente estabelecidas pelas convenções são abolidas” (IDEM), impondo-se um novo modo de relações humanas, que surge em oposição às relações sociais: “A conduta, o gesto e a palavra do homem se libertam da dominação das situações hierarquizadas (camadas sociais, graus, idades, fortunas) que as determinam inteiramente fora do Carnaval e se tornam excêntricas, deslocadas do ponto de vista da lógica da vida habitual”. (BAKHTIN, 1970, p.170)

A sugestão de que o *modus operandi* dessa nova Alice será diferente é apresentado logo no início, quando, ao invés de meninas brincando no jardim, como na obra de Carroll, surge uma reunião de homens de negócios e uma Alice criança que, acordando após um pesadelo, surpreende a conversa dos adultos e a fala emblemática do

[⁷⁷] Grifo nosso

pai que marcará seu percurso ao longo da estória: “A única forma de alcançar o impossível é acreditar que é possível”. O diálogo com o pai acerca do medo da loucura, ao lhe contar o sonho com o coelho de paletó, a lagarta azul e o pássaro dodô evidencia um “exercício polifônico” em uma visão diferenciada do mundo, pois em um contexto onde não seria adequado incentivar-se a fantasia nas crianças, uma vez que a própria infância não deveria ser estimulada, mas rapidamente transposta, segundo Ariès (1981), o pai diz a Alice não se preocupar com o inadequado, pois entre as pessoas que conheceu as malucas eram as mais interessantes:

ALICE: -- Será que estou louca?

PAI: -- Receio que sim. Você é louquinha. Maluca. Pirada. Mas vou lhe contar um segredo: as melhores pessoas o são. (...)

Treze anos após, o dialogismo se manifesta, no contato com o mundo do futuro noivo, que tenta dominar sua imaginação:

HAMISH: -- Por que gasta seu tempo pensando em coisas impossíveis?

ALICE: -- Papai dizia que acreditava em seis coisas impossíveis antes do café.

É o choque de dois universos em que o mundo em tons pastel, marcado pelas convenções sociais hierarquizadas do noivo irá contrastar vivamente com as cores fortes e com o inesperado do País das Maravilhas. Alice foge do convencional, ao ser inquirida pelo noivo com um pedido de casamento para o qual não tem uma resposta, no momento, e “mergulha na toca do coelho”, um mundo que existia em sua imaginação, em que a paisagem é desafiadora, as cores fortes e as convenções não são respeitadas (o Chapeleiro Maluco caminha sobre a mesa posta para o chá para recebê-la, a rainha descansa seus pés sobre um porco, ao invés de uma almofada, por exemplo).

A polifonia surge nesse mundo em tons pastéis onde tudo aparentemente é perfeito, como marca das situações contraditórias: uma irmã feliz segundo as convenções, mas traída pelo marido; um noivo lorde, expectativa de toda donzela, mas em um noivado arranjado, sem relações afetivas; uma moça de dezenove anos que foge de um pedido de casamento, quando o maior risco para toda moça da época era não encontrar um noivo... Mas, como afirma Bakhtin, todo discurso ideológico que

representa o lado pretensamente sério da vida é manipulatório, o discurso que se constrói entre o lado de fora e o de dentro da toca do coelho objetivam manifestar no sujeito Alice a possibilidade de transformar sua capacidade em estado virtual de se rebelar em atualização, ao transformá-la de inconformada em heroína, o que ocorrerá em seu percurso no País das Maravilhas para provar a todos que é a “verdadeira” Alice, ou seja, a que aprendeu, quando criança, a capacidade de ir contra o sistema e de passar de potência ao ato.

Segundo Lopes (2003), a ficção da modernidade “nasce do encontro de vozes diferenciadas que se somam, se interenunciam, se contradizem, se homologam e se infirmam umas às outras – em síntese, se relativizam mutuamente” (p.76): “o resultado é que a intertextualidade nasce da percepção da disjunção existente entre essas duas vozes, essas duas consciências, esses dois discursos, homólogos narrativos das contradições profundas que coexistem a cada instante dentro e fora de uma mesma coletividade” (IDEM)

Dessa forma, Tim Burton apresenta um discurso em que dois textos se contradizem, de maneira a que um surge como uma inversão jocosa, paródica, ridícula do outro, segundo a visão cotidiana do mundo, dentro do que Bakhtin denominaria *carnevalização*, a tal ponto que não se sabe qual seria o verdadeiro e qual o falso, ou qual o real e qual o imaginário, nos mundos de Alice, o que lhe deixa a opção da escolha.

A competencialização do herói

Além de Bakhtin, outros estudiosos que se dedicaram à visão funcionalista da língua, os chamados formalistas russos, também renovaram a metalinguagem crítica, fornecendo novos modelos de análise do texto literário. Entre eles destacam-se Jakobson, e seus estudos sobre as funções da linguagem, particularmente a relação entre a emotiva e a poética; Eikhenbaum e Tomachevski, analisando elementos como a entoação e o ritmo no verso e na prosa; Tynianov, com uma metodologia para os estudos literários (LOPES, 2010); e Propp, apresentando um estudo da estrutura dos contos fantásticos (ou maravilhosos), por meio da observação das repetições que observou nos mais de 400 contos populares russos analisados:

O fato de que os contos são compostos sempre dos mesmos elementos serve a Propp como prova de sua origem comum. A *Morfologia* o leva a vislumbrar o fator social que constitui a protoforma subjacente ao conto: é o caso do ritual de iniciação como fonte arcaica dos motivos do conto mágico. A lei da metamorfose, fundamental na morfologia goethiana, vem completar o paralelismo entre essas duas manifestações. As duas morfologias - a de Goethe e a de Propp - representam a busca de leis capazes de descrever a repetição dos fenômenos e também a causa da repetição. Longe de um interesse abstrato pela composição literária, a morfologia proppiana fundamenta-se nessa repetição presente nos contos russos. (LOPES, 2010, p.13)

Propp observou que certas estruturas, principalmente as relativas à natureza oral dos contos, permitia-lhes que fossem transmitidos através dos séculos, sem que sua essência desaparecesse, apesar da interferência do narrador, podendo alterar certos elementos para adaptá-lo à compreensão de seu público, características do conto que Jolles (1976) denomina “formas simples” e que permitia que fosse compreendido por todos. Ao se isolar as partes elementares de um conto, surgia uma morfologia, ou seja, “uma descrição do conto maravilhoso segundo as partes que o constituem, e as relações destas partes entre si e com o conjunto” (PROPP, 1984, p.25). Por se tratar de uma narrativa breve, objetiva e compacta, em sua estrutura importava saber *o que* fazem as personagens (IDEM, p.26), pois o conto maravilhoso atribui ações iguais a personagens diferentes, o que permite o estudo desses contos “a partir das funções dos personagens” (p.25), entendendo-se por função “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” (p.26)

Propp (1984), também identificou um modelo abstrato presente nas estruturas desses contos, capazes de produzir o “efeito narrativa”, manifestando-se, em princípio, na inversão da situação inicial: assim, a uma situação inicial de carência, envolvendo o herói, segue-se a liquidação dessa carência; se houver a ruptura de um contrato, termina com o restabelecimento desse contrato, por exemplo. Greimás, na linha estruturalista, retoma os estudos de Propp e observa que as sequências propostas estão abrigadas em uma estrutura, cujo padrão marca o percurso do herói, em um modelo triádico das provas performativas, que denominou **prova qualificante**, em que ocorre a aquisição da competência por parte do sujeito (querer e dever, poder e saber); **prova principal**, ou performance do sujeito e muitas vezes um lugar de confrontação com um anti-sujeito; e a **prova glorificante** ou lugar de reconhecimento do sujeito, isto é, a sanção do contrato estabelecido.

Na década de 60, Greimás concluiu que o percurso do sujeito articulava, de forma regular, quatro percursos encadeados: *manipulação, competência, performance e sanção*. Na manipulação, um destinador (um sujeito que *faz fazer*) exerce sobre um destinatário (sujeito operador) um fazer persuasivo, induzindo-o a um *querer* ou a um *dever fazer*, mediante a apresentação do objeto de sua ação e levando-o a um *fazer-crer*. Dessa forma, estabelece-se entre ambos um contrato fiduciário, que no final do percurso será sancionado pelo destinador como positivo ou negativo. (BARROS, 1990)

Em *Alice no País das Maravilhas* (2010) de Tim Burton, o não conformismo de Alice, atuando como destinador, a induz a um querer-fazer/não aceitar o casamento arranjado, o que a leva a empreender a fuga para adquirir a competência (ou prova qualificante) para, na condição de donzela da era vitoriana, renunciar a seu papel social de mulher submissa a um casamento como única opção feminina. Dessa forma, a estória introduz um improvável argumento – para a época – o da escolha da mulher por uma profissão exclusivamente masculina (dirigente de uma empresa de navegação), ao invés da vida como mãe de família e dama da sociedade, uma marca deixada no discurso pelo enunciador Tim Burton.

O percurso que a leva a se tornar heroína é o desenvolvido no País das Maravilhas, o “lá-então” de que fala Bettelheim (1987). Alice-adulta tem que se fazer diminuta para entrar nesse reino, em que a temática remete à infância e à época de fantasias estimuladas pelo pai (agora falecido). Observa-se no líquido que a faz encolher a figurativização do retorno a um tempo em que se alcançava o impossível, meramente acreditando-se ser possível, por isso ela toma o conteúdo do frasco onde está escrito “Drink me” e encolhe; da mesma forma come o pedaço do bolo (Altenstrudel), quando precisa crescer para pegar a chave sobre a mesa.

Nesse novo mundo aonde Alice-adulta chega, o tempo-espaco não são marcados como no mundo exterior, por isso o questionamento apresentado pelos habitantes do Mundo Subterrâneo quanto a ela ser a mesma que um dia estivera lá. Segundo Pinel (2003), a trajetória do herói relaciona-se a seu posicionamento diante dos acontecimentos do mundo, caminhando do egoísmo para o alocentrismo, ou seja, em sua evolução aprende a ter os outros como seu centro de interesse. Nesse percurso, suas atitudes envolvem adquirir conhecimento sobre os fatos, motivar-se a ocupar o lugar ou a desempenhar a função esperada, mostrar-se pronto a novos aprendizados (com humildade), ser audacioso (ter coragem), e fazer por merecer. Nesse percurso,

compreende o sentido da vida e o valor do coletivo, o que o motiva a não mais pensar de forma egocêntrica. Dessa forma, ao ser apresentada a Absolem, o guardião do Oráculo – um pergaminho mágico que revela presente, passado e futuro – quando lhe indagam se é a Alice verdadeira, a lagarta, como o arquétipo do velho sábio, responde: “Não totalmente”, ou seja, Alice precisaria, como afirma Pinel, aprender a ter os outros como seu centro de interesse, desenvolver o altruísmo, para poder se tornar digna de portar a espada Vorpal e matar o Jaguadarte no Gloriandei.

A heroína irá desenvolver seu percurso a partir das provas que enfrentará para se qualificar até desempenhar sua prova glorificante, quando realiza o esperado: matar o Jaguadarte e libertar o reino da Rainha Branca, destruindo a Rainha Vermelha. No terreno do “aqui-agora”, irá se competencializar para realizar sua performance principal: ser capaz de matar o Jaguadarte, seu medo maior, para enfrentar o mundo exterior e realizar a sanção positiva, do ponto de vista do destinador.

A primeira prova é a do confronto com o Capturandum, animal semelhante ao puma, batedor dos guardas da Rainha Vermelha. Alice não acredita ser real o que está passando, mas parte de um sonho, então não se move e se belisca (como o pai a ensinara) para acordar, mas é ferida pelas garras do animal, o que configura, segundo a análise de Propp (1984, p.35), o dano, que determina “o nó da intriga”, inserindo Alice no contexto da estória, pois precisa ser auxiliada pela ratinho alfaiate (adjuvante) que arranca um olho do animal com sua agulha, para que Alice possa fugir. Entretanto, esse ferimento também acrescenta um outro aspecto ao conto, pois antecipa a função em que o herói é marcado (*marca, estigma*), que lembrará a personagem durante toda a trama, de que não está vivendo um sonho.

Ao fugir, Alice e os gêmeos Tweedledee e Tweedledum – personagens originais de outra obra de Lewis Carroll, *Através do espelho e o que Alice encontrou por lá* (1871) – chegam a uma encruzilhada em uma cena que traça um intertexto com o filme *O mágico de Oz* de 1939, na qual há duas placas com indicações confusas: Sub sul (SNUD) e Subleste (QUEAST), que remetem à confusão da própria mente da futura heroína. Nesse momento, ocorre a segunda prova, quando os meninos são levados por um grande pássaro JubJub e Alice fica só, tendo que enfrentar o medo da solidão em terras desconhecidas. Motivada pelo desejo de ir em auxílio dos gêmeos, Alice embrenha-se em uma floresta escura, com árvores retorcidas – marca de Tim Burton – quando surge o Gato de Cheshire, como adjuvante, que cuida de seu ferimento, apenas

para que não infeccione, embora não o faça desaparecer, e a conduz ao Chapeleiro Maluco e à Lebre de Março.

Um aspecto interessante abordado quanto a esse encontro é que se Lewis Carroll trata da questão do tempo, com a discussão à mesa girando em torno de o relógio do Chapeleiro não estar funcionando direito para marcar o dia, quando deveria marcar a hora, no século XIX, no filme de Tim Burton, a questão da loucura é abordada com a ruptura da noção de valores espaciais: o Chapeleiro vem saudar Alice que chega com o gato, atravessando *por sobre a mesa vitoriana posta para o chá*; da mesma forma, a lebre despeja o líquido em uma xícara com o fundo quebrado; e Alice, diminuída por um líquido dado pelo Chapeleiro, para escondê-la dos guardas da Rainha Vermelha, é colocada *dentro de um bule de chá*.

Nesse universo contraditório, cabe ao Chapeleiro revelar a Alice seu papel, recitando-lhe o mito presente no oráculo, primeiramente em linguagem cifrada: “Estava briluz e os silvos tovos gireavam e gimbolavam no vabar. Tão mimíssicos eram os borogovos que os momequis foram transgabar”.

Como ela não compreende a linguagem cifrada, continuou: “O jaguadarte com olhos de fogo. Mandíbulas que mordem e presas que agarram. Cuidado com o Jaguadarte, filho. E o frumioso Capturandum. Ele empunhou sua espada Vorpal: a Lâmina Vorpal que fura quem a encara. Ele o deixou morto, mas com a cabeça. Ele retornou galopando vitorioso.”

O Chapeleiro revela a Alice que o mito é sobre ela, mas a futura heroína recua: “Eu não mato. Então tire isso da mente”, ou seja, o sujeito Alice ainda não desenvolveu a competência do poder-fazer, para conseguir realizar sua performance principal.

Como resposta, agindo como destinador de uma ação, o Chapeleiro procura manipular Alice, a partir da intimidação, despertando-lhe um dever-fazer: “Mente? Você não mata (jocosos). Tem alguma ideia do que a Rainha Vermelha fez?” . Alice procura se defender: “Eu não conseguiria se quisesse”. Então ele retorna à manipulação por meio da provocação: “Você não é mais a mesma de antes. Você era muito mais... muitais. Perdeu sua *muiteza*”. Ao que ela responde, aceitando a provocação: “Minha muiteza?”. O Chapeleiro responde, apontando-lhe o peito: “Aí dentro. Falta algo”. Estabelece-se o fazer-creer entre destinador e destinatário, quando Alice pede-lhe que conte o que a Rainha Vermelha fez, embora ele a advirta não ser uma estória bonita; ela

lhe pede que também fale sobre o ataque do Jaguadarte ao reino da Rainha Branca e a destruição.

Após a narração dos fatos, chegam os soldados da Rainha Vermelha e, para que Alice escape, o Chapeleiro a coloca (ainda diminuta) na aba de sua cartola e a atira na outra margem do lago, dizendo-lhe para fugir para o reino da Rainha Branca. Ocorre a terceira prova, pois no dia seguinte, após ter passado a noite escondida sob a cartola, Alice é encontrada pelo cão Bayard, a serviço da Rainha Vermelha, que se mostra amigável e lhe conta que o Chapeleiro foi pego. Ao invés de se salvar, Alice pede ao cão que a leve ao encontro da inimiga, em Salazen Grum, para salvar o amigo, ocorrendo nova prova de altruísmo. Alice cavalga o cão como se fosse um corcel de um herói e desenvolve nova performance secundária.

A prova seguinte a espera na chegada ao castelo, cercado por um fosso onde boiam cabeças dos inimigos, justificando o mote (e a crueldade) da Rainha Vermelha: “Cortem-lhe a cabeça!”. Alice deve pisar sobre elas para transpô-lo, municiando-se de coragem, ela vence essa prova e penetra nos jardins do palácio, justamente no instante em que a rainha joga críquet com um ouriço como bola. Alice liberta o animalzinho, em um ato heróico, realizando performances secundárias, ainda como pequenina, mas que a preparam para o Gloriandei, cujo papel principal – o de heroína – ainda não aceita.

No jardim, pede ao coelho branco um pedaço do doce que a faz crescer e, como fica muito alta, utiliza-se desse fato como um ardil, ao ser encontrada pela rainha, dizendo-lhe ser uma fugitiva da terra de Afensa, pois crescera muito e os seus não mais a aceitavam. Dessa forma, enquanto destinatador, utiliza a sedução por meio de um saber-fazer sobre a rainha/destinatário e obtém a sanção positiva, pois a tirana se identifica com ela, devido ao tamanho de sua cabeça e a acolhe como “protegida”, estabelecendo-se entre ambas um contrato fiduciário.

Nesse episódio há um intertexto a ser considerado com a Odisseia de Homero, pois Ulisses também se utilizou de um ardil semelhante, para entrar nos muros de Troia, dentro de um enorme cavalo. A Alice diminuta ou em tamanho normal (reconhecível), não poderia fazê-lo, mas imensa, pode entrar, incógnita (*chegada incógnito*, na teoria de Propp), o que, o que permite o desencadeamento das outras funções: um falso herói apresenta pretensões infundadas (*pretensões infundadas*), que se traduz pelos planos da Rainha Vermelha e do Valete de dominarem no Gloriandei e de Alice se tornar a nova protegida da Rainha.

Na sequência, é proposta à futura heroína uma tarefa difícil (*tarefa difícil*): Alice deve tomar a espada Vorpal guardada pelo temível Capturandum; por meio da sedução, o destinador Alice, utilizando-se de um saber-fazer, devolve ao animal o olho que lhe fora anteriormente arrancado pelo ratinho e obtém a adesão do destinatário, que por meio de um querer-fazer permite que ela pegue a chave pendurada em sua coleira e abra o baú onde está a Vorpal. A sanção desse percurso do sujeito é, portanto, positiva, e Alice dá mais um passo rumo a sua heroicidade. A tarefa é realizada (*realização da tarefa*).

O Chapeleiro e o Ratinho são condenados à decapitação pela Rainha Vermelha, mas organizam uma revolução, no momento da execução da pena, conclamando o povo à luta contra a tirana, no que são atendidos. Alice surge na praça montando o Capturandum e, em meio à confusão, o ratinho grita “Fuja, Alice!”, momento em que o herói é reconhecido (*reconhecimento*), também ocorrendo na sequência o *desmascaramento* do malfeitor, quando o Chapeleiro chama a rainha de Cabeçuda e mostra que toda a corte usava disfarces (narizes, orelhas, barrigas postiças) para ficarem feios e serem aceitos pela tirana.

Ao chegar a Marmoreal, Alice executa nova performance, entregando à Rainha Branca a espada Vorpal, dizendo-lhe que a devolvia a quem ela de fato pertencia. Entretanto, ocorre uma tentativa de manipulação do destinador/rainha sobre Alice, quando afirma que a armadura já estava completa, faltando apenas o campeão que a vestiria para enfrentar o Jaguadarte e olha significativamente para Alice, o que sugere a provocação segundo um saber-fazer, atribuindo ao destinatário/Alice um dever-fazer. Entretanto, como parte de seu processo persuasivo de levar o destinatário primeiramente a crer nas razões do destinador, Mirana dissimula, rapidamente acrescentando que Alice é um pouco mais crescida do que esperava (para usar a armadura). O destinatário/Alice, induzido, em parte, pela manipulação do destinador/rainha, conta que sua altura se devia ao excesso de Altestrudel, então Mirana prepara-lhe uma poção para que retorne ao tamanho normal.

A função o herói recebe nova aparência (*transfiguração*) apresenta-se na roupa com que Alice surge vestida: túnica e calças compridas, como um príncipe hindu, em um lugar onde reina a extrema feminilidade nos vestidos, nos gestos, na aparência e na voz suave. Dessa forma, o tema da transformação do indivíduo em heroína está figurativizado no abandono das vestimentas femininas, contra as quais ela já esboçara

descontentamento no mundo exterior, ao não vestir o corpete e as meias para a festa. No Mundo Subterrâneo não há o regulador social que a impede de assumir, agora, seus desejos, o que fica evidente no próprio reconhecimento de seu ego, no contato a seguir com Absolem, que também está finalizando seu processo de transformação, fechando-se em um casulo:

ALICE: Absolem? Por que está de cabeça para baixo?

ABSOLEM: Cheguei ao fim desta vida.

ALICE: Você vai morrer?

ABSOLEM: Transformar-me.

ALICE: Não vá. Preciso de sua ajuda. Não sei o que fazer...

ABSOLEM: Não posso ajudá-la se você nem sabe quem é, menina idiota.

ALICE: Eu não sou idiota! Meu nome é Alice. E moro em Londres. Minha mãe se chama Helen e minha irmã, Margaret. Meu pai se chamava Charles Kingsleigh. Ele tinha um projeto de viajar ao redor do mundo e nada o deteve. Eu sou filha dele. Eu sou Alice Kingsleigh.

ABSOLEM: Alice, finalmente! Você era tão tola quando estive aqui pela primeira vez. Pelo que me lembro, chamava de “País das Maravilhas”.

Alice então se recorda dos acontecimentos de sua infância no mesmo local, tornando-se um sujeito agora competencializado segundo um poder e um saber-fazer, estando apta a vestir a armadura e a empunhar a espada Vorpall. Contrariando as expectativas dos amigos, Alice/heroína chega montando o Capturandum, a fim de realizar sua performance principal: matar o Jaguadarte. Segundo Resende (2010): “A lagarta é um ser rastejante que fica independente na forma de borboleta. Pode-se dizer que Alice “rasteja” em sua vida, ao contrário do dinamismo e brilho que alcança ao final da aventura.”⁷⁸

No campo de batalha, confrontam-se as irmãs Iracebeth, a irascível Rainha Vermelha, tema da fúria e do descontrole do mal, figurativizados no nome e na aparência (cabelos vermelhos, testa larga, roupas de época) em Elizabeth I, rainha da Inglaterra; e Mirana, nome de provável origem latina, significando mulher sábia,

⁷⁸ <http://apsiqueemundo.blogspot.com/2010/07/alice-no-inconsciente-coletivo-2-parte.html>

admirável, tematizando o Bem, o que está figurativizado nos gestos contidos, na fala suave, no temperamento controlado e na presença do branco e do azul, cores suaves; Entretanto, também apresenta atitudes dissimuladas, a preferência por tratar com seres mortos, batom, unhas e sombrancelhas negras, em um vivo contraste com o branco predominante no reino marmóreo, sugerindo um outro traço de sua personalidade, trazido ferreamente sob controle.

O confronto com o Jaguadarte é marcado pelo encorajamento a partir da recordação do pai das seis coisas impossíveis, que ela atribui a seu próprio percurso no Mundo subterrâneo e vai recitando, enquanto enfrenta o monstro:

Seis coisas impossíveis. Conte-as, Alice. Um: há uma poção que faz você encolher. Dois: e um bolo que faz você crescer [ataca o animal e corta-lhe a língua; ele a joga no chão com a cauda]. Tres: animais podem falar. Quatro, Alice!: Gatos podem desaparecer! Cinco: existe um lugar chamado País das Maravilhas. Seis: eu consigo matar o Jaguadarte.

Retomando Jung, Rezende (2010) esclarece que quanto mais largo o campo da consciência, quanto mais o indivíduo se conhecer, maior será o livre arbítrio, mais possibilidades se apresentarão e poderão ser concretizadas pelo eu: “O eu possui o livre-arbítrio – como se afirma, mas dentro dos limites do campo da consciência” (JUNG, 1990a, p. 4, cf, RESENDE, 2010)

Alice, um sujeito devidamente competencializado segundo um poder e um saber-fazer, realiza sua performance principal, mata o Jaguadarte, obtendo a sanção positiva, e devolve o Reino à Rainha Branca. Entretanto, como a competencialização também envolve adquirir a capacidade de agir por si mesma e de improvisar quando necessário, contrariando o oráculo, que dizia que ela matara o Jaguadarte mas não lhe cortara a cabeça, Alice imprime sua marca ao momento presente e, de um salto, pula sobre o pescoço do monstro e com um único golpe decepa-lhe a cabeça com a Vorpal, o que causa estranhamento aos amigos. Dessa forma, a nova Alice está preparada para deixar o Mundo Subterrâneo, pois adquiriu a coragem, a persistência e a sabedoria necessárias para construir próprio seu futuro.

A grande batalha e o universo junguiano

A temática do Bem e do Mal está figurativizada, no campo de batalha, tanto nas cores, quanto no aspecto de cada jogo: no de xadrez, com peças brancas a descoberto, vence o raciocínio, a sabedoria; no de baralho, cartas vermelhas, a trapaça, o que será visível, quando Iracebeth, ignorando a proposta de paz de Mirana, apresenta sua maior arma, o Jaguadarte.

O excesso de racionalismo da cabeça volumosa, que impede o controle das emoções (Iracebeth não consegue lidar com o ciúme do relacionamento dos pais com a irmã, por isso faz cobranças carregadas de ira a seu redor); e o lado extremamente feminino de Mirana, que precisa de um cavaleiro que vista a armadura, pois é incapaz de matar qualquer ser vivo; sob a ótica junguiana, Iracebeth e Mirana representam o *animus* e a *anima* exacerbada, entre esses dois arquétipos Alice deve aprender seu próprio autocontrole.

Segundo Resende (2010):

(...) Alice confronta os dois opostos de si mesma – Iracebeth e Mirana – e leva o melhor dos dois, apesar deles acabarem se separando novamente. Mas o conhecimento advindo do seu embate ficou e transformou a personagem. Sua *persona* acaba se constituindo como uma armadura, que precisa usar para saber se impor aos circundantes e tomar as rédeas da sua vida. A ênfase agora recai em Mirana, que passou a reinar no mundo subterrâneo. (...) a Rainha Branca fornece uma *persona* de guerreira e encarna também o feminino. Como símbolo do Si-mesmo detém os opostos em si, e usa de dons sobrenaturais. Apoiava uma mulher em uma época de preconceitos, rigidez e pressões, e fornece-lhe os instrumentos interiores para seu sucesso.⁷⁹

A simbologia presente nesses dois aspectos torna-se patente na busca de Alice pelos momentos em que esteve com o pai – seu exemplo de *animus* empreendedor, destemido, audaz – uma vez que no universo vitoriano em que vivia estava a mulher cercada de normas e regras que impediam o desenvolvimento da racionalidade, pautando seus atos em uma *persona* marcada por atitudes suaves (porém irreais), similares às da Rainha Branca. Já a atitude típica da Rainha Vermelha, no universo junguiano vista como aquela que não consegue desenvolver a *persona*, o trato social,

⁷⁹ <http://apsiqueemundo.blogspot.com/2010/07/alice-no-inconsciente-coletivo-2-parte.html>

geralmente é temida, não desejada. O coelho branco que surge no momento de decisão no mundo real é o símbolo que indica a Alice o momento de resgatar sua capacidade de ação, sua “muiteza”, ou seja, a capacidade de reagir, de colocar-se contra os ditames da sociedade e seguir seu próprio destino.

Segundo Jung (2008), quando um arquétipo surge em um sonho, na fantasia ou na vida, ele fornece ao indivíduo uma força que gera fascínio ou impele à ação. O ser humano possuiria “uma psique pré-formada de acordo com sua espécie, a qual revela também traços nítidos de antecedentes familiares” (JUNG, 2008, p.90) determinada a partir de formas de função denominadas por ele “imagens”, que expressam não apenas a forma da atividade a ser exercida, mas também, simultaneamente, a situação típica na qual se desencadeia a atividade:

Tais imagens são “imagens primordiais”, uma vez que são peculiares à espécie, e se alguma vez foram ‘criadas’, a sua criação coincide no mínimo com o início da espécie. (...) Uma vez que tudo o que é psíquico é pré-formado, cada uma de suas funções também o é, especialmente as que derivam diretamente das disposições inconscientes. A esta pertencem a fantasia criativa. Nos produtos da fantasia tornam-se visíveis as ‘imagens primordiais’ e é aqui que o conceito de arquétipo encontra sua aplicação específica (IDEM)

(...) arquétipos são possibilidades herdadas para representar imagens similares, são formas instintivas de imaginar. São matrizes arcaicas onde configurações análogas ou semelhantes tomam forma (...) Resultariam do depósito das impressões superpostas deixadas por certas vivências fundamentais, comuns a todos os humanos, repetidas incontavelmente através dos milênios (SILVEIRA, 1978, p.77)

As vivências típicas a que se refere Jung estão relacionadas às emoções e fantasias causadas por fenômenos da natureza, pelas experiências com a mãe, pelos encontros do homem com a mulher (e vice-versa), pelas jornadas difíceis como a travessia de mares e de grandes rios, pela transposição de montanhas etc. Tais vivências constituiriam disposições herdadas que, inerentes à estrutura do sistema nervoso, seriam capazes de construir “representações análogas ou semelhantes”, as quais, funcionando como um nódulo de concentração de energia em estado potencial, atualizam-se na forma de imagens arquetípicas, que muitas vezes se manifestam nos sonhos, sendo instintivamente reconhecidas nos contos de fadas e nas histórias folclóricas. No caso de Alice, a toca do coelho simboliza a fuga dos padrões conhecidos, para que possa entrar em contato com seu rico universo interior, em busca de saídas para a situação de

desagrado em que se encontra. Entretanto, a ruptura com tais padrões exigirá um afastamento dos elementos da “caverna”⁸⁰ em que esteve aprisionada, para encontrar a si mesma, sua força interior e fazer valer sua vontade.

Como protagonista da estória, Alice, representa o ego, aquilo que o indivíduo conhece sobre si mesmo ou, como afirma Jung, o ego “é o sujeito de todos os atos conscientes da pessoa” (1990A, p. 1, cf. RESENDE, 2010). Tais atos corresponderiam a ações baseadas no uso da própria vontade e com objetivos bem definidos, por isso é através dele que o indivíduo pode ou não mudar seu destino e também por isso somente Alice pode matar o Jaguadarte (IDEM), optando por cortar-lhe a cabeça, o que não estava determinado anteriormente, no oráculo, pois seu ego ainda não estava formado.

Dessa forma, deve desenvolver um percurso rumo à heroicidade, enfrentando diferentes desafios, rumo a sua individuação. Nesse trajeto, encontra diferentes auxiliares e oponentes que a auxiliam ou instigam em momentos críticos. Assim, é conduzida por um adjuvante, o sorridente Gato de Cheshire, quando está para errar o caminho; é aconselhada pela lagarta Absolem (arquétipo do velho sábio), que também lhe sinaliza o momento de se transformar, ao passar de verme a borboleta (símbolo de transformação: morte e vida, liberdade), evidenciando que Alice estaria pronta para aceitar novos desafios no mundo exterior, assumindo sua própria vontade. Tim Burton enfatiza o inconsciente sombrio, com figuras que o marcam como a um pesadelo, como o estranho Valete de Copas (o protetor da Rainha Vermelha), as árvores ressequidas, o céu enevoado, o contraste entre o branco e o negro no reino da Rainha Branca, e entre o vermelho e o negro no reino da Rainha Vermelha, uma tirana a quem faltam emoções adequadamente desenvolvidas.

O colorido do ambiente e a maquiagem/aparência exacerbadas dos personagens de sonho do País das Maravilhas, como a do Chapeleiro Maluco; a cabeça enorme da Rainha Vermelha; e o negro dos lábios, contrastando com a palidez cadavérica da Rainha Branca, em nada se parece com os tons pastéis do mundo exterior. Esse conjunto de elementos simboliza os medos mais profundos que essa Alice terá que enfrentar para se tornar adulta e uma heroína capaz de retornar, enfrentando os ditames da era vitoriana, assumindo não o papel esperado para uma mulher – casar e ser submissa ao marido – mas se tornar uma dirigente de uma companhia de navegação e viajar por todo o mundo.

⁸⁰ Referência ao “Mito da Caverna” de Platão

Se o sangue do Jaguadarte corresponde ao prêmio obtido pela façanha alcançada e o meio pelo qual ela será transportada ao mundo exterior, e que Alice bebe sem temor, o mesmo não acontece com Iracebeth ao receber a notícia de seu exílio para o mundo exterior, um mundo que exigia o equilíbrio das emoções, competência que ela não possuía; dessa forma se desespera ao saber que não terá a seu lado o valete, para a proteger dos excessos de sua própria falta de habilidade no trato social.

Conclusão

Alice desenvolve o percurso do herói, em seu mundo interior, o que a qualifica para desempenhar a rebeldia que irá expressar em seu retorno, transformada: não mais a menina medrosa e rebelde, mas a mulher decidida e compromissada com seu futuro. Dessa forma, deixa o mundo conhecido, os hábitos segundo os quais foi criada e em cujos valores sua moral se desenvolveu, para descobrir o sentido da vida que lhe fora transmitido pelo pai, quando criança, por meio da magia e do estímulo à fantasia, em uma época em que o comum era o estímulo ao oposto, ou seja, como a infância não era cultuada, os indivíduos aguardavam a idade adulta para se manifestarem, o que não ocorre com Alice e o pai.

Penetrar na toca do coelho, ao fugir, no momento em que é dada em casamento a um rapaz com quem não simpatiza, simboliza o retorno às lembranças de uma época em que tinha o poder de decisão. Dessa forma, as personagens que encontra no País das Maravilhas representam aspectos de seu universo interior: o Chapeleiro Maluco, o medo de sua própria loucura, que a desafia; a Lebre maluca, que age de forma totalmente desconexa, a ruptura com os padrões da época; a Rainha Vermelha, o excesso de racionalidade (*animus*) e a tirania; a Rainha Branca (*anima*), etérea, mas incapaz de tomar atitudes – a própria lady vitoriana – que precisa de Alice para que seja seu Cavaleiro.

Observa-se uma luta entre o delicado e vulnerável papel feminino, esperado da mulher da época, e a necessidade de assumir seu lado guerreira para poder modificar seu destino e exercer seu livre arbítrio. Sob a ótica junguiana, os arquétipos da *anima* e do *animus* necessitam entrar em equilíbrio, bem como seu ego, para que Alice seja um indivíduo completo: sendo feminina, mas capaz de tomar suas próprias decisões. Dessa forma, a protagonista/sujeito pode, finalmente, adquirir as competências necessárias à

obtenção de sua heroicidade: sabedoria, comedimento, capacidade de perdoar, humildade, astúcia, recebendo a sanção positiva do destinador “busca do self” que a motivou a ir à procura de seu mundo interior.

Referências.

BAKHTIN, M. *La Poétique de Dostoievski*. Paris, Seuil, 1970.

_____. *Questões de literatura e estética: a teoria do romance*. São Paulo: HUCITEC, 1988.

BARROS, D. L. P. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 1990.

BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fadas*. Porto Alegre: ArtMed, 1987.

CHEVALIER, J.; GHEEBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1991

KRISTEVA, Julia. *Semeiotike: recherches pour une sémanalyse*. Paris: Coleção Points-Essai, Éditions du Seuil, 1978, p.120/121.

LOPES, E. Discurso literário e dialogismo em Bakhtin. IN: BARROS, D. L. P; FIORIN, J. L. *Dialogismo, polifonia, intertextualidade*. São Paulo: EDUSP, 2003.

JOLLES, A. *Formas simples*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo, Cultrix, 1976.

JUNG, C.G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. *Tipos psicológicos*. Petrópolis: Vozes, 2009

LOPES, M. Propp e Jakobson: dois momentos do formalismo russo. *Revista Galaxia*, v. 10, São Paulo, n. 19, p. 10-23, jul. 2010. http://www.fcsh.unl.pt/invest/edtl/verbetes/F/formalismo_russo.htm. Acesso em 20/01/2011.

PINEL, H. *Educadores de rua*. Belo Horizonte: NUEx-PSI, 2003.

SILVEIRA, N. *Jung – vida e obra*, 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978

ZANI, R. Intertextualidade: considerações em torno de dialogismo. *Revista Em Questão*, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.

<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/revistaemquestao/article/viewFile/3629/3418>. Acesso em 13/02/2011