



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURA – TEL**

ANA GABRIELLA EBERLE GONTIJO

A jornada da heroína em *Alice no País das Maravilhas*, de Tim Burton

BRASÍLIA

2021

ANA GABRIELLA EBERLE GONTIJO

A jornada da heroína em “Alice no País das Maravilhas”, de Tim Burton

Monografia em Literatura apresentada ao curso de Letras Português da Universidade de Brasília - UnB, como requisito parcial para a obtenção dos títulos de Bacharela e Licenciada.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Patrícia Trindade Nakagome

AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo à querida Patrícia — excepcional professora e orientadora — pela paciência durante esses dois semestres, ensinamentos, compreensão e que sem sua ajuda eu estaria perdida até hoje. À minha mãe, Deise, por todo o apoio e dedicação para que eu pudesse seguir estudando e concluir o curso após tantos anos. Ao Caio, quem acompanhou mais de perto o desenvolvimento deste trabalho, me ouvindo tagarelar diferentes ideias e teorias, sempre me apoiando.

Agradeço por todas as *playlists* de música instrumentais que ouvi durante esse período que me ajudaram a concentrar e tranquilizar nos momentos de ansiedade. Aos fantásticos Lewis Carroll, Tim Burton e Linda Wooverton, por terem criado e desenvolvido uma personagem tão única quanto Alice.

Agradeço aos meus colegas, professores, familiares, amigos, todos os que de alguma forma contribuíram para o meu crescimento pessoal e profissional na universidade e na vida, de modo que eu chegasse até aqui com orgulho das escolhas tomadas. Que este estudo contribua significativamente com as reflexões que foram suscitadas.

“- Qual a semelhança entre um corvo e uma
escrivanhinha?”

Lewis Carrol. Chapeleiro Maluco, in *Alice no
País das Maravilhas*

SUMÁRIO

Introdução	7
1 PRIMEIRO ATO	10
1.1 O mundo comum (e a rejeição do feminino)	10
1.2 Chamado a aventura.....	14
1.3 Travessia do primeiro limiar.....	15
1.4 Encontro com o mentor.....	17
2 SEGUNDO ATO	19
2.1 Provas, aliados e inimigos	19
2.2 Aproximação da caverna secreta	22
2.3 Provação e recompensa.....	29
3 TERCEIRO ATO	31
3.1 O caminho de volta, ressurreição e o elixir.....	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36

RESUMO

O presente trabalho tem como objeto de estudo o filme *Alice no País das Maravilhas* de Tim Burton (2010), o qual será analisado sob a ótica literária acerca da jornada da heroína. O filme se passa 13 anos após a história original de Lewis Carroll, com Alice aos 19 anos voltando ao mundo fantástico que visitou quando criança. O intuito deste trabalho é investigar e demarcar os estágios da jornada a partir das perspectivas de Christopher Vogler *A jornada do herói* (2015), que baseia seu trabalho em *O herói de mil faces* (1949) de Joseph Campbell e no trabalho de Maureen Murdock *A jornada da heroína* (2020) que traz uma jornada mais íntima ao interior da mulher. Assim, a trajetória da personagem Alice será vista da perspectiva de como é ser mulher dentro de uma jornada mítica. Também serão analisados os personagens e quais são seus papéis na história de Alice.

Palavras-chave: Alice no País das Maravilhas. Tim Burton. Jornada do Herói. Jornada da Heroína.

“A Alice de Tim Burton” — Uma Introdução

Alice no País das Maravilhas, obra publicada em 1865, pelo matemático Charles Lutwidge Dogson, sob o pseudônimo de Lewis Carroll e originalmente chamada de *As Aventuras de Alice no Reino Subterrâneo*, é um clássico da literatura inglesa. O livro conta a história de Alice, uma menina curiosa, que cai na toca de um coelho e é transportada para um mundo fantástico, povoado por criaturas peculiares e lugares estranhos.

A obra é repleta de sátiras, metáforas, poemas populares da Inglaterra e também de referências linguísticas e matemáticas, sendo considerada atemporal “Alice permanece um mito ctônico, no qual uma donzela é tragada pelas entranhas da terra para ser devolvida à superfície após o cumprimento do rito de passagem que a amadurece” (trecho retirado da introdução do livro “Alice no País das Maravilhas” escrito por Marcia Heloisa, 2019). Uma história que atrai a todos, *Alice no País das Maravilhas* foi recontada de várias formas, transformada em filmes, cada adaptação com uma ressignificação.

Em 2010, o cineasta Tim Burton realizou sua versão cinematográfica em 3D de *Alice No País das Maravilhas* pelos estúdios da Disney. A história de Burton se passa 13 anos depois da original, quando Alice se encontra com 19 anos e está prestes a ser pedida em casamento. Em um ataque de pânico, ela foge, seguindo um coelho branco que tem sido presente em seus sonhos desde que era uma criança, cai em um buraco e acaba retornando ao do País das Maravilhas, onde tudo parece familiar, mas ao mesmo tempo nada reconhecível. Após chegar lá, seres estranhos lhe informam que seu destino como Alice é salvar o mundo fantástico e todas as criaturas do terrível domínio da Rainha Vermelha e de seu dragão Jagodart. Alice, porém, não lembra nada de sua primeira ida ao lugar, o que acaba levando-a a diversas situações complicadas e a se questionar sobre ela mesma, sempre com a afirmação “é apenas um sonho”.

Timothy “Tim” Walter Burton é um cineasta, produtor, roteirista, escritor, animador e desenhista norte-americano, que se tornou famoso por seus filmes que sempre apresentam aspectos góticos, fantasiosos, excêntricos ou sombrios. Após sair da faculdade, ganhou uma bolsa para estudar no Instituto de Artes da Califórnia, sendo contratado por Walt Disney Studios como aprendiz de animador. Durante esse período, Tim Burton fez seus primeiros três curtas metragens “*Vincent*”, “*João e Maria*” e “*Frankenweenie*”. A história do último, que envolvia um cachorro morrendo e sendo ressuscitado de forma análoga ao Frankenstein, foi

considerada sombria demais pela Disney, levando Buton a ser demitido. Porém, seu gosto pelo horror e o sombrio tornou-se sua marca, presente em diversos filmes de sucesso como “Batman” em 1989, “Batman – O Retorno”, o clássico “Edward Mãos de Tesoura”, “Planeta dos Macacos”, entre outros.

Alice no País das Maravilhas marcou a carreira do artista como um dos filmes mais aguardados e o mais bem sucedido, mercadologicamente falando, de Tim Burton. O que chama atenção na releitura de Burton do clássico é que ele não se limitou a fazer apenas uma adaptação do livro, ele optou por dar continuidade à trajetória de Alice e é isso que justifica a escolha em analisar a versão cinematográfica sob a perspectiva da jornada feminina e heroica.

Na história original, de Lewis Carroll, Alice é apenas uma criança explorando um mundo recém-descoberto, cheio de criaturas e lugares nunca vistos antes. A Alice de Burton não é mais uma criança e, ao enfrentar questões do mundo de uma jovem adulta, precisa tomar decisões e fazer escolhas que vão determinar seu futuro. Alice é uma personagem criativa e exótica. Ela não quer que lhe sejam impostos pensamentos e ideias conservadoras, como o uso de espartilhos e meias calças ou com a imposição de um marido. Alice tem suas próprias concepções do mundo e deseja tomar suas próprias decisões.

O objeto da pesquisa tem a jornada de Alice e seu amadurecimento como ponto norteador. Observando as histórias de Alice, foi possível notar que em meio a sua jornada como heroína, derrotando dragões e enfrentando vilões, havia também uma jornada feminina, uma busca pelo seu verdadeiro eu, uma jornada de amadurecimento. O intuito, então, é partir da leitura dos livros “A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores” de Christopher Vogler e “A Jornada da heroína: A busca da mulher pela integridade” de Maureen Murdock os quais tem sua base no Herói de Mil Faces de Joseph Campbell, para chegar a uma jornada da completa da heroína.

Assim, esse trabalho possui dois focos que serão divididos nos estágios da Jornada do Herói:

(1) *Compreender e analisar o enredo e a narrativa, desde o mundo comum de Alice, sua estadia no País das Maravilhas, mundo especial, até seu retorno.* Levando em consideração os estágios da Jornada mítica do Herói de Christopher Vogler, o desenvolvimento será dividido em três atos: 1. *Partida, separação*; 2. *Descida, iniciação e penetração*; 3. *Retorno.* A *Partida* é o momento em que é apresentado o mundo cotidiano da personagem e onde ocorre o chamado à aventura; A *Descida* é o momento no qual a personagem se encontra no mundo especial, conhece seus aliados, inimigos e passa por

provações; O *Retorno* é o momento do caminho de volta para o mundo comum.

(2) Paralelamente a Jornada do Herói, vamos *estabelecer e identificar* as etapas da Jornada da Heroína de Maureen Murdock dentro da jornada mítica da personagem. A Jornada de Murdock trata do caminho pelo qual as mulheres precisam passar durante seu desenvolvimento para se tornarem pessoas completas, recuperando o significado da natureza feminina e tornando-se seguras de si, valorizando os múltiplos significados do que é ser mulher, sentindo-se em equilíbrio entre o arquétipo feminino e o arquétipo masculino. “A heroína, deve se tornar uma guerreira espiritual. Isso demanda que ela aprenda a delicada arte do equilíbrio e a paciência para a lenta, sutil integração de seus aspectos femininos e masculinos” (MURDOCK, 2021, p.11). A heroína deve lutar contra seus demônios internos e externos de sua jornada.

Por fim, iremos considerar também, os personagens secundários e seus papéis no percurso de Alice, apresentando seus respectivos arquétipos. Definir os arquétipos é uma ferramenta indispensável para compreender o objetivo e a função dos personagens na história, cada um deles afeta a história e o herói de uma forma diferente e importante. “Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar padrões antigos de personalidade que são uma herança compartilhada da raça humana” (Vogler *caput* Carl G Jung. VOGLER, 2015, 1 p. 61).

PRIMEIRO ATO

1.1 O mundo comum e a separação do feminino.

A primeira cena de *Alice no País das Maravilhas* de Burton poderia ser caracterizada como um prólogo, momento que antecede a parte principal da história. Podemos ver um enorme palácio no qual um homem, Charles Kingsley, se encontra em uma reunião com seus sócios sobre a expansão de seu negócio. Neste primeiro momento, é usado um jogo de claro e escuro nas cenas, com tons mais quentes e tons sépia para criar mais a frente um contraste entre passado e presente.

A pequena Alice aparece na porta do escritório de seu pai, Charles, alegando ter novamente o mesmo pesadelo. Seu pai, então, a acompanha até o quarto e a coloca novamente na cama, onde ela detalha seu sonho cheio de animais, criaturas estranhas como um gato sorridente e uma lagarta azul. Ela pergunta, *Você acha que estou enlouquecendo?* e o pai, coloca a mão em sua testa, como quem mede a temperatura e responde: *Acho que sim, você está louca, maluca, perdeu a razão. Mas, vou te contar um segredo, as melhores pessoas são.* Alice, ri da resposta de seu pai e ele então diz *é apenas um sonho, Alice, mas se ficar muito assustada, você sempre pode acordar assim...* e faz o gesto de um pequeno beliscão no braço da pequena.

Logo de início, a história apresenta uma boa relação entre Alice e seu pai, os dois são bem próximos, partilham brincadeiras e momentos de aprendizado. Murdock diz que “A relação de uma jovem garota com seu pai, faz com que ela veja o mundo através de seus olhos e veja ela mesma refletida nele” (MURDOCK, 2020 p. 33). Alice procurava seu pai, pois sabia que ele estaria presente para confortá-la, com ele encontrava apoio e identificação. Charles pode ser considerado um pai aliado que “treina sua filha para continuar apesar das falhas e dos sentimentos normais de ansiedade” (MURDOCK, 2021, p. 34).

O *mundo comum* de Alice é apresentado quando um novo cenário aparece. Possui cores mais nítidas e claras, indicando uma mudança de lugar e, logo abaixo na tela do espectador, é indicada a passagem do tempo “Treze anos depois”. Nessa nova cena, uma carruagem segue uma estrada de chão, muito bem cuidada, repleta de árvores e arbustos podados. Em “O herói de mil faces”, Joseph Campbell descreve o início da típica jornada do herói “um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prestígios sobrenaturais” (VOGLER *apud*

CAMPBELL), Vogler por sua vez, define o mundo comum como “o mundo comum é o contexto, a base e o histórico do herói [...] o lugar de onde viemos por último” (Vogler, 2015, p. 138).

Alice, agora com seus 19 anos, se encontra dentro da carruagem acompanhada de sua mãe, Helen Kingsley. Ambas estão com roupas de gala características da Era Vitoriana, época na qual a história se passa. A mãe passa a mão nos cabelos e na roupa de Alice, arrumando-a, e a moça franze o cenho e balança a cabeça rejeitando os cuidados da mãe.

A cena segue com Alice perguntando se não poderiam ir embora e sua mãe diz que notariam caso elas não aparecessem. A mãe de Alice, mesmo após a rejeição da primeira tentativa, segue tentando deixar Alice mais apresentável e nota que ela está sem seu espartilho e sem meia calça. Antes do questionamento de sua mãe, Alice diz:

Alice: *“Sou contra elas”*

Mãe: *“Mas não está apropriadamente vestida”*

Alice: *“Quem diz o que é apropriado? E se falarem que é apropriado usar um bacalhau na sua cabeça, você usaria?”*

Alice demonstra insatisfação com os padrões de vestimenta impostos de sua época e se recusa a segui-los. Aqui, também, podemos identificar um momento importante da jornada da heroína de Murdock, a separação do feminino, “A jornada da heroína começa com a luta da heroína para se separar fisicamente e psicologicamente de sua própria mãe e do arquétipo da mãe” (Murdock, 2020, p.19). Alice não se identifica com a mãe e questiona a figura materna e suas decisões sobre o fato de ela ser induzida a aceitar o que lhe é imposto com a frase “se falarem que é apropriado usar um bacalhau na sua cabeça, você usaria?”.

Ao ver o rosto de desaprovação da mãe, ainda completa “O papai teria rido”, o que evidencia novamente a boa relação que tinha com o pai e indica implicitamente que o pai não está mais presente. Alice pede desculpas logo em seguida e diz que teve o pesadelo novamente. A mãe percebe o desconforto da filha, retira o colar de seu pescoço e coloca no de Alice dizendo “Pronto, está linda! Agora, consegue dar um sorriso?” Alice, então, faz um sorriso forçado apenas para satisfazer a mãe.

Outro ponto forte a ser considerado é a aproximação do pai como figura apoiadora de suas ideias. No momento da separação do feminino, a mulher rejeita a figura da mãe e tudo que é associado a ela e procura identificação com o masculino. A jovem protagonista percebe que as normas masculinas são o padrão da sociedade e que os homens não sofrem com as mesmas

adversidades que as mulheres e nesse sentido parecem ser mais livres, ter mais autonomia e sucesso. “A garota, observa conforme ela cresce e deseja se identificar com o glamour, prestígio, autoridade, independência e dinheiro controlados pelo homem. Muitas mulheres bem-sucedidas são consideradas *filhas do pai* por procurarem a aprovação e o poder do primeiro modelo masculino” (MURDOCK, 2020, p.31). Alice sente falta dessa aprovação que o pai lhe concedia e deixa isso claro quando diz “O papai teria rido” e também mais para frente ao reconhecer o trabalho de seu pai.

As duas personagens chegam ao seu destino, um enorme palácio, local no qual uma grande festa da nobreza britânica era realizada, e seguiram até o jardim onde as pessoas dançavam. Ao chegar, Alice e sua mãe se deparam com os anfitriões da festa, uma mulher muito bem-vestida e de aparência rígida e um dos sócios que aparecem conversando com o Charles Kingsley no início do filme. A anfitriã avisa a Alice que Hamish a espera para dançar.

Alice, enquanto dança com o filho dos anfitriões, solta uma risada e eles iniciam um diálogo:

Hamish: *Eu te divirto?*

Alice: *Não, eu tive uma visão súbita. De todas as damas de calças e os cavalheiros de vestido.*

Hamish: *Seria melhor não compartilhar suas visões. Na dúvida, permaneça em silêncio.*

Alice, que estava empolgada com a sua visão, se sente reprimida e perde rapidamente o interesse pela dança. Por observar o céu, esbarra em outras pessoas que dançam, deixando Hamish irritado:

Hamish: *Onde está a sua cabeça?*

Alice: *Pensava em como seria voar.*

Hamish: *Por que perde seu tempo pensando em algo tão impossível?*

Alice: *Por que não? Meu pai disse que, às vezes, ele acreditava em seis coisas impossíveis antes do café da manhã.*

Ao fundo, a mãe de Hamish insinua que ele se apresse. Ele pega o braço de Alice e a chama para um canto, avisando para que ela o encontre no gazebo em dez minutos e se retira. Duas personagens surgem para contar que Hamish pedirá Alice em casamento, e logo depois sua irmã, Margaret, aparece, ela conta que estão todos ali reunidos para assistir ao pedido e que a festa na verdade, é uma festa de noivado. Margaret acredita que Alice aceitará o pedido, mas Alice diz:

Alice: Eu não sei se quero me casar com Hamish.

Margaret: Com quem, então? Não achará melhor que um Lorde. Em breve terá 20 anos, Alice. Seu belo rosto não durará eternamente. Quer ser um fardo para sua mãe?

Alice: Não.

Margaret: Então, se casará com Hamish. Será tão feliz como sou com Lowell e sua vida será perfeita. Já está decidido.

Durante vários momentos de exposição do *mundo comum*, Alice é reprimida pelos modelos femininos, que tentam ditar como ela deve ser e agir, o que a deixa retraída e pensativa. Também temos o modelo masculino rejeitado, que representa o caminho imposto que ela deve seguir e de forma alguma se mostra agradável. Assim, a personagem é apresentada como uma pessoa curiosa, de mente criativa e alerta, mas que tem viver “dentro da caixinha”.

Geraldine, mãe de Hamish e anfitriã da festa, chama Alice para uma conversa. Durante o passeio no jardim, Geraldine fala sobre ter netos e como Alice está destinada a ter filhos bonitos e que seu filho possui uma digestão muito delicada. Neste mesmo momento, Alice vê um coelho por dentre os arbustos, Geraldine diz não ter visto nada, e a conversa continua. O coelho continua aparecendo até que Alice decide deixar de lado sua conversa e ir atrás do animal. Aqui é apresentado mais um modelo feminino que tenta colocar Alice dentro dos padrões femininos exigidos, Geraldine impõe que Alice se casar e tenha filhos bonitos, que cuide da comida e da saúde de um homem já adulto.

Durante sua procura pelo coelho, Alice passa por sua tia Imagem, que parece viver em uma fantasia na qual espera por seu noivo, mero fruto de sua imaginação, e por Lowell, o marido de sua irmã, beijando outra mulher em um canto mais afastado do jardim. Lowell tenta disfarçar e pedir que Alice não conte para a irmã, alegando que Margaret nunca mais confiaria nele novamente e que com isso o casamento seria arruinado, ao que Alice responde: *Não sou eu que estou agindo pelas costas dela.* Hamish, que passava pelo caminho, encontra Alice e a leva para o gazebo, para realizar o pedido.

Todos se encontram de frente para o gazebo, enquanto Hamish se ajoelha e pega as mãos de Alice, que, por sua vez, vê uma lagarta azul no ombro do rapaz e a retira, colocando em um canto. Ao fundo, um homem faz uma pintura do suposto casal. Hamish faz o pedido e Alice responde:

Alice: Bem...Todos esperam que eu seja e você é um Lorde.

Meu rosto não vai durar e eu não quero acabar como...

(Alice olha para a tia). Isso está acontecendo tão rápido, eu... acho que...

Nesse momento, Alice não quer seguir as obrigações lhe são colocadas, mas também não quer decepcionar as pessoas com as quais ela se importa. Sem resposta, procura alguma saída, olha para o lado e vê novamente o coelho branco de colete azul, desta vez segurando um relógio e sinalizando com o dedo indicando que já está na hora. Alice, então, sai correndo atrás do coelho,

fugindo da situação em que se encontrava, seguindo em direção ao animal que corria por entre as árvores, até que chega próxima de um tronco seco com um grande buraco. Alice olha para dentro da grande toca, se desequilibra e cai.

Murdock diz que, “Parte da missão da heroína, é encontrar seu papel no mundo, o qual a possibilita encontrar sua identidade. É importante para uma mulher saber que ela consegue expressar seu coração, mente e alma” (MURDOCK, 2020, p.47). Alice está completamente perdida em meio a tantas decisões que precisam ser tomadas, se encontra em frente a um caminho que ela não deseja seguir e tem medo de se expressar verdadeiramente. No momento em que uma opção de escape aparece, ela segue sem hesitar.

1.2 Chamado à Aventura

O chamado à aventura simboliza a necessidade de mudança no mundo comum do personagem. Pode tanto ser uma inquietação no íntimo do herói, quanto ser um novo evento, uma declaração de guerra,

O mundo comum da maioria dos heróis representa uma condição estática, mas instável. As sementes da mudança e do crescimento são plantadas, e é preciso apenas de uma pequena nova energia para fazê-las germinar. Essa nova energia, simbolizada de incontáveis maneiras em mitos e contos de fadas, é o que Joseph Campbell designou como *chamado à aventura* (Vogler apud Campbell, 2015 p. 153).

O chamado à aventura se apresenta de várias formas para Alice. O primeiro convite que ela recebe é a repetição do sonho, ele é o primeiro momento de contato que a heroína tem com o mundo especial, ele a invoca como uma tentação, despertando sua curiosidade sobre qual mundo seria aquele que tanto ocupa a sua mente. O segundo chamado à aventura que Alice recebe, um chamado mais desesperado e que possui um mensageiro, é o do coelho branco de colete azul. Ele aparece sempre correndo e olhando para Alice, fazendo o convite implícito para que ela o siga. O último chamado, talvez mais sutil, mas que talvez tenha sido ponto importante para que ela resolvesse aceitar o chamado, foi o da lagarta azul no ombro de Hamish. Como citado no capítulo anterior, no momento do prólogo, Alice conta a seu pai que sonhou com uma lagarta azul. No momento em que ela vê o inseto, seu subconsciente aceita aquele sinal, reforçado pelo coelho que mostra as horas para a personagem como se ela já estivesse atrasada para algum compromisso.

O coelho pode ser entendido como a representação do arquétipo do Arauto. O Arauto é aquele que aparece para dar movimento à história, para fazer com que o personagem tome ação apresentando um desafio ou um convite: “O trabalho do Arauto, é acabar com todas as escoras, anunciando que o mundo do herói é instável e que deve recobrar o equilíbrio sadio por meio da ação, com riscos assumidos, por meio de uma aventura” (VOGLER, 2015, p. 156). O coelho pede pressa para Alice, pois é urgente que ela aceite aquele chamado.

Alice se encontra sem escolhas e ir atrás do animal parece ser uma ideia melhor do que ficar e ter que enfrentar todas as pessoas e suas expectativas. Frequentemente heróis recusam o chamado à aventura, pois muitos se sentem confortáveis em seu mundo comum ou até sentem dúvida, receio e até medo de ir atrás do desconhecido. Alice, ao correr atrás do coelho e segui-lo até a toca, aceita a aventura misteriosa e se mostra voluntária para a aventura: “O medo e a dúvida representados pela *recusa do chamado*, encontrarão expressão mesmo nas histórias de heróis voluntários” (VOGLER, 2015, p.167). Alice cai no buraco, entrando no primeiro limiar.

1.3 A travessia do primeiro limiar

Após aceitar a convocação para a aventura, Alice cai na toca que por um momento parece infinita. Enquanto ela cai, entre as terra e raízes que se encontram no túnel, há também diversos objetos que passam rapidamente, a maioria deles parece estar totalmente fora de contexto, como por exemplo um piano, quadros, frutas, lâmpadas e lamparinas, cadeiras, livros e até uma cama na qual Alice bate e quica para outro canto do imenso túnel que a engole. Depois de um momento que parece não ter fim, nossa personagem bate em uma superfície, quebrando-a e finalmente atingindo o chão, ou pelo menos algo que parece com um chão.

Quando Alice se levanta, seu cabelo está em pé e ao seu lado ela pode enxergar um candelabro. Ao olhar em volta, ela percebe que está, na verdade, de cabeça para baixo. A imagem da cena gira enquanto ela cai novamente, dessa vez, para a direção certa. O ambiente agora é um cômodo semelhante a um hall de entrada em forma circular com muitas portas. O primeiro instinto de Alice é tentar abrir as portas, porém, todas parecem estar trancadas. Ao olhar novamente para o espaço, nota uma mesa com uma chave em cima. Rapidamente, tenta encontrar a porta equivalente à chave, novamente nenhuma porta parece ser a certa. Ela empurra uma cortina e vê uma porta bem pequena que para sua surpresa, a chave abre.

Alice tenta passar pela pequena porta, mas apenas um braço e uma cabeça conseguem chegar ao outro lado. Como alguém oferece a chave de uma porta que não possível

atravessar? Ela se levanta e olha novamente ao redor, confusa e procurando por respostas e, outra vez, o lugar parece lhe dar uma solução. Agora, em cima da mesa onde estava a chave, acha um pequeno recipiente de vidro com os dizeres “me beba”. Ela tira a rolha e percebe que o líquido tem um cheiro forte, mas diz “é apenas um sonho” e consome diversos goles. Quase imediatamente, Alice encolhe, encolhe tanto que some dentro de seu vestido. Enrolando algumas tiras do tecido de sua roupa, corre para pequena porta que agora consegue atravessar com seu novo tamanho, porém, deixou a chave que abria a porta em cima da mesa que agora ela não alcança. A cada momento as coisas parecem ficar mais complexas e cheias de enigmas que Alice precisa resolver, achar uma chave, encolher, crescer etc. “A travessia para o *mundo especial* pode ser exaustiva, frustrante ou desorientadora” (VOGLER, 2015, p.189)

Enquanto Alice tenta recuperar a chave, podemos ouvir vozes de personagens desconhecidos que a observam pela fechadura da porta e comentam:

Personagem um: “*Achou que ela lembraria de tudo da primeira vez.*”

Personagem dois: *Você trouxe a Alice errada.*

Personagem três: *Ela é a certa. Tenho certeza.*

Não raramente as histórias possuem o que chamamos de *Guardiões do Limiar*. Um arquétipo que tem a função de barrar a entrada do herói no *Mundo Especial*. “Eles podem surgir para interferir no avanço e testar o herói em qualquer momento da história [...] Os guardiões do limiar são parte do treinamento de qualquer herói” (VOGLER, 2015, p. 187). O objetivo do herói nesse momento é encontrar um modo de passar por esses guardiões e assim entrar no *Mundo Especial*.

Em sua tentativa de pegar a chave, Alice vê uma pequena caixinha de vidro ao pé da mesa, dentro da qual há um pequeno bolinho com os dizeres “me coma”. Assim, dá uma mordida e logo em seguida começa a crescer, mas ela cresce tanto que bate com a cabeça no teto e mal consegue ficar reta. Novamente, as vozes que a observam falam, sendo que alguém afirma “*Ela é a Alice errada!*” e o outro responde “*Dê uma chance a ela*”. Alice aproveita seu novo tamanho, pega a chave, agora minúscula em sua mão, e toma o líquido do frasco que a diminuiu e volta ao tamanho necessário para atravessar a porta que representa a passagem definitiva para o *mundo especial*, que a levava para o desconhecido. “O primeiro limiar, é o ponto de virada no qual a aventura começa de verdade [...] O primeiro limiar, é o momento em que as rodas do trem de pouso de um avião sabem do chão e o avião começa a voar”

(VOGLER, 2015, p. 190)

Do outro lado, há um mundo aberto, totalmente diferente do seu, o *Mundo Especial*, que pode ser entendido como “uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual se deve sobreviver a uma sucessão de provas. É uma experiência nova e, às vezes, assustadora para o herói” (VOGLER, 2015, p. 193). Enquanto ela desce as escadas em direção a um portão velho e quebrado, seu caminho é repleto de flores diferentes, insetos peculiares, um porco verde cruza seu caminho, um inseto com a aparência de um brinquedo de cavalo e outro com a aparência de um lagarto brigam no ar. Tudo contrasta com seu antigo mundo.

1.4 Encontro com o mentor

Depois de atravessar o primeiro limiar e adentrar no *Mundo Especial*, Alice se depara com os alguns habitantes do novo lugar, os donos das vozes que a observavam durante a travessia. Um coelho de colete azul, o mesmo que se encontrava em seu *Mundo Comum*, um pássaro Dodô – uma ave já extinta, várias flores curiosamente com expressões de desaprovação, dois menininhos gêmeos rechonchudos e uma pequena ratinha. Os personagens observam Alice e discutem se aquela é a mesma Alice que eles procuravam ou não. A protagonista então pergunta “*como posso ser a Alice errada se esse é o meu sonho? E posso perguntar quem são vocês?*”, os gêmeos se apresentam como Tweedlede e Tweedledum, enquanto os outros continuam a discutir sobre a veracidade de Alice. A ave dodô sugere que eles a levem a Absolem, todos concordam e se movimentam para guiá-la até o misterioso personagem.

É importante destacar nesse momento o questionamento que envolve a identidade de Alice. Podemos inferir que esse questionamento também reflete o próprio questionamento que vive no subconsciente de Alice: Quem é Alice? Eu sou essa Alice que todos querem que eu seja? Ou eu sou a Alice que eu quero ser? Mas quem eu quero ser? “A jornada começa com a busca da nossa heroína por identidade. Esse “chamado” é ouvido em qualquer idade, ele acontece quando o ‘eu antigo’ não se encaixa mais [...] Ou pode apenas acontecer quando a mulher não tem um senso de si mesma que ela pode chamar de seu” (MURDOCK, 2020, p.5). Alice não se reconhece mais, ela não sabe se deve ser quem todos querem que ela seja

ou ser quem ela é, mas ela questiona quem ela é. Antes de tomar qualquer decisão, ela precisa se descobrir.

Durante o caminho, Alice pergunta “*Quem é esse Absolem?*” e o coelho responde “*Ele é sábio. É absoluto*”. Eles continuam andando até chegar em um lugar rodeado de cogumelos e com muita névoa. Em cima de um dos cogumelos se encontra uma lagarta azul usando um *hookah*. Quando Alice se aproxima, a lagarta pergunta:

Absolem: *Quem é você?*

Alice: *Absolem?*

Absolem: *Você não é Absolem. Eu sou Absolem.*

Absolem: *A questão é, quem é você?*

Alice: *Alice.*

Absolem: *Veremos.*

Alice: *O que quer dizer com isso? Devo saber quem eu sou.*

Absolem: *Sim, deve, garota estúpida. Abra o oráculo.*

O oráculo ao qual Absolem se referira é um compêndio sobre cada dia e todos os dias no *País das Maravilhas*, tudo o que aconteceu e está prestes a acontecer se encontra lá. O oráculo é um grande pergaminho com ilustrações que se movimentam e mostram os eventos. Eles mostram a Alice o “*Glorianday*”, no qual Alice está destinada a matar um dragão chamado Jagodart com a espada Vorpal e salvar o *País das Maravilhas*, do governo da Raiva Vermelha. Mas Alice se recusa a aceitar que ela é a garota que está ilustrada segurando a espada em frente ao dragão, “*Essa não sou eu*”. Os personagens pedem a ajuda de Absolem, e perguntam se ela é a Alice certa e ele responde “*Não totalmente*” e some.

O personagem Absolem é considerado um *Mentor* para os outros habitantes do lugar. O arquétipo do *Mentor*, em geral, aparece como o velho ou velha sábio, na figura de personagens positivos que ajudam ou treinam o herói, comumente os heróis encontram o mentor antes de atravessar o primeiro limiar. Eles representam o eu interior, “o aspecto da personalidade que está conectado com todas as coisas” (VOGLER, 2015, p. 80). Esse arquétipo tem como função fornecer uma ajuda sábia e proteção, pois “o encontro com o *Mentor* é o estágio da Jornada em que o herói recebe os suprimentos, o conhecimento e a confiança indispensáveis para superar o medo e dar início à aventura” (VOGLER, 2015, p. 173).

Porém, Absolem é um tipo de *Mentor* diferente. Alice só o encontra após a entrada no Mundo Especial e ele não dá respostas diretas e muito menos soluciona os problemas. “Os mentores nas histórias agem principalmente na mente do herói, mudando

sua consciência ou redirecionando sua vontade” (VOGLER, 2015, p. 177). O encontro de Alice com Absolem no primeiro momento se mostra frustrante, suas respostas vagas e enigmáticas deixaram-na mais confusa do que quando chegou.

Os habitantes que levaram Alice a Absolem acreditam agora, mais do que antesm que ela não é a Alice que eles tanto procuravam. Eles a chamam de impostora e falam que ela devia se envergonhar de fingir ser a Alice, que responde “Me desculpe, eu não tinha a intensão de ser a Alice errada. Espere. Esse sonho é meu. Eu vou acordar agora e vocês todos vão desaparecer”. Alice belisca seu braço, como seu pai a ensinou, todos ficam a encarando esperando por algo, mas nada acontece e ela fica sem entender. Com um rompante, um grande animal, parecido com um cachorro, no qual os personagens chamam de “Capturandam” aparece e eles começam a correr. Assim, começa o caminho de provações da heroína.

A heroína atravessa o limiar, deixa a segurança da casa dos pais e parte em busca de si mesma. Ela aventura-se pelas montanhas e vales, avança pelos rios e correntes, atravessa desertos e florestas e entra no labirinto para encontrar seu próprio centro. Pelo caminho, ela conhece ogros que a enganam por becos sem saída, adversários que desafiam sua destreza e determinação, e obstáculos que ela deve evitar, delimitar ou superar. Ela precisa de uma lanterna, muita corda e toda a sua perspicácia para trilhar esta jornada (MURDOCK, 1990, l. 954).

2 SEGUNDO ATO

2.1 Provas, Aliados e Inimigos

Agora é o momento em que nossa heroína vai ser testada de várias formas para que ela esteja preparada para a *grande provação*, derrotar o Jagodart. “As provas no início do segundo ato são geralmente obstáculos difíceis, mas não tem o caráter de vida e morte dos últimos eventos” (VOGLER, 2015, p. 195).

Todos saem correndo do grande animal e de várias criaturas que parecem ser cartas de baralho de armadura. Vários personagens são capturados ou se escondem. Alice pensa que tudo é um sonho e que nada pode feri-la e fica parada em frente ao animal. A pequena ratinha vê o perigo que a protagonista está correndo e sai em disparada para ajudá-la. A pequena desembainhou sua espada, espetou no olho do Capturandam e arrancou seu olho o animal, no

entanto, antes de ser curvar de dor, transfere um golpe no braço de Alice que sai correndo e os que sobraram, conseguem fugir com ela. Um homem com um tampão no olho em formato de coração, que acompanhava os soldados em forma de baralho e a criatura, encontra o oráculo que caiu durante a perseguição, ele abre olha. Percebendo a situação, o estranho sobe em seu cavalo e galopa para algum lugar.

Alice e os gêmeos correm e se deparam com uma grande ave que faz um rasante e captura os dois personagens, levando-os a um grande castelo, localizado em uma área inóspita. Eles continuam a ser perseguidos por algo ainda desconhecido para Alice, uma sombra. “A aparição do herói no *Mundo Especial*, talvez indique sua chegada á Sombra e desencadeie uma série de eventos ameaçadores” (VOGLER, 2015, p.197). A sombra são os aspectos desconhecidos de alguma coisa, ela pode ser projetada nos personagens considerados vilões, antagonistas ou inimigos. Esse momento é marcado por diversas provas e ocorre quando o herói conhece seus aliados e também seus inimigos.

A cena corta para dentro do castelo onde a rainha, uma mulher pequena, com o rosto muito branco, cabelos vermelhos e uma cabeça desproporcional ao seu tamanho, grita alegando terem roubado suas tortas. Ela então entra em um grande salão, onde vários sapos usando terno parados como estátuas aguardam. A rainha pergunta a cada um se roubaram suas tortas, todos dizem que não. Porém, um deles hesita e uma gota de geleia escorre de sua boca. A rainha pergunta novamente para ele se ele havia comido a torta e repete que não, assim, ela limpa sua boca e ele fala alega que estava com muita fome e ao mesmo tempo ela grita “cortem-lhe a cabeça” e ele sai arrastado pelos guardas gritando por sua família. Aqui temos a apresentação de outro inimigo, a Rainha Vermelha, mas ela vai além da posição de inimigo, ela pode ser considerada a grande vilã da história. “O rival em geral não aparece para matar o herói, mas apenas tenta derrotá-lo na competição”. (VOGLER, 2015, p.197)

O homem com o tampão no olho chega no castelo da rainha para contar-lhe o que viu. A rainha o chama de Ilosivic Stayne, o Valete, ele abre o oráculo para ela e mostra o Gloriandei, dia em que Alice matará seu dragão. A rainha, horrorizada com o que poderá acontecer, pede que Satyne vá atrás da menina. O valete pega um cachorro no qual ele mantém a família em cativeiro e pede que ele siga o cheiro para achá-la. Nesse momento, Alice está perdida na floresta escura, até que encontra um gato sorridente, “eu ainda estou sonhando” ela diz. Ele faz um curativo nos arranhões do braço de Alice e se propõe a levá-la a Lebre e o Chapeleiro Maluco.

Alice chega a um lugar todo destruído, onde há uma grande mesa posta para o

chá. Na mesa se encontram a Mally, a ratinha que a ajudou a escapar do Capturandam, uma Lebre que parece estar sob o efeito de muita cafeína e o Chapeleiro Maluco. O Chapeleiro fica muito feliz em encontrar Alice e fala que eles precisam discutir sobre o “Gloriandei”. Todos parecem muito malucos nessa mesa. Enquanto eles conversam, relinchos de cavalos aparecem ao fundo e logo eles já sabem que os capangas da rainha estão chegando. O gato some virando fumaça, o chapeleiro dá um líquido para Alice que faz com que ela encolha mais ainda e a bota dentro de uma chaleira. Todos tentam agir de forma natural, sendo loucos. O Valete se aproxima e pergunta por Alice e eles tentam despistar cantando uma música. O cachorro vai direto ao bule que se encontra no colo do Chapeleiro e começa a rosnar, mas quando o Chapeleiro fala “Fora Cabeçuda”, o cachorro o reconhece como aliado e sai de perto, correndo para o outro lado para despistar os capangas. A Lebre sugere que Alice seja levada para a Rainha Branca, pois ela estaria mais segura lá. O Chapeleiro coloca a menina em seu chapéu e eles seguem rumo à floresta. É durante esse momento de provas que Alice conhece seus aliados. “Os heróis podem entrar no estágio das Provas buscando informações e sair com novos amigos ou Aliados [...] Esses Aliados próximos podem oferecer alívio cômico e ajuda.” (VOGLER, 2015, p. 195-196).

Durante a caminhada pela floresta, o Chapeleiro conta a história do Jagodarte e diz que é tudo sobre Alice, ela então diz: “Eu não vou matar nada. Eu não mato. Então tire isso da mente”. O Chapeleiro pega-a com a mão e a coloca em um tronco no chão e começa a ir embora, Alice pede para que ele não a deixe ali:

Alice: Espere! Você não pode me deixar aqui!

Chapeleiro: Você não mata. Te alguma ideia do que a Rainha Vermelha fez? Você não mata.

Alice: Eu não conseguiria se quisesse.

Chapeleiro: Você não é mais a mesma de antes. Você era muito mais...muitais. Você perdeu a sua muitesa.

Alice: Minha muitesa?

Chapeleiro: Ai dentro. Falta algo.

Aqui podemos ver que o Chapeleiro chama a atenção para algo que Alice não havia percebido em si mesma. Alice perdeu a conexão consigo mesma, isso talvez seja explicado pela morte de seu pai, que constantemente a incentivava quando criança a ser uma pessoa corajosa, criativa etc. Por consequência, a constante poda que recebe de sua mãe, irmã e

pessoas próximas que não compactuam com a diversidade de sua mente, a tornara uma pessoa diferente do que era quando criança e por isso existe a incessante dúvida entre os personagens se ela é ou não a Alice que eles conheceram. Quando Alice era criança, havia constantemente um reforço positivo e seu comportamento criativo e diferente por parte de seu pai, após a morte do mesmo, Alice parece ter sofrido repressões de seu lado imaginativo, principalmente ao chegar na idade de jovem adulta, na qual é exigido um comportamento mais maduro e assim guarda seu lado diferente para si mesma, reprimindo-o. “Aprovação e encorajamento pelo pai ou outra figura paternal normalmente leva ao desenvolvimento positivo do ego feminino, mas a falta de um envolvimento genuíno da figura paterna, marca profundamente o senso de si mesma da mulher” (MURDOCK, 2020, p. 40).

Alice, então, pede que o Chapeleiro conte o que a Rainha Vermelha fez. Ele conta que na época ele e a família trabalhavam para a Rainha Branca e num dia de evento, o Jagodarte apareceu queimando toda a vila e matando todo mundo. A espada Vorpál foi capturada pelo Valete e tudo ficou em ruínas. Cavaleiros vermelhos a perseguem novamente, o Chapeleiro coloca-a novamente em seu chapéu e o arremessa para o outro lado do rio, Alice consegue ver de longe capturarem o Chapeleiro.

A fase de Provas, Aliados e Inimigos nas histórias é útil para cenas de “esclarecimentos”, nas quais os personagens se conhecem e o público fica sabendo mais sobre eles. Esse estágio também permite que o herói acumule poder e informações na preparação para o próximo: a Aproximação da caverna secreta. (VOGLER, 2015, p.200)

2.2 Aproximação da caverna secreta

Alice permanece em baixo no chapéu até o cachorro, chamado Bayard, aparece para levá-la a Rainha Branca. A aproximação da Caverna Secreta é onde o herói vai encontrar mais obstáculos, ilusões, talvez novos guardiões do limiar, testes impossíveis e o momento de reorganizar o grupo.

A aproximação engloba todas as preparações finais para a Prova Suprema. Não raro ela leva os heróis à fortaleza do adversário, uma central defendida onde cada Aliado da jornada até então entram em cena. Novas percepções são testadas, e os obstáculos finais para alcançar o âmago são vencidos para que a Prova Suprema possa começar (VOGLER, 2015, p. 214).

Bayard levanta o chapéu e conversa com Alice. Ele pergunta se o nome dela é Alice, e ela responde que sim, mas que não é a Alice que todos procuram e o cachorro responde “O chapeleiro não teria se deixado capturar por uma Alice qualquer”, ela pergunta para onde o levaram e ele responde “Para o castelo da Rainha Vermelha em Salazem Grum”. Alice, se sentindo culpada pelo Chapeleiro ter sido capturado, impõe que Bayard a leve até o castelo para salvá-lo e ele se recusa, Alice discursa:

Alice: Não importa. Ele não estaria lá se não fosse por mim.

Bayard: O Gloriandei está quase chegando. Você deve ser preparar para encontrar o Jaguadarte.

Alice: Desde que caí na toca do coelho, me dizem o que fazer e o que ser. Eu fui encolhida, esticada, arranhada e enfiada num bule. Fui acusada de ser e de não ser Alice, mas este é o meu sonho. Eu vou decidir o que acontece agora.

Bayard: Se você desviar do caminho...

Alice: Eu faço o caminho.

Assim, Alice sobe no pescoço do cachorro e ele a leva até o castelo. Murdock (2020, p.49) fala sobre a estrada de provações da heroína “Agora é a hora de olhar para si mesma. Sua tarefa é pegar a espada da sua verdade, achar o som da sua voz, e escolher o caminho do seu destino. Assim, ela achará o tesouro que está procurando”. Ambos seguem viagem para o castelo levando consigo o chapéu para que possa ser devolvido a seu dono.

Eles chegam ao imenso castelo, localizado em uma região árida onde tudo em volta está morto e o único caminho para chegar até o castelo é um pequeno lago cheio de cabeças cortadas flutuantes. “Quando os heróis se aproximam da Caverna Secreta, devem saber que estão no território xamã, na linha entre a vida e a morte” (VOGLER, 2015, p. 210). Alice, antes de começar a pular de cabeça em cabeça para atravessar, fala “Perdi minha muiteza, não é mesmo?!” lembrando a frase do Chapeleiro de que ela perdeu sua coragem. Alice atravessa e pede que o cachorro jogue o chapéu que vai parar do outro lado do muro, no qual ela atravessa por um buraco na parede.

Do outro lado do muro, dentro da Caverna Secreta, ela encontra a Rainha Vermelha e os outros moradores do castelo, jogando croqué, contudo a Rainha usava um taco peculiar, era um flamingo de cabeça para baixo e a bola era um pequeno porco

espinho, que passara voando por Alice após a tacada. Ela então desamarra suas patas e liberta o pequeno animal. A Rainha pede que o pajem, o coelho branco, mas que agora usava uma roupa vermelha e branca com os símbolos da Rainha, busque a “bola”. Ela fala que veio resgatar o Chapeleiro e pede que o coelho a ajude, ele tira um pequeno bolo do bolso, Altestrudel, que a ajuda a crescer novamente, porém ela novamente come mais do que deveria e cresce demais, ficando com a cabeça para fora das árvores, condição que chama a atenção da Rainha. A Rainha então pergunta que é a moça gigante que se encontra em seu jardim, Alice responde:

Alice: Meu nome é A, de Afensa

Rainha Vermelha: O que aconteceu com as suas roupas?

Alice: Ficaram pequenas. Eu cresci muito ultimamente. Cresci mais que todos em Afensa. Eles riem de mim. Então vim procurá-la, esperando que entendesse como me sinto.

Rainha Vermelha: Minha cara menina, qualquer um com a cabeça desse tamanho é bem-vindo nesta corte. Encontrem roupas para ela!

Alice agora se encontra com novas roupas e sentada ao lado do trono da Rainha. A Rainha despensa todos e ficam apenas as duas na sala do trono. A vilã chama então seus “gorduchos” afirmando que Alice precisa conhecê-los. Quando eles aparecem, a garota os reconhece, são Tweedledee e Tweedledum, que também reconhecem Alice. Um deles percebe que não é uma boa hora para reconhecer a heroína o outro insiste em querer falar, mas nessa confusão acabam por entreter a rainha e são dispensados. Logo em seguida, o Valete aparece e fica encantado com Alice, mas a Rainha não percebe e pergunta sobre o prisioneiro, que aparece na cena seguinte, o Chapeleiro. Para alívio cômico da cena, a Rainha pergunta ao Chapeleiro se ele viu Alice, o Chapeleiro então olha para Alice e responde:

Chapeleiro: Ando considerando coisas que começam com a letra ‘M’, medíocre, motim, matador, maldade...

Rainha Vermelha: Agora estamos procurando com a letra ‘A’. Onde está Alice?

Chapeleiro: Quem? Aquele menininho pequeno? Eu não saberia.

Rainha Vermelha: E se eu cortar sua cabeça? Vai saber?

O Chapeleiro solta uma risada e fala “Que cabeça lamentavelmente grande você tem. Eu gostaria de criar um chapéu para ela”. A Rainha se sente lisonjeada, o Chapeleiro se levanta e defere vários elogios para a cabeça da vilã que pede que tirem as

algemas dele, que sugere uma diversidade de estilos de chapéu que ele poderia fazer para ela, a cena corta. Alice permanece ali, sentada ao lado da Rainha encenando, fingindo ser uma amiga e aliada, enquanto o chapeleiro manipula a Rainha para que ele não seja punido e para que também se torne uma forma de aliado para ela. Esse momento é de extrema importância, é aqui que a heroína e seus amigos vão conseguir informações e ferramentas importantes para vencer a batalha.

Aqui os heróis empregam o mecanismo de ‘entrar na pele’ dos adversários e se misturam a eles [...] Esse aspecto da Aproximação ensina que devemos entrar na mente daqueles que parecem estar no nosso caminho. Se entendermos ou nos identificarmos com eles, o trabalho de vencê-los ou absorver sua energia ficará muito mais fácil [...] Os heróis também podem se disfarçar para esconder suas reais intenções quando se aproximam da Caverna Secreta do adversário. (VOGLER, 2015, p 213).

Alice vai para o jardim encontrar o chapéu que Bayard jogou logo que ela entrou nos domínios da Rainha. O porco espinho que ela ajudou aponta o lugar em que se encontra o chapéu e ela o leva de volta para o Chapeleiro. A cena corta para a Rainha em seus aposentos conversando com o Valete. Ela sabe que se derrotarem o Jagodarte, seu povo, que na verdade são os seguidores da Rainha Branca, se virarão contra ela, enquanto isso o coelho recupera o oráculo que estava guardado no quarto da Rainha.

Nossa heroína vai até o ateliê improvisado do Chapeleiro, onde ele fabrica os novos chapéus da Rainha. Alice conversa com ele que por um minuto parece ficar muito confuso e perder a cabeça, derrubando tudo pela frente. Alice chama e o segura pelo rosto, ele pergunta:

Chapeleiro: *Sabe qual a semelhança entre um corvo e uma escrivainha? Eu estou com medo, Alice. Não gosto daqui. Minha cabeça está cheia. Será que sou louco?*
Alice: *Acho que sim. Você está louquinho. Mas vou te contar um segredo, as melhores pessoas são.*

Alice coloca o chapéu na cabeça do Chapeleiro que sorri. Ao fundo eles ouvem a voz da Rainha se aproximando, o Chapeleiro indica o local onde se encontra a Espada Vorpal e pede que ela a leve até a Rainha Branca, Alice afirma que ambos irão juntos e ele fala “Por que você sempre está baixa demais ou alta demais?”. Aqui, acredito que podemos associar a fala dele a uma analogia de que Alice está sempre muito corajosa ou muito amedrontada. “Aliados executam muitas tarefas mundanas, mas também

cumprem o importante papel de humanizar os heróis, acrescentando outras dimensões à personalidade ou os desafiando a serem mais abertos e equilibrados” (VOGLER, 2015, p. 118).

Alice sai à procura do coelho e encontra os Tweedles. Eles a levam até McTwhisp, o coelho, Mally, a ratinha, também está junto. A protagonista informa a eles que a espada Vorpal está no castelo e pede ajuda para encontrá-la. McTwhisp diz que sabe onde a espada está, mas terá que enfrentar o Capturandam para pegá-la, Alice fica com medo, principalmente por ele já ter a machucado antes e mostra ao Coelho sua ferida fazendo-o desmaiar. Agora nossa heroína se encontra sozinha para enfrentar a criatura. Ao observar o animal, ela pensa em algo que possa ser usado de barganha e lembra que Mally arrancou o olho do Capturandam e vai atrás dela para recuperar o olho e ter algum poder troca com o animal.

Após pegar o olho, Alice caminha pelos corredores e encontra com o Valete que a encurrala na parede e a informa que gosta muito dela, Alice se desvencilha dele, mas não antes que uma das nobres que moram no castelo veja a situação e logo corre para contar à Rainha.

Nossa heroína volta para a toca do Capturandam, oferecendo o olho de volta, o animal recebe o olho e o coloca de volta, recuperando sua visão, Alice então, se vira para o baú onde fica guardada a espada, porém está trancado. Frustrada e cansada, ela se senta ao lado do objeto e olha seu braço que parece estar muito inflamado da ferida, a criatura se deita de frente para Alice que pega no sono de cansaço.

Enquanto isso no castelo, o Chapeleiro descobre a grande farsa que acontece ali. Os nobres fingem ter partes de seu corpo desproporcionais para se encaixarem com a Rainha e não sofrer represálias, ao mesmo tempo a nobre, que viu o Valete com Alice, chega com a informação para a Vilã, que entra em colapso.

Alice acorda, no dia seguinte, com grunhidos do Capturandam. Ele chama a atenção para seu pescoço, onde a chave para o baú está pendurada, a criatura também lambe seu braço, fazendo com que a ferida cicatrize. Ela pega a chave, abre o baú e pega a espada. Ao mesmo tempo, Valete fala para Rainha que Alice está obcecada por ele e assim a vilã pede a cabeça de Alice. “A função da Sombra no drama, é desafiar o herói e lhe dar um oponente digno de ser combatido. As sombras criam conflitos e revelam o melhor de um herói ao deixá-lo numa situação de ameaça à vida” (VOGLER,

2015, p. 112). A Rainha Vermelha está ali para desafiar Alice e “bater de frente” com ela.

Alice é encontrada por Valete e seus capangas tentando escapar com o Chapeleiro. Para que Alice fuja, seus aliados criam distrações e lutam contra os inimigos, porém, durante a fuga, sua identidade é revelada e a perseguição se torna muito mais feroz. Para sorte de Alice, seu novo aliado aparece, Capturandam, e ambos fogem do castelo rumo ao Marmoreal, palácio da Rainha Branca, os aliados que ficaram para trás são sentenciados à morte.

Alice chega ao Marmoreal e devolve a espada para a Rainha Branca. Em oposição ao castelo da Rainha Vermelha, onde tudo é morto e escuro, com combinações de vermelho e preto, o castelo da Rainha Branca é cheio de vida, com cores claras, branco, bege e prata, o chão como um tabuleiro de xadrez. A Rainha coloca a espada de volta no conjunto da armadura e diz que agora eles só precisam de um guerreiro e completa “Você um pouco maior do que eu achei que seria”, Alice responde “Excesso de altestrudel”. A Rainha Branca a leva para uma sala que mistura cozinha com laboratório e conversa com Alice enquanto prepara uma poção para resolver o tamanho de Alice. A Rainha explica a heroína que quando o Jaguadarte for derrotado, o povo se voltará contra a Rainha Vermelha. Alice toma o líquido preparado e volta ao seu tamanho normal e é levada para trocar de roupa.

Na cena seguinte, a Rainha leva Alice para se encontrar com Absolem. Aqui temos o reencontro com o mentor, que dirige a mesma pergunta a ela:

Absolem: *Quem é você?*

Alice: *Achei que havíamos nos resolvido isso. Eu sou Alice, mas não aquela Alice.*

Absolem: *Como sabe?*

Alice: *Você mesmo disse.*

Absolem: *Eu disse que você não era totalmente Alice. Mas agora você é muito mais. Na verdade, você é quase Alice.*

Alice: *Mesmo assim, eu não mataria o Jaguadarte para me salvar.*

Absolem: *Mas terá que fazer isso. Sugiro ter a espada à mão para a chegada do Gloriandei.*

Alice: *Você parece tão real. Às vezes esqueço que é tudo um sonho.*

O mentor nesse momento tem o papel de redirecionar o herói. Alice ainda não se vê como a Alice que tanto falou, Absolem está ali para mostrá-la que as coisas irão

acontecer querendo ou não, só depende dela para que se torne a Alice que todos precisam, e que precisa tomar a coragem necessária para fazer o que o destino a reservou. “Outra importante função do Mentor é motivar o herói e ajudá-lo a superar o medo. [...] Em outros casos, o Mentor mostra algo ao herói ou arranja as coisas para motivá-lo a tomar uma atitude e comprometer-se com a aventura.” (VOGLER, 2015, p. 83). A Rainha Branca também pode ser considerada uma mentora em certa parte da história ensinando Alice e dando a espada para que ela vença o dragão.

Neste momento, o Chapeleiro se encontra em uma cela, esperando a hora em que será decapitado, quando o gato Cheshire aparece. Ele pede ao Chapeleiro seu chapéu, já que não vai mais precisar dele, mas o chapeleiro se recusa, o gato diz que é uma pena essa situação toda e que ele adoraria ver o Chapeleiro dançar o “passo maluco” outra vez e pede novamente o chapéu. No momento da execução do Chapeleiro, o gato está em seu lugar, quando o machado desce cortando a cabeça, o chapéu sai flutuando e a cabeça do Cheshire parece usando-o. O Chapeleiro, por sua vez, aparece ao lado da Rainha e expõe toda a farsa que vem acontecendo no meio de sua nobreza e então convoca todos a se voltarem contra ela, o e motim acontece, “Fora cabeçuda”. Uma observação que podemos acrescentar aqui é sobre a figura do gato, considerado um personagem camaleão: “Os camaleões mudam de aparência e humor, e é difícil para o herói e para o público defini-los. Eles podem enganar o herói ou mate-lo em dúvida, e sua lealdade e sinceridade sempre é questionável” (VOGLER, 2015, p 104). Em vários momentos, o gato nos faz duvidar se está ao lado dos mocinhos ou se está apenas seguindo o que é conveniente a si, não temos certeza se ele vai ajudar ou não na jornada.

No castelo da Rainha Branca, a Rainha e Alice conversam sobre a necessidade de se ter um guerreiro. Os Aliados retornam ao castelo e todos se reúnem para descansar e se preparar para o grande dia. Alice conversa com o Chapeleiro Maluco sobre o dia seguinte e Alice diz que queria acordar do sonho, ela ainda acredita que tudo está vindo de sua mente, o Chapeleiro então se sente triste, porque isso significaria que ele não é real, eles então discutem que Alice deve ser louca para imaginar alguém louco como ele e ambos riem. “Na Aproximação, pode ser a última oportunidade de relaxar e contar uma piada, pois as coisas vão ficar totalmente sérias na fase da Provação suprema” (VOGLER, 2015, p. 213).

2.3 Provação e a Recompensa.

O dia seguinte chega trazendo a grande questão: quem será o guerreiro que vencerá o grande Jaguadarte. Todos se reúnem na escadaria em frente ao castelo para decidir. “A provação em geral é o evento central da história, ou o principal acontecimento do Segundo Ato. Vamos chamá-lo de crise para diferenciá-lo do clímax (o grande momento do Terceiro Ato e o evento de coroação da história inteira)” (VOGLER, 2015, p. 219).

Várias pessoas se voluntariam para ser o guerreiro, porém, de acordo com o oráculo, apenas uma pessoa pode ser o herói que vai derrotar o Jaguadarte, Alice. A Rainha Branca incorpora o papel de mentora para dar um conselho que ela levará para a vida, “Alice, não pode viver para agradar aos outros. A escolha deve ser sua. Porque quando for enfrentar aquela criatura... estará sozinha”. Alice sai correndo. Agora é o momento de descida à Deusa, esse momento é repleto de confusão, medo, alienação, raiva e desespero. “A experiência espiritual das mulheres é um de se mover para dentro de si ao invés de para fora de si. Muitas mulheres descrevem essa necessidade de retirarem-se do ‘reino dos homens’ durante esse período de isolamento voluntário” (MURDOCK, 1990, l. 1648).

Alice desce a sua Deusa interior, para refletir qual caminho deve tomar agora, enquanto chora em desespero, Absolem aparece e fala:

Absolem: Não se consegue nada com lágrimas.

Alice: Por que está de cabeça para baixo?

Absolem: Cheguei ao fim desta vida.

Alice: Você vai morrer?

Absolem: Transformar-me.

Alice: Não vá. Preciso da 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 Kinglseigh. Ele tinha um projeto de viajar ao redor do mundo e nada o deteve. Eu sou filha dele, sou Alice Kingsleigh.

Absolem: Alice, finalmente! Você era tão tola quanto da primeira vez que esteve aqui. Pelo que me lembro, chamava de “País das Maravilhas”.

Alice começa a se recordar de tudo. Todos os momentos que ela passou no *País das Maravilhas* quando era criança e chega à conclusão de que não é um sonho, o que vinha a sua cabeça eram memórias, e que tudo aquilo é real, inclusive o Jaguadarte. Absolem conclui “A espada Vorpal saber o que fazer, a única coisa que você precisa fazer é segurá-la. Até mais Alice, talvez eu a veja em outra vida”, Absolem termina de fechar seu casulo para se

transformar em uma borboleta.

Os heróis buscam um confronto com sua *anima*, sua alma, ou com as partes femininas ou intuitivas não reconhecidas de sua personalidade. Mulheres talvez estejam em busca do *animus*, os poderes masculinos de razão e assertividade que a sociedade lhes ensina a ocultar. Podem estar tentando retomar o contato com uma pulsão criativa ou uma energia maternal que rejeitaram. Num momento de crise, uma heroína pode entrar em contato com todos os lados de sua personalidade à medida que seus “eus” forem sendo trazidos à tona, em busca, para lidar com suas questões de vida ou morte. (VOGLER, 2015, p. 237)

Alice ao recordar o seu passado e relembrar todos os acontecimentos que a levaram até ali, entra em contato com seu eu interior e todas as partes que a compõe, a anima que é a sua alma, suas partes femininas e intuitivas que fazem parte de seu eu; seu lado masculino herdado do breve contato que teve com seu pai que lhe dá a razão e a assertividade, sua criatividade agora afluída por esse contato e reconhecimento de si mesma, nossa heroína agora deixa todas as dúvidas e incertezas para trás. Esse momento de autoconhecimento é crucial para que Alice entenda quem ela é e o que deve fazer.

As tropas da Rainha Vermelha seguem para o campo de batalha. No Marmoreal, enquanto todos se preparam para o confronto, Alice aparece montada no Capturandam usando a armadura de batalha com a espada Vorpal e todos se dirigem ao local em que a grande guerra acontecera. Uma última tentativa de reconciliação é feita pela Rainha Branca, Mirana, com a Rainha Vermelha, Iracebeth, que se recusa a aceitar acreditando em sua vitória e invoca o grande Jaguadarte. A criatura sai de seu sono profundo e segue para o campo de batalha que se assemelha a um tabuleiro de xadrez. Alice fala para o Chapeleiro “Isso é impossível” e ele responde “Apenas se você acreditar que é” então a heroína recita a frase do início do filme “Às vezes creio em seis coisas impossíveis antes do café”. O animal feroz se aproxima e Alice se põe de frente para enfrentá-lo, contando todas as coisas impossíveis que viveu no *País das Maravilhas* como incentivo para sua grande luta.

Alice sofre grande dificuldade na luta com o Jaguadarte. Perde a espada e quase sofre um grande golpe se não fosse pela interferência do Chapeleiro Maluco, que gera um confronto geral e todos começam a lutar. Alice recupera a espada e corre para escombros de um castelo com uma comprida escadaria em espiral. O animal a segue, deferindo vários golpes e cuspidas de corrente elétrica. Alice monta no animal que a sacode freneticamente a jogando para cima, ela ergue a espada Vorpal e defere um golpe em seu pescoço, cortando sua cabeça, “cortem-lhe a cabeça” pronuncia ao dar o golpe final. A cabeça do Jaguadarte cai pelas

escadas e para em frente a todos, finalizando a guerra. Todos se viram contra a Rainha Vermelha e a coroa é passada pelo gato para a cabeça da nova rainha vigente, a Rainha Branca, que dá a sentença aos vilões: exílio. Ao descobrir que vai ficar preso a Rainha Vermelha para sempre, o Valete tenta matá-la, porém é impedido pelos guardas e ambos são levados embora. O Chapeleiro faz a dança maluca e todos ficam felizes.

Nossa heroína enfim cumpriu seu destino e matou o grande dragão. Enfrentou a morte e renasceu como uma nova pessoa.

A Provação em mitos significa a morte do ego. Nesse momento, o herói é parte do cosmos, morto para a visão antiga e limitada das coisas e renascido para uma nova consciência de conexões [...] O herói que enfrenta uma Provação move-se do ego para o EU, para a parte mais divina dele [...] Um herói arrisca sua vida individual pelo bem de vida coletiva mais ampla e ganha o direito de ser chamado de 'herói. (VOGLER, 2015, p.236)

A Rainha Branca coleta um pouco do veneno do Jaguadarte como premiação para Alice, ele pode a levar para onde ela escolher, inclusive para casa. Nesse momento, todos começam a se despedir. O Chapeleiro Maluco sugere que Alice permaneça e por mais que ela queira, existem questões que ela precisa resolver em seu mundo, ela abre o frasco do veneno e o bebe. A heroína avisa ao seu amigo que voltará, mas ele acha que ela não se lembrará “É claro que eu vou, como poderia?... Chapeleiro, qual a semelhança entre um corvo e uma escrivainha?” e ele responde “Não faço a menor ideia! Até mais Alice”.

Encontrar a morte é um grande evento e, certamente, trará consequências. Quase sempre haverá algum período em que o herói é reconhecido ou recompensado por ter sobrevivido à morte ou a uma grande provação. Muitas possibilidades são geradas por ter sobrevivido à morte ou ao se passar por uma crise, e a Recompensa, que vem após a Provação, tem muitas formas e objetivos. (VOGLER, 2015, p. 240)

Sua recompensa é a escolha de voltar para casa e seu objetivo é reconciliar-se com as pessoas que ficaram a sua espera em um momento crucial.

3. TERCEIRO ATO

3.1 O caminho de volta, ressurreição e o Elixir

O caminho de volta representa a escolha do herói de permanecer no Mundo Especial

ou voltar para seu Mundo comum. “A maioria pega o caminho de volta, retornando ao ponto inicial ou continuando a jornada para um local totalmente novo ou um destino final” (VOGLER, 2015, p. 253). Alice retorna ao seu Mundo Comum da mesma forma como entrou, pela toca do coelho. Nesse momento, Alice volta como uma nova pessoa, com todos os ensinamentos e experiências que viveu no mundo das maravilhas. Ela agora reconhece que deve se impor diante das situações que lhe foram impostas em seu mundo. “O herói, após enfrentar a morte, torna-se de fato uma nova criatura. [...] Heróis podem descobrir que sobreviver à morte traz novos poderes ou melhores percepções” (VOGLER, 2015, p. 245).

Alice retorna ao gazebo, onde todos a aguardavam antes de sua fuga, suas roupas e seu cabelo estão bagunçados e sujos da Jornada, mas sua mente está limpa “esse estágio representa a decisão do herói de voltar ao Mundo Comum e implementar as lições aprendidas no Mundo Especial, o que está longe de ser fácil” (VOGLER, 2015, p. 255). Nossa protagonista começa a responder a todos, “A ressurreição é a tentativa final do herói de fazer uma mudança radical de atitude ou comportamento” (VOGLER, 2015, p. 274):

Alice: Me desculpe Hamish, mas não posso me casar com você. Você não é o homem certo para mim. E tem o seu problema de digestão. Eu te amo Margaret, mas a vida é minha. Eu decido o que fazer. Tem sorte de ter minha irmã como esposa, Lowell. Sei que será bom para ela. Eu o observarei de perto. Não há nenhum príncipe tia Imogene. Precisa falar com alguém sobre essas alucinações. Eu amo coelhos, especialmente os brancos. Não se preocupe, mãe. Acharei algo útil para fazer. Vocês duas me lembram dois meninos que conheci num sonho.

Lorde Ascot (antigo sócio de seu pai): *Você me deixou de fora.*

Alice: *Não, não deixei, senhor. Nós temos negócios a discutir.*

Lorde Ascot: *Podemos falar no escritório?*

Alice: *Ah, e mais uma coisa. E faz a dança maluca do Chapeleiro enquanto todos ficam boquiabertos.*

O discurso de Alice representa sua ressurreição, o clímax de sua história. É o momento em que ela escolhe seu destino e o que fazer com ele. O Elixir é a liberdade que recebe após enfrentar suas decisões e seguir o caminho escolhido por ela.

A chave verdadeira para o estágio final da Jornada do Herói é o Elixir. [...] Seja

partilhado dentro da comunidade ou com o público, trazer de volta o Elixir é o teste final do herói. Isso prova que ele esteve lá, serve de exemplo para outros e mostra, acima de tudo que a morte pode ser vencida. [...] Os melhores Elixires são aqueles que trazem maior consciência ao herói e ao público. (VOGLER, 2015, p. 289-290)

Ao final do filme, Alice discute com seu novo parceiro de negócios, Lord Ascot, sobre as ideias de seu pai e propõe novas ideias e vira sua aprendiz. Alice embarca em sua nova aventura em um barco, rumo a terras desconhecidas a ela. Uma linda borboleta azul pousa em seu ombro, dando abertura a nova aventura que vem a seguir.

Cada um de nós deve dizer o que é o Elixir – Sabedoria, experiência, dinheiro, amor, fama ou a empolgação de toda uma vida. Porém, uma boa história, como uma boa jornada, nos deixa com um Elixir que nos muda, nos torna mais conscientes, mais vivos, mais humanos, mais inteiros, mais partes de tudo o que está aí. O círculo da Jornada do Herói está completo”. (VOGLER, 2015, p. 297)

Quanto à Jornada íntima da heroína, Alice se reconciliou com seu lado feminino e masculino chegando a o grande equilíbrio e força necessária para concluir sua jornada. Ela reata com o grande patriarcado, mas tomando ele como parte da sua vida, mas não norteador dela. Ela toma as rédeas da sua própria vida e sabe que seu desejo é fazer parte do mundo explorador e não seguir os padrões impostos às mulheres de se casar e ser apenas uma esposa.

A heroína se tornou mestra dos dois mundos. Ela consegue navegar nas águas do dia a dia e ouvir os ensinamentos das profundezas [...] Ela recebeu o conhecimento de suas experiências: ela não precisa culpar o outro, ela é o outro. Ela traz o conhecimento consigo para dividir com o mundo. E as mulheres, homens e crianças do mundo são transformados pela sua jornada. (MURDOCK, 2020, p. 176)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alice entra na jornada como uma garota cheia de dúvidas e incertezas sobre sua vida. Ela não sabe quem ela foi, quem ela é e quem ela quer ser. Seu mundo comum se encontra confuso e imponente, exigindo respostas. Alice foge de suas responsabilidades e vai em busca do desconhecido, seguindo para um novo mundo completamente diferente do seu, cheio de criaturas e seres que ela tem a certeza de nunca ter visto em sua vida, muito menos

conhecido. Conforme sua jornada avança, ela faz novas amizades, descobre e redescobre partes de si mesma, ganhando cada vez mais confiança para seguir em frente. Alice passa por provações nas quais precisa resgatar elementos de sua personalidade já esquecidos, como sua coragem, determinação e sua individualidade. *Alice no País das Maravilhas* é uma jornada sobre conhecer a si mesmo, aprender com as diferenças interpessoais, se impor quando necessário, a seguir o seu próprio caminho e não aquele determinado por outros ou pela sociedade.

A Jornada da Heroína não é um caminho fácil, é cheio de altos e baixos tanto quanto a jornada de um herói. Durante a introdução da Jornada do Herói de Christopher Vogler, ele aponta que a Jornada do Herói vem sofrendo críticas acerca de sua escassez de informações sobre a Jornada da Heroína: “De forma mais genérica, a Jornada do Herói vem sendo criticada por ser a corporificação da cultura do guerreiro, dominada pelo gênero masculino” (VOGLER, 2015, p.24). Porém, ao analisar a Jornada da Heroína de Maureen Murdock, também podemos perceber que existem várias falhas, como determinar que uma menina que não teve contato ou que não recebeu o apoio da figura masculina do pai, têm mais chances de fracassarem na vida, acredito que chegar a essa conclusão seja pensamento até machista, na nossa sociedade atual muitas mulheres criadas apenas pelas mães, avós, tias, são bem-sucedidas. A jornada do herói e da heroína possuem suas diferenças, mas é possível notar que o fato de Murdock tratar a jornada da heroína como algo universal, sem reconhecer as individualidades e experiências de cada mulher também revela sua limitação e faz a jornada do herói se aproxima bem mais da jornada ideal.

Durante vários momentos da jornada de Alice, não foi possível encontrar algum estágio da Jornada da Heroína que se encaixasse, pois a jornada de Alice se difere da jornada relatada por Murdock, em vários aspectos, como por exemplo Alice se mostrar uma mulher com medo, mas decidida. Em diversos capítulos, Murdock fala sobre a necessidade de uma reparação entre o feminino e a ligação com a mãe, quando muitas vezes a necessidade de Alice era apenas de se reconhecer como uma pessoa capaz de enfrentar seus medos e a relação com a mãe normal e igual a muitas outras entre mães e filhos.

Portanto, ao misturar as duas jornadas é possível sim encontrar uma jornada mais completa, embora ainda falha, da heroína. As duas jornadas são boas teorias em desenvolvimento, que se trabalhadas de forma mais ampla e acolhedoras, podem compor uma jornada completa.

É possível concluir a partir dessa análise que a Jornada do Herói de Christopher Vogler, apesar de ter alguns furos, se encontra mais bem estruturada, abrangente e acolhedora que a estrutura de Maureen Murdock.

[A jornada do herói] é o reconhecimento de um belo modelo, um com princípios que regem a conduta da vida e do mundo das narrativas, da mesma forma que a física e a química governam o mundo físico. difícil evitar a sensação de que a Jornada do Herói existe em algum lugar, de alguma forma, como uma realidade eterna, uma forma ideal platônica, um modelo divino. A partir desse modelo, versões infinitas e extremamente variadas podem ser produzidas, cada qual reverberando o espírito essencial da forma (VOGLER, 2015, p.16).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALIEIRO, B. D. P. E. C. **Mulheres na Jornada do Herói**: pequeno guia de viagem. 1. ed. São Paulo: ÁGORA, 2012.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 1. ed. São Paulo: Cultrix/ Pensamento, 1949.

EBIOGRAFIA. **Tim Burton**. Disponível em: [https://www.ebiografia.com/tim_burton/#:~:text=Tim%20Burton%20\(1958\)%20nasceu%20em,os%20monstros%20de%20sua%20imagina%C3%A7%C3%A3o..](https://www.ebiografia.com/tim_burton/#:~:text=Tim%20Burton%20(1958)%20nasceu%20em,os%20monstros%20de%20sua%20imagina%C3%A7%C3%A3o..) Acesso em: 23 out. 2021.

MEDEIROS, Stéfanie Garcia. **A Jornada da Heroína**: Estrutura Narrativa para Roteiros de Ficção. 1. ed. Porto Alegre: [s.n.], 2019.

MURDOCK, Maureen. **The Heroine's Journey**: Woman's quest for Wholeness. 1. ed. Colorado: SHAMBHALA, 2020.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: Estrutura Mítica para escritores. 3. ed. São Paulo: ALEPH, 2015.

WIKIPEDIA. **Alice no País das Maravilhas**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice_no_Pa%C3%ADs_das_Maravilhas_\(filme_de_2010\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice_no_Pa%C3%ADs_das_Maravilhas_(filme_de_2010)). Acesso em: 23 out. 2021.

WIKIPEDIA. **Tim Burton**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tim_Burton. Acesso em: 23 out. 2021.

Alice no País das Maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Richard D. Zanuck, Joe Roth, Suzane Todd, Jennifer Todd. Orlando (Estados Unidos): Walt Disney Pictures, 2010, 1 Blu-Ray.