

# Adolescência e a busca do *self*: sobre o retorno de *Alice no País das Maravilhas*

*Heliane de Almeida Lins Leitão*

O filme *Alice in Wonderland* (2010), Direção de Tim Burton, é uma adaptação da obra de Lewis Carroll, publicada originalmente em 1865, apontada como uma das produções literárias mais influentes e populares do mundo. O clássico de Carroll é considerado um marco inovador na literatura infantil, por apresentar um estilo distinto dos contos de fadas, especialmente por incluir uma crítica ao mundo dos adultos (SEVCENKO, 2009), num enredo que retrata medo e angústia no universo infantil (BIRMAN, 2016).

Tendo sido objeto de inúmeros estudos e releituras literárias, poéticas e fílmicas, a versão de 2010 apresenta um contexto diverso da narrativa original. O filme faz uma projeção ao futuro, apresentando Alice na adolescência, retornando ao País das Maravilhas, anos depois da sua primeira visita. Vários personagens, lugares e experiências da viagem da infância são revisitados, mas não de forma igual. O filme dirigido por Burton nos permite, portanto,

analisar a experiência de Alice na aventura transformadora da adolescência e na resultante emergência da pessoa adulta.

Diferentemente da narrativa de Carroll, os pais de Alice aparecem como personagens nessa versão da história. O filme começa com um *flashback* de uma cena da infância de Alice em diálogo com seu pai, após ter tido um pesadelo:

- *O senhor acha que eu estou ficando maluca?*
- *Eu acho que sim, você está maluca [...], mas eu vou lhe contar um segredo: as melhores pessoas são assim. É apenas um sonho, Alice.*

Essas falas, que irão se repetir no diálogo de Alice com o Chapeleiro, mostram seu espírito imaginativo e questionador de si mesma, herdado do pai. O filme informa que seu pai lhe ensinou a pensar em seis coisas impossíveis diariamente, antes do café da manhã, como meio de fortalecer sua autoconfiança e crença no impossível. Sabemos que Alice foi uma criança curiosa, imaginativa e questionadora. O filme atribui uma importância central ao seu pai no desenvolvimento de sua curiosidade, capacidade crítica e inventividade. Sua identificação com o pai é destacada na narrativa, principalmente no seu desejo de realizar o projeto paterno de embarcar numa audaciosa viagem de negócios, efetivamente empreendida no final do filme.

Agora, aos 19 anos de idade, seu pai está morto e Alice se depara com expectativas familiares e sociais sobre sua entrada na vida adulta, especialmente em relação ao pedido de casamento de um jovem lorde (Hamsh), considerado um “partido perfeito”. Em contraste com sua admiração pelo pai, o filme mostra tensões e distanciamento na relação de Alice com a mãe, na medida que questiona, de forma debochada, as preocupações maternas com trajes e etiquetas femininas. Embora ela esteja surpresa e não demonstre afeição por Hamsh, um rapaz desinteressante e excessivamente conformado às regras, sua mãe e sua irmã mais velha esperam que aceite o pedido, correspondendo à expectativa social para moças de sua idade. A irmã tenta, inclusive,

convencê-la de que o casamento seria melhor do que ficar solteirona como tia Hermógene, que acabou “maluca”.

Numa festa com muitos convidados, no momento solene do pedido de casamento, Alice não sabe o que responder, pede licença e sai correndo. Foge, seguindo o Coelho Branco apressado que perseguiu uma vez na infância, embora não se lembre dele nem do País das Maravilhas. Entra na toca do Coelho e desaparece da cena social constrangedora, na qual experimentou a angústia da dependência e indecisão diante das expectativas externas.

Aonde vai Alice ao seguir o Coelho Branco? O que significam sua fuga e isolamento, no momento crucial de afirmar seu desejo e escolher seu destino? Essa história de Alice ilustra a aventura necessária a cada adolescente, no sentido de mergulhar no cerne de si mesmo, de onde poderá fazer escolhas com autonomia, sem sucumbir aos anseios externos.

A viagem de Alice ao País das Maravilhas ou, no original inglês, *Wonderland*, remete a duas compreensões possíveis que se sobrepõem na obra de Carroll. O substantivo *wonder* pode ser traduzido como “maravilha”, enquanto o verbo *to wonder*, significa “imaginar”. Desse modo, Alice embarca numa viagem à terra das maravilhas ou da imaginação, onde tudo é possível. Ao cair profundamente no buraco, Alice retorna ao País das Maravilhas que representa seu mundo interno, enquanto os vários personagens que ali encontra interpretam partes de si mesma que dialogam entre si. O cerne da aventura de Alice está na sua capacidade de brincar e na busca incansável de descobrir quem é e o que quer. Em diálogo com Winnicott, vamos seguir Alice, buscando entender como ela recorre ao brincar imaginativo como meio de mergulho em seu mundo interno, de modo a descobrir seu verdadeiro *self*. Como o senso de *self* é constituído no contexto de relacionamentos interpessoais, os encontros de Alice com os diversos personagens são centrais nessa aventura.

## *Alice em busca de si mesma*

*[...] o adolescente é essencialmente um isolado (WINNICOTT, 2005, p. 118).*

A adolescência é, especialmente, um processo de isolamento, associado à busca da identidade pessoal e à necessidade de sentir-se real (WINNICOTT, 2005, 1975). Segundo Winnicott, na adolescência “tudo está em suspenso”, pois o adolescente não sabe bem quem é, nem em que (ou em quem) se tornará (2005, p. 123), situação de incerteza que suscita um sentimento de irrealidade. O adolescente anseia por descobrir quem é, achar um sentimento de existir, de ser alguém real e verdadeiro. Em sua recusa a identificar-se com o adulto, pois isso coloca em risco sua identidade particular, revela sua força pessoal e capacidade de criar algo. A postura questionadora e, por vezes, rebelde, pode produzir uma saudável e valiosa experiência de sentir-se real.

Winnicott considera o isolamento adolescente semelhante ao vivenciado pelo bebê, no sentido de preservar o *self* mais central (1990). O conceito de *self* é fundamental na teoria do desenvolvimento emocional de Winnicott. Enquanto o verdadeiro *self* se refere a existir, o falso *self* tem a ver com reagir ao ambiente, remetendo à parte do indivíduo orientada para o mundo externo e social (WINNICOTT, 1983). Em condições de saúde emocional, uma certa adaptação ao ambiente é necessária e o verdadeiro *self* faz concessões, mas sem renunciar completamente à sua espontaneidade e criatividade. Quando o indivíduo se submete demasiadamente às exigências do ambiente, experimenta a angústia que ameaça a expressão de seu verdadeiro *self* e teme não alcançar a realização de suas possibilidades pessoais. Se as condições ambientais inibem a expressão do verdadeiro *self*, são organizadas defesas que abrandem a angústia e garantam a sobrevivência psíquica. O falso *self* protege o verdadeiro *self* contra a exploração e o aniquilamento, mas assume características patológicas quando a submissão às demandas externas prevalece, inviabilizando o viver espontâneo e criativo.

O principal trabalho psíquico de Alice nessa aventura é descobrir quem ela é realmente, ou seja, encontrar seu verdadeiro *self*. As constantes mudanças

de tamanho e a busca do “tamanho apropriado” em cada ambiente, são metáforas poderosas para traduzir a aflição implicada nas alterações subjetivas impostas pelo processo de crescimento. A angústia e os questionamentos que acompanham Alice em sua incerteza sobre quem é atravessam todo o filme e são explicitados ao longo de vários diálogos dela com os personagens: “– Eu não tenho a intenção de ser a Alice errada...”.

Quem é Alice? Qual a Alice certa (ou verdadeira)? A Alice adolescente é diferente da criança? A verdadeira Alice é maluca?

A lagarta (Absolom) estabelece diálogos questionadores com Alice acerca de quem ela é, pois apenas depois de descobrir “quem é”, ela estará perto de ser ela mesma e resolver seus dilemas. O encontro com o Gato Inglês (Cheshire) retoma a dimensão da incerteza sobre quem Alice é e o que quer, como explicitado no diálogo: “– É melhor seguir seu caminho...” “– Que caminho?”.

Os diálogos com o Chapeleiro são particularmente importantes na descoberta de si mesma, pois ele é o personagem mais empático com Alice, representando o que há de mais profundo nela. Apesar de ela estar diferente da menina da primeira aventura, o Chapeleiro a reconhece imediatamente, afirmando que a reconheceria em qualquer lugar, pois ela é “a mesma”. De forma distinta de outros personagens, o Chapeleiro é capaz de entrar em contato com a verdadeira Alice, reconhecendo-a em sua essência, apesar das mudanças aparentes.

Entretanto, o Chapeleiro aponta mudanças em Alice, ao afirmar que “ela era muito mais ‘muitas’”, que perdeu sua “muiteza”. O sentido de “muiteza” pode ser entendido como a coragem, força e riqueza interna de Alice, que parece depauperada e precisa ser recuperada para que enfrente os desafios em seu caminho. Alice precisa de toda sua autoconfiança e força para aceitar seu destino descrito no oráculo, de matar o poderoso dragão Jaguadarte e, assim, destronar a tirana e cruel Rainha Vermelha. Mas ela não deverá fazer isso por submissão às pressões externas, nem para agradar ninguém, mas apenas quando for capaz de fazer essa escolha e assumir seu destino.

O mundo subterrâneo do País das Maravilhas torna-se repleto de tensões, perigos, ataques e perseguições a Alice, pois estando destinada a matar o Jaguadarte, dragão dominado pela Rainha Vermelha, torna-se sua inimiga.

Ao longo da aventura, Alice se recusa a aceitar tal destino, pois “não pode matar”: “Eu não mato, pode tirar essa ideia da sua mente”, diz Alice ao Chapeleiro. Mas, para ser ela mesma, Alice precisará reconhecer e usar sua agressividade e perícia para matar o dragão e destronar a força tirana e impiedosa que ameaça a vida no seu mundo subterrâneo. Para salvar seu mundo interno, devastado pelo medo e submissão aos padrões impostos sob o domínio da Rainha Vermelha que exige adaptação incondicional, é preciso matar.

Ao final do filme, Alice aceita o desafio, toma a espada e corta a cabeça do Jaguadarte, restituindo o trono à Rainha Branca, amada por todos. Como entender o sentido desse desafio inscrito no destino de Alice, como imperativo em sua aventura de tornar-se adulta?

### *Alguém precisa morrer*

*Na fantasia inconsciente total, própria do crescimento na puberdade e na adolescência, há a morte de alguém (WINNICOTT, 1975, p. 196, grifo do autor).*

A adolescência é descrita por Winnicott (1975) como período do processo de amadurecimento que compreende a puberdade e suas inerentes mudanças sexuais, quando emerge a potência pulsional adulta com novas possibilidades de realização. Além da intensidade dos impulsos sexuais, a força física, astúcia e perícia alcançadas na adolescência abrem novas modalidades de expressão da agressividade e destrutividade. Segundo Winnicott, “na fantasia inconsciente, crescer é, inerentemente, um ato agressivo” (1975, p. 195). Crescer implica lidar com o desejo de dominância e de ocupar o lugar do adulto, especialmente das figuras parentais, podendo ser vivenciado como uma experiência violenta de busca de autonomia, que implica a morte, ainda que simbólica, dos rivais. Portanto, a adolescência geralmente é um período de relativa turbulência e reativação de conflitos infantis, cujo desfecho depende da história prévia e do padrão constituído de defesas e tolerância ao conflito, incluindo aspectos inconscientes e conscientes (2005, 1975).

A recusa a se submeter às expectativas sociais, afastando-se da identificação com sua mãe, exige de Alice uma boa dose de coragem e agressividade. É na aventura vivida em seu mundo subterrâneo que ela encontrará confiança em sua potência e capacidade para defender sua vida e verdadeiro *self*. No seu último diálogo com a lagarta, Alice afirma sua identidade e lembra de sua primeira visita ao País das Maravilhas, concluindo que “nada disso foi um sonho..., foi uma lembrança... Esse lugar existe”. Tal descoberta muda completamente sua perspectiva, pois o País das Maravilhas (onde tudo é possível) existe e ela pode confiar em sua força interna e imaginação: “Eu posso matar o Jaguadarte”.

Como adolescente, Alice descobre a potência de sua força, astúcia e perícia contra o inimigo, que lhe garantem a vitória. Ao conhecer seu destino, Alice se defronta com medo, culpa e angústia em relação a usar seu ódio e capacidade agressiva em favor de si mesma e do que valoriza. Finalmente, ao confrontá-los e vencê-los, revela seu desejo de dominância e resistência à submissão. Ao cortar a cabeça do Jaguadarte, mata seus próprios medos e reequilibra seu mundo subjetivo. Vencendo a Rainha Vermelha, Alice destrona a figura materna impiedosa internalizada, dando lugar ao reino de bondade e tolerância sob o governo da Rainha Branca. Enfim, na determinação em lutar pelo seu mundo interno, ela recupera sua “muiteza” e riqueza interior, necessárias para assumir sua vida na realidade, com autonomia e criatividade. O sangue do dragão é sua recompensa e lhe possibilitará voltar para casa, se essa for a sua escolha.

### *Entre a loucura sã e a sanidade maluca*

*[...] somos de fato pobres se formos apenas sãos (WINNICOTT, 1993, p. 225).*

A riqueza interna e imaginativa de Alice remete à loucura que existe nela, representada principalmente pelo Chapeleiro. É no encontro com ele que as dúvidas sobre sua sanidade mental se aprofundam e sua “loucura” é,

finalmente, integrada ao seu verdadeiro *self*. Afinal, Alice teria que ser meio louca para sonhar com ele:

- *Você também tem que ser meio louca pra sonhar comigo.*
- *Então, eu devo ser. Vou sentir sua falta quando eu acordar.*

O encontro de Alice com sua parte insana é constituinte da descoberta de si mesma. Segundo Winnicott (1975a), há uma tênue distinção entre saúde e doença emocional, condições que se sobrepõem em um campo fluido de imprecisão, entrelaçamento e permuta. Segundo ele, o adoecimento e o sintoma podem sinalizar saúde, enquanto sinais de suposta sanidade; podem evidenciar doença, principalmente na infância e adolescência. Além disso, Winnicott afirma que “os padrões que se manifestam no adolescente normal têm relação com os que se manifestam em vários tipos de distúrbio mental” (2005, p. 124). Daí a dificuldade clínica e diagnóstica em relação ao que é saúde e adoecimento emocional na adolescência.

Se a criatividade excessiva se aproxima da loucura, o apego exagerado à realidade revela pobreza doentia da vida imaginativa e criatividade. Para Winnicott, a capacidade para um estado de não integração, que ocorre durante o repouso, relaxamento e sonho, faz parte da vida mental saudável:

*É frequente presumir-se que, na saúde, o indivíduo encontra-se sempre integrado, vivendo dentro do próprio corpo e sentindo que o mundo é real. No entanto, muito do que chamamos sanidade é, de fato, um sintoma, carregando dentro de si o medo ou a negação da loucura, o medo ou a negação da capacidade inata de todo indivíduo de estar não-integrado, despersonalizado e sentindo que o mundo não é real. A falta de sono em quantidade suficiente produz tais efeitos em qualquer pessoa (WINNICOTT, 1993, p. 225).*

Ao longo do filme, o tema da loucura é o fio condutor da aventura de Alice. É a sua capacidade de uma loucura “sã” (“as melhores pessoas são assim”) que



a permite entrar no País das Maravilhas (*wonder* = imaginação) e viver uma aventura pessoal e impossível no mundo real. Ao final, porém, Alice retorna do País das Maravilhas para a realidade, como opção para não se submeter completamente ao seu mundo interno e enlouquecer. No último diálogo com o Chapeleiro, ele a convida a ficar para sempre, mas ela faz sua escolha de compromisso e investimento na realidade externa.

Atraída pela ideia de ficar, mas convencida pela necessidade de partir, levando a memória desse lugar ao qual poderá eventualmente retornar, Alice completa o trabalho de integração do seu mundo subjetivo com a realidade:

- *Você podia ficar.*
- *Que ideia! Uma ideia maluca e maravilhosa, mas eu não posso, existem perguntas que eu tenho que responder, coisas que devo fazer... eu voltarei antes do que você pensa.*
- *Não se lembrará de mim.*
- *É claro que eu lembrarei, como posso esquecer?*

## *Da dependência à autonomia*

- *Esse sonho é meu, eu vou decidir para onde ir a partir de agora... eu faço o meu destino (Alice, em ALICE no País das Maravilhas, 2010).*

Uma característica do comportamento adolescente é a oscilação entre uma posição de independência rebelde e dependência regressiva em relação aos pais, ao ambiente e à sociedade (WINNICOTT, 2005), rumo ao alcance de relativa autonomia e capacidade de autocuidado no final desse período. Além disso, a imaturidade é natural, essencial e saudável na adolescência. O adolescente é imaturo no sentido de sua tendência à impulsividade e

impossibilidade de assumir plenamente as consequências de seus atos com responsabilidade.

A imaturidade é uma parte valiosa da adolescência que precisa ser sustentada pelo ambiente, pois nela estão as fontes de liberdade, espírito crítico e contribuição inovadora dos jovens à sociedade, a qual precisa ser abalada pelas aspirações daqueles que não são responsáveis (WINNICOTT, 1975a, p. 198).

A aventura de Alice resulta no seu amadurecimento e aquisição de autonomia e determinação em decidir os rumos de seu destino. Com a roupa suja e amarrotada, Alice sai da toca do Coelho e volta à cena da festa, afirmando que caiu num buraco e bateu a cabeça. Correndo o risco de ser tomada por louca, ela declara autoconfiante sua recusa ao pedido de Hamsh e diz à mãe que encontrará um caminho próprio para sua vida. Rejeitando o pedido de casamento, ela encontra uma saída autônoma para seu dilema e aposta, criativamente, num projeto de viagem em busca de aventura e realização. Se despede dos convidados dançando o “passo maluco” aprendido com o Chapeleiro, como sinal inequívoco de seu triunfo e despreocupação com o julgamento das outras pessoas.

## *Considerações finais*

*– Se você conhecesse o Tempo tão bem quanto eu – disse o Chapeleiro – não diria que ele é uma coisa. Ele é uma pessoa (CARROLL, 2009, p. 83).*

Essa aventura de Alice no País das Maravilhas retrata, de forma encantadora, o percurso adolescente de transformações subjetivas necessárias ao processo de tornar-se adulto. Sua viagem pode ser comparada a um processo de análise, no qual ela questiona a si mesma e aos seus personagens, sobre quem é, o que quer e o que pode. Dialogando com as diversas faces de si mesma, Alice elabora sua ambivalência afetiva e completa o trabalho de

integração de si mesma, atribuindo sentido à sua “loucura”, superando a dependência e submissão a demandas externas.

O País das Maravilhas de Carroll (2009) pode ser considerado uma metáfora do espaço potencial descrito por Winnicott (1975b). Uma área psíquica intermediária, que não é interna nem externa, mas constituída pela sobreposição do mundo subjetivo e da realidade compartilhada. O espaço potencial é o lugar do brincar criativo, onde a imaginação se utiliza dos elementos encontrados no ambiente externo. Não por acaso, personagens do País das Maravilhas apresentam semelhanças com, ou remetem a, criaturas e pessoas do mundo real de Alice.

Em Winnicott, a experiência no espaço potencial é oportunidade para a integração do mundo interno, possibilitando o gesto criativo na realidade. O retorno de Alice ao seu mundo interno mais pessoal, foi condição necessária para o reencontro consigo mesma e para a descoberta das novas possibilidades adolescentes, permitindo a emergência de seu verdadeiro *self* e do viver criativo.

Para Winnicott (2005), a superação da turbulência vivida na adolescência depende de um processo gradual de amadurecimento, no qual o tempo tem um papel essencial. É preciso esperar (e não apressar) o desenrolar desse processo para que seja bem-sucedido, resultando na emergência da pessoa adulta. Alice “pediu licença” ao mundo e se ausentou, temporariamente, do cenário social para viver seu processo transformador em isolamento. Ao retornar, mostrou-se suficientemente adulta para afirmar seu desejo e estabelecer novas bases relacionais com as pessoas e com o mundo.

Não admira a afirmação de Adam Phillips (1988) de que a escrita de Winnicott é distinta da tradição psicanalítica e, curiosamente, frequentemente se assemelha a de Lewis Carroll.

## *Referências*

ALICE no país das maravilhas. Direção: Tim Burton, Estados Unidos, Disney, 2010. (109min).

- BIRMAN, Joel. Inconsciente e desejo na escrita do infantil: uma leitura de “Alice no país das maravilhas” e de “A travessia do espelho”, de Lewis Carroll. *Tempo Psicanalítico*, Rio de Janeiro, v. 48.2, p. 47-67, 2016. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-48382016000200004&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-48382016000200004&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 30 set. 2020.
- CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. Tradução Nicolau Sevcenko. São Paulo: Cosac Naify, 2009. 168p.
- PHILLIPS, Adam. *Winnicott*. London: Fontana Press, 1988. 180 p.
- SEVCENKO, Nicolau. O País das Maravilhas e o Reino das Marmotas. In: Carroll, Lewis, *Alice no País das Maravilhas*. Tradução Nicolau Sevcenko. São Paulo: Cosac Naify, 2009. 168p.
- WINNICOTT, Donald W. Desenvolvimento emocional primitivo. In: *Da Pediatria à Psicanálise: textos selecionados*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1993. p. 123-134. (Obra originalmente publicada em 1945).
- WINNICOTT, Donald W. Distorção do ego em termos de falso e verdadeiro “self”. In: Winnicott, D. W. *O ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional*. Porto Alegre: Artmed, 1983. p. 128-139. (Obra originalmente publicada em 1960).
- WINNICOTT, Donald W. Adolescência: transpondo a zona das calmarias. In: Winnicott, D. W. *A família e o desenvolvimento individual*. São Paulo: Martins Fontes, 2005. p. 115-128. (Obra originalmente publicada em 1961).
- WINNICOTT, Donald W. Comunicação e falta de comunicação levando ao estudo de certos opostos. In: *O ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990. p. 163-174. (Obra originalmente publicada em 1963).
- WINNICOTT, Donald W. Conceitos contemporâneos de desenvolvimento adolescente e suas implicações para a educação superior. In: Winnicott, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975a. p. 187-203. (Obra originalmente publicada em 1971).
- WINNICOTT, Donald W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975b. 208p. (Obra originalmente publicada em 1971).