

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS E A VIAGEM DE CHIHIRO: A JORNADA DAS HEROÍNAS EM BUSCA DO AMADURECIMENTO

JUSSANE PAVAN*

Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL), São Paulo, SP, Brasil.

Recebido em: 16 abr. 2019. Aprovado em: 18 jun. 2019.

Como citar este artigo: PAVAN, J. *Alice no País das Maravilhas e A viagem de Chihiro: a jornada das heroínas em busca do amadurecimento*. *Cadernos de Pós-Graduação em Letras*, v. 19, n. 2, p. 77-90, 2019. doi: 10.5935/cadernosletras.v19n2p77-90

Resumo

O presente trabalho apresenta e compara a jornada heroica de duas personagens: Alice (da animação norte-americana *Alice no País das Maravilhas*) e Chihiro (da animação japonesa *A viagem de Chihiro*). A análise da jornada percorrida pelas personagens tem como base a teoria de Joseph Campbell quando descreve a jornada do herói e sua busca por transformação no livro *O herói de mil faces*.

Palavras-chave

Campbell. Literatura. Herói.

* E-mail: jussane.pavan.jp@gmail.com
 <https://orcid.org/0000-0003-3990-8238>

O objetivo deste trabalho é analisar e comparar duas obras cinematográficas: *Alice no País das Maravilhas* (1951) e *A viagem de Chihiro* (2001) sob a ótica da jornada do herói descrita por Joseph Campbell (1997) em *O herói de mil faces* (1997); da mesma forma, é também objetivo problematizar essa jornada, verificando se as meninas conseguem realizar o percurso proposto por Campbell e seus heróis. O teórico explica que os heróis passam pela jornada, conquistam uma transformação interior e, a partir disso, podem transmitir o conhecimento conquistado para o grupo ao qual pertencem. É objetivo deste trabalho, portanto, verificar se as meninas, assim como os heróis de Campbell, passam pela transformação após atravessarem jornadas próprias, comprovando, nesse sentido, que as duas são heroínas.

A escolha das obras cinematográficas de épocas diferentes aconteceu devido a várias semelhanças, principalmente pelo fato de as duas protagonistas terem entre 9 e 10 anos e ambas entrarem em mundos paralelos repletos de maravilhas, perigos e obstáculos com a finalidade de alcançar o amadurecimento.

Alice no País das Maravilhas foi produzido em 1951 pelos Estúdios Disney, sob a direção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. Essa é uma obra cinematográfica baseada nas obras literárias *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho*, de Lewis Carroll. O filme conta a história de Alice, uma menina de 9 ou 10 anos, que está com sua irmã mais velha estudando um livro de História sem imagens. Ela avista um coelho, segue-o até sua toca e se arrasta para adentro para ingressar em uma grande aventura no País das Maravilhas. Essa jornada é composta de obstáculos que a menina deve superar a fim de conseguir achar uma saída desse universo paralelo. Inicialmente esse novo lugar é muito atrativo, pois é uma representação de tudo o que deseja, mas, com o passar do tempo, Alice vai se dando conta de que o que desejava não era exatamente aquilo. Ela não mais cabe nesse local fantástico e infantil. Por isso, foge do País das Maravilhas como se acordasse de um pesadelo. Porém, as lições e os aprendizados conquistados na jornada continuam com ela após seu despertar.

A viagem de Chihiro, produzido em 2001 pelo Estúdio Ghibli e dirigido pelo famoso Hayao Miyazaki (de *Meu amigo Totoro*, *O castelo animado e Ponyo*), é uma obra cinematográfica original que conta a história de Chihiro, uma menina de 9 ou 10 anos que está de mudança de cidade com seus pais. No caminho, eles erram a rota e param de frente para um túnel. Contra a vontade

da menina, a mãe e o pai resolvem explorar o local e a levam através de um túnel que dá para uma cidade desabitada, porém com comida recém-feita. Os pais estão famintos e resolvem comer a comida. Chihiro nega-se e começa a andar pelo local. Quando chega ao pé de uma ponte, encontra um menino mágico que a alerta: não deveriam estar ali. Depois do aviso, ela vai buscar os pais e percebe que se tornaram porcos e que está ilhada na cidade fantasma. Ela então está sozinha e é obrigada a aceitar o desafio de viver uma grande aventura cheia de obstáculos para retornar com seus pais vivos para o lugar de onde veio.

Pela descrição do percurso das meninas, é possível perceber algumas semelhanças que justificam a escolha do *corpus* do trabalho. Ambas são meninas que estão ingressando na pré-adolescência e ambas saem do local onde estão e sozinhas são obrigadas a encarar uma jornada no meio de um mundo mágico a fim de conseguir retornar para o local de onde vieram e, com isso, passar pelo processo de amadurecimento e transpassar a ponte de menina para mulher.

Joseph Campbell escreve sobre a teoria da *jornada do herói* pela primeira vez em seu livro *O herói de mil faces*, em 1949, e explica esse conceito a partir da mitologia, das histórias clássicas e da psicanálise. Campbell constrói uma estrutura de jornada que é dividida em três partes: separação, iniciação e retorno. Esse percurso é uma magnificação dos ritos de passagem que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito.

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas [...] O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal – renasceu. Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte, [...] retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu (CAMPBELL, 1997, p. 15).

Portanto, tanto em *Alice no País das Maravilhas* quanto em *A viagem de Chihiro*, é apresentado esse percurso da morte de uma etapa da vida – a infância – e do renascimento para uma nova etapa – a maturidade. O papel dessas histórias modernas, que apresentam protagonistas diferentes dos conhecidos heróis, que são meninas em idade de pré-adolescência, é atualizar e exemplificar mitos originários de ritos de passagem e, a partir deles, trazer o herói, ou heroína, renascido e eterno para ensinar a lição vivida aos demais.

Cada etapa da jornada proposta por Campbell (1997) está subdividida em pequenas etapas. A fim de organizar melhor a exposição dos enredos escolhidos e do percurso feito pelas meninas, as subetapas foram reorganizadas e renomeadas, diferentemente do que foi apresentado por Campbell, porém as grandes etapas por ele propostas continuam com o mesmo nome e com o mesmo sentido e objetivo de análise. A Figura 1 mostra um esquema circular com as três divisões clássicas propostas por Campbell e também as subdivisões produzidas para melhor classificar os momentos percorridos pelas heroínas em suas jornadas.

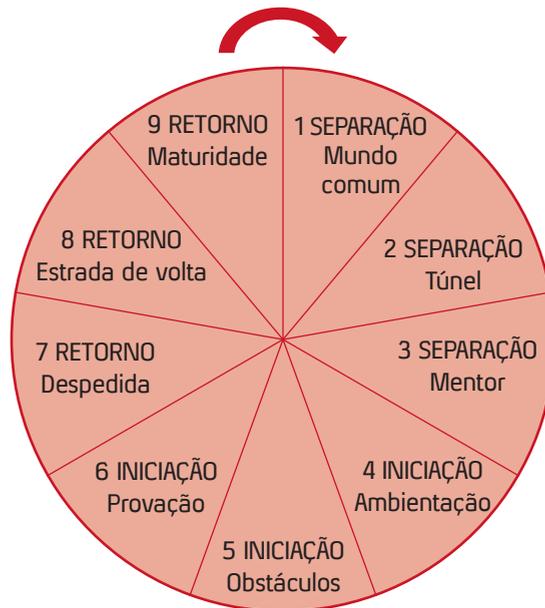


Figura 1 – Esquema circular.

Fonte: Elaborada pela autora.

A escolha do círculo para representar a *jornada do herói* acontece porque a personagem chega, no final da história, ao local em que a inicia, mas não é mais a mesma pessoa, está transformada pelo percurso que acabou de viver. A *jornada do herói* funciona, então, como uma espiral. Há o percurso de saída de um lugar e o retorno ao mesmo local, porém as personagens, heróis e heroínas, que percorreram essa jornada nunca retornam da mesma forma que saíram e, por isso, é como se estivessem em um patamar superior.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. Prometeu foi aos céus, roubou o fogo dos deuses e voltou à Terra. Jasão navegou por entre as rochas em colisão para chegar a um mar de prodígios, evitou o dragão que guardava o Velocino de Ouro e retornou com o Velocino e com o poder de recuperar o trono, que lhe pertencia por direito, de um usurpador [...] (CAMPBELL, 1997, p. 21).

Alice está em uma árvore enquanto ouve sua irmã explicar as lições de História.¹ No retorno de sua jornada, ela se vê dormindo e percebe que está sonhando e que tudo só aconteceu para ela e em sua imaginação. Chihiro separa-se de seus pais quando eles se transformam em porcos.² Após sua jornada, retorna à mesma planície abandonada onde viu seus pais pela última vez, mas não é mais uma menina ingênua e indefesa.³ As duas protagonistas, portanto, fazem o que Campbell (1997) descreve sobre seus heróis. Elas retornam ao mesmo local do início da jornada, porém não são mais as mesmas pessoas.⁴

A primeira etapa da jornada é a *separação*. Nela há a apresentação da personagem no *mundo comum* em que vive. Alice é primeiramente apresentada com sua irmã mais velha que lê um livro de História para ela. Não há nenhum aparente conflito nesse momento, somente Alice e sua irmã em uma tarde comum. Alice não gosta do livro que está lendo porque ele não tem figuras, e a irmã a alerta que há vários livros no mundo sem gravuras. Essa informação nos revela uma primeira ruptura no percurso da protagonista. A irmã está pedindo, com o livro sem figuras, que Alice participe de um mundo adulto, e esta, por sua vez, quer um livro cheio de imagens, o que, normalmente, é considerado um livro infantil. O fato de não gostar de ler – ou ouvir – um livro sem imagens representa uma resistência a entrar em um mundo maduro e a vontade de permanecer em um universo infantil. Esse primeiro contato com Alice é, portanto, o contato com uma menina que está resistindo ao amadure-

1 Disponível em: <http://images6.fanpop.com/image/photos/35000000/Beginning-Scene-of-Alice-in-Wonderland-alice-in-wonderland-35095981-1424-1080.jpg>. Acesso em: 16 jun. 2019.

2 Disponível em: https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/movie-review-spirited-away/1et6_udlzpndGjKK5RqoqBNdb2Yg6G. Acesso em: 16 jun. 2019.

3 Disponível em: <https://www.ahappyhippymom.com/2011/01/alice-in-wonderland-60th-anniversary-sp-ed-on-blu-ray-dvd-review.html>. Acesso em: 16 jun. 2019.

4 Disponível em: <https://medium.com/@tokatherineliu/the-path-to-womanhood-female-coming-of-age-narratives-through-the-animated-lens-78215953acb7>. Acesso em: 16 jun. 2019.

cimento e que deseja, como ela mesma demonstra em sua primeira canção, que os gatos falem, que as flores contem histórias e que os livros tenham gravuras.

O mesmo acontece com Chihiro que está com seus pais em um carro de mudança assim que o filme começa. Ela está triste porque está saindo da cidade conhecida e do convívio com os amigos e está a caminho do desconhecido. A mudança física de Chihiro com sua família é uma representação da mudança psíquica pela qual está passando e à qual está resistindo. Chihiro, assim como Alice, também passa por uma resistência à realidade. Ela está chorando de saudades dos amigos e traz nas mãos elementos que rememoram sua vida de menina: flores e presentes daqueles que está deixando para trás. As flores dão um sinal claro do que está acontecendo internamente, pois são elementos vivos e que estão murchando e, portanto, morrendo. Ela não consegue lidar com o processo de vida e morte que aparece em suas mãos, nem com o processo de morte da sua própria infância. A mudança de cidade e a resistência representam a mudança interna de menina para mulher e a igual resistência a essa transformação. O mundo da criança morrendo como as flores e o mundo do adulto desconhecido aparecem mais adiante para que sejam enfrentados.

Ainda na categoria *separação* proposta por Campbell (1997), há uma outra etapa que é relevante para a jornada das heroínas que chamamos de *túnel*. Essa etapa se refere à *catábese* (conhecida na mitologia grega como a descida para o mundo inferior) das personagens em direção à aventura e ao mundo sobrenatural que vão enfrentar. Até o momento, as protagonistas sentem um desconforto por estarem onde estão e querem uma alteração na realidade na qual estão inseridas. É a partir desse momento e dessa insatisfação que acontece o *chamado para a aventura* e o caminho pelo *túnel*.

No caso de Alice, esse chamado para a aventura acontece com o aparecimento de um coelho branco vestido de colete e com um relógio de bolso. Por ser algo que chama a sua atenção, por ser um animal que se veste e age como humano, por ser uma menina curiosa e por estar insatisfeita com sua realidade, ela segue o coelho toca adentro e cai em um túnel vários e vários andares abaixo.⁵

Após a *catábese* não há retorno para a realidade. É necessário que a protagonista realize uma série de tarefas para poder retornar ao mundo como

5 Disponível em: http://3.bp.blogspot.com/_CAwSdvUpI_s/S5FKGsJAhI/AAAAAAAAACNA/IEnc80jbyNg/s1600-h/The+Rabbit+Hole.jpg. Acesso em: 16 jun. 2019.

conhecia. Após a *catábase*, é necessário que Alice aceite o desafio da aventura e realize o percurso antes do retorno. Esse acontecimento, portanto, dá início à jornada de Alice. Ela desce ao País das Maravilhas para resolver questões relacionadas a ser uma menina infeliz com sua realidade e que está com dificuldade de aceitar a vida adulta. De início, esse mundo traz satisfação e supre as suas necessidades infantis (o coelho se veste como um ser humano, e as flores, os gatos e outros animais falam), mas, com o passar do tempo, é possível perceber que Alice já não concorda com o universo maravilhoso como pensava. Ser criança para sempre, sem regras e sem leis, começa a parecer algo inadequado para uma menina quase adolescente.

No caso de Chihiro, a *catábase* acontece com os pais por meio do túnel que encontram no caminho para a nova casa. Chihiro, diferentemente de Alice, não quer encontrar um mundo mágico inexistente, mas quer retornar ao mundo de infância já conhecido. Enquanto os pais querem explorar o lugar novo que encontraram, Chihiro quer ficar no carro, mas não tem força, nem voz e nem maturidade suficiente para realizar aquilo que deseja e, por isso, segue-os túnel adentro.⁶

A definição de criança, nesse caso, é de alguém que não consegue agir sem a presença dos pais, diferentemente de Alice que representa a criança que quer permanecer no mundo mágico. Depois que os pais de Chihiro se tornam porcos, há a necessidade de ela agir sozinha.

Essa impossibilidade de retorno e a realidade fantasiosa que assusta levam as meninas, Alice e Chihiro, a querer retornar ao momento anterior à *catábase*, que começa a parecer mais confortável, mas infelizmente não há essa possibilidade. Campbell (1997) nomeia esse momento como *recusa ao chamado para a aventura* que acontece por causa do início da jornada convocada pelo destino e da necessidade de superação de todos os obstáculos antes do retorno oficial como heroínas transformadas.

Esse primeiro estágio da jornada mitológica – que denominamos aqui “o chamado para a aventura” – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior dos céus, uma ilha secreta, o topo de

6 Disponível em: <http://imortalhero.tripod.com/gallery/index.album/entering-the-tunnel?i=2&cs=1>. Acesso em: 16 jun. 2019.

uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. Mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias impossíveis (CAMPBELL, 1997, p. 41).

O último momento da *separação* relevante para essa análise é o *encontro com o mentor*. No filme *A viagem de Chihiro*, o mentor é evidente e se revela logo que a menina chega ao mundo paralelo. Logo após a *catábese*, Chihiro encontra-se com Haku (aprendiz de feiticeiro que está sob a tutela de Yubaba) que lhe dá a primeira tarefa: ir embora antes do anoitecer e da cheia da água. Ela não consegue realizar essa tarefa. Haku também está preso no mundo dos espíritos e, por se compadecer dela, será seu maior conselheiro. Ele explica para a menina o funcionamento da Casa de Banhos de Yubaba onde trabalha e também o mundo paralelo onde ela se encontra.

O papel do mentor não é só ajudar no caminho da jornada da heroína, mas também garantir segurança para que a protagonista seja capaz de superar os obstáculos que aparecem. Muitas vezes, o mentor doa à protagonista objetos mágicos para que ela esteja preparada para os desafios.

Essa figura representa o poder benigno e protetor do destino. A fantasia é uma garantia – uma promessa de que a paz do Paraíso, conhecida pela primeira vez no interior do útero materno, não se perderá, de que ela suporta o presente e está no futuro e no passado [...] e de que, embora a onipotência possa parecer ameaçada pela passagem de limiares e pelos despertares da vida, o poder protetor está, para todo o sempre, presente ao santuário do coração, e até imanente aos elementos não familiares do mundo, ou apenas por trás deles (CAMPBELL, 1997, p. 48).

Haku representa a figura de mentor e poder benigno para Chihiro. Ele apresenta as figuras relevantes para que a menina consiga ficar no mundo de Yubaba de forma segura, dá os devidos avisos sobre os perigos e a presenteia com comidas mágicas que fazem com que fique mais forte. Haku também garante que ela não se esqueça de seu nome real e que, conseqüentemente, consiga retornar ao seu mundo humano por saber quem é. Portanto, essa figura quase familiar é quem garante uma sanidade física e mental para a heroína durante a jornada.

No caso de Alice, não há somente um mentor, mas vários. A menina começa sua jornada seguindo o Coelho Branco e é ele quem lhe mostra grande parte do caminho no confuso País das Maravilhas. Ele é o representante do espaço

e do tempo, pois sempre traz consigo um relógio. Outro mentor importante é a Lagarta que a presenteia com um cogumelo mágico que, quando ingerido, metade faz crescer e a outra metade faz diminuir. Esse cogumelo faz com que Alice consiga superar vários obstáculos na sua jornada. A Lagarta representa a autoestima de Alice, pois a conversa das duas gira em torno de questionar quem se é. “Quem és tu?” é a frase que a Lagarta sopra sempre no rosto da menina e seus questionamentos vão em direção de valorizar as iniciativas próprias, as ideias individuais, a aparência e o tamanho que se tem. Por último, Alice tem a contribuição importante do Mestre Gato. É por causa dele que ela consegue refletir sobre o seu caminho próprio, que não aquele que o Coelho Branco estava mostrando, e para onde ela quer seguir dali para frente. “Se você não sabe para onde quer ir, não importa qual caminho vai tomar”, o Mestre Gato diz. É ele quem apresenta a última etapa do caminho até o Castelo de Copas.

Após a apresentação do mentor, uma nova etapa inicia na jornada da heroína: a *iniciação*. Nessa etapa, há a maior parte da aventura realizada pelas protagonistas. Nessa parte, elas se ambientam no novo mundo, passam pelas provas e realizam o embate final que garante o retorno para casa.

Inicialmente há um momento de conhecimento e de *ambientação* no mundo paralelo. Tanto Alice quanto Chihiro demoram um tempo e conhecem personagens que mostram o funcionamento do local. Alice lida com personagens loucos e que possuem uma lógica oposta ao mundo humano como a Lebre Louca e o Chapeleiro Maluco que constantemente comemoram o *desaniversário*, ou seja, todos os dias do ano exceto o aniversário. Chihiro, por sua vez, lida com espíritos cansados que necessitam de um banho e também com um mundo paralelo que coloca sua existência em risco.

Após a ambientação no novo local, as heroínas passam por *obstáculos* que são preparatórios para a prova final. A conquista deles faz com que as protagonistas adquiram autoconfiança, força e informações sobre as antagonistas que terão de enfrentar.

Alice passa por vários obstáculos. O encontro com o tão desejado Coelho Branco é um deles. Ele está com pressa, como sempre, e entra em sua casa para buscar algo que esqueceu. Alice o segue, mas, quando se encontram, o Coelho Branco acredita que ela é uma outra pessoa: Mariana. Ela come uns biscoitos que estão em cima da penteadeira e se torna muito grande para sair da casa.⁷

⁷ Disponível em: <https://gifer.com/en/1BXF>. Acesso em: 16 jun. 2019.

É, então, confundida com um monstro e quase queimada viva, mas consegue achar um modo de sair dessa confusão ficando muito pequena quando come uma cenoura da horta do Coelho.

Enquanto está pequenina, há outro obstáculo importante para a trajetória da heroína: Alice encontra um jardim de flores⁸ e, finalmente, realiza seu grande desejo de conversar com elas, mas, no meio da conversa, percebe que são flores preconceituosas, o que a decepciona muito. As flores querem que ela seja algo que não é, e Alice percebe que é impossível se relacionar com seres tão julgadores. Ela se nomeia como menina e deixa as flores para trás.

Os obstáculos vividos por Alice são normalmente relacionados ao seu tamanho. Ela é grande demais para ser uma flor e pequena demais para ser um monstro. A partir da superação desses obstáculos, a heroína vai percebendo seus próprios conflitos de ser uma menina-moça. Ela não é mais uma criança, mas também ainda não é uma adulta. As imagens criadas para a animação ilustram exatamente esse período do amadurecimento em que não se sabe ao certo o tamanho que se tem.

Chihiro passa igualmente por provas importantes que ressaltam seus conflitos interiores. A primeira é quando recebe na Casa de Banhos um espírito gigante e malcheiroso que ninguém queria atender. Ela o recebe bem e usa a melhor combinação de água aromática que tem na casa. Durante o banho, percebe um espinho cravado no pescoço do espírito e começa, por conta própria, a puxá-lo e ajudar o ser que se banha. Yubaba, dona do local, observa a cena e, aos poucos, percebe que aquele espírito é algo além do que pensava. Todos se reúnem para ajudar a tirar o espinho do pescoço do hóspede, e ele fica livre do que estava lhe fazendo mal. Ele era o Deus Rio⁹ e, pelo atendimento cuidadoso de Chihiro, deixa muito ouro na Casa de Banhos. Chihiro torna-se a funcionária favorita de Yubaba e ganha sua confiança.

A menina também se depara com o Espírito Sem Face.¹⁰ Ele é um grande devorador. Dá para os humanos ouro e, quando eles aceitam, devora-os e tudo mais que está ao seu alcance. Por Chihiro não ser gananciosa e não aceitar o

8 Disponível em: [https://wikis.fandom.com/wiki/Alice_in_Wonderland_\(1951_film\)?file=Vlcsnap-2014-02-12-13h15m31s19.png](https://wikis.fandom.com/wiki/Alice_in_Wonderland_(1951_film)?file=Vlcsnap-2014-02-12-13h15m31s19.png). Acesso em: 16 jun. 2019.

9 Disponível em: https://ghibli.fandom.com/wiki/River_Spirit?file=River_Spirited_face_after_wash.png. Acesso em: 16 jun. 2019.

10 Disponível em: https://www.reddit.com/r/TrollXChromosomes/comments/7voew6/mfw_pepsi_co_announces_new_ladyfriendly_doritos/. Acesso em: 16 jun. 2019.

ouro do Sem Face, consegue conversar com ele e colocar em sua boca uma combinação de ervas que faz com que vomite tudo o que devorou. Ele fica pequeno e amigo da menina.

No caso de Chihiro, as provas aparecem como uma tentativa de mostrar a sua força e intuição. Ela era uma menina muito dependente dos pais e dos amigos, e, a partir dos obstáculos pelos quais passa, consegue confiar mais em si mesma e perceber que pode agir e falar com sua própria voz. Chihiro vai, aos poucos, perdendo o medo de ser quem é e acreditando na sua própria potência.

Para finalizar a etapa da *iniciação*, as meninas passam por uma grande provação que permite o retorno para casa, pois mostra que estão maduras o suficiente para enfrentar a realidade que as espera.

O grande desafio, ou provação, das protagonistas é enfrentar a representação da figura materna. Ambas têm como antagonistas mulheres poderosas, castradoras e absolutas. Essas mulheres têm biotipos físicos e características psicológicas semelhantes. Ambas desejam que as heroínas sejam submissas e obedientes.

Para Alice, a representação da mãe é a Rainha de Copas,¹¹ uma figura que tem poder sobre tudo, inclusive sobre o Rei de Copas. Ela manda e desmanda em todos, e a punição para quem não cumpre suas ordens e não se submete é perder a cabeça. Ela representa, portanto, uma mãe castradora das vontades, das ideias e das personalidades de seus filhos.

Alice conhece a Rainha quando é confundida com uma carta de copas pintando as rosas brancas de vermelho e, por isso, quase é mandada para a guilhotina. Quando a Rainha percebe que é uma menina, concede-lhe atenção especial e quer o seu bem desde que se submeta. A função de Alice, depois de ter passado por diferentes obstáculos e saber que não precisa das maravilhas do mundo da infância, é romper com a atenção da Rainha e desobedecer a ela. Alice faz isso com a ajuda do Mestre Gato que é seu último mentor. Ela come de uma só vez o cogumelo dado pela Lagarta e se torna gigante. Com isso, percebe que tudo o que vê ali são objetos ordinários aos quais havia dado demasiado valor. A partir da mudança de ponto de vista (a visão do alto), ela transforma seu paradigma e experimenta ser grande ou adulta. Alice diz: “A senhora não é uma rainha. É apenas uma velha, boba, malcriada e tirana!”. O enfrentamento faz com que Alice rompa com a submissão e com a visão da

¹¹ Disponível em: <http://www.alice-in-wonderland.net/resources/pictures/queen-of-hearts/>. Acesso em: 16 jun. 2019.

criança. Após o amadurecimento, ela retorna ao tamanho original e pode realizar o percurso de volta para casa.

Para Chihiro, essa figura materna má é Yubaba,¹² uma feiticeira poderosa, rica, que maltrata seus funcionários e abusa deles, e só dá atenção e carinho para seu bebê gigante. O maior desafio de Chihiro é quando o mentor Haku se machuca e ela precisa sozinha ajudá-lo, e isso significa enfrentar Yubaba e desobedecer às regras dela. Chihiro fica sabendo da existência de uma irmã gêmea de Yubaba que mora afastada da cidade e vai em busca de seu auxílio. Com a irmã da bruxa má, a menina consegue receber carinho e aceitação por quem é. Chihiro é reconhecida por ser forte, corajosa e cheia de amigos que lhe querem bem. Essa ressignificação de si mesma faz com que Chihiro transforme a mulher poderosa e malévola em algo inofensivo.

Yubaba deixa a menina ir com uma condição: achar seus pais no meio dos porcos que possui. Chihiro então não permite mais que seus pais ajam por ela, mas ela age para o bem-estar deles. Ela conhece tão bem os dois que percebe que a última prova de Yubaba é mais uma trapaça para mantê-la presa e anuncia que seus pais não estão entre aqueles porcos. Assim ela vence a feiticeira. O contrato de trabalho é desfeito, e a menina está pronta para retornar para casa.

No *retorno* proposto por Campbell (1997, p. 132), além do caminho de volta ao mundo do cotidiano, há uma percepção do herói em relação à sua jornada e às suas conquistas:

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com seu troféu transmutador de vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à reinvenção da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos.

Essa última etapa da *jornada do herói* começa com a *despedida*. Chihiro não quer se despedir de Haku e fez um grupo de amigos na Casa de Banhos de Yubaba. Alice, por sua vez, sai fugida do País das Maravilhas e tem dificuldades no retorno para o mundo cotidiano, pois suas fantasias a perseguem. Ela se vê dormindo em um túnel e não consegue acordar a si própria. A dificuldade de

12 Disponível em: <https://ghibli.fandom.com/wiki/Yubaba?file=Yubaba.png>. Acesso em: 16 jun. 2019.

sair do mundo mágico em que elas se encontram é uma representação da recusa de acordar para a realidade, mesmo que esse sonho já tenha se tornado um pesadelo.

Após a superação da despedida, as meninas podem iniciar o retorno. Essa estrada também é parte do percurso proposto por Campbell na *jornada do herói* e faz parte do trabalho retornar com os valores aprendidos durante o percurso da aventura.

No caminho de volta, Alice está sendo perseguida por todas suas fantasias de infância e precisa se concentrar e olhar para frente para acordar. Chihiro, por sua vez, é alertada por Haku para que não olhe para trás no caminho de volta. Ela não olha, mesmo querendo ver Haku mais uma vez antes de retornar ao mundo real.

Não olhar para trás significa muito no percurso das duas heroínas. Alice não quer mais ver suas fantasias que pareciam divertidas no lugar do mundo entediante dos adultos. Chihiro também passa pelo desafio de não olhar para seu amigo Haku, assim como não pode mais olhar para seus amigos de infância. Essa conquista de não olhar para trás das duas meninas garante o sucesso da jornada que foi vivida. O amadurecimento delas é como um processo de morte e de renascimento. Não poder olhar para trás significa deixar um ser que morreu no passado e dar a devida atenção para esse novo ser que acabou de nascer. Após o retorno ao mundo real, há uma diferença clara entre as crianças que iniciaram esse processo e as jovens que se apresentam ao final da jornada.

Assim que acontece o retorno, não há ninguém do mundo comum que saiba das aventuras percorridas pelas heroínas. Alice acorda e encontra a irmã. A menina transformada apresenta seus aprendizados, recita poemas da Lagarta e conta suas façanhas, mas a irmã menospreza o aprendizado e diz que tudo não passou de um sonho. Chihiro reencontra o pai e a mãe na entrada do túnel. Eles novamente fazem o retorno (anábase) juntos. Chihiro pergunta como estão, e eles dizem estar bem, mas parecem não ter vivido o que ela viveu e nem ter percebido a passagem e a ação do tempo.

A jornada e as lições aprendidas são somente para as meninas e para todas e todos que assistiram a essas obras cinematográficas. Os espectadores são as pessoas que superaram com as heroínas os obstáculos e, por isso, podem aproveitar o conhecimento que é o valor trazido de volta ao mundo comum.

Alice e Chihiro passam pela jornada do amadurecimento e ensinam o quanto é difícil e trabalhoso superar os desafios. É necessário ter coragem para

enfrentar a família e o conforto da infância idealizada. A vida adulta não é tão fácil ou colorida. Porém, há um prazer enorme no amadurecimento e na conquista da liberdade. Há uma voz que aparece e que se faz ser ouvida. Isso é o que garante a validade do amadurecimento das meninas que são agora adolescentes prontas para novos desafios e novas jornadas.

Alice in Wonderland and Spirited away: the young girls' journey towards achieving adulthood

Abstract

This paper presents and compares the heroic journey of two characters: Alice (from the American animation *Alice in Wonderland*) and Chihiro (from *Chihiro's trip*). Joseph Campbell's theory concerning the hero's journey and his quest towards transformation in the book *The hero of a thousand faces* was the base for the analysis of the characters' journey.

Keywords

Campbell. Literature. Hero.

REFERÊNCIAS

A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki, Kirk Wise. Japão: Studio Ghibli, 2001. 2h5min.

ALICE no País das Maravilhas. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. EUA: Walt Disney, 1951. 1h15min.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 1997.