

## Resumo geral da narrativa

A obra de Lewis Carroll narra as aventuras de Alice, uma menina curiosa que segue um Coelho Branco apressado e acaba projetada em um mundo fantástico e ilógico. Nesse País das Maravilhas, Alice vive experiências surreais – muda de tamanho ao comer e beber insólitas poções, participa de um chá maluco com personagens excêntricos e encontra figuras como o Chapeleiro Louco e o Gato de Cheshire. No clímax, Alice é convocada a um julgamento absurdo presidido pela tirânica Rainha de Copas e, ao confrontar a irracionalidade daquele mundo, acorda, descobrindo que toda a jornada foi apenas um sonho. O enredo é marcado pela quebra das regras lógicas e por um ambiente onírico carregado de símbolos que serão analisados a seguir.

## Simbolismos principais

*Alice caindo no País das Maravilhas: ilustração de Heather Edwards ressalta o caráter onírico da narrativa.* A obra é rica em símbolos. Por exemplo, o Coelho Branco, sempre atrasado e carregando um relógio, representa a passagem inevitável do tempo e a urgência adulta. A Lagarta fumante, sobre o cogumelo, simboliza a metamorfose e as mudanças de fases da vida; ela aconselha Alice sobre como crescer ou diminuir de tamanho, indicando a necessidade de adaptação às próprias transformações. Outros personagens também são emblemáticos: o Gato de Cheshire, com seu sorriso enigmático, aparece e desaparece para lembrar Alice da fluidez da realidade e da necessidade de abandonar uma lógica rígida. O Chapeleiro Louco e a Lebre de Março, eternamente presos na hora do chá, caricaturam o abandono das convenções sociais e a irracionalidade das regras da era vitoriana. Já a Rainha de Copas encarna a autoridade tirânica e injusta: sua ânsia por cortar cabeças satiriza o abuso de poder das monarquias autoritárias. Por fim, as próprias mudanças de tamanho de Alice (devido ao “beba-me” e ao “coma-me”) simbolizam a crise de identidade da infância e adolescência – elas ilustram as transformações físicas e emocionais pelas quais a garota passa enquanto busca definir quem é.

- **Coelho Branco:** personagem que dispara a aventura de Alice; simboliza o tempo que foge e a pressa cotidiana.
- **Lagarta e cogumelo:** a lagarta fumante indica a possibilidade de transformação; o cogumelo mágico permite que Alice cresça ou encolha, simbolizando as mudanças do crescimento.
- **Gato de Cheshire:** figura que surge e some sorrindo; seu comportamento enigmático representa a natureza ilusória da percepção e sugere que Alice deve deixar de lado a lógica tradicional diante do absurdo.
- **Chapeleiro Louco e Lebre de Março:** personagens do chá maluco que ignoram regras sociais e quebram a lógica (por exemplo, convidando Alice a um chá eternamente às seis horas). Eles representam a subversão das normas sociais

rígidas e o caos do pensamento infantil.

- **Rainha de Copas:** governante autoritária que ordena decapitações ao menor contrariedade; simboliza a tirania, o poder arbitrário e a arbitrariedade das leis injustas.
- **Mudanças de tamanho de Alice:** elemento recorrente (ela encolhe/ cresce ao comer ou beber); reflete a busca de identidade de Alice e as incertezas do amadurecimento infantil.

## Leituras filosóficas possíveis

- **Identidade e transformação:** A história aborda a crise de identidade na infância. As frequentes alterações de tamanho de Alice e suas reflexões sobre quem ela é ressaltam o problema de “quem sou eu?”, comum na passagem da infância para a adolescência. Em termos filosóficos, a obra questiona a unidade do self e o modo como a identidade se redefine diante de novas experiências.
- **Lógica e paradoxo:** Carroll, que era matemático, subverte as leis da lógica cartesiana. As situações bizarras e os diálogos absurdos – como a conversa sobre memórias do futuro – expõem os paradoxos do raciocínio formal. Como observa a crítica, a própria vida, vista racionalmente, pode parecer “uma história disparatada contada por um matemático idiota”. Nesse sentido, *Alice* convida à reflexão sobre os princípios lógicos (por exemplo, o Princípio da Identidade e da Não Contradição) e destaca a fragilidade desses conceitos em um mundo absurdo.
- **Linguagem e significado:** A obra brinca com jogos de linguagem e mostra que o sentido das palavras não é fixo. Trocadilhos, charadas e poemas nonsense colocam em evidência a arbitrariedade do significado. Como aponta o autor Paulo Nunes, Carroll explora as “bizarices de nossa linguagem” ao tentar comunicar o que entendemos do mundo. Em resumo, *Alice* desafia a ideia de que há um significado único e estável por trás das palavras, antecipando temas da filosofia da linguagem (por exemplo, a instabilidade semântica de Humpty Dumpty).

## Leituras psicológicas possíveis

- **Sonho e inconsciente:** Em termos psicanalíticos, a viagem de Alice é lida como uma descida ao inconsciente. Como Freud destacou, os sonhos realizam desejos e revelam conflitos internos. Alice literalmente “mergulha” em seu inconsciente ao cair na toca do coelho e, ao longo do sonho, enfrenta seus maiores medos e desejos escondidos. Por exemplo, a luta para controlar seu tamanho e seu comportamento reflete ansiedades infantis internas. Ao acordar do sonho, a protagonista simbolicamente integra essas experiências subconscientes.

- **Desenvolvimento e imaginação infantil:** Psicólogos do desenvolvimento veem *Alice* como metáfora das transformações emocionais da infância. A constante alternância entre crescer e encolher ilustra as oscilações de autoestima e autopercepção típicas no crescimento. Além disso, o fato de Alice deparar-se com situações ilógicas enfatiza a diferença entre o mundo infantil – rico em fantasia – e o mundo adulto racional. A identificação de Alice com o absurdo ao seu redor reflete o modo como as crianças lidam com regras arbitrárias.
- **Cognição e criatividade:** Pesquisas contemporâneas indicam que a disposição das crianças de “acreditar no impossível” estimula o desenvolvimento cognitivo. Conforme aponta Alison Gopnik, crianças que brincam criativamente desenvolvem melhor pensamento hipotético e “teoria da mente” (capacidade de compreender intenções alheias). O comportamento de Alice – aceitar tal lógica insana e participar dos jogos abstratos – exemplifica essa imaginação ativa. Em suma, ao enfatizar o valor da fantasia e do absurdo, *Alice* ilustra como a imaginação infantil promove o amadurecimento psicológico e cognitivo.