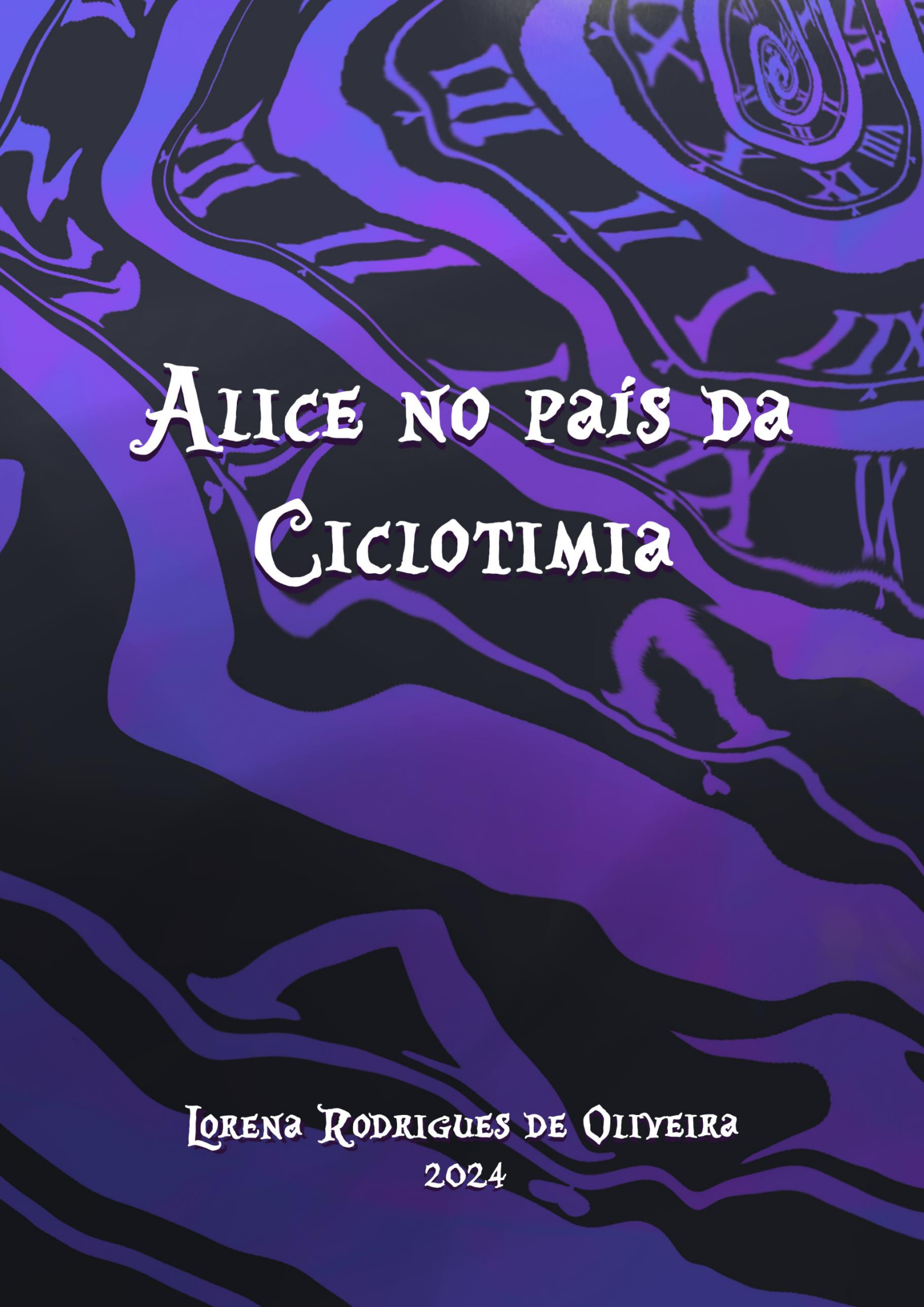




ALICE NO PAÍS DA CICLOTIMIA

LORENA RODRIGUES DE OLIVEIRA
2024

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CAMPUS DE BAURU

LORENA RODRIGUES DE OLIVEIRA

ALICE NO PAÍS DA CICLOTIMIA

BAURU

2024

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CAMPUS DE BAURU

LORENA RODRIGUES DE OLIVEIRA

ALICE NO PAÍS DA CICLOTIMIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais Bacharelado, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação UNESP/Campus Bauru, como requisito parcial para conclusão da graduação, sob orientação da Prof^a Dr^a Joedy Luciana Barros Marins Bamonte.

BAURU

2024

D418a Oliveira, Lorena Rodrigues de
Alice no país da Ciclotimia / Lorena Rodrigues de Oliveira. --
Bauru, 2024
105 p.: il., tabs., fotos
Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Artes Visuais)
- Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Joedy Luciana Barros Marins Bamonte
1. Ilustração. 2. Alice no país das Maravilhas. 3. Ciclotimia.
4. Transtorno ciclotímico. 5. Arte e Psicologia. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados
fornecidos pelo autor(a).

LORENA RODRIGUES DE OLIVEIRA

ALICE NO PAÍS DA CICLOTIMIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais Bacharelado, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação UNESP/Campus Bauru, como requisito parcial para conclusão da graduação, sob orientação da Profª Drª Joedy Luciana Barros Marins Bamonte.

BANCA EXAMINADORA:

Profª Drª Joedy Luciana Barros Marins Bamonte (Orientadora)

Profª Drª Tarcila Lima da Costa

Profª Mariana Scarante Borba

Bauru, dezembro de 2024



Dedico este trabalho aos meus queridos que já partiram do plano terrestre: Daniel, Levi e Vinicius, sempre estarão presentes em meu coração.

Ao meu vô Zé (in memoriam), dono deste relógio de bolso que agora é meu, agradeço por ter me criado como um pai.

Ao meu melhor amigo Walter que se foi este ano deixando o vazio mais imenso que já conheci, agradeço por me mostrar a beleza de se estar vivo e que sou digna do amor mais puro.

Um dia os reencontrarei.

AGRADECIMENTOS

Acredito que nada nessa vida construímos sozinhos, por isso é tão importante ser grato a todo instante. Este trabalho foi resultado do apoio que recebi.

Primeiramente, agradeço à minha orientadora Joedy. Pela cumplicidade, por demonstrar entusiasmo em todas as ideias que tive e me acolher com tanto carinho, mesmo com minhas incertezas, você confiou em mim. Suas matérias foram fundamentais para meu crescimento artístico e desenvolvimento pessoal.

À professora Tarcila, pois nunca me esqueci da matéria de Tópicos Especiais na qual você viu beleza em minhas obras de arte mais estranhas e me fez entender que meu sentimentalismo, por mais grotesco que fosse, tinha valor. Você me devolveu a paixão pela minha própria arte.

À professora Mariana por ter me feito sair da zona de conforto para voltar a olhar os arredores e entender a fluidez da criatividade, me sinto muito mais confiante após esse semestre de aprendizados.

À minha mãe por ter apoiado meus sonhos, independentemente do curso que eu quisesse fazer. Obrigada por se esforçar para me proporcionar tudo o que não pôde ter, mesmo que aos trancos e barrancos. Você é minha maior inspiração, espero poder te orgulhar.

Agradeço meu pai pelo apoio, por cada tentativa de me tirar um sorriso, pelas conversas e por me ajudar a ir para a faculdade, os dias teriam sido muito mais difíceis sem você ao meu lado.

Ao meu namorado Enrico, você é o melhor parceiro de vida que eu poderia ter. Obrigada por ser tão compreensivo e me entender e aceitar como ninguém, por me ajudar a continuar todas as vezes que pensei em desistir, por todas as madrugadas em claro me vendo escrever. Mas principalmente por se fazer tão presente, mesmo distante. Você é a personificação do carinho.

Aos meus tios Fábio, Janaina e Ana por todo o apoio dado do começo ao fim. E à minha avó por ser fonte vital de força.

Aos meus sogros, Roberto e Fernanda pelo carinho e pelos aprendizados.

À minha estimada psicóloga Milena que me acompanha há anos, eu não estaria aqui se não fosse por você, sou imensamente grata.

À minha duplinha maravilhosa, Isa e Dio, obrigada por terem feito da UNESP um lar para mim, pois com vocês me sinto em casa. Vocês foram

fundamentais para que eu conseguisse passar por todos esses anos, ajudaram a moldar o ser humano que eu sou. Muito obrigada mesmo por toda a loucura, vocês vão para sempre estar em meu coração, prometam me ver pelo menos uma vez por ano. Minhas “gemas”.

À Amandinha, você sempre terá um espaço especial no meu coração, obrigada pela companhia em todos esses anos, você foi essencial para mim. Agradeço por me ensinar tanto sobre força e autenticidade, além de me encorajar todos os dias a ser uma artista melhor e bem-sucedida. Sua arte me inspira e espero te ter ao meu lado ao longo da vida.

Ao Adriano, um ser humano maravilhoso, sem você aqueles ateliês não seriam tão mágicos, obrigada por tanto, não sou capaz de expressar tamanho carinho e gratidão que sinto por você, como tenho certeza que todos meus colegas de curso também sentem.

Aos meus colegas e amigos, em especial Iris, Koncê, Isa I., Bia, Marcella, Pilar, Ed, Oka, Enio, Juno e Marc, que a querida "Unespinha" proporcionou, vocês são anjos, seus sorrisos salvaram meus dias.

Aos "Cachorros Espaciais" por terem me acolhido e transformado minha vida completamente. Em especial, meu amigo José, por ter me ajudado tanto nesses processos burocráticos os quais não tinha experiência, obrigada por acreditar no meu futuro, creio que o seu será o mais brilhante de todos: uma belíssima calculadora de cerâmica.

Às minhas “Najas”, Ana, Zé R., Sara, Melissa mesmo longe, sempre estaremos perto. E Mel, você sempre será minha irmã nessa vida e em todas as outras.

Às gatas Gaia e Vampeta por terem sido meu “Gato de Cheshire” na descoberta da ciclotimia.

A todos que de alguma forma contribuíram comigo, seja com uma palavra ou um abraço, independentemente de nomes citados, saibam que eu sou imensamente grata e nada boa em encerrar ciclos.

RESUMO

Exploremos a complexidade do transtorno ciclotímico por meio da análise da obra "Alice no País das Maravilhas", de Lewis Carroll, e suas adaptações cinematográficas de 1951 e 2010. Este trabalho de caráter qualitativo busca dar vida às páginas do conto clássico por meio de ilustrações que não apenas retratam personagens emblemáticos, mas também revelam sintomas da ciclotimia, a qual será amplamente estudada. O propósito fundamental é dual: uma busca por autoconhecimento, mas também a promoção de uma maior conscientização sobre a condição, utilizando a arte como meio de reflexão sobre saúde mental.

Palavras-chave: Alice no país das maravilhas, Ciclotimia, Transtorno Ciclotímico, Ilustrações, Saúde Mental.

ABSTRACT

Let us explore the complexity of cyclothymic disorder through the analysis of Lewis Carroll's work "Alice in Wonderland" and its film adaptations from 1951 and 2010. This qualitative study aims to bring the pages of the classic tale to life through illustrations that not only depict emblematic characters but also reveal symptoms of cyclothymia, which will be extensively studied. The fundamental purpose is dual: a quest for self-knowledge, as well as the promotion of greater awareness about the condition, using art as means of reflexion about mental health.

Keywords: Alice in Wonderland, Cyclothymia, Cyclothymic Disorder, Illustrations, Mental Health.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Alice e a Rainha de Copas. Plano gravura sobre papel.	26
Figura 2: Alice e a Rainha Vermelha. Plano gravura sobre papel.	26
Figura 3. Faixa de gravidade das mudanças de humor.	38
Figura 4. Coelho de John Tenniel. Plano gravura sobre papel.	50
Figura 5. Rascunho do Coelho. Grafite sobre papel.	51
Figura 6. Rascunhos do Coelho. Grafite sobre papel.	51
Figura 7. Mais rascunhos do Coelho. Grafite sobre papel.	52
Figura 8. O Coelho de Tim Burton. Captura do filme.	52
Figura 9. Lebre de Março. Captura do filme.	53
Figura 10. Mais Lebre de Março. Captura do filme.	53
Figura 11. Rascunho ilustração Coelho. Grafite sobre papel.	54
Figura 12. Rascunhos do Coelho. Grafite sobre papel.	55
Figura 13. O relógio. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.	55
Figura 14. O rei decapitado (esquerda superior). Captura do filme.	58
Figura 15. O Reino preto e branco. Captura do filme.	58
Figura 16. Rascunhos da Rainha. Grafite sobre papel.	60
Figura 17. Primeiro Esboço da Rainha. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.	60
Figura 18. Rainha Vitória. Óleo sobre tela. 241.9 x 157.5 cm.	61
Figura 19. Esboço Rainha. Grafite sobre papel.	61
Figura 20. Rascunho final Rainha. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.	62
Figura 21. Queen Victoria and Prince Albert Consort. Fotografia. 8.6 x 5.6 cm.	63
Figura 22. Theophilus Carter. Fotografia.	65
Figura 23. Chapeleiro de Tenniel. Plano gravura sobre papel.	66
Figura 24. Chapeleiros rascunhados. Grafite sobre papel.	66
Figura 25. Chapeleiro de Tenniel 2. Plano gravura sobre papel.	67
Figura 26. Chapeleiro 1951. Captura do filme.	68
Figura 27. Chapeleiro 2010. Captura do filme.	68
Figura 28. Rascunhos do Chapeleiro. Grafite sobre papel.	69
Figura 29. Primeiro rascunho ilustração Chapeleiro. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.	70
Figura 30. A Lagarta de Carroll. Tinta sépia sobre papel.	71

Figura 31. Lagarta de Tenniel. Plano gravura sobre papel. _____	73
Figura 32. Primeiro esboço da Lagarta. Pintura Digital. 2250x3000 pixels. ____	74
Figura 33. Segundo esboço da Lagarta. Grafite sobre papel. _____	75
Figura 34. Rascunhos da Alice. Grafite sobre papel. _____	77
Figura 35. Alice rascunho 1. Pintura Digital. 3000x2250 pixels. _____	78
Figura 36. Alice rascunho 2. Pintura Digital. 2250x3000 pixels. _____	78
Figura 37. Alice rascunho 3. Pintura Digital. 2250x3000 pixels. _____	79
Figura 38. Alice criança. Grafite sobre papel. _____	80
Figura 39. Alice Liddell “The beggar child”. Fotografia. _____	81
Figura 40. Final do livro, desenho de Carroll. Tinta sepia sobre papel. _____	81
Figura 41. Rascunho Gato. Grafite sobre papel. _____	84
Figura 42. Gato de Cheshire 1951. Captura do filme. _____	85
Figura 43. Gato de Cheshire 2010. Captura do filme. _____	86
Figura 44. Gato como Chapeleiro. Captura do filme. _____	86
Figura 45. Gato de cartola. Captura do filme. _____	87
Figura 46. O Coelho Branco e a ansiedade. Pintura Digital. 3000x2250 pixels. _____	89
Figura 47. Detalhes da ilustração do Coelho _____	90
Figura 48. A Rainha Vermelha. Pintura Digital. 3000x2250 pixels. _____	91
Figura 49. Detalhes da ilustração da Rainha _____	92
Figura 50. O Chapeleiro. Pintura Digital. 3000x2250 pixels. _____	93
Figura 51. Detalhes da ilustração do Chapeleiro _____	94
Figura 52. Lagarta. Pintura Digital. 3000x2250 pixels. _____	95
Figura 53. Detalhes da ilustração da Lagarta _____	96
Figura 54. Alice no País da Ciclotimia. Pintura Digital. 3000x2250 pixels. ____	97
Figura 55. Detalhes da ilustração da Alice _____	98

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Presença de personagens nas obras _____	25
Tabela 2. Critérios de Diagnóstico da Doença Ciclotímica _____	37
Tabela 3. Sintomas da Hipomania. _____	41
Tabela 4. Sintomas da fase depressiva. _____	42

SUMÁRIO

1. Introdução	15
2. Alice no País das Maravilhas	18
2.1. Resumos	19
2.1.1 Obra original de Lewis Carroll (2002):	19
2.1.2. Animação de Walt Disney de 1951	21
2.1.3. Filme de Tim Burton de 2010	22
2.2. Diferenças entre as obras	24
2.3. O contexto histórico geral	27
2.3.1. O contexto histórico e Alice	28
2.4. Alice e a psicologia	31
3. CICLOTIMIA	34
3.1. Definição de ciclotimia	36
3.2. Apresentação e sintomas	39
3.2.1. Fase hipomaníaca	40
3.2.2. Fase depressiva	42
3.2.3. Fase Mista e irritabilidade	43
3.3. Transtornos do humor e a relação com o processo criativo	43
4. Descrição das personagens e desenvolvimento das ilustrações	48
4.1. Coelho branco	48
4.2. Rainha	55
4.3. Chapeleiro	63
4.4. Lagarta	70
4.5. Alice	75
4.6. Gato de Cheshire	82
5. Alice no País da Ciclotimia	89

5.1. Coelho	89
5.2. Rainha	91
5.3. Chapeleiro	93
5.4. Lagarta	95
5.5. Alice	97
6. Considerações Finais	99
7. Referências	101

1. Introdução

Poucas personagens e narrativas conseguem instigar a curiosidade como "Alice no País das Maravilhas", de Lewis Carroll. A presente pesquisa propõe uma reflexão sobre a ciclotimia — um transtorno relacionado ao espectro da bipolaridade — que, embora frequentemente subestimado e pouco conhecido, pode afetar profundamente a vida de quem o vive. Ao longo desta jornada, busquei não apenas investigar o tema, mas também expressar minhas experiências e sentimentos por meio da arte, já que sofro dos altos e baixos provenientes do transtorno.

No primeiro capítulo, exploraremos o que é a ciclotimia, caracterizada por oscilações de humor que variam entre episódios de hipomania e depressão leve, segundo o DSM-5 (p.140). A ideia é desmistificar essa condição, enfatizando como, muitas vezes, seus sintomas podem ser invisíveis para aqueles que estão próximos.

Em seguida, observaremos interpretações da obra de Lewis Carroll, incluindo a adaptação clássica da Disney, de 1951 e a versão contemporânea de Tim Burton, de 2010. Essas representações da obra oferecem um panorama para relacionar as mudanças emocionais características da ciclotimia com as personagens da história. Assim, o mundo de Alice se torna uma metáfora para a experiência interna de quem navega por incertezas emocionais.

O objetivo do trabalho aqui apresentado é criar ilustrações de cinco personagens que representem alguns dos sintomas da ciclotimia. Cada ilustração servirá como uma expressão visual das emoções contrastantes que permeiam essa condição. Por meio da arte, buscarei não apenas dar vida a esses sentimentos, mas também promover uma maior conscientização sobre a ciclotimia, transformando a narrativa de Alice em uma jornada de resiliência e autocompreensão. Afinal, este foi realizado por uma pessoa que possui o transtorno Ciclotímico, portanto, além dos estudos, tive como base minhas próprias experiências para ilustrar, demonstrando propriedade sobre o assunto.

No terceiro capítulo, abordarei o processo criativo por trás das ilustrações, que representarão emoções e experiências associadas à ciclotimia. Cada

personagem escolhida será uma representação simbólica de sintomas específicos, permitindo uma visualidade mais clara dos sentimentos pelas lentes de uma ciclotímica. Descreverei as inspirações, referências, assim como os desafios e reflexões que surgiram durante a criação, permitindo que cada arte conte uma história única, que considera não só os sintomas da doença, como a personalidade das personagens selecionadas.

Assim, ao entrelaçar a literatura com experiências pessoais e a expressão artística, este trabalho não só celebra a obra de Lewis Carroll, como também oferece um espaço para refletir sobre saúde mental, destacando a importância de reconhecer e compreender as nuances emocionais que passam despercebidas aos nossos olhos no cotidiano.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Alice tinha se acostumado tanto a esperar só coisas esquisitas acontecerem que lhe parecia sem graça e maçante que a vida seguisse da maneira habitual.

(CARROLL, 2002, p. 18)

2. Alice no País das Maravilhas

“Alice no País das Maravilhas” foi publicado em 4 de julho de 1865, sob a autoria do professor matemático Charles Lutwidge Dodgson, usando o pseudônimo Lewis Carroll. Martin Gardner, um dos maiores especialistas em Lewis Carroll e sua obra, aponta que a inspiração para o conto foi a tutorada Alice Pleasance Liddell de cinco anos de idade, filha do reitor da faculdade em que Carroll trabalhava, Christ Church (GARDNER, 2002).

Segundo Morton Cohen (2015), o primeiro registro da existência do conto é datado do verão de 1862, quando Carroll passeava de barco com seu amigo Robinson Duckworth e Alice, acompanhada de duas de suas irmãs. A história de uma garota que parou acidentalmente em uma terra fantástica surgira para entreter as meninas. Eventualmente, após insistência da pequena Liddell, o autor escreveu um manuscrito da história para presentear-lá no Natal do mesmo ano, com o título inicial de “Alice’s Adventures Under Ground” (As aventuras de Alice debaixo da terra) (COHEN, 2015).

No ano seguinte, o livro foi publicado com o nome que conhecemos atualmente, acompanhado de ilustrações de John Tenniel, particularmente expressivas, as quais ficaram com qualidade ruim na tiragem inicial, o que fez com que o ilustrador e o autor retirassem os exemplares das prateleiras, tendo que fazer outro lançamento (GARDNER, 2002). O sucesso foi consequência de um livro que não apenas transporta o leitor para um outro universo, mas o faz refletir diante de alusões satíricas dirigidas a seus conhecidos, além de paródias de poemas populares infantis ingleses do século XIX, com a presença de muitos enigmas e charadas, derivados de seu interesse pela lógica, já que Carroll era um matemático. O resultado foi a sequência “Through the Looking-Glass and What Alice Found There” (No Brasil, “Alice Através do Espelho”). Por fim, foi como se Dodgson tivesse escrito dois livros em apenas um texto, sendo um infantil e outro adulto, devido à difícil interpretação da obra.

2.1. Resumos

Como introdução dos conteúdos a serem abordados, serão apresentados a seguir resumos das obras de “Alice no país das Maravilhas” mencionadas no decorrer do texto.

2.1.1 Obra original de Lewis Carroll (2002):

Uma garota entediada num jardim vê um coelho com trajes humanos correr, olhando um relógio e, dizendo que está atrasado, lançando-se em uma toca. Curiosa e impulsiva, Alice não hesita em segui-lo e também se joga na toca, mas logo se arrepende e reprime sua própria imprudência, pois se vê em uma queda sem fim, cercada de objetos com os quais chega a interagir enquanto cai.

Ao chegar no chão, curiosamente sem se machucar, encontra uma pequenina chave em cima de uma mesa. Após tentar diversas portas, avista uma bem pequena que dá para um belíssimo jardim, porém, Alice é grande demais para passar por ela, mas quando olha para a mesa novamente vê um frasco com líquido rotulado “BEBA-ME”. Seguindo a instrução, imediatamente a garota encolhe para 25 centímetros e então se dá conta de que esqueceu a chave na mesa que não alcança mais. Encontra um bolo com o rótulo “COMA-ME” e, novamente seguindo a instrução e perceber que não cresce, cai aos prantos frustrada. No entanto, ao terminar de comer o bolo, começa a crescer descontroladamente, enquanto fala coisas sem sentido. Por acreditar estar perdendo seu juízo, chora irremediavelmente até que um lago se forma em sua volta.

O Coelho passa novamente, agora com roupas de gala, deixando cair suas luvas brancas de pelica. Ao chamá-lo, sem sucesso, enquanto segura uma das luvas, Alice encolhe novamente e se vê nadando em suas próprias lágrimas. Surgem diversos animais que nadam até uma praia e, com Alice, criam um jogo para se secarem.

Ao avistar o Coelho mais uma vez, corre atrás dele, e este a confunde com sua empregada e ordena que ela vá até sua casa buscar um leque e outro par de luvas. Na casa, ao encontrar os objetos, também vê um frasco rotulado "BEBA-ME" e sem pensar, o faz, crescendo mais do que a casa, ficando com alguns membros para fora das janelas. O Coelho chama o Lagarto Bill para resolver a situação, o que consegue ao jogar para a menina, pedrinhas que se transformam em bolos. Ao comer um, Alice encolhe novamente.

Continuando sua jornada, encontra uma lagarta fumando narguilé em cima de um cogumelo. Quando indagada sobre quem é, Alice desabafa dizendo não saber, devido às transformações pelas quais passou. A Lagarta diz que um lado do cogumelo a fará crescer e o outro, diminuir. Alice pega um pedaço de cada e come até normalizar sua altura.

A seguir, encontra a casa caótica de uma Duquesa, com uma empregada jogando coisas em direção a ela enquanto faz uma sopa apimentada, um gato que sorri e um bebê, que é resgatado dali por Alice, e transformado em um porco ao longo do caminho. Prosseguindo na floresta, o Gato reaparece revelando sua capacidade de invisibilidade e aponta a casa do Chapeleiro e da Lebre de Março, alertando que ambos são loucos. Após Alice passar um tempo na mesa de chá das duas personagens "loucas" em questão e do Rato Dorminhoco, a menina se irrita com os modos de ambos e foge para um jardim através de uma porta num tronco de árvore.

Nesse jardim, soldados feitos de cartas de baralho pintam rosas brancas de vermelho, pois a rainha ordenaria sua decapitação se visse que plantaram rosas da cor errada. Alice conhece o Rei e a Rainha de Copas e é intimada para um jogo de crôquete.

O jogo se revela desorganizado, desrespeitando regras e usa animais como tacos e bolas. Durante as partidas, a Rainha manda cortar a cabeça de vários participantes.

Então, o Gato de Cheshire aparece com seu sorriso e questiona Alice sobre o jogo e a Rainha, que escutou tudo escondida. Os reis decidem condená-lo à morte devido à sua audácia, mandando chamar sua dona, a Duquesa. Por fim, a Rainha perdoa todos e manda um grifo — criatura com cabeça e asas de

águia e corpo de leão — levar Alice até a Falsa Tartaruga, que lhe conta histórias do fundo do mar.

Alice é convocada para um julgamento que desconhece. O juiz é o Rei e o júri não tem juízo ou sentido. O Valete de Copas está sendo acusado de comer as tortas da Rainha e nenhuma das testemunhas parece realmente ter testemunhado o ocorrido, pois falam apenas absurdos.

A garota é chamada para depor e é acusada pelo Rei de ter mais de três quilômetros de altura. Irritada, Alice acusa os soldados de serem apenas um baralho de cartas, fazendo com que todos fossem em sua direção prontos para atacá-la. Subitamente, Alice acorda com um susto e percebe que estava sonhando.

2.1.2. Animação de Walt Disney de 1951

Em uma tarde tediosa estudando com sua irmã e sua gata Dinah, Alice avista um Coelho Branco com roupas e um relógio de bolso, desesperadamente atrasado. Ela o segue por uma toca de coelho. Encolhe e cresce diversas vezes ao comer e beber coisas enquanto tenta abrir uma porta pequena com maçaneta falante. Acaba passando por um mar de lágrimas com animais e pela fechadura da porta.

Passando por uma floresta, conhece os irmãos Tweedledee e Tweedledum brevemente, pois segue sua jornada através do Coelho, que a ordena a pegar luvas em seu quarto, pois a confundira com sua empregada. Após mais uma confusão com comidas e seu tamanho, Alice, dessa vez minúscula, persegue o Coelho por um jardim de flores gigantes, eventualmente parando em uma Lagarta azul fumando narguilé. Ofendida pela garota, transforma-se em uma borboleta e conta a Alice que o cogumelo no qual estava sentada pode modificar sua altura, fazendo com que a menina coma até se ajustar a sua altura normal e a guardar pedaços restantes caso precisasse depois.

Seguindo sua jornada, conhece o enigmático Gato de Cheshire que aponta o caminho para a casa da Lebre de Março, ao lado de fora, havia uma mesa de chá em que ela estava acompanhada de um Chapeleiro Maluco e um Rato Dorminhoco. O Coelho passa buscando conserto para seu relógio e após a falha tentativa dos presentes que o destroem, o lagomorfo é jogado para longe.

Alice perde o coelho de vista e anseia por sua casa. O Gato reaparece e a guia para a Rainha até um jardim em que cartas pintam rosas brancas de vermelho. A feroz Rainha de Copas convida a garota para jogar cróquete, durante o jogo, o Gato de Cheshire causa confusão. Alice é desafiada e enfrenta um julgamento, onde testemunhas inúteis aparecem, seguido por mais tumulto causado pelo Gato. Após ingerir cogumelos, Alice cresce e encolhe, desafiando as regras do tribunal. A Rainha ordena sua execução por isso, desencadeando uma perseguição frenética pela menina, até que Alice percebe que tudo era um sonho e acorda com a voz de sua irmã.

2.1.3. Filme de Tim Burton de 2010

O filme tem início com uma garotinha que tinha sempre o mesmo “pesadelo”, com as mesmas criaturas e lugar. Sendo acalmada pelo seu pai, dono de uma empresa, debatia novas rotas de navegação para seu comércio. Já em uma outra cena, uma Alice mais velha vivendo no século XIX se encontra em uma festa de jardim, na qual esperam que ela aceite uma proposta de casamento de Hamish, filho de um amigo de seu falecido pai. Durante o pedido, ela avista um coelho com colete e corre atrás dele até cair num buraco no tronco de uma árvore antiga.

O buraco a leva a um quarto, onde encontra uma chave, uma bebida que a faz diminuir de tamanho e um bolo que a faz crescer. Depois de pegar a chave e encolher para usar uma porta pequena que dava para um jardim enorme, encontra, além do Coelho Branco, o Dormouse (Rato Dorminhoco), o Dodô, e os gêmeos Tweedledee e Tweedledum, que debatem sobre ela ser a “Alice” certa ou não. Eles a levam à lagarta Absolem, que lhe mostra uma profecia afirmando que ela é destinada a matar a criatura Jabberwocky (Jaguardarte) no Frabjous

Day. Enquanto tenta entender seu papel nisso tudo, Alice é perseguida pela Rainha Vermelha, sua fera Bandersnatch e seu exército de cartas vermelhas.

Os Tweedle's são capturados pela Rainha, que foi informada pelo Valete de Copas sobre o destino de Alice de matar seu animal de estimação, ela ordena um cachorro, Bayard, a farejar os rastros da garota. Com a ajuda do Gato de Cheshire, ela encontra o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março. O Chapeleiro explica a Alice que no tempo em que ela esteve fora, a Rainha Vermelha dominou Wonderland, banindo a Rainha Branca para seu próprio domínio e tomando sua espada vorpal, ele acaba por ser capturado para que Alice fuja.

Ao ser rastreada pelo cão, ela o convence a levá-la para o castelo da Rainha Vermelha para resgatar o Chapeleiro. Ao chegar, encontra o Coelho e pede a ele algo para que possa crescer, porém exagera na dose e fica com três metros de altura. O tamanho de sua cabeça encanta a Rainha, que não a reconhece como Alice e a declara parte de sua corte real.

O Chapeleiro é sentenciado à decapitação, porém ganha tempo oferecendo um chapéu para a Rainha. Enquanto isso, Alice recupera a espada vorpal após amigar com Bandersnatch. Mais tarde, no quarto do Chapeleiro, o Valete de Copas aparece e tenta matar Alice ao descobrir sua verdadeira identidade. Ela consegue escapar junto de seus aliados, com a ajuda do Gato de Cheshire e Bandersnatch, e eles se dirigem ao castelo da Rainha Branca.

No castelo da Rainha Branca, Alice é encolhida ao tamanho normal. No dia seguinte, no Frabjous day, Alice, embora relutante, prepara-se para enfrentar seu destino como campeã da Rainha Branca, após uma revelação de Absolem, agora como crisálida, que a lembrou de ter visitado *Wonderland* anteriormente quando criança.

A batalha ocorre em um campo de xadrez. Após Alice ganhar, a Rainha Branca ordena que a Rainha Vermelha, junto ao Valete de Copas, sejam banidos para Terras Desconhecidas.

Alice retorna para a seu mundo e recusa a proposta de casamento de Hamish. Sua atitude chamou a atenção do pai do garoto, que havia comprado a empresa do falecido pai de Alice. Ela discute rotas inéditas de navegação com o

homem. Convidada, torna-se aprendiz na empresa e parte com uma tripulação para abrir a rota de navegação para a China, a bordo de um navio intitulado "*Wonder*". A última coisa mostrada no filme é uma borboleta azul (Absolem), que pousa no ombro de Alice.

2.2. Diferenças entre as obras

Partindo de uma visão geral, a história da animação adaptada pelos estúdios Walt Disney, em 1951, assemelha-se muito à história original de Lewis Carroll, com algumas pequenas mudanças e inserções de personagens que só apareceriam no livro posterior, "*Alice Através do Espelho*" (1871), como os irmãos Tweedle e as flores do jardim.

Enquanto a narrativa de Tim Burton, feita em 2010, se revela completamente nova, além de estarmos lidando com uma personagem principal entrando na fase adulta da vida, elementos de ambos os livros de Alice são misturados, integrando personagens que nem sequer apareciam neles de fato e foram apenas citadas em poemas, presentes nas obras de Carroll, como as criaturas Jabberwocky e Bandersnatch.

De forma bem resumida, em "*Alice Através do Espelho*", as personagens do País das Maravilhas não reaparecem, com exceção de alguns, como a Rainha e o Rei Vermelhos, a história gira entorno de Alice percorrendo um tabuleiro de xadrez (com a mesma magia da floresta, enigmas e *nonsense*) para chegar ao outro lado e se tornar rainha. Há muitos elementos resgatados deste segundo livro por Tim Burton, como se seu filme fosse uma síntese das obras, criando uma narrativa na qual há uma guerra entre as rainhas (CARROLL, 2002).

O curioso é que as obras audiovisuais optaram por excluir o capítulo da casa da Duquesa por completo, salvo seu animal de estimação, o Gato de Cheshire, devido a sua grande relevância para o desenrolar da trama. Talvez, por ser uma sequência de acontecimentos muito frenética e considerada pouco relevante para a narrativa.

Levando em consideração apenas as personagens mais relevantes e apenas o primeiro livro de Alice, aqui temos uma tabela de presenças:

Tabela 1: Presença de personagens nas obras

	Lewis Carroll	1951	2010
Alice	✓	✓	✓
Irmã de Alice	✓	✓	✓
Coelho Branco	✓	✓	✓
Lagarta	✓	✓	✓
Duquesa	✓		
Gato	✓	✓	✓
Chapeleiro	✓	✓	✓
Lebre de Março	✓	✓	✓
Rato Dorminhoco	✓	✓	✓
Irmãos Tweedle		✓	✓
Rainha de Copas	✓	✓	
Rainha Vermelha			✓
Rei de Copas	✓	✓	✓
Valete de Copas	✓		✓
Rainha Branca			✓
Cão Barnyard			✓
Jabberwocky			✓
Bandersnatch			✓
Dodô	✓	✓	✓

Fonte: ALICE, (2002), (1951), (2010).

A resposta do porquê a Rainha de Copas não aparece no filme de Tim Burton é bem simples: ela se chama Rainha Vermelha, uma personagem do segundo livro de Alice. O produtor optou por mesclar ambas as personagens em uma só, a cabeça grande, o temperamento explosivo e personalidade forte da Rainha de Copas, porém, levando o título de Rainha Vermelha, provavelmente para ficar mais coerente com a batalha contra sua irmã, a Rainha Branca. A seguir estão as ilustrações de John Tenniel representando as Rainhas de Copas e Vermelha.

Figura 1: Alice e a Rainha de Copas. Plano gravura sobre papel.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, John Tenniel, 2002, p.79.

Figura 2: Alice e a Rainha Vermelha. Plano gravura sobre papel.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, John Tenniel, 2002, p.154.

O Rei aparece na lista do filme de 2010, porém sua participação é bem breve: sua cabeça aparece decapitada junto de várias outras. A Rainha

Vermelha diz que o mandou fazer, pois não suportaria vê-lo apaixonado por outra. No filme, ela vive um romance com o Valete de Copas.

2.3. O contexto histórico geral

Para melhor compreensão da obra, o contexto histórico em que esta foi escrita é de suma importância, já que as personagens tratam de representações de pessoas existentes. Segundo Beth Brait,

É somente sob essa perspectiva, tentativa de deslindamento do espaço habitado pelas personagens, que poderemos, se útil e se necessário, vasculhar a existência da personagem enquanto representação de uma realidade exterior ao texto. (2006, p.11)

Tendo isto em mente, poderemos perceber mais adequadamente referências presentes tanto na obra original de Lewis Carroll quanto nos filmes produzidos pela Disney em 1951 e 2010, sendo que todas as obras possuem características distintas, pois, por mais fiel que uma adaptação audiovisual tente ser à obra original, sempre haverá algo faltando devido ao fato de se tratar de meios de produção diferentes. Como dito por Tânia Pellegrini “Se o cinema tem dificuldade em fazer determinadas coisas que a literatura faz, a literatura também não consegue fazer o que um filme faz.” (PELLEGRINI, 2003, p.42).

A história se passa durante a Era Vitoriana, que levava esse nome devido ao governo da Rainha Vitória, o segundo maior reinado inglês da história. O período foi caracterizado por grande progresso para o país diante da consolidação da revolução industrial, porém, com isso a sociedade vinha se tornando mais urbana, o que acarretou em miséria e desemprego para a população mais pobre, vivendo assim, uma dualidade de condições de vida (MAUROIS, [s.d.]).

A educação da época era rígida quanto à disciplina, com uma base forte na literatura. Segundo Flavia Domitila, os escritores literários tinham um papel de guias da sociedade, pois esta vinha se solidificando em dogmatismos religiosos e as obras deveriam oferecer ensinamentos morais (MORAIS, 1999).

2.3.1. O contexto histórico e Alice

Durante a era vitoriana, a educação das crianças resultava em uma mente adulta precoce, como dito por Domitila, “Lembre-se de que, na época em foco, educar era fazer com que a criança parecesse um adulto.” (MORAIS, 1999, p.82). Podemos reconhecer isso em Alice, no livro, logo quando esta cai na toca do coelho, quando fica presa em seus pensamentos:

"Quantos quilômetros será que já caí até agora?" disse em voz alta. "Devo estar chegando perto do centro da Terra. Deixe-me ver: isso seria a uns seis mil e quinhentos quilômetros de profundidade, acho..." (pois, como você vê, Alice aprendera várias coisas desse tipo na escola e, embora essa não fosse uma oportunidade muito boa de exibir seu conhecimento, já que não havia ninguém para escutá-la, era sempre bom repassar) "...sim, a distância certa é mais ou menos essa..., mas, além disso, para que Latitude ou Longitude será que estou indo?" (Alice não tinha a menor ideia do que fosse Latitude, nem do que fosse Longitude, mas lhe pareciam palavras imponentes para se dizer.)" (CARROLL, Lewis, 2002, p.13)

Apesar de Alice admitir que não faz ideia do que está falando, ainda é pensamento um anormal de se passar pela cabeça de crianças, ela está tentando falar palavras que lhe façam parecer mais inteligente, adulta. Durante todo o livro a vemos recitar poemas que era obrigada a decorar na escola, um costume comum da época, e, quando falha, sente-se burra, em uma cobrança precoce. Todos esses são alguns dos fatores que demonstram comportamentos derivados da educação da época. Estamos constantemente lidando com uma criança que se sente frustrada e irritada com a falta de ordem moral e social daquele lugar, sendo obrigada a se desprender de tudo que lhe havia sido ensinado, acima de tudo, guiada por sua curiosidade.

Apesar dos avanços tecnológicos e científicos da época, a Era Vitoriana ainda tinha como base um ideal machista e patriarcal. A literatura tinha papel fundamental na educação da sociedade, pois além de entretenimento, deveria oferecer fundamentos morais, como já dito. A parte que dizia respeito às mulheres tratava de como se comportar como uma dama e como cuidar de seus filhos.

A separação das esferas de atuação (feminina e masculina) na vida vitoriana foi sempre reforçada pelo que era tido como o elevado e sublime papel das mulheres – o de serem mães exemplares e esposas fiéis. O exercício do saber somente atrapalharia essa sua vocação natural e, pior, havia certo temor de que, ao adquirirem um maior grau de conhecimento, elas sobressaíssem de tal modo a superarem seus maridos. (MORAIS, 1999, p. 79)

Vemos Tim Burton manter o legado de Carroll quando sua Alice desafia essas etiquetas logo no começo do filme, quando não usa todas as peças de roupas que uma “*lady*” deveria, lança pensamentos inaceitáveis para a época (como homens de vestido e mulheres de calça) e faz piada de sua possível futura sogra dizendo que esta teme o declínio da aristocracia. Além de tudo, teve a coragem de rejeitar um pedido de casamento em frente a uma multidão que esperava por uma submissão e aceite diante da proposta feita por um lorde.

O curioso, é que Lewis Carroll veio a satirizar toda opressão moral e pedagógica da Era Vitoriana, tão bem mascarada em seu *nonsense*, que as pessoas da época nem sequer a notavam. A obra veio a ser aclamada até mesmo pela própria Rainha Vitória, a qual se encontrou com Carroll e Alice Liddell, a qual, inclusive, tornou-se grande amiga do filho da rainha, Leopoldo. Segundo Pamela, ambos podem ter vivido um romance, mas o fato é que deram nomes a seus filhos, homenageando-se. A primeira filha de Leopoldo recebeu o nome de Alice e o segundo filho de Liddell, o nome do príncipe, que foi padrinho da criança (COOK, 2014).

O que torna os fatos descritos tão irônicos, é que a Rainha de Copas, muito provavelmente, se trata de uma representação satírica da própria Rainha Vitória. A personagem absoluta e egocêntrica é temida por muitos, principalmente por estar constantemente gritando para que cortem as cabeças de seus súditos, porém, não se sabe se isso de fato acontece, inclusive, há passagens em que nem sequer ligam para suas ameaças

"Entendo!" disse a Rainha, que nesse meio tempo estivera examinando as rosas. "Cortem-lhes as cabeças!" e o cortejo foi adiante, três dos soldados ficando para trás para executar os desventurados jardineiros, que correram para Alice em busca de proteção.

"Vocês não serão decapitados!" disse Alice, e os enfiou num grande vaso de flores que estava ali perto. Os três soldados andaram ao léu

por um ou dois minutos, à procura deles, e em seguida saíram tranquilamente atrás dos outros.

"Cortaram-lhes as cabeças?" gritou a Rainha.

"As cabeças rolaram, para o deleite de Vossa Majestade!" os soldados gritaram em resposta.

"Muito bem!" gritou a Rainha. (CARROLL, 2002, p.81)

Nesse diálogo vemos que mentem para a Rainha, dando a entender que suas execuções não são levadas a sério. Mais à frente, no livro temos a confirmação em um diálogo de Alice com o Grifo, após se afastarem da Rainha de Copas:

"Que engraçado!"

"Onde está a graça?" perguntou Alice.

"Ora, *nela*." disse o Grifo. "É tudo fantasia dela: nunca executaram ninguém. Vamos!" (CARROLL, 2002, p.92)

Então, chegamos ao fato de que, apesar de respeitada e temida, a Rainha Vitória não tinha mais nenhum poder como monarca além de sua própria imagem como Chefe de Estado, já que o sistema político da Inglaterra era a monarquia parlamentar. Ou seja, o Chefe de Governo era o primeiro-ministro, encarregado do Poder Executivo e política geral do país, "[...] a monarquia, na segunda metade do século XIX, não tinha virtualmente qualquer poder direto" (ZIERER, 1978, p. 99), situação bem semelhante à da Rainha de Copas.

Há também um cenário famoso na obra, que caçoa das normas de etiqueta britânicas: a famosa mesa de chá do Chapeleiro, Lebre de Março e Rato Dorminhoco. O "chá das cinco" é uma tradição antiga e conhecida da Inglaterra, e na obra se transforma em uma situação caótica, maluca e sem sentido. Isso não muda nas obras posteriores.

Essas são apenas algumas das inúmeras análises possíveis de alegorias presentes na obra, que se revela muito mais complexa do que apenas uma junção de acontecimentos sem sentido. É um retrato de uma sociedade problemática, porém, em ascensão.

2.4. Alice e a psicologia

Como outros contos de fantasia, “Alice no País das Maravilhas” abre espaço para que diversas interpretações sejam feitas, dos mais variados gêneros. Porém, nos últimos anos os olhares psicanalíticos se voltaram para a obra de Martin Gardner, um dos maiores especialistas em Lewis Carroll. Apesar de não ter certeza das vantagens de analisar psicologicamente um livro de *nonsense*, exemplifica como essas histórias cheias de simbolismos são convidativas para desenvoltura de teorias clínicas, além de nos revelar que Carroll era interessado em fenômenos psíquicos. (GARDNER, 2002).

Existem várias camadas a serem exploradas e a primeira delas diz respeito a Lewis Carroll. Logo em 1930, uma das análises mais famosas da obra era lançada por Anthony Goldschmidt, a qual apontava os acontecimentos iniciais da história como um reflexo do subconsciente do autor, problematizando sua relação com crianças do sexo feminino e trazendo uma possível patologia à tona (GOLDSCHMIDT, 1933). Com base nas anotações do diário de Carroll, sabe-se que o escritor tinha fortes crises de enxaqueca, como dito por T.J. Murray (1982). Este se propôs a analisar se Carroll teria se inspirado em suas próprias alucinações visuais (derivadas das dores de cabeça) para escrever as vividas por Alice no livro. Embora Murray tenha concluído que não, muitos como o professor de neurologia Edward J. Fine (2013), apontam que sim.

O fato é que as experiências de Alice criadas por Carroll eram similares à uma doença existente, que mais tarde receberia o nome do livro, a síndrome de Alice no País das Maravilhas (*Alice In Wonderland Syndrome* - AIWS). Mencionada pela primeira vez em 1955 por John Todd, o termo foi usado para descrever sintomas associados à enxaqueca e à epilepsia, mas que não eram restritos a essas. Segundo Fine, os pacientes do psiquiatra britânico apresentavam ilusões mentais de mudança de tamanho de si, de objetos, do ambiente... tal qual Alice. Assim, o termo tem sido utilizado para alterações somatossensoriais associadas à epilepsia, enxaqueca, intoxicações e doenças infecciosas (FINE, 2013).

Por volta de 1837, a expressão “louco como um chapeleiro” era muito utilizada na Europa, e a “Doença do Chapeleiro Maluco” viria a receber esse apelido atualmente graças à personagem de Lewis Carroll, inspirado na expressão derivada da intoxicação por mercúrio que, na época, atingia grande parte dos chapeleiros, pois utilizavam colas feitas de nitrato de mercúrio. Alguns sintomas apresentados pelo chapeleiro são característicos da síndrome: seriam mudanças de humor constantes, fala e atitudes sem sentido. (CARDOSO et al., 1994). A personagem, inclusive foi alvo de estudos, segundo Martin Gardner nos mostra na versão comentada de Alice:

“‘Did the Mad Hatter Have Mercury Poisoning?’ é o título de um artigo de H.A. Waldron em The British Medical Journal (24-31 dez 1983). O dr. Waldron sustenta que o Chapeleiro Louco não era uma vítima da doença, mas Selwyn Goodacre e dois outros médicos discutem isso no número de 28 de janeiro de 1984.” (GARDNER, 2002, p.63)

Esses são alguns dos principais exemplos de que “Alice no País das Maravilhas” já era uma obra ligada à psicologia desde sua criação. Há uma carga gigantesca de simbolismos em seus personagens. Este foi um dos fatores decisivos para que esta fosse a obra escolhida para ser o tema das ilustrações relacionadas à ciclotimia.

CICLOTIMIA

“Quem é você?” perguntou a Lagarta.

(...)

“Eu... eu mal sei, Sir, neste exato momento... pelo menos sei quem eu era quando me levantei esta manhã, mas acho que já passei por várias mudanças desde então.”

(CARROLL, 2002, pg. 45)

3. CICLOTIMIA

Historicamente, a Ciclotimia vai se encontrar muito com a Bipolaridade, devido a diversas semelhanças, e, pela maior quantidade de estudos diante do Transtorno Afetivo Bipolar (TAB). Provavelmente esta é a parte mais desconhecida do presente texto.

João Pedro Santos Teixeira de Sousa, diz em “Ciclotimia, estudo e revisão monográfica - A doença afetiva, o temperamento ciclotímico, a psicopatologia inserida no espectro bipolar” que a palavra “Ciclotimia” foi utilizada pela primeira vez em 1880, por Ludwig Kahlbaum e Ewald Hecker, porém, Areteu da Capadócia, um médico que viveu na Grécia, em meados século II d.C., já relacionara mania e depressão como duas faces de uma mesma doença de comportamento ciclotímico (ALMEIDA, 2010).

Em 1882, a doença em questão finalmente recebeu atenção. Desta vez por Karl Kahlbaum, que escreveu o artigo “Cyclic Insanity”, no qual ele opunha dois tipos de doenças mentais cíclicas: *Vesania typica circularis* (típica insanidade cíclica), a qual eventualmente progrediria para demência após diversos episódios de melancolia e mania e a *Cyclothymia* (transtorno de humor cíclico), esta não teria o mesmo fim, mesmo durando a vida toda e apesar dos episódios dualísticos (KENDLER; ENGSTROM, 2016).

Posteriormente, Ewald Hecker (1898), também reconheceu a relevância da Ciclotimia e escreveu particularmente sobre ela. Baseando-se no artigo de Kahlbaum, ele chegou à conclusão de que a maior parte dos ciclotímicos procuram ajuda psiquiátrica durante o período depressivo, pois as fases de excitação, se brandas, passam despercebidas pelas pessoas próximas, pelo paciente e até mesmo pelos profissionais da área. Esta, dependendo dos casos, traz uma falsa sensação de período de cura da depressão, sendo identificada como um problema, muitas vezes, apenas quando os sintomas são descritos para uma listagem de compatibilidade. Mas, não podemos nos enganar, ambas podem ser igualmente ruins. Hecker traz, inclusive, um comentário sobre uma de suas pacientes em seu artigo “Cyclothymia, a Circular Mood Disorder”; “Oh, eu tenho medo dessa horrível excitação interna mais do que da melancolia. Eu

tento, de todas as maneiras possíveis, mantê-las afastadas das pessoas que são próximas a mim.” (HECKER, 1898, p.392). Em contrapartida, o período melancólico também pode passar despercebido, pois alguns procuram ajuda devido a uma série de sintomas, deixando de lado os problemas psicológicos como a depressão, que é enxergada como consequência de seu sofrimento físico, o que faz com que a Ciclotimia permaneça escondida aos olhos do profissional em questão e o paciente seja diagnosticado com Neurastenia, um transtorno conhecido como fadiga depressiva, causado por mudanças no funcionamento do sistema nervoso. Por isso, Ewald considera importante que todos os médicos, mesmo que não envolvidos com a psiquiatria, estejam familiarizados com o transtorno.

Tudo se condensa de forma mais clara quando o psiquiatra alemão Emil Kraepelin (1893, *apud* ALMEIDA, 2010), considerado pai da psiquiatria moderna, no final do século XIX, propõe uma nova forma de classificação de doenças psiquiátricas e reconhece as de insanidade maníaco-depressivas (IMD), que possuem caráter cíclico de manifestações melancólicas, maníacas e mistas. Nelas estava presente a Ciclotimia, descrita por ele como uma doença afetiva maníaco-depressiva mais branda, com a presença de traços de temperamento depressivo estável de longa duração, maníaco (hipertímico), ciclotímico ou irritável. Esses seriam os estados básicos (CAMPOS, et al, 2010). Outro significativo apontamento de Kraepelin foi a porcentagem considerável de pacientes com familiares que também apresentavam flutuações de humor, o que sugere um componente familiar.

O mais revolucionário foi que Kraepelin separou os transtornos de humor da esquizofrenia, deixando de considerá-los como uma forma de demência precoce. Ainda assim, Emil sofreu críticas de opositores que acreditavam na identificação de diferentes tipos de síndromes afetivas e não apenas nos quadros de ciclos depressivos e os de melancolia e mania. Dessa forma, em 1957, Karl Leonhard foi o primeiro a propor a separação de pacientes com episódios depressivos, denominados de monopolares ou unipolares, dos pacientes que também apresentavam episódios maníacos, chamados de bipolares. Essa proposta foi validada pelos trabalhos de Jules Angst e Carlo Perris, em 1966, sendo incorporada aos sistemas de classificação patológicas atuais,

diferenciando o Transtorno Depressivo Unipolar (TDU) do TAB. Seus estudos reafirmavam a influência de componentes genéticos na etiologia e progressão das doenças, além de componentes ambientais (CAMPOS, et al, 2010).

Graças a esses estudos, em 1968, na segunda edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM II), houve a introdução do transtorno maníaco-depressivo como transtorno de humor, e a ciclotimia foi descrita como um transtorno afetivo de personalidade, apesar de, atualmente, estar no DSM-5 classificada como um subtipo da bipolaridade.

Percebemos então, que a ciclotimia, historicamente, desde a sua introdução e conceção até aos dias atuais navegou constantemente por águas conturbadas, onde a sua própria definição é diluída entre si própria e Doenças Bipolares I e II, e onde muitas vezes é marcadamente difícil alcançar o diagnóstico. Isto deve-se ao facto de que a ciclotimia foi conceptualizada de acordo com diferentes perspectivas, ora como um subtipo da doença bipolar, como um temperamento afetivo, ou como um estilo de personalidade. (SOUSA, 2016, p. 12)

Esse tópico é sintetizado e finalizado nessa citação de Sousa. Trecho de sua dissertação de mestrado, no contexto vemos a incerteza sobre a doença.

3.1. Definição de ciclotimia

O artigo sobre a doença “StatPearls: Cyclothymic Disorder”, disponível no National Library of Medicine (NIH), começa dizendo que a premissa da ciclotimia é nebulosa, pois compartilha características com diversos transtornos. A doença é descrita como um transtorno afetivo, caracterizado pela reatividade emocional e desregulação afetiva (BIELECKI, 2023).

No DSM-5, a versão atual do manual, ela se encontra no capítulo de Transtorno Bipolar e Transtornos relacionados, sendo assim, um subtipo de bipolaridade. A seguir estão os critérios para diagnóstico descritos por Teixeira de Sousa (2016), segundo o DSM-5:

Tabela 2. Critérios de Diagnóstico da Doença Ciclotímica

	Critérios de Diagnóstico	DSM-5 301.13 (F34.0)
1	Durante um período mínimo de pelo menos 2 anos (ou 1 ano em crianças e adolescentes) existiram numerosos episódios com sintomas hipomaníacos, que não cumprem os critérios para um episódio hipomaníaco completo, e numerosos episódios com sintomas depressivos que não cumprem os critérios para um episódio depressivo major.	
2	Durante o período de 2 anos supracitado (1 ano em crianças e adolescentes), os períodos hipomaníacos e depressivos têm que ter estado presentes pelo menos metade do tempo, e o indivíduo nunca esteve sem sintomas por mais de 2 meses de cada vez.	
3	Nunca satisfaz todos os critérios para episódios de depressão major, mania ou hipomaníacos.	
4	Os sintomas do critério 1 não são melhor explicados pela doença esquizoafectiva, esquizofrenia, transtorno esquizofreniforme, transtorno delirante, ou demais doenças especificadas ou não do espectro esquizofrênico e outras doenças psicóticas.	
5	Os sintomas não podem ser atribuídos a efeitos fisiológicos de uma substância (por exemplo, drogas de abuso e/ou medicações) ou outras condições médicas (por exemplo, hipertireoidismo).	
6	Os sintomas causam transtorno clinicamente significativo ou dificuldades no campo social, ocupacional ou outras áreas importantes de funcionamento.	

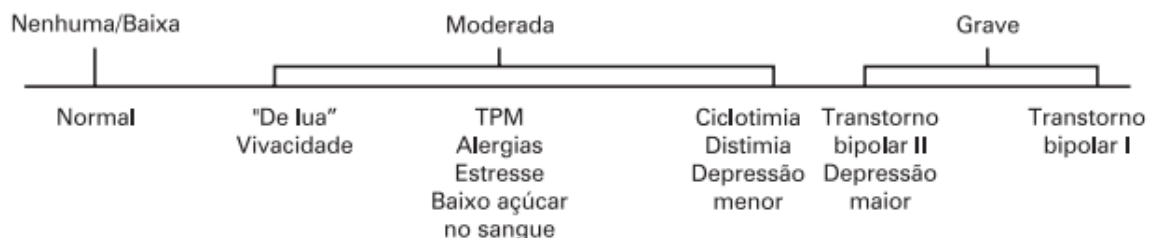
Fonte: O Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais 5.^a edição (DSM-5), (2013).

Desta maneira, compreende-se que os ciclotímicos possuem sintomas hipomaníacos, depressivos e mistos, que são mais curtos e brandos e não chegam à gravidade de um transtorno mais crítico como a bipolaridade, mas ainda assim sendo constantes, portanto, mudam de humor mais rapidamente que um bipolar. Segundo Monica Ramirez Basco

A ciclotimia é uma forma leve de transtorno bipolar que também dura por toda a vida. Existem altos semelhantes à hipomania e baixos razoavelmente leves que se alternam ao longo da vida da pessoa. O que parece uma ciclotimia também poderia ser o início do desenvolvimento de um transtorno bipolar. (2009, p. 155)

Assim, é apresentado o seguinte esquema para fácil compreensão:

Figura 3. Faixa de gravidade das mudanças de humor.



Fonte: BASCO, 2009, p. 156.

Além da hipomania e depressão, também são descritas outras características. Existem momentos de explosão, alta irritabilidade, podendo ocorrer em situações interpessoais, o que acaba por ser prejudicial para o ciclotímico socialmente.

Ainda segundo o DSM-5 (2014), é dito que pessoas com parentes de primeiro grau que têm bipolaridade, possuem maior probabilidade de apresentar sintomas de ciclotimia. Outras possíveis causas, de acordo com o artigo "Adversity in childhood is linked to mental and physical health throughout life" (NELSON, et al, 2020) e "Diagnosis and Treatment of Cyclothymia: The "Primacy" of Temperament" (PERUGI, 2017), são:

- Período alongado de exposição ao estresse;
- Experiências traumáticas, como doenças graves, abuso sexual, desastres, entre outros;
- Ambiente de vivência, como rotina de sono ruim e dinâmica familiar problemática;
- Desregulação de neurotransmissores.

Não há uma uniformidade na descrição da Ciclotimia, uma doença de grau menos elevado, um estilo temperamental, um traço de personalidade... o fato de apenas uma palavra ser utilizada para abranger todo um sistema origina interpretações diversas e até mesmo errôneas.

Vistas as várias classificações possíveis, apresentarei o Temperamento Ciclotímico de forma breve, com base nos estudos de Teixeira (2016). Do ponto de vista temperamental, a ciclotimia é uma disposição afetiva associada a alterações do humor, impulsividade e irritabilidade. O temperamento seria um fator de risco para desenvolver uma doença propriamente dita, com tendência para as do TAB, por ser mais encontrado em indivíduos que sofrem de tais doenças. Há uma certa relação deste com abuso de drogas lícitas e ilícitas, ansiedade e outros comportamentos aditivos, que são considerados compulsórios e obsessivos, tomando o controle do indivíduo.

Sendo assim, há duas partes distintas: a doença ciclotimia que pertence ao espectro bipolar e o temperamento ciclotímico que tem base comportamental, sendo um atuante de predisposição, apesar de se unir a algumas comorbidades e prejudicar o dia a dia.

3.2. Apresentação e sintomas

Sua apresentação é altamente variável, sendo a instabilidade crônica do humor sua característica base, apesar de necessário estarmos atentos a outros aspectos. Como a instabilidade pode pertencer ao cotidiano da pessoa desde a infância ou adolescência, é associada a personalidade e não a um problema. As relações interpessoais, profissionais, autoestima... variam de acordo com a polaridade do transtorno, o que prejudica profundamente a forma de lidar com o mundo, não há uma constância duradoura. O grande problema é que os sintomas são crônicos e menos prováveis de melhorar do que na bipolaridade, uma grande diferença é também que a frequência de mudança do humor é relativamente mais alta do que no TAB, porém, o prognóstico a longo prazo da ciclotimia costuma ser melhor, visto que há observações de melhora dos quadros quando os indivíduos passam dos quarenta anos, mesmo que a taxa de suicídio de pacientes seja semelhante à da bipolaridade e esquizofrenia (SOUSA, 2016).

Recentemente estão sendo estudadas associações da ciclotimia a outras doenças como ansiedade, depressão, presentes em vinte a cinquenta por cento dos casos, TDAH (transtorno do déficit de atenção com hiperatividade), abuso

de substâncias, perturbações obsessivas compulsivas, ataques de pânico, distúrbios alimentares, infelizmente, há maior probabilidade de que estas se desenvolvam perante o transtorno (MOINI, et al, 2023).

É normal que as pessoas reajam de acordo com acontecimentos da vida, ficar triste diante de situações estressantes ou feliz diante de uma notícia boa, os ciclotímicos não são diferentes disso, porém, sua reatividade perante tais situações é anormal e, muitas vezes excessiva, sendo esta uma característica marcante da patologia. O ambiente é altamente contagiante. Em situações positivas há muita euforia e impulsividade, enquanto em negativas (mesmo que sejam eventos quase que insignificantes), há facilidade para a depressão, com sensação de vazio, angústia e fadiga cogitando, em alguns casos, o suicídio (SOUSA, 2016). De forma mais objetiva, de acordo como o DSM-5 (2014) e artigos publicados por Perugi, Hantouche e Vannuchi (2015, 2017) alguns comportamentos frequentes em pessoas ciclotímicas são:

- Instabilidade afetiva com recorrentes término de relacionamentos de diversos tipos, a variedade de emoções faz com que a pessoa seja considerada difícil de confiar;
- Abuso de álcool e outras drogas lícitas e ilícitas;
- Problemas financeiros relacionados a irresponsabilidade derivada de compras impulsivas;
- Produtividade irregular: sem motivos aparentes, há picos de criatividade e dinamismo que passam a ser de cansaço e lentidão;
- Mudanças e perdas de emprego, já que os altos e baixos causarão incongruência de produtividade na visão dos chefes, passando impressão de descaso;
- Períodos de compulsão alimentar.

3.2.1. Fase hipomaníaca

Podendo durar desde poucas horas a semanas, essa é a fase mais difícil de ser identificada, pois muitos não conseguem enxergar os problemas, devido ao fato de vê-la como um período bom (CAMACHO, et al, 2018). Porém, a

impulsividade do quadro associada à situação constrói um cenário no qual o paciente pode se colocar em múltiplos riscos, especialmente os mais jovens. Esta fase da hipomania possui uma contraposição positiva, na qual há alta produtividade, criatividade, energia e boa autoestima, além de extroversão social. Os sintomas mais observados são:

Tabela 3. Sintomas da Hipomania.

	Otimismo e bom humor exacerbados
	Aumento da libido
	Impulsividade
	Julgamento prejudicado, comportamentos de risco, como relações sexuais imprudentes, abuso de substâncias e decisões financeiras de gasto excessivo
	Agitação e energia interminável
	Fala e pensamentos acelerados
	Redução na necessidade de sono
	Fácil distração
	Maior disposição para atividades físicas
	Autoestima e grandiosidade elevadas
	Comportamento agressivo e hostil

Fontes: APA, (2014); ALLEN, (2015); PERUGI, *et al*, (2015); PERUGI, *et al*, (2017).

2.2.2. Fase depressiva

A contrário da hipomania, devido ao fato da depressiva ser uma fase mais característica, esta acaba sendo identificada com mais facilidade clinicamente, independentemente de seu grau, além de que também é o principal motivo da procura por ajuda médica. O período é mais notável no meio das relações interpessoais, devido ao maior afastamento e introversão dos ciclotímicos, o que se torna uma grande problemática, pois o isolamento contribui para piora do quadro, do ponto de vista crônico. O maior perigo dessa fase, são os frequentes flertes com a ideação suicida (PERUGI, et al, 2017), sendo que alguns pacientes apresentam quadros de automutilação. Os sintomas mais observados são:

Tabela 4. Sintomas da fase depressiva.

	Apatia
	Baixa autoestima
	Isolamento social
	Sonolência, podendo ser excessiva
	Insônia
	Irritabilidade
	Sentimento de culpa e inutilidade
	Ansiedade
	Medo de rejeição
	Desânimo em relação a atividades que eram prazerosas
	Distúrbios alimentares, alterações no peso
	Choro excessivo
	Sensação de cansaço e lentidão

	Dificuldade de concentração
	Diminuição da libido
	Pensamentos suicidas ou de automutilação

Fontes: APA, (2014); ALLEN, (2015); PERUGI, *et al*, (2015); PERUGI, *et al*, (2017).

3.2.3. Fase Mista e irritabilidade

Também existe a fase mista, a qual se revelou muito comum segundo acompanhamentos clínicos. Nesta, os sintomas hipomaníacos e depressivos se manifestam conjuntamente. Uma particularidade dessa fase, introduzida no DSM-5, é que aparenta elevar os níveis de irritabilidade do paciente, podendo ser dirigida para si e para os outros, além de impulsividade e temperamento explosivo.

Segundo Sousa, “No caso de pacientes jovens é particularmente pertinente, pois mais de noventa por cento mencionam irritabilidade moderada a severa, o que pode resultar em agressividade ou hostilidade.” (2016, p. 16).

3.3. Transtornos do humor e a relação com o processo criativo

Para este tópico, serão mencionadas algumas pesquisas feitas em pacientes bipolares e de transtornos de humor em geral, pois esse campo, em relação à ciclotimia, é mais escasso de investigação. Desta forma, a proximidade entre as doenças servirá como apoio para acrescentar mais alguns tópicos de conhecimento relevantes para o estudo.

Kay Jamison, psicóloga e escritora especialista em Doenças Maníaco-Depressivas, escreveu em 1993 um livro chamado “Touched with Fire” (Tocados pelo Fogo), no qual ela discorre sobre a relação de transtornos do humor e criatividade, falando sobre aspectos históricos, biológicos e psicológicos. Tudo isso para analisar aspectos biográficos e genealógicos de artistas considerados

bipolares, como a relação da produtividade e episódios de transtorno do humor, evidenciado no caso de Van Gogh, por exemplo.

No livro, nos é dito que a jornada do artista é vista da seguinte forma: composta por uma forte energia, humor elevado, raciocínio rápido, um senso visionário e de grandiosidade, de fato, um temperamento fervoroso e intenso, como a capacidade de ter momentos melancólicos e sombrios com ocasionais ataques de loucura. Essa é uma visão generalizada do temperamento de artistas, pessoas voláteis e surpreendentes, ao mesmo tempo que tanta dualidade é a exata forma da base de transtornos maníaco-depressivos. Quando artistas se unem a estas condições psicológicas de humor inconstante, há um forte teste para a imaginação e experiência. Algumas pessoas consideram que tais doenças provenham algumas vantagens, como maior poder de imaginação, respostas emocionais mais intensas e aumento da energia, enquanto para outros, é uma forma de se resumir a um “gênio louco”, um reducionismo desnecessário e não estético, além da preocupação de rotular ou diagnosticar certos traços de personalidade ou comportamentos criativos como sintomas de uma doença mental, pois a criatividade, a excentricidade e outras características que podem ser associadas a transtornos mentais também são elementos naturais da diversidade humana.

É explorado o processo criativo, como os padrões de pensamentos únicos e as percepções intensificadas vivenciadas durante episódios maníacos influenciam a expressão artística, resultando em obras de arte não convencionais e inovadoras, graças a estados mentais alterados. Os grandes problemas desse quadro, são os comportamentos destrutivos e de automutilação que costumam acompanhar transtornos do humor, então é necessário reconhecer e abordar o significativo sofrimento pessoal que geralmente acompanha a condição, apesar da inegável ligação entre criatividade e doença mental (JAMISON, 1994).

Segundo a psiquiatra Marcia Britto de Macedo Soares (2015), algumas pessoas acreditam no aumento de criatividade e produção artística durante episódios de depressão e hipomania, sendo a depressão o período de retenção, seguido da criatividade e produtividade na hipomania. Nesse sentido, sob o ponto de vista da ciclotimia, faria sentido, devido à estagnação dos períodos

baixos, com perda de interesse nas atividades que lhe são agradáveis, excesso de sentimentos e pensamentos, em oposição a criatividade, impulsividade e aceleração presentes na hipomania. Mas é isto que Marcia nos diz sobre:

Porém, a intensidade dos sintomas e o comprometimento intrínseco aos episódios de euforia e depressão, na verdade, reduzem a produtividade. Durante episódios de euforia e depressão, a criatividade fica nitidamente alterada. Na vigência de episódios depressivos, observamos que a lentificação cognitiva, a redução de energia, a redução na capacidade de concentração, a desatenção e a diminuição do interesse e prazer certamente interferem na produtividade. Já em episódios de euforia percebemos que a aceleração do pensamento, a agitação, a desorganização que disso decorre e a maior distração comprometem a criatividade e a produção artística. (2015)

Estranhamente, estudos apontam maior frequência de transtornos do humor entre artistas, se comparados à população geral. Segundo Britto, relata-se que aproximadamente oitenta por cento dos escritores sofrem de algum tipo de transtorno de humor, sendo que trinta por cento se encaixariam em algum transtorno do espectro bipolar, além de alto abuso de substâncias.

Alguns artistas resistem ou interrompem o tratamento médico para controlar suas oscilações de humor, devido ao medo de que a falta de altos e baixos reflita negativamente em sua linha de produtividade e criatividade, reduzindo a rapidez de seus pensamentos, entusiasmo, energia e intensidade de suas emoções. Porém, quando não tratados, os pacientes podem apresentar *déficits* cognitivos que comprometem sua capacidade criativa, além de ser comprovado que o tratamento adequado melhora a organização cognitiva, elevando a capacidade criativa.

Soares (2015) cita o temperamento ciclotímico, o qual compartilha semelhanças com o temperamento artístico que contribuem para uma maior criatividade, como flutuações de humor em intensidade mais leve, que não comprometem as atividades cotidianas, e características como busca de novidades, intuição cognitiva, iniciativa, abertura a novas experiências, energia e acuidade de pensamento. Como descrito anteriormente, o temperamento ciclotímico não se trata de uma patologia de fato, apenas uma predisposição

para tais, pois quando os sintomas se agravam para uma doença (como a própria ciclotimia), a produtividade é comprometida.

Portanto, podemos observar uma forte ligação da ciclotimia às artes, pois apesar de ser uma patologia, portanto, mais grave que o temperamento ciclotímico, seus sintomas ainda não se encaixam em episódios de transtornos mais críticos, como o TAB, então suas oscilações não são sempre de todo mal para a criatividade, se feito o tratamento correto para controle destas. Tal afirmativa é baseada em fatores de prognóstico apresentados por João Pedro, o qual descreve as diferentes possibilidades de pós-tratamento dos pacientes e destaca como aspectos positivos, a inteligência elevada e o talento artístico.

Nem sempre um artista vai estar ligado a um transtorno de humor, mas é seguro dizer que um ciclotímico sempre estará ligado às artes de alguma forma.

DESCRIÇÃO DAS PERSONAGENS E DESENVOLVIMENTO DAS ILUSTRAÇÕES

“Mas não quero me meter com gente louca”, Alice observou.

“Oh! É inevitável”, disse o Gato; “somos todos loucos aqui. Eu sou louco. Você é louca.”

“Como sabe que sou louca?” perguntou Alice.

“Só pode ser”, respondeu o Gato, “ou não teria vindo parar aqui.”

(CARROLL, 2002, p. 63)

4. Descrição das personagens e desenvolvimento das ilustrações

Para criar uma conexão com as nuances da ciclotimia, exploraremos a complexidade emocional e psicológica que permeia as três versões de “Alice no País das Maravilhas” (1865, 1951, 2010) apresentadas anteriormente.

As personagens criadas por Lewis Carroll carregam consigo uma imensa bagagem simbólica, com significados ocultos e diversas interpretações possíveis de sua representação. Acima de tudo, elas refletem aspectos da natureza humana, o que nos permite investigar temáticas sentimentais significativas do transtorno por meio da arte.

Serão desenvolvidas cinco ilustrações, as quais se basearão em seis personagens e suas características correlacionáveis à ciclotimia. Portanto, este capítulo também provoca uma reflexão sobre a importância da arte como ferramenta de compreensão e expressão de emoções.

4.1. Coelho branco

A jornada das ilustrações tem início com uma das personagens com características claras, além de sua participação ser indispensável, já que sem ele Alice jamais teria encontrado o País das Maravilhas.

(...) nem Alice achou assim *tão* esquisito ouvir o Coelho dizer consigo mesmo: ‘Ai, ai! Ai, ai! Vou chegar atrasado demais!’ (...); mas quando viu o Coelho *tirar um relógio do bolso do colete* e olhar as horas, e depois sair em disparada, Alice se levantou num pulo... (CARROLL, 2002, p. 11)

O Coelho Branco no instante em que aparece, independentemente da versão da história, está usando roupas formais e tem um relógio em sua mão, e, na maioria delas, está reclamando desesperado de estar atrasado. Ele atíça a curiosidade da personagem principal.

Em seu artigo “*Alice on Stage*”, Carroll descreve sua idealização do Coelho, sendo ela de um ser idoso, tímido, fraco e nervosamente indeciso;

imagina que sua voz vibre e seus joelhos tremam, trazendo a sensação de pusilanimidade, um covarde (GARDNER, 2002).

Como visto anteriormente, um dos sintomas apresentados pelos ciclotímicos é a ansiedade, com a possibilidade de piora do quadro ansioso. Esse é um sentimento inerente aos seres, caracterizado pelo medo, porém se persistente e em alta intensidade pode se tornar um transtorno. Alguns sintomas da Ansiedade Generalizada descritos pelo DSM-5 (2014) são: ansiedade e preocupação excessivas; dificuldade para controlar a preocupação; associação com pelo menos três desses sintomas: inquietação ou sensação de estar com os nervos “à flor da pele”, fadigabilidade, dificuldade em concentrar-se ou sensações de “branco” na mente, irritabilidade, tensão muscular e perturbação do sono; prejuízo no funcionamento social, profissional ou em outras áreas importantes da vida do indivíduo. Prontamente, podemos observar algumas semelhanças entre a descrição de Carroll e os sintomas apresentados, mas discorreremos sobre.

Já se sabe que a obsessão do Coelho com o tempo o faz ignorar todos seus arredores, estando sempre no limite. Ele desconsidera os chamados de Alice completamente, pois para ele “É tarde até que arde!” (ALICE, 1951). O que passa despercebido é que toda sua inquietude gera uma grande irritabilidade que acaba por prejudicar suas relações sociais, como visto no tratamento deste para com seus empregados. Há a seguinte passagem quando ele confunde Alice como sua empregada:

Logo, logo o Coelho se deu conta da presença de Alice, enquanto ela procurava por todos os lados, e chamou-a com a voz irritada: “Ora essa Mary Ann, que está fazendo aqui? Corra já até em casa e me traga um par de luvas e um leque! Rápido, vá!” Alice ficou tão amedrontada que correu imediatamente na direção que ele apontou, sem nem tentar lhe explicar o engano. (CARROLL, 2002, p. 35)

Tal momento se repete no filme de 1951 e demonstra com exatidão a rispidez e ansiedade da personagem. Essa atitude se repete em outros

momentos, sendo reiterado por Martin Gardner (2002), como o caráter do Coelho condiz com a descrição feita por Lewis Carroll.

Suas preocupações aparentam ser provenientes do seu trabalho como pajem/arauto da Rainha. O estresse é tanto que, no livro, o faz cogitar tomar a atitude irracional de queimar a própria casa quando a vê como um obstáculo para seguir até seu objetivo; no filme de 1951, ele de fato começa a queimá-la, incentivado pelo Dodô.

Por fim, o Coelho Branco acaba por ser imponente diante de seus problemas. Na cena em que este passa pela mesa de chá do Chapeleiro e da Lebre de Março no filme de 1951, seu relógio começa a ser destruído e ele não consegue fazer nada a respeito; acaba até ajudando a destruí-lo sem querer. Vemos um ser tão acelerado que se torna petrificado. "Alice reconheceu o Coelho Branco: falava depressa, nervosamente, sorria de tudo que era dito e passou sem a notar." (CARROLL, 2002, p.79).

Devido a esta análise, o Coelho Branco obrigatoriamente tinha que ter o sintoma da **ansiedade** como sua representação.

Os primeiros rascunhos feitos foram da personagem, para exploração da aparência ideal de um coelho ansioso. A seguir vemos que os rabiscos perpassaram pelas aparências já existentes dela, para familiarização dos traços.

Figura 4. Coelho de John Tenniel. Plano gravura sobre papel.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, John Tenniel, 2002, p. 108.

Figura 5. Rascunho do Coelho. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Figura 6. Rascunhos do Coelho. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Figura 7. Mais rascunhos do Coelho. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Figura 8. O Coelho de Tim Burton. Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Tim Burton, 2010.

Durante estes estudos, percebi que manter as olheiras avermelhadas do design criado por Tim Burton traria ao Coelho uma imagem de cansaço devido a seu frenesi. A inspiração para fazer um bigode desgrenhado também veio do filme de 2010, porém, derivado de outra personagem, a Lebre de Março.

Figura 9. Lebre de Março. Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Tim Burton, 2010.

Infelizmente, esta não se trata de uma das personagens selecionadas, porém, as características visuais, utilizadas para representar sua loucura no filme de 2010, remetem muito à descrição referida ao Coelho Branco por Lewis Carroll, citada anteriormente. Vemos um ser com aspectos senis, nervoso e extremamente trêmulo, “no seu limite”. Tais características aparentaram relevantes para compor o visual do Coelho Branco, já que a Lebre de Março faz parte da ordem dos lagomorfos.

Figura 10. Mais Lebre de Março. Captura do filme.

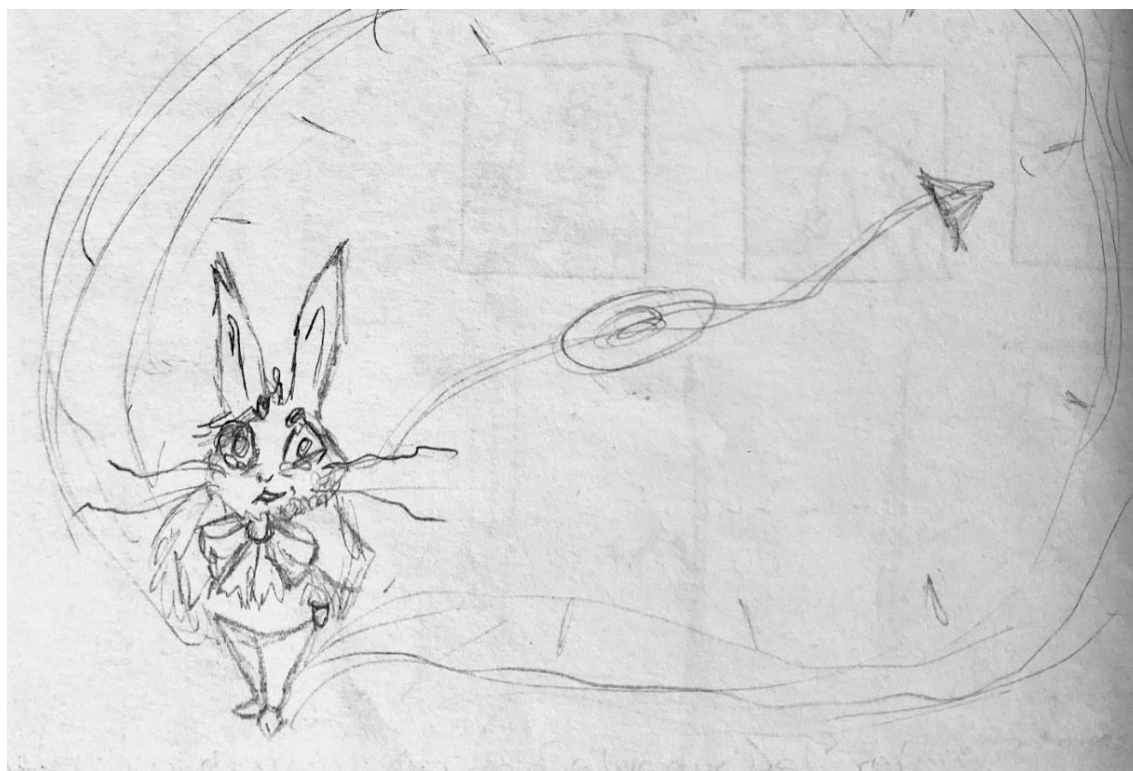


Fonte: Alice no país das Maravilhas, Tim Burton, 2010.

Quanto às roupas, optei pelo traje de gala do naipe de copas, utilizado durante as aparições na corte da Rainha de Copas/Vermelha em todas as versões estudadas, já que seu trabalho é possivelmente a fonte da sua ansiedade.

Esta definitivamente se trata da arte na qual tive que ter mais autocontrole, pois o Coelho é a personagem que mais gosto de desenhar, além de me identificar e simpatizar muito; porém, para o bem dos simbolismos, se fez necessário estar em segundo plano em sua própria ilustração, afinal, não havia dúvidas de que o centro das atenções seria o relógio.

Figura 11. Rascunho ilustração Coelho. Grafite sobre papel.

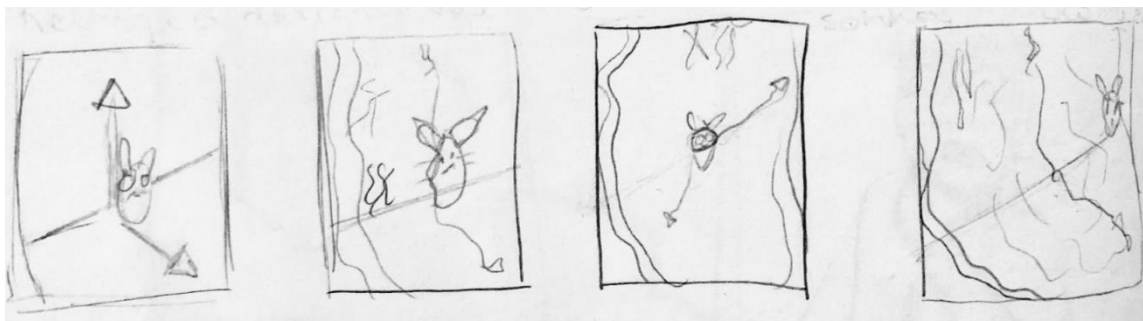


Fonte: Acervo pessoal, 2024.

A vida dele, a priori, gira em torno do tempo, tal qual a vida de um ansioso gira entorno de seus problemas. Portanto, houve a decisão de fazer um relógio grande e infinito, uma representação de problemas que aparentam não ter solução e muito maiores do que realmente são. Enquanto o Coelho seria representado pequeno, impotente diante de suas preocupações, jogado para o

canto da imagem, pois se deixa em segundo lugar. Tendo essas ideias em mente, a seguinte imagem apresenta os rascunhos produzidos em busca do encaixe perfeito de significados.

Figura 12. Rascunhos do Coelho. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Durante esse processo, surgiu a ideia de fazer o relógio derretendo, uma alusão à distorção que a personagem tem de seus problemas. Algo que instintivamente é associado aos relógios de Salvador Dalí, eu encontrei no infinito de M. C. Escher.

Figura 13. O relógio. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

A partir deste momento já estamos diante da base principal dessa ilustração repleta de simbolismos.

4.2. Rainha

Definitivamente uma das peças-chaves da história, a Rainha de Copas ou Rainha Vermelha (na versão de 2010), consegue ser uma personagem de características incontestáveis.

Nas palavras de Lewis Carroll em seu artigo “*Alice on the Stage*”: “imaginei a Rainha de Copas como uma espécie de encarnação da paixão ingovernável - uma Fúria cega e desnorteada” (CARROLL, 2002, p.80). Essa descrição definitivamente foi certa, pois vemos, desde o começo da história, um Coelho amedrontado por estar atrasado para seu trabalho como seu pajem; além de um reino inteiro no qual ela é temida devido ao fato de não saber controlar sua raiva e descontar na cabeça de seus súditos, os condenando a decapitação, independentemente de quem são ou o que fizeram.

“E quem são esses?” quis saber a Rainha apontando os três jardineiros deitados em volta da roseira; pois, como estavam de bruços e tinham nas costas o mesmo padrão que o resto do baralho, ela não tinha como saber se eram jardineiros, soldados, cortesãos ou três dos seus próprios filhos.

“Como eu poderia saber?” disse Alice, surpresa com a própria coragem. “Isso não é da minha conta.”

A Rainha ficou rubra de fúria, e depois de fuzilá-la com os olhos por um momento como uma fera selvagem gritou: “Cortem-lhe a cabeça! Cortem...”

“Disparate!” disse Alice decidida, em alto e bom som, e a Rainha se calou.

O Rei pôs a mão em seu ombro e disse timidamente: “Pense bem, minha cara; é apenas uma criança!” A Rainha se esquivou, enraivecida, e disse ao Valete: “Vire-os para cima!” (CARROLL, 2002, p. 80)

Um sintoma em comum durante as fases de hipomania, depressão e mista da ciclotimia é a alta irritabilidade do indivíduo, podendo gerar hostilidade e agressividade, como citado anteriormente. Situação recorrente na vida da Rainha em questão, portanto, ela foi escolhida para representar a **raiva**.

Esta ilustração talvez seja a mais íntima, provavelmente porque se trata do sentimento que sinto mais avassaladoramente. Quando Carroll define a Rainha como figura ingovernável, uma fúria desnorteada, vejo como descrição de mim mesma em um ataque de ira. E o pior de tudo é que os motivos podem

ser muito fúteis, não há como prever minha reação diante das adversidades, muitas vezes esse ódio me paralisa diante de absolutamente nada. Se trata da emoção que considero a mais triste, pois acontece de forma frenética, e, não apenas me machuco, como também prejudico as pessoas ao meu redor, como se a raiva cegasse toda a lógica do meu ser e precisasse sair imediatamente de alguma forma, a situação precisa ser resolvida, algo precisa ser feito, dito, destruído etc.

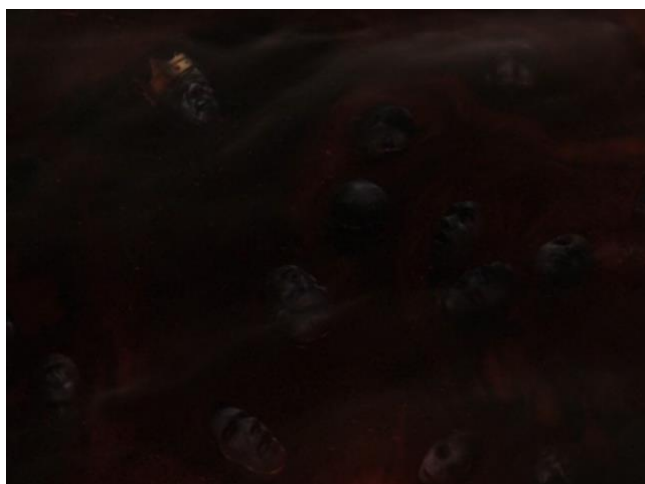
Não é fácil lidar consigo e muito menos lidar com alguém que age dessa maneira, tenho plena consciência disso. Por isso é importante frisar a necessidade de um tratamento adequado, afinal, foi a raiva descontrolada que me fez procurar atendimento psicológico pela primeira vez na vida, mesmo sem ter ideia do que tinha e ter ficado anos sem saber.

A Rainha só tinha uma maneira de resolver todas as dificuldades, grandes ou pequenas. 'Cortem-lhe a cabeça!' ordenou, sem pestanejar. (...)

O ponto de vista da Rainha era que, se não se tomasse uma medida a respeito imediatamente, mandaria executar todo mundo, sem exceção. (Foi esta última observação que tornou todo o grupo tão sério e preocupado). (CARROLL, 2002, p.84 e 85)

Essa irritabilidade está constantemente presente, claro que em menor grau, porém quando extravasada há a possibilidade de que muitas coisas sejam feitas no impulso, em minha experiência, palavras que não pude retirar e hostilidade desnecessária para com as pessoas que amo. Da minha parte há um grande sentimento de remorso após os episódios, seguido por choro intenso e culpa. Isso vi na Rainha quando ela não media quem ameaçar de morte, inclusive, mandando matar seu marido, o Rei (no filme dirigido por Tim Burton), pois tinha medo de que ele a deixasse por sua irmã, a Rainha Branca.

Figura 14. O rei decapitado (esquerda superior). Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Tim Burton, 2010.

Todas essas informações foram relevantes para os elementos escolhidos na ilustração.

Comecei partindo do princípio de cores que ficaram muito claras para mim ao ver a animação de 1951, na qual o reino é preto e branco e as personagens coloridas; decidi que assim seria a minha Rainha, apenas ela teria cor.

Figura 15. O Reino preto e branco. Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Walt Disney, 1951.

Desse modo, a cor vermelha terá um destaque especial na ilustração devido a vários motivos, inicialmente, por representar o naipe de copas, a “marca registrada” da Rainha. Eva Heller (2014, p. 103) diz o seguinte sobre a cor:

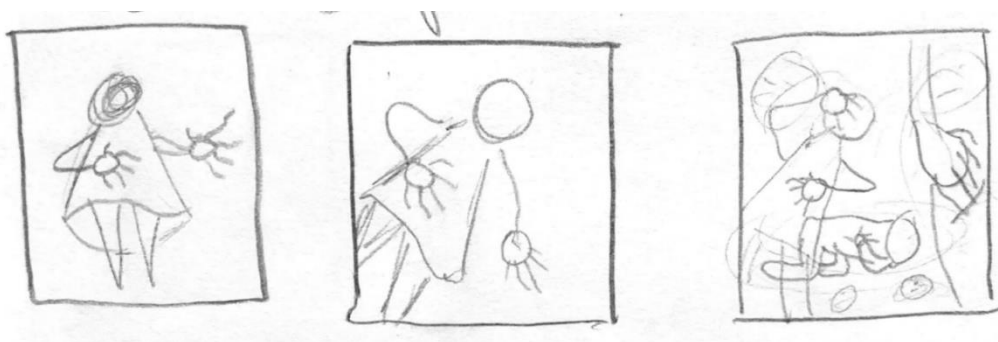
Do amor ao ódio – o vermelho é a cor de todas as paixões, as boas e as más. Por detrás do simbolismo está a experiência: o sangue se altera, sobe à cabeça e o rosto fica vermelho, de constrangimento ou por paixão, ou por ambas as coisas simultaneamente. Enrubescemos de vergonha, de irritação ou por excitação. Quando se perde o controle sobre a razão, “vê-se tudo vermelho””

Conceito totalmente coeso com a natureza avassaladora da personagem. Além disso, é importante lembrar da realeza nessa questão, pois o vermelho durante séculos foi considerada propriedade dos nobres, segundo Eva Heller (2014, p. 114) quanto mais puro e luminoso o tom da cor, maior o status social de quem a usava. A questão era levada tão a sério que ela ainda acrescenta:

A antiga crença mágica de que o vermelho concedia força e poder se evidenciava no fato de que a nobreza dominante proibira seus súditos de vestir vermelho. Quem se vestisse de vermelho sem pertencer à classe que estava autorizada a usá-lo era executado.

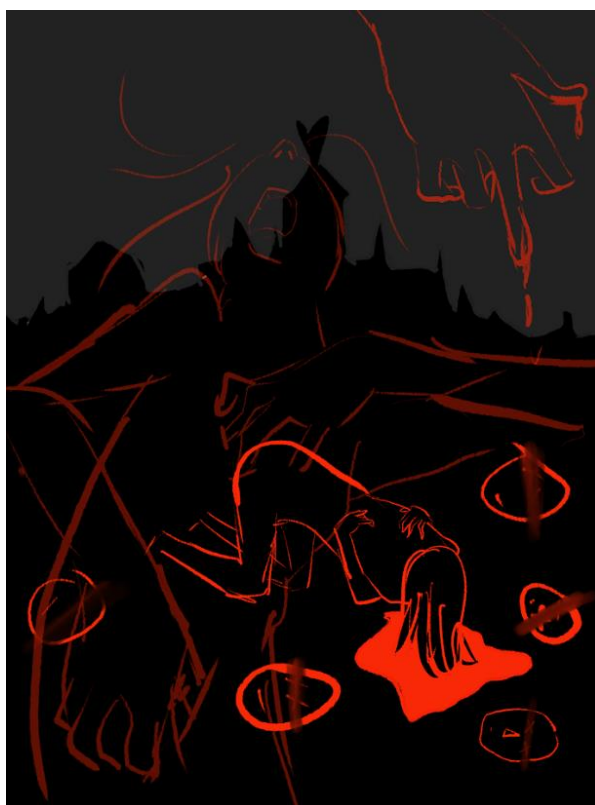
Curiosamente, parece uma sentença que facilmente viria da Rainha de Copas criada por Lewis Carroll. Uma Rainha capaz de mandar decapitar um servo apenas por comer uma torta, e aqui, entramos em outro fator: na cena da condenação das tortas do filme de 2010 é possível ver uma espécie de tique nervoso em suas mãos, demonstrando sua raiva; essa mania acontece comigo, agravando para eventuais automutilações com as unhas, uma forma prejudicial de conter o estresse em mim mesma. Devido a este encontro de fatores, decidi dar foco às suas mãos e comportamento autodestrutivo. Assim, surgiram as primeiras ideias.

Figura 16. Rascunhos da Rainha. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Figura 17. Primeiro Esboço da Rainha. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

A imagem definitivamente passava todo o sofrimento que é vivenciado, porém, colocava-a como uma figura impotente em uma situação que transmite apenas vulnerabilidade. Mesmo com as cabeças decapitadas ao seu redor, faltava atribuir-lhe poder. Assim, surgiu uma nova ideia, baseada nos retratos de pinturas da realeza, mais especificamente neste da Rainha Vitória.

Figura 18. Rainha Vitória. Óleo sobre tela. 241.9 x 157.5 cm.



Fonte: Franz Xaver Winterhalter, 1859, Royal Collection Trust.

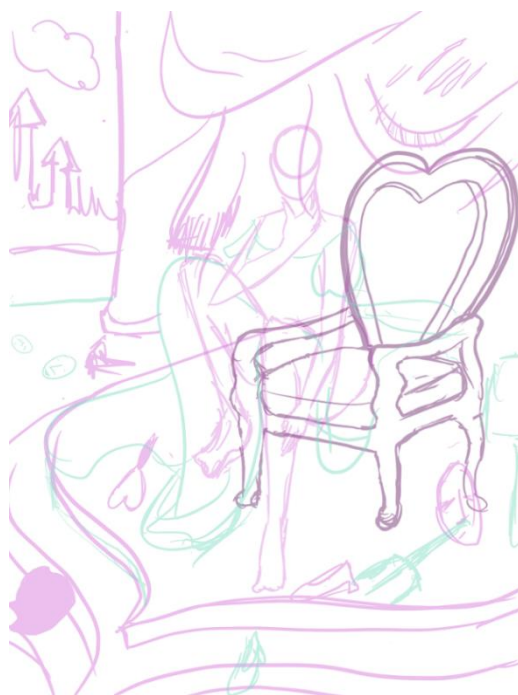
Dessa maneira, foi possível chegar em novos rascunhos que foram estes:

Figura 19. Esboço Rainha. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Figura 20. Rascunho final Rainha. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

A ideia é demonstrar uma Rainha furiosa tentando se recompor para o retrato após um surto de raiva, diante de toda bagunça causada por ela mesma.

Como comentado anteriormente, muito se fala sobre a possível inspiração de Carroll em relação a grandiosa Rainha Vitória para criação de sua Rainha de Copas. Com isso em mente, optei por me inspirar na monarca para criação da minha personagem e sua ilustração; seguindo um pouco de suas características faciais, além de decidir fazer a cabeça de seu marido, o príncipe consorte, Alberto de Saxe-Coburgo-Gota, para referenciar o ato cometido pela Rainha Vermelha de Tim Burton e uma alusão de que os ciclotímicos podem machucar as pessoas que mais amam nesses rompantes.

Figura 21. Queen Victoria and Prince Albert Consort. Fotografia. 8.6 x 5.6 cm.



Fonte: John Jabez Edwin Mayall, 1860, Royal Collection Trust.

A partir deste momento, eu soube que tinha todos os elementos necessários para fazer jus ao peso deste sentimento, sintoma, tão dolorido e forte.

4.3. Chapeleiro

Uma das personagens mais emblemáticas da obra, o Chapeleiro precisava ser escolhido e não faltaram motivos. Estamos falando de alguém que surgiu através de uma expressão: “louco como um chapeleiro”. Como dito anteriormente, chapeleiros realmente enlouqueciam na época em que o conto de Alice foi escrito, Martin Gardner (2002) conta que o mercurialismo ocorria pois o mercúrio era utilizado na fabricação do feltro. É importante ressaltar o

desenvolvimento de sintomas psicóticos e alucinações, pois em meio a estes estava presente a mudança de humor constante, que se trata da principal característica da ciclotimia.

Afetado pelo mercúrio ou não, a verdade é que o Chapeleiro definitivamente apresenta um humor volátil nas obras. No capítulo “Um Chá Maluco” (CARROLL, 2002), o Chapeleiro Maluco, a Lebre de Março e o Caxinguelê (Rato Dorminhoco) são introduzidos; nota-se ali um Chapeleiro rude e, apesar disso, a personagem passa por um momento vulnerável contando uma história triste de sua vida para Alice. Porém, nos momentos seguintes, já volta a ser grosso com a garota, fazendo-a ir embora da mesa de chá, prometendo nunca mais voltar.

Ainda sobre a volatilidade, vemos a mesma passagem no filme de 1951, na qual o Chapeleiro é hostil com Alice quando ela chega, porém já muda de padrão quando ela o elogia, se tornando solícito e gentil.

Para finalizar, o Chapeleiro criado por Tim Burton é doce e gentil, mas também passa por diversas mudanças de humor: a primeira ocorre quando ele se lembra de uma ocasião na qual o Gato de Cheshire preferiu salvar sua pele ao invés de ajudar os outros, ele se torna extremamente agressivo e ameaçador; seus olhos mudam de cor e a Lebre de Março - que está sempre com ele - demonstra medo prontamente, o que dá a entender que essa mudança de humor já ocorreu anteriormente ou que ocorre com frequência. Ele recobra sua personalidade padrão ao ser chamado pelo Rato dorminhoco. Em seguida, Gato de Cheshire pergunta o que houve com ele, já que o Chapeleiro costumava ser “a alma da festa”.

Seguindo na história, ao levar Alice até o castelo da Rainha Vermelha, quando Alice não demonstra o desejo de seguir seu destino de matar o Jaguadarte, ele se torna sério e cogita deixar Alice sozinha no caminho. A pedido dela, ele conta o que a Rainha Vermelha fez de ruim ao reino; ele se torna melancólico e nos conta o que se tornou um possível trauma em sua vida: viu seu povo ser dizimado e sua vila ser destruída, ele encontra o chapéu que usa em meio aos destroços em chamas; Alice tem que chamá-lo para que ele saísse do transe de seus pensamentos melancólicos e assim, ele volta à sua

normalidade. O que torna interessante para a relação é que, como mencionado anteriormente, uma das possíveis causas para desenvolver ciclotimia são traumas, eventos estressantes e/ou mudanças.

Quando capturado, ele se torna chapeleiro da Rainha Vermelha para escapar de sua execução e demonstra estar extremamente feliz por trabalhar em seu ofício novamente. Porém, quando Alice menciona ser uma pena ter que trabalhar para a Rainha, seu humor muda completamente, assim como seus olhos; ele começa a jogar tudo o que vê pela frente, urrando de raiva. Quando Alice o chama e ele estabiliza, ele a pergunta se está ficando louco. Tais comportamentos são muito semelhantes aos sintomas da ciclotimia, o que me deu confiança para que sua ilustração represente as **mudanças de humor**.

Inicialmente, o capítulo do Chá Maluco não existia na primeira versão da história entregue a Alice Liddell, sendo adicionado posteriormente, segundo Martin Gardner (2002), acredita-se que Tenniel tenha seguido a sugestão de Carroll de que desenhasse o Chapeleiro de forma que se parecesse com Theophilus Carter: um comerciante de móveis estabelecido próximo a Oxford que era conhecido como Chapeleiro Louco, pois usava uma cartola e tinha ideias excêntricas, era um inventor.

Figura 22. Theophilus Carter. Fotografia.



Fonte: *Alice in Wonderland book collection* blog.

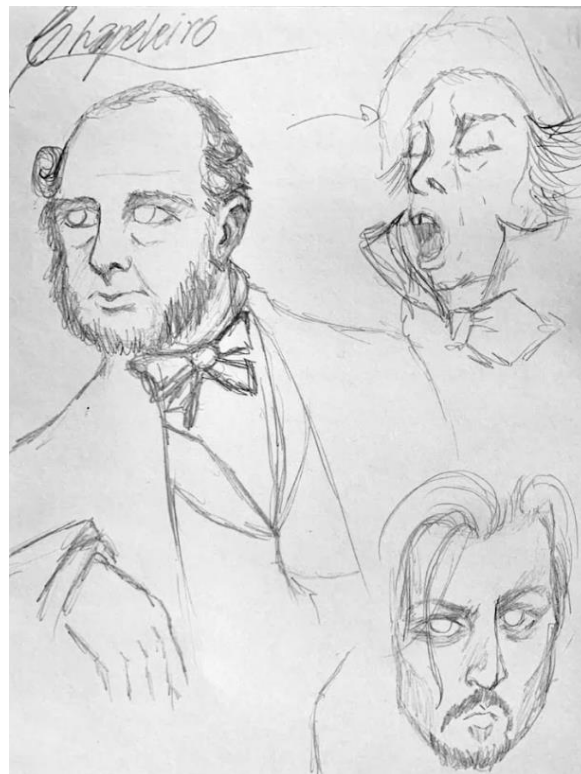
Figura 23. Chapeleiro de Tenniel. Plano gravura sobre papel.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, John Tenniel, 2002, p.70.

Assim, iniciaram-se os primeiros rascunhos relacionados à ilustração, nos quais desenhei rapidamente o Chapeleiro de Tenniel, Theophilus e Johnny Depp, ator que interpretou a personagem no filme dirigido por Tim Burton em 2010.

Figura 24. Chapeleiros rascunhados. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Embora Theophilus Carter não tenha sido escolhido para inspiração das feições de meu Chapeleiro, devido à escassez de fotos disponíveis, a cartola definitivamente seria um elemento a ser mantido. Apesar da personagem ser um chapeleiro, nenhuma das versões que foram estudadas trocaram o modelo do chapéu utilizado, e por razões de querer manter a identidade deste, assim será. Outra característica mantida da cartola é sua etiqueta, explicada por Carroll em *"The Nursery Alice"*, a versão para as crianças menores de Alice:

O Chapeleiro costumava carregar chapéus para vender: até mesmo aquele que ele usa na cabeça deve ser vendido. Veja, o preço está marcado com "10" e "6", o que significa "dez xelins e seis pence". Não é uma maneira engraçada de vender chapéus? (CARROLL, 1889, p.40)

Como podemos ver a seguir, ambos os filmes feitos pela Disney em 1951 e 2010 mantiveram a etiqueta de preço na cartola com o mesmo preço.

Figura 25. Chapeleiro de Tenniel 2. Plano gravura sobre papel.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, John Tenniel, 2002, p. 110.

Figura 26. Chapeleiro 1951. Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Walt Disney, 1951.

Figura 27. Chapeleiro 2010. Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Tim Burton, 2010.

Assim, parti para os rascunhos para tentar encontrar uma forma de representar a personagem e decidir se incluiria o trauma do Chapeleiro de 2010 ou não.

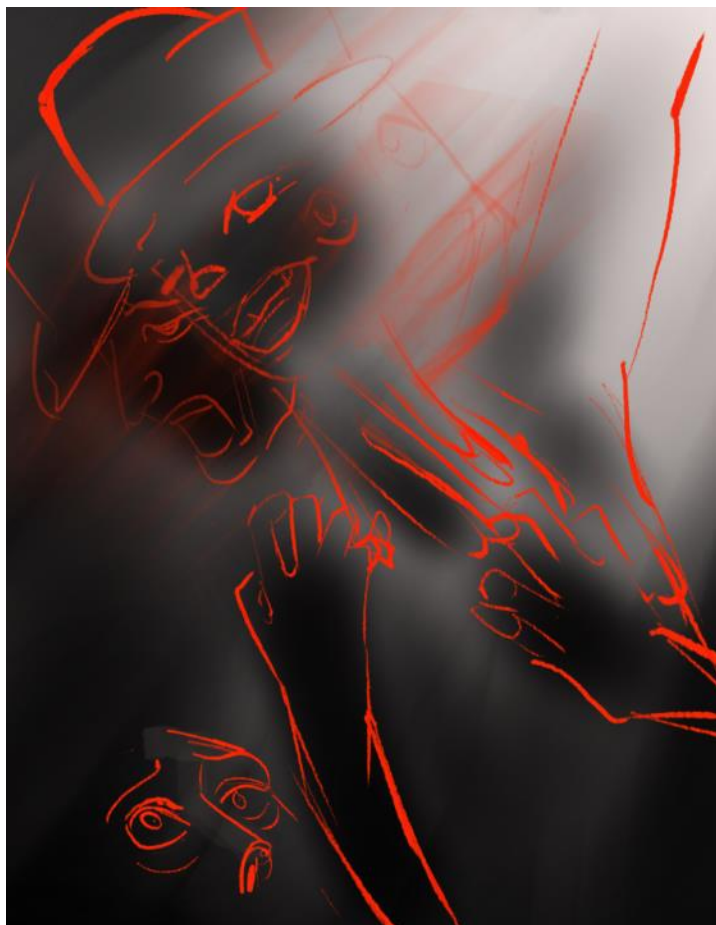
Figura 28. Rascunhos do Chapeleiro. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

A ideia escolhida foi a criação de sobreposições da personagem em diferentes estados de humor, para dar a impressão de que as mudanças são uma extensão dela mesma, trazendo a característica de fácil flutuação de humor, um tentando sobressair o outro. A fase hipomaníaca tentando ir para cima; a raiva em meio a elas; e a fase depressiva tentando o puxar para baixo; com uma face central sem emoção, impactada diante das mudanças.

Figura 29. Primeiro rascunho ilustração Chapeleiro. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Por fim, optei pela exclusão da face raivosa, pois uma ilustração inteira (a da Rainha) já é dedicada a ela, como deve ser, devido à intensidade.

4.4. Lagarta

A Lagarta aparece da mesma forma nas três versões analisadas: sentada em cima de um cogumelo, fumando narguilé e perguntando a Alice “quem é você?”. O inseto faz pouco caso da garota; se trata de um ser, a princípio, calmo, despreocupado e entorpecido.

Em todas as versões, seu papel é comparado com a de um guru intelectual, que faz a personagem principal se questionar e pensar sobre si, iniciando Alice em uma jornada de crescimento pessoal.

“Isso não está correto”, falou a Lagarta.

“Não completamente, acho”, disse Alice; ‘algumas palavras foram alteradas.’

“Está errado do princípio ao fim”, declarou a Lagarta, peremptória. E seguiram-se alguns minutos de silêncio.

A Lagarta foi a primeira a falar.

“De que tamanho você quer ser?” perguntou.

“Oh, não faço questão de um tamanho certo”, Alice se apressou a responder; “só que ninguém gosta de ficar mudando toda hora, sabe.”

“Eu não sei”, disse a Lagarta.

Alice não disse nada: nunca fora tão contestada em sua vida e sentiu que estava perdendo a paciência. (CARROLL, 2002, p.50)

O curioso é que na animação da Disney, a Lagarta (antes de virar borboleta) só consegue falar através da fumaça, e, sempre que suas tragadas são interrompidas, ela esquece completamente do que estava falando para resolver o problema que lhe afasta do narguilé. Curiosamente, a Lagarta nem sempre fumou um narguilé, inicialmente, ela tinha um cachimbo, um tipo feito para o consumo de uma droga específica, o ópio.

Figura 30. A Lagarta de Carroll. Tinta sépia sobre papel.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, CARROLL, 1864, The Public Domain Review.

É possível que Carroll estivesse fazendo uma crítica ao consumo de ópio em sua época; a droga era presente inclusive na literatura Vitoriana, alguns exemplos famosos são:

- Em 1870, Charles Dickens lançou o livro “The Mystery of Edwin Drood”, no qual o uso de ópio é comentado em diversas passagens. Numa delas, uma das personagens conta como faz seus cachimbos para o uso de ópio “Eu faço meus cachimbos com tinteiros velhos, sabe querido - este é um - e eu coloco um bocal, desse jeito, e tiro minha mistura deste dedal com esta pequena colher de chifre” (DICKENS, 1870, p. 2)

- As observações de Sherlock Holmes em uma investigação noturna citam pessoas drogadas de ópio, no livro “The Sign of The Four”, escrito por Arthur Conan Doyle em 1890 (DOYLE, 2001).

- Ainda em 1890, Oscar Wilde lança “O Retrato de Dorian Grey”, onde novamente o uso de ópio é comentado em diversas passagens, tendo em especial uma na qual a personagem principal reflete sobre a existência de “antros” de ópio nos quais ele poderia ir e “comprar” o esquecimento de seus pecados, cometendo novos. (WILDE, 2000)

Definitivamente a Lagarta de Carroll parece bem distante de problemas. Mas se a crítica era válida, por que o cachimbo foi substituído por um narguilé? A resposta é simples: o público-alvo do livro era infantil. Carroll e Tenniel optaram por uma opção, na época, moralmente mais bem-vista. Afinal, com a expansão do Império Britânico na Índia, os oficiais da Companhia das Índias Orientais adotaram o uso do narguilé, segundo Chatterjee (2022), a adaptação colonial do narguilé teve uma função semiótica específica: ela refletiu os elementos visuais do Orientalismo, surgindo de uma interação entre britânicos e indianos entre 1770 e 1900. Ele era considerado um objeto de luxo, era símbolo artístico e literário, se você fumava narguilé era sinônimo de ser um membro da alta sociedade, sofisticado, conhecedor de outras culturas, viajado. Todo o simbolismo que a imagem de guru da Lagarta gostaria de carregar consigo.

Outra observação sobre a Lagarta é o cogumelo em que ela está sentada. Martin Gardner (2002) diz que muitos leitores lhe apontaram obras antigas que Carroll poderia ter lido, as quais descreviam as propriedades alucinógenas de algumas espécies de cogumelo, sendo a mais famosa a *Amanita muscaria*, que

causa distorção de espaço e tempo. Porém, ele cita que Robert Hornback disse em “*Garden Tour of Wonderland*” (1983), que a espécie desenhada por Tenniel não se assemelha a uma *Amanita muscaria*, mas sim a uma *Amanita fulva*, uma espécie não tóxica e saborosa, presumindo que nem Tenniel e nem Carroll gostariam que as crianças imitassem o comportamento de Alice e ingerissem cogumelos venenosos.

Figura 31. Lagarta de Tenniel. Plano gravura sobre papel.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, John Tenniel, 2002, p. 46.

Apesar da representação positiva entorno da Lagarta, não se pode ignorar que um dos sintomas da ciclotimia é a propensão ao abuso de substâncias, lícitas e ilícitas; e temos diante de nós uma personagem a qual a imagem está intrinsicamente ligada à uma droga. Independentemente de ser tabaco ou ópio, o fato é que, como uma pessoa que viu dentro da própria família a destruição que as drogas podem fazer, eu não poderia deixar de escolher a Lagarta para representação dos **vícios em substâncias**.

Apesar de ter vivenciado o que as drogas fazem com as pessoas, as únicas “dependências” que tive/tenho na vida são os remédios prescritos por

psiquiatras que tive que tomar. Portanto, esse sintoma nunca chegou a me afetar de fato, eu entendo, mas não sinto; isso gerou uma certa dificuldade para encontrar o que queria passar, sendo esta minha ideia inicial:

Figura 32. Primeiro esboço da Lagarta. Pintura Digital. 2250x3000 pixels.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Encontrei uma maneira um tanto quanto esquisita de colocar a personagem rastejando até seu vício vulneravelmente, porém não estava satisfeita, a Lagarta e o corpo humano não pareciam pertencer ao mesmo ser, essa não era a imagem que eu estava buscando, já que a ideia é aproximá-la o máximo possível de ser algo identificável com sentimentos humanos.

O que se busca ao usar drogas é um escape, uma sensação de prazer imediata, mas quem vê de fora enxerga outra coisa: um ser que vai sendo consumido, se definhando, e não há nada que possa ser feito para cessar o uso caso a pessoa não tenha vontade de parar, é triste. Essa é a realidade que busco representar com a ilustração, assim cheguei na imagem desolada que tenho em minha mente:

Figura 33. Segundo esboço da Lagarta. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervos pessoal, 2024.

Eu percebi que para passar a impressão de que eu gostaria, não precisava mudá-la completamente de contexto ou características, apenas modificar alguns pontos chave, às vezes a resposta está mais perto do que se imagina.

4.5. Alice

Finalmente, a protagonista; Alice é apresentada como uma garota extremamente curiosa e impulsiva, afinal, ela seguiu um coelho para a toca sem pensar duas vezes. Sua impulsividade também é refletida em suas palavras, pois não pensa antes de falar ou simplesmente não tem medo de falar o que pensa, ela é confiante e questiona as regras, ou como no caso do país das Maravilhas, questiona a falta de regras.

A verdade é que me identifico com Alice, sempre fui muito impulsiva, uma passagem em particular chamou minha atenção:

“Vamos, não adianta nada chorar assim!” disse Alice para si mesma, num tom um tanto áspero, “eu a aconselho a parar já!” Em geral dava conselhos muito bons para si mesma (embora raramente os seguisse), repreendendo-se de vez em quando tão severamente que ficava com lágrimas nos olhos; certa vez teve a ideia de esbofetear as próprias orelhas por ter trapaceado num jogo de croque que estava jogando contra si mesma, pois essa curiosa criança gostava muito de fingir ser duas pessoas.

“Mas agora”, pensou a pobre Alice, “não adianta nada fingir ser duas pessoas! Ora, mal sobra alguma coisa de mim para fazer uma pessoa apresentável!” (CARROLL, 2002, p. 17 e 18)

A forma diferenciada com a qual ela se tratava, muito se assemelha a forma que eu usei por anos para me entender, quando ainda não tinha o diagnóstico correto: me definir como duas pessoas em uma só. Um lobo e um coelho, uma personalidade hostil e uma gentil. Olhando em retrospecto, acho que eu estava certa, desse modo encontrei uma maneira criativa para me entender e organizar minhas emoções.

Assim, desde sua primeira fala no livro, Alice demonstra sua necessidade por estímulos visuais quando diz “e de que serve um livro (...) sem figuras nem diálogos?” (CARROLL, 2002, p. 11). No filme é seguida de uma belíssima passagem que ela conta a sua gata, Dinah:

“Mas para mim, os livros só teriam gravuras! (...)”

Sonhando? É isto, Dinah. Se esse mundo fosse só meu, tudo nele era diferente.

Nada era o que é, porque tudo era o que não é. E também, tudo o que é, por sua vez, não seria e o que não fosse seria. Não é? No meu mundo, você não diria ‘miau’, diria ‘sim, dona Alice’”. (ALICE, 1951)

Alice demonstra ter pensamentos extremamente criativos, e essa característica não passou despercebida aos olhos de Tim Burton, que criou uma jovem que sonha acordada, assim como seu pai, ela segue os passos de acreditar em seis coisas impossíveis antes do café da manhã. É comum ouvir dizer que o país das Maravilhas é uma criação de Alice, para a deste filme, o

local era um sonho recorrente em seu dia a dia. Após ser jogada para todos os cantos durante a narrativa do filme, ela diz:

“Desde que eu caí naquela toca de coelho, me dizem o que fazer e o que ser. Eu fui encolhida, esticada, arranhada e enfiada num bule de chá. Eu fui acusada de ser e de não ser Alice, mas este é o *meu* sonho. Eu vou decidir o que acontece agora”. (ALICE, 2010)

Portanto, diante de uma personagem com uma personalidade tão ímpar, ela foi escolhida para representar a **criatividade**. A condensação de toda essa história, a detentora de todas as narrativas. Essa ilustração é o todo.

A minha arte ao longo dos anos foi muito julgada, as pessoas diziam que eu só desenhava e pintava “coisas feias”, o macabro sempre me confortou, pois era uma maneira de me livrar dos sentimentos ruins e transformá-los em algo significativo. Tentei reprimir isso por muito tempo, pois as críticas de pessoas próximas me machucavam, já que ali estavam expostos meus sentimentos mais íntimos, era como se uma parte de mim fosse feia. Mas depois de meu diagnóstico, eu entendi que não poderia escapar de quem eu sou, me separar em duas, ou ocultar o que eu sentia, muito pelo contrário, precisava me aceitar por inteiro. Sinto que assim como Alice parou de fugir do seu destino de matar o Jaguadarte, eu parei de fugir do meu destino de me aceitar por inteiro e amar até a pior parte. E eu acho lindo cada “coisa feia” que eu desenho. Talvez nem todas as ilustrações tenham esse estilo *gore*, pesado, mas é porque o ser humano não é formado de uma coisa só, muito menos o ciclotímico. Assim, surgiram alguns rascunhos:

Figura 34. Rascunhos da Alice. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Por se tratar da protagonista, me senti pressionada a desenvolver as ideias em telas maiores do que pequenos quadrados.

Figura 35. Alice rascunho 1. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Essa ideia foi criada a partir da cena da queda na toca do Coelho, porém, eu quero passar a imagem de uma jovem decidida e corajosa, ela estar caindo gera uma impressão de insegurança. Portanto, foi descartada, mas não queria deixar de explorar a possibilidade.

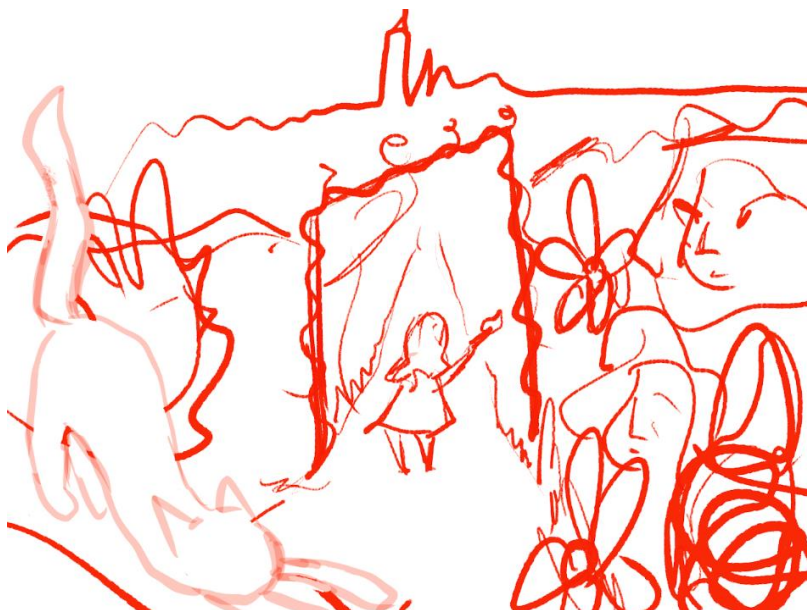
Figura 36. Alice rascunho 2. Pintura Digital. 2250x3000 pixels.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Aqui, as ideias já estavam quase completamente alinhadas, fazê-la pintando a sua porta de entrada para o mundo que criou, ótimo, mas ela estava de frente para uma parede, o que seria limitante para a confecção do cenário, o país das Maravilhas.

Figura 37. Alice rascunho 3. Pintura Digital. 2250x3000 pixels.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Me aproveitando das partes do rascunho anterior, fiz um no qual ela estivesse em evidência junto de seu mundo. Com a pequena mudança, ela estaria de frente para o espectador com um pincel gigante, demonstrando orgulho em relação a sua criação e uma pequena brincadeira inspirada nas mudanças de tamanho da personagem.

Seguindo para o desenvolvimento da Alice, fiz um rascunho inspirado na personagem das obras, porém senti que ela deveria ser uma jovem adulta e não uma criança, pois me sentiria mais familiarizada.

Figura 38. Alice criança. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

De qualquer forma, decidi realizar uma mudança nas cores do cabelo da minha Alice, deixando de ser loiro para ser moreno. Claro que por trazer uma maior identificação minha com a arte que estou produzindo, mas principalmente por um motivo bem simples e impossível de ser ignorado: Alice Liddell, a garota que inspirou Lewis Carroll a criar seu conto e o fez trazer para o papel tinha cabelos castanhos, como podemos ver a seguir em uma fotografia feita por Carroll.

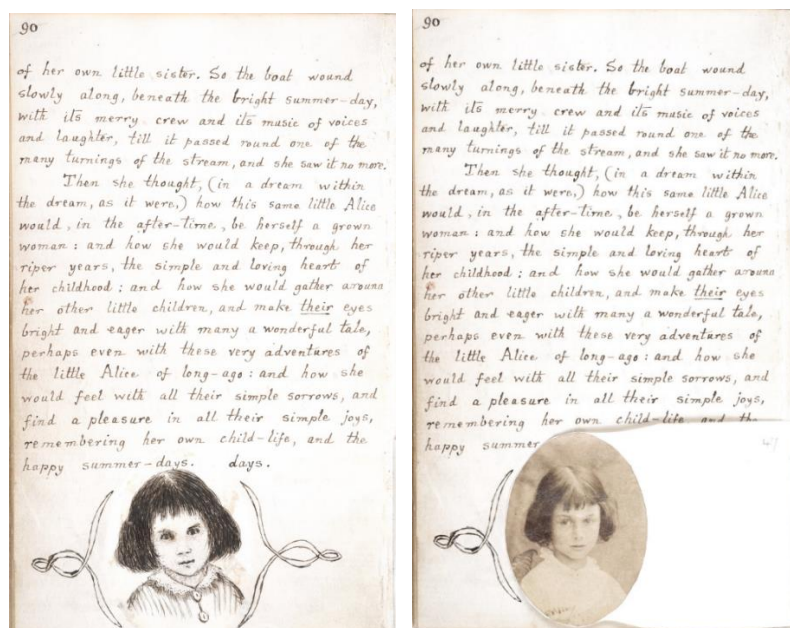
Figura 39. Alice Liddell “The beggar child”. Fotografia.



Fonte: Lewis Carroll, COHEN, 2015.

Além disso, a Alice ilustrada por Carroll no manuscrito entregue para a pequena Liddell aparentava ser morena na maior parte das ilustrações. Na última página, ele fala de uma Alice mais velha pensando em sua infância e a ilustração da passagem é um retrato da própria Alice Liddell, dando a entender que ele estava de fato a desenhando alguns anos mais velha.

Figura 40. Final do livro, desenho de Carroll. Tinta sepia sobre papel.



Fonte: Lewis Carroll, 1864, The Public Domain Review.

Definitivamente, ilustrar esse mundo complexo não seria uma tarefa muito fácil, porém esta se trata de uma zona de conforto para mim, afinal, as artes de um artista são um pedaço de seu mundo interior.

4.6. Gato de Cheshire

A personagem mais enigmática de todos tem um papel essencial para essa série de ilustrações. Também conhecido como “Chessur” (seu nome no filme de 2010), as origens dele não são claras, afinal, ele nem sequer aparecia na primeira versão feita por Carroll. Segundo Martin Gardner (2002), a expressão “sorrir como um gato de Cheshire” era comum na época de Lewis Carroll, ela pode ter vindo das pinturas de leões sorridentes nas tabuletas de hospedarias da região; ou devido aos queijos de Cheshire serem moldados na forma de gatos sorridentes na época.

“Isso tem um apelo carrolliano peculiar” escreve a dra. Phellys Greenacre em seu estudo psicanalítico de Carroll, “pois provoca a fantasia de que o gato de queijo pode comer o rato que iria comer o queijo”. (GARDNER, 2002, p. 58)

Ele aparece como gato da Duquesa no livro e reaparece no caminho de Alice, após ela partir da casa da mulher. Apesar de parecer amigável, a garota decide ser cordial com ele, pois possuía “um número enorme de dentes” e “garras *muito* longas” (CARROLL, 2002). Podemos observar, na seguinte passagem, um exemplo de algo que o gato fazia com frequência: ele provocava as personagens, fazendo-as refletir constantemente, enquanto brincava com seus psicólogos.

“Bichano de Cheshire”, começou, muito tímida, pois não estava nada certa de que esse nome iria agradá-lo; mas ele só abriu um pouco mais o sorriso. (...) “Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para ir embora daqui?”

“Depende bastante de para onde quer ir”, respondeu o Gato.

“Não me importa muito para onde”, disse Alice.

“Então não importa que caminho tome”, disse o gato. (CARROLL, 2002, p. 62 e 63)

O Gato não está do lado de ninguém além de seu próprio entretenimento, aparecendo e desaparecendo quando bem entende. Ele age como um guia de Alice na história, mas não faz muito caso da garota e parece gostar de causar problemas para ela, na verdade, para qualquer um. No filme de 2010, quando entramos na primeira cena na mesa de chá, ele diz ao Chapeleiro que “o que aconteceu naquele dia não foi minha culpa”, dando a entender que saiu de uma situação para se salvar, deixando os outros pagarem o preço. Logo em seguida, ele vai embora quando o perigoso exército da Rainha Vermelha aparece, frisando a acusação do Chapeleiro dele ser um covarde. Mas, além disso, há indícios na obra de Lewis Carroll que indicam que ele muito provavelmente poderia ter iniciado a confusão, devido à sua personalidade caótica:

"O que acha da Rainha?" perguntou o Gato em voz baixa.

"Não acho nada", disse Alice. "É tão extremamente..." - nesse instante percebeu que a Rainha estava logo atrás dela, ouvindo; então continuou: "...provável que ela vença, que mal vale a pena terminar o jogo."

A Rainha sorriu e se afastou.

"Com quem *está* falando?" indagou o Rei, aproximando-se de Alice e olhando para a cabeça do Gato com muita curiosidade.

"É um amigo meu... um Gato de Cheshire", disse Alice. "Permita-me que lhe apresente."

"Não gosto nada da cara dele", falou o Rei; "contudo, ele pode me beijar a mão se quiser."

"Prefiro não", observou o Gato.

"Não seja impertinente", disse o Rei, "e não me olhe desse jeito!" Pôs-se atrás de Alice enquanto falava. (CARROLL, 2002, p. 84)

Esse diálogo acarreta o mandado de execução do Gato pela Rainha, porém as personagens não chegam a um acordo de como executar uma cabeça sem corpo. Ele também é condenado a morte no filme de 1951, mas continua sendo o menos afetado pela situação, como se apenas achasse graça da grande confusão que causou. Já no filme de Tim Burton, o Chapeleiro que é sentenciado a execução, mas o Gato o substitui, desencadeando mais desordem.

Por esses motivos, escolhi o Gato de Cheshire para ser a representação dos **gatilhos**, o desencadeamento dos sintomas, afinal, não é necessário muito

para que o humor de um ciclotímico se altere. Ele não terá uma ilustração só dele, mas estará em todas as outras, como um efeito causador e provocador: uma presença indesejada, incômoda. Ademais, é um fio condutor entre as obras. Consequentemente, seria necessário focar mais na aparência da personagem que em uma composição, essa foi a primeira ideia do seu design, já bem próximo do final.

Figura 41. Rascunho Gato. Grafite sobre papel.



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Além disso, também foi feito um estudo de cores que se encaixassem nas nuances da personalidade do Gato. Os estudos foram feitos no, já mencionado, livro “A Psicologia das Cores” escrito por Eva Heller (2013); as cores escolhidas são as seguintes, acompanhadas de seus motivos:

♦ Violeta:

- A palavra “violência” derivou do nome da flor “violeta”, provavelmente pela púrpura ser a cor dos governantes na Antiguidade, essa tornou-se a cor do poder. Tal qual um gatilho, possui poder sobre quem o sofre e é de natureza violenta;
- Ressaltando mais a questão do poder, ela era a cor mais cara para ser produzida em roupas na Antiguidade, a preparação da vestimenta púrpura demorava anos, além de ser utilizada apenas por membros da realeza e do clero;

- A cor mais singular de todas, extravagante, diz que quem se veste de violeta quer se distinguir da massa. Sabemos que o Gato possui uma personalidade excêntrica e expansiva;
 - O principal motivo: é a cor da magia. Associada aos seres místicos, simboliza o lado sinistro da fantasia, as questões da alma, a conquista do impossível. Essa busca por ver além do possível associou-a aos alucinógenos (que geram estímulos irreais) aos olhos da psicologia moderna. “Assim, o violeta marca a fronteira do visível com o invisível.” (HELLER, 2013, p. 372). Tudo o que o Gato de Cheshire representa, um gato que consegue aparecer e desaparecer quando quer, ele está além da compreensão, assim como gatilhos nem sempre são fáceis de serem explicados;
- ♦ Cinza:
- O cinza traz a sensação de hostilidade, “a cor do inamistoso” (p. 500); já que gatilhos podem ser hostis, assim como o Gato também não parece muito amigável;
 - “O cinza é insensível, pois não é nem branco nem preto, nem sim nem não. Os sentimentos, assim como as cores, são destruídos pelo cinza: por isso o cinza é cruel” (HELLER, 2013, p. 502), há um certo sadismo em gostar de criar o caos para as outras pessoas, como dito anteriormente, o Gato não está de nenhum lado, nem lá nem cá.

Como o Gato possui duas cores em ambos os filmes analisados, achei que seria interessante manter este padrão e, coincidentemente, foi resgatada uma cor de cada uma de suas representações.

Figura 42. Gato de Cheshire 1951. Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Walt Disney, 1951.

Figura 43. Gato de Cheshire 2010. Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Tim Burton, 2010.

É necessário explicar a relação do Gato em uma das ilustrações, a do Chapeleiro, seu significado está presente no filme de 2010. Nesse, Chessur demonstra muita afeição pela cartola do Chapeleiro, de modo egoísta, quando o Chapeleiro está na prisão da Rainha Vermelha (aguardando sua execução), pergunta se ele (o Chapeleiro) consideraria dar-lhe o chapéu, já que o Chapeleiro “não precisaria mais dela”. Curiosamente, a cena seguinte é a da execução do Chapeleiro, na qual o Chessur substitui o condenado (usando a forma dele como ilusão) para salvá-lo, dessa maneira consegue usar o chapéu, mesmo que temporariamente. O gosto pelo acessório era tanto que, antes da execução, quando o carrasco avança para tirar a cartola, ele diz que gostaria de mantê-la na cabeça. Portanto, na ilustração do Chapeleiro, ele também conseguirá seu objeto de interesse.

Figura 44. Gato como Chapeleiro. Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Tim Burton, 2010.

Figura 45. Gato de cartola. Captura do filme.



Fonte: Alice no país das Maravilhas, Tim Burton, 2010.

Essas foram as etapas passadas durante este processo criativo, que se mostrou nada linear. Afinal, por envolver várias personagens, que representam diferentes aspectos do sentimento de uma única pessoa, cada alteração exigia uma reavaliação completa. Já que, sendo um trabalho muito íntimo, a cobrança pelo perfeccionismo se torna mais intensa.

ALICE NO PAÍS DA CICLOTIMIA

*Meu nome não é Alice, mas eu vou continuar
procurando pelo País das Maravilhas.*

(GAGA, Alice, 2020)

5. Alice no País da Ciclotimia

Aqui serão apresentados os resultados das ilustrações desenvolvidas no capítulo anterior, acompanhadas de suas devidas explicações.

5.1. Coelho

Figura 46. O Coelho Branco e a ansiedade. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



Nesta podemos ver o Gato de Cheshire como o centro da imagem, já que gatilhos podem ser problemas, os quais são o centro da vida do Coelho. Nesse caso, sua ansiedade é construída entorno do relógio, seu “maior inimigo” nas narrativas. Um relógio infinito como suas preocupações, nas quais ele está se afundando, sem salvação, pois é incapaz de buscar alguma solução.

Figura 47. Detalhes da ilustração do Coelho



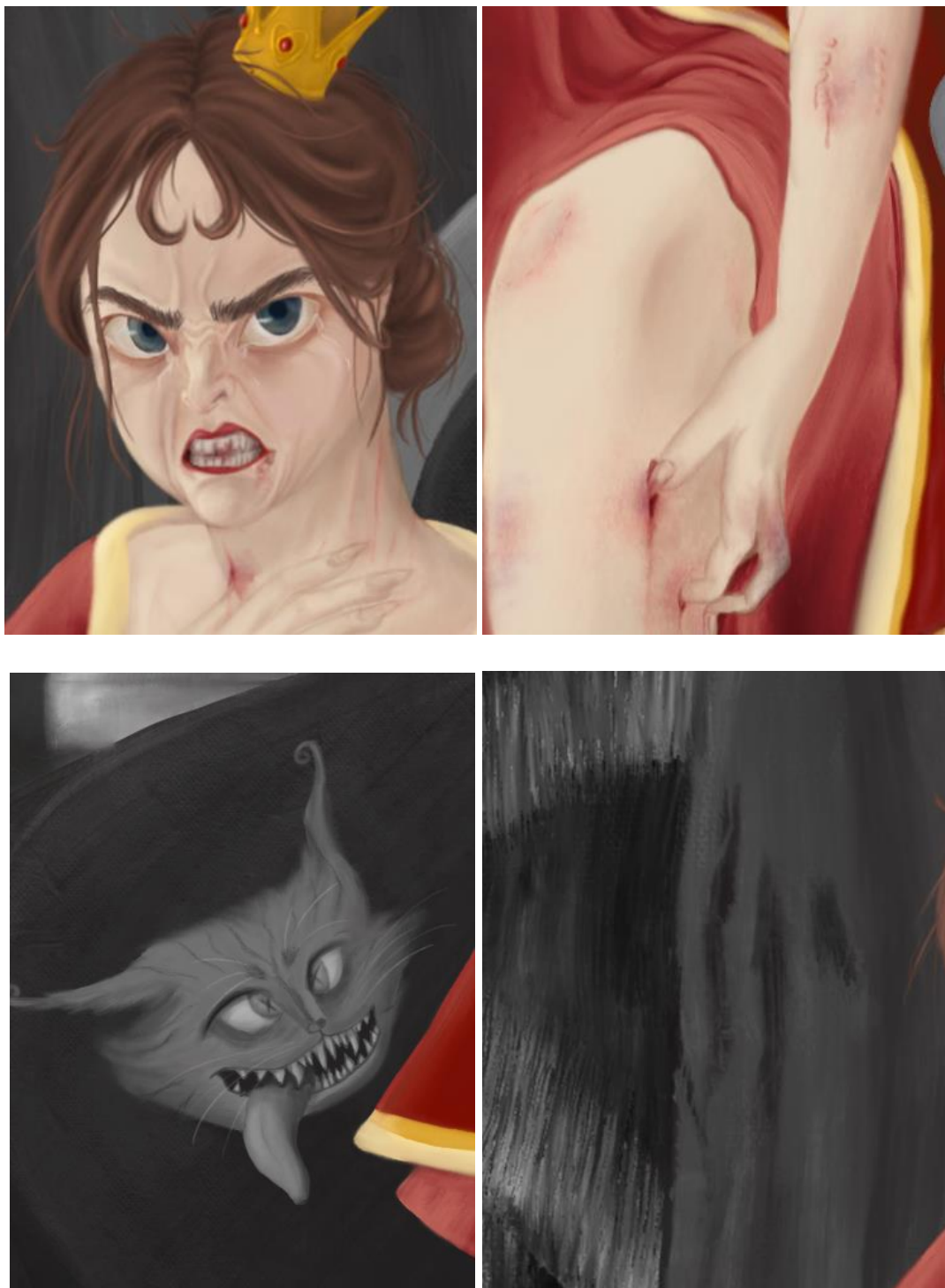
5.2. Rainha

Figura 48. A Rainha Vermelha. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



Vemos um ambiente de pós rompante de raiva da Rainha. Ela tenta se recompor, machucada por si mesma, para a sua pintura real. Os arredores foram completamente destruídos por ela, cortinas rasgadas, seu sapato fora do pé, cabeças decapitadas, com destaque para cabeça de seu rei nas escadas. A presença do Gato está próxima da Rainha, olhando com deboche para ela, fingendo ser uma das cabeças cortadas.

Figura 49. Detalhes da ilustração da Rainha



5.3. Chapeleiro

Figura 50. O Chapeleiro. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



É apresentada a flutuação de humor do Chapeleiro. Olhando para cima temos a fase hipomaníaca tentando “voar” para cima, como Ícaro voou perto demais do Sol, sabemos que isso não termina bem; embaixo temos a fase depressiva tentando puxá-lo para baixo; e ao centro temos a personagem cansada e impotente diante de suas mudanças. O Gato se diverte enquanto se apropria do objeto que dá identidade à personagem e que ele tanto almejava.

Figura 51. Detalhes da ilustração do Chapeleiro



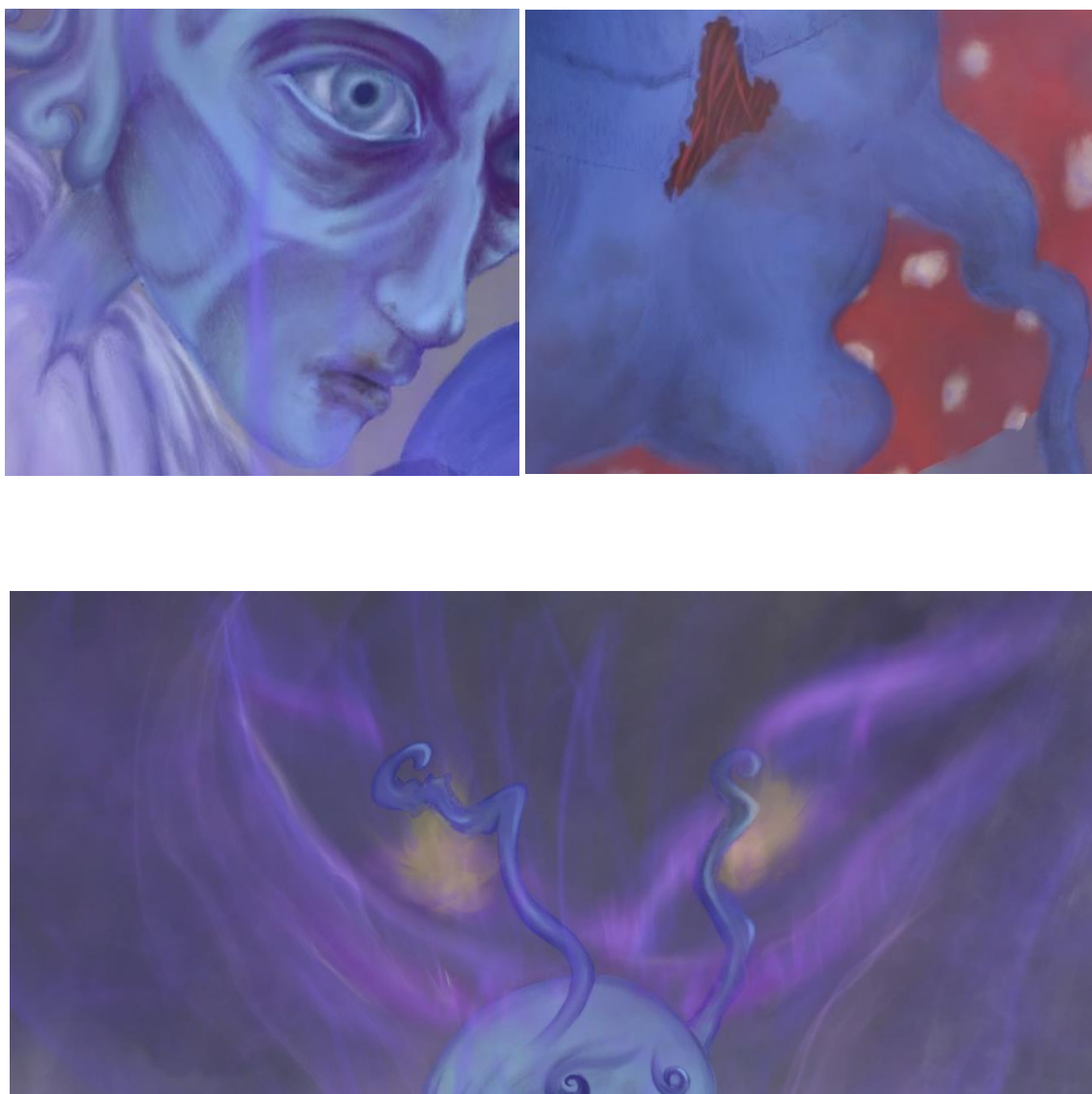
5.4. Lagarta

Figura 52. Lagarta. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



Aqui vemos uma personagem completamente impotente e deteriorada, preso aos seus vícios representados pelo narguilé e cogumelo *Amanita muscaria*. O vício corrompe sua imagem, tornando-a fraca e machucada, já possui asas, mas não se desenvolveram, diante de sua própria debilitação. O Gato aparece rindo na fumaça, já que, neste caso, esta pode ser um chamariz para gerar vontade de consumir uma das drogas retratadas.

Figura 53. Detalhes da ilustração da Lagarta



5.5. Alice

Figura 54. Alice no País da Ciclotimia. Pintura Digital. 3000x2250 pixels.



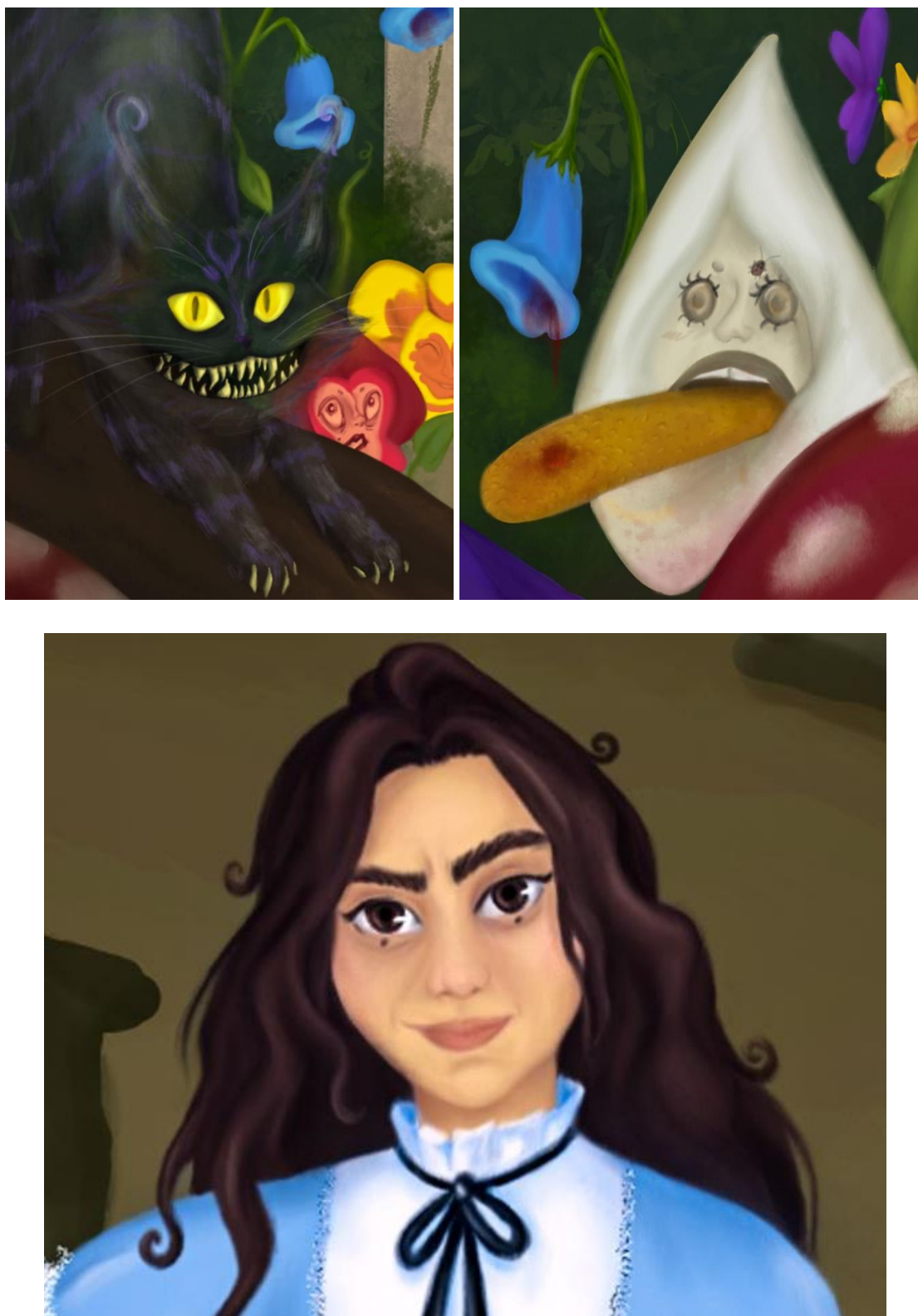
A única ilustração com orientação horizontal da tela, justamente porque o mundo criado por Alice importa muito para ela, portanto, foi interessante dar mais espaço a este.

Sua pose e expressão, acompanhadas de um pincel gigante, demonstram seu orgulho diante de sua criação, independentemente do que o espectador (quem ela encara confiante) pensa.

Esta também é a única ilustração na qual o Gato de Cheshire aparece por completo e em pose relaxada, porque foi ela que o criou. É uma forma de demonstrar que ela tem consciência de seus gatilhos.

Além disso, também estão presentes no cenário algumas referências ao estilo de Tim Burton: o castelo, o portão e o rabo do gato.

Figura 55. Detalhes da ilustração da Alice



6. Considerações Finais

De uma maneira geral, o trabalho aqui apresentado permitiu explorar a ciclotimia através da lente da história de Lewis Carroll, bem como de suas adaptações cinematográficas. “Alice no País das Maravilhas” abre brechas para criação de correlações dos altos e baixos do transtorno com as personagens selecionadas, utilizando a narrativa para uma contemplação única sobre as emoções apresentadas.

As reflexões a respeito do transtorno nos mostram a complexidade e os diversos desafios enfrentados por quem o possui, sendo importante ressaltar um olhar mais atento e empático para com relação à saúde mental, independentemente da situação ou doença.

A visibilidade proporcionada pelas ilustrações busca aguçar nossos sentidos em relação ao assunto, pois não apenas capturam uma parte da essência das personagens, como formam um elo concreto entre a literatura e a natureza humana, revelando sentimentos que, muitas vezes, ficam nas sombras, esperando para serem vistos e compreendidos. Afinal, são emoções intrínsecas a nossa existência, porém podem ser mais avassaladoras para uns.

Perpassando novamente as questões trazidas pelas personagens, o Gato de Cheshire atua como um lembrete constante dos gatilhos que podem surgir, sua presença sutil, mas marcante, reflete a maneira como esses elementos podem interagir e impactar a vida cotidiana de maneira profunda, mesmo que aparentem ser mínimos. O Coelho nos aproxima da inquietação e tensão que muitas vezes marcam os dias de quem vive com essa condição; a Rainha, ilustra a intensidade das emoções que podem surgir em momentos de crise, principalmente da raiva; o Chapeleiro, reflete a imprevisibilidade dos altos e baixos que permeiam a vida de quem enfrenta a ciclotimia; a Lagarta destaca as armadilhas que podem surgir como tentativas de fuga da dor emocional; Alice, em sua essência criativa, simboliza a capacidade de encontrar beleza e expressão nas experiências mais difíceis.

A aceitação é a chave para conseguir desenvolver suas características a seu favor, como dito por Carl Rogers em seu livro “*On Becoming a Person: A*

Therapist's View of Psychotherapy" (1995), mudamos quem somos quando nos aceitamos, já que não podemos fugir de nós mesmos, pensando dessa maneira, essas mudanças acabam por acontecer de forma natural. Essa passagem se tornou muito importante para mim, pois de fato observei que assim aconteceu comigo ao longo dos meus anos de terapia.

Por fim, espero que este projeto não apenas contribua para o campo acadêmico, desenvolvendo maior compreensão em torno da ciclotimia, mas também que promova empatia e respeito às singularidades humanas, encorajando uma reflexão sobre as complexidades da mente e do coração, assim como foi extremamente rico para minha jornada em busca de autocompreensão e equilíbrio emocional. No final das contas, assim como Alice, cada um enfrenta seu próprio "País das Maravilhas".

7. Referências

ALICE no País das Maravilhas. Direção de Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. Produção por Walt Disney. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1951. Disney Plus.

ALICE no País das Maravilhas. Direção de Tim Burton. Produção por Jennifer Todd, Joe Roth, Richard D. Zanuck, Suzanne Todd. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2010. Disney Plus.

ALLEN, J. G. **Ciclotimia: la versión leve del Trastorno Bipolar.** Portal Psicología y Mente. Barcelona. Agosto, 2015. Disponível em: <https://psicologiaymente.com/clinica/ciclotimia-trastorno-bipolar#google_vignette>. Acesso em: 11 de out. 2024.

ALMEIDA, Karla M. de. **Avaliação de personalidade em transtorno afetivo bipolar por meio do estudo de pares de irmãos.** Tese (Doutorado em Ciências), Faculdade de Medicina, Universidade de São Paulo. São Paulo, p.185. 2010. Disponível em: <[Microsoft Word - Karla Mathias de Almeida doutorado \(usp.br\)](#)>. Acesso em: 12 de out. 2024.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA). **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5.** 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BASCO, M. R. **VENCENDO O TRANSTORNO BIPOLAR COM A TERAPIA COGNITIVO-COMPORTAMENTAL.** Edição Paulo Knapp. Artmed. 2009.

BIELECKI, J. E.; GUPTA, V. **StatPearls: Cyclothymic Disorder.** National Library of Medicine. Trasure Island, Florida. Julho, 2023. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK557877/>>. Acesso em: 12 de out. 2024

BRAIT, Beth. **A Personagem.** São Paulo: Ática, 2002.

CAMACHO, M.; ALMEIDA, S.; MOURA, A. R.; FERNANDES, A. B.; RIBEIRO, G.; DA SILVA, J.A.; BARAHONA-CORRÊA, J. B.; OLIVEIRA-MAIA, A. J. **Hypomania Symptoms Across Psychiatric Disorders: Screening Use of the Hypomania.** Frontiers in Psychiatry. PubMed Central (PMC). Novembro, 2018. Disponível em: < <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6234765/>>. Acesso em: 12 de out. 2024.

CAMPOS, R. N.; CAMPOS, J. A. O.; SANCHES, M. **A evolução histórica dos conceitos de transtorno de humor e transtorno de personalidade: problemas no diagnóstico diferencial**. Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo), v. 37, n. 4, p.175-178. 2010.

Disponível em:
<<https://www.scielo.br/j/rpc/a/pG9R94Wxv9cTKWMjg4c7Hhb/?format=pdf>>.
Acesso em: 12 de out. 2024.

CARDOSO, B. S., et al. **Manifestações clínicas em pacientes com intoxicação mercurial procedente da região dos garimpos do Tapajós**. Revista Brasileira de Medicina Tropical, v. 30, n. 116, p. 1-6, 1994.

CARROLL, L; GARDNER, Martin. **Alice edição comentada: Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho**. Edição brasileira: tradução por Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

CARROLL, L. **The Nursery "Alice"**. People's edition. Londres: Macmillan and co, 1889.

Characters based on real people in Alice in Wonderland. Alice in Wonderland book collection blog. Disponível em: <<https://collectingalice.com/charaters-based-on-real-people-in-alice-in-wonderland/>>. Acesso em: 11 de out. 2024.

CHATTERJEE, A. K. **Oriental Dressings, Imperial Inhalations:The Indian Hookah in British Colonial Culture**. Journal of the Economic and Social History of the Orient (JESHO). V. 65, p. 279-324. 2022. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/354031506_Oriental_Dressings_Imperial_Inhalations_The_Indian_Hookah_in_British_Colonial_Culture#fullTextFileContent>. Acesso em: 12 de out. 2024.

COHEN, Morton N. **Lewis Carroll - A Biography**. Londres: Macmillan, 2015.

COOK, Pamela R. **Educational Trends: A Symposium in Belize, Central America**. Reino Unido: Cambridge Scholars Publishing, 2014.

CUOMO, I.; KOTZALIDIS G.D.; DE FILIPPIS S.. **Clinical stabilisation with lacosamide of mood disorder comorbid with PTSD and fronto-temporal**

epilepsy. Acta Biomed. Roma: vol. 88, n. 2, p.185-189. 2017. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/41c8/0e41046747ec2655d02a5cffe22198dbf9e4.pdf>>. Acesso em: 11 de out. 2024.

DICKENS, C. **The Mystery of Edwin Drood**. Londres: Chapman and Hall, 1870.

DOYLE, A. C. **The Sign of the Four**. Londres: Penguin Books, 2001.

DUKES, H. **Lewis Carroll's Illustrations for "Alice's Adventures Under Ground" (1864)**. The Public Domain Review. Junho, 2021. Disponível em: <<https://publicdomainreview.org/collection/carroll-illustrations-for-alice-underground/>>. Acesso em de 11 de out. 2024

FINE, Edward J. **Chapter 8 - The Alice in Wonderland Syndrome**. Progress in Brain Research. Buffalo, Nova York: v. 206, p.143-156. 2013. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/B9780444633644000259?via%3Dihub>>. Acesso em: 12 de out. 2024.

GAGA, Lady. **Alice**. Estados Unidos: Interscope Records. 2020.

GOLDSCHMIDT, A. M. E. **"Alice in Wonderland" Psycho-analyzed**. New Oxford Outlook, v. 1, no. 1, p. 68-72. Maio, 1933.

HECKER, Ewald. **Cyclothymia, a Circular Mood Disorder**. History of Psychiatry, V. 14, n. 3, p.391-399. 1898. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0957154X030143008>>. Acesso em: 12 de out. 2024.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. -- São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

Kraepelin, E. **Psychiatrie: ein Lehrbuch für Studierende und Ärzte**. Creative Media Partners, LLC. 2018.

KENDLER, K. S.; ENGSTROM, E. J. **Kahlbaum, Hecker, and Kraepelin and the Transition From Psychiatric Symptom Complexes to Empirical Disease Forms**. American Journal of Psychiatry, v.142, n. 2, p.102–109. Agosto, 2016. Disponível em: <[Kahlbaum, Hecker, and Kraepelin and the Transition From Psychiatric Symptom Complexes to Empirical Disease Forms | American Journal of Psychiatry \(psychiatryonline.org\)](#)>. Acesso em: 12 de out. 2024.

JAMISON, K.R. **Touched with Fire**. Free Press Paperbacks, Simon & Schuster Inc. New York, 1994.

Lewis Carroll's Illustrations for "Alice's Adventures Under Ground" (1864). The Public Domain Review. Reino Unido. Junho, 2021. Disponível em: <<https://publicdomainreview.org/collection/carroll-illustrations-for-alice-underground/>>. Acesso em: 11 de out. 2024.

MAUER, S.; MOUSFI, A. K. J. **Temperamentos afetivos: um conceito esquecido**. Medscape. Novembro, 2023. Disponível em: <<https://portugues.medscape.com/verartigo/6510284?form=fpf>>. Acesso em: 12 de out. 2024.

MAUROIS, André. **História de Inglaterra**. Trad. Maria Henriques Ossvald. Lisboa: Editorial Aster. São Paulo: Editorial Flamboyant, [s.d.].

MOINI J.; LOGALBO, A.; AHANGARI, R. **Foundations of the Mind, Brain, and Behavioral Relationships: Chapter 17 - Affective disorders**. Academic Press. P. 283-303. 2023. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/B9780323959759000068>>. Acesso em: 12 de out. 2024.

MORAIS, Flávia D. C. **A evolução da modernidade na Filosofia e na Literatura: a literatura vitoriana como tradução moralizante no ensino de uma época**. Tese (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, p. 147. 1999.

MURRAY, T. J. **The Neurology of Alice in Wonderland**. Le Journal Canadien des Sciences Neurologiques. Nova Escócia: p. 453-457. Novembro, 1982. Disponível em: <[the-neurology-of-alice-in-wonderland.pdf](#) (cambridge.org)>. Acesso em: 12 de out. 2024.

NELSON, C.A.; SCOTT, R.D.; BHUTTA Z.A.; HARRIS N.B.; DANESE A.; SAMARA M. **Adversity in childhood is linked to mental and physical health throughout life**. PubMed Central (PMC). Outubro, 2020. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7592151/>>. Acesso em: 12 de out. 2024.

PELLEGRINI, Tânia. **Literatura, Cinema e Televisão**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2003.

PERUGI, G.; HANTOUCHE, E.; VANNUCCHI, G.; PINTO, O. **Cyclothymia reloaded: A reappraisal of the most misconceived affective disorder**. J Affect Disord, PubMed Central (PMC). National Library of Medicine. Setembro, 2015. Disponível em: <<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26005206/>>. Acesso em 12 de out. 2024.

PERUGI, G.; HANTOUCHE, E.; VANNUCCHI, G.; PINTO, O. **Diagnosis and Treatment of Cyclothymia: The “Primacy” of Temperament**. J Affect Disord, PubMed Central (PMC). National Library of Medicine. P. 372-379. Abril, 2017. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5405616/#>>. Acesso em 12 de out. 2024.

ROGERS, C. R. **On Becoming a Person: a Therapist's View of Psychotherapy**. Boston: Houghton Mifflin Company. 1995.

SANTANA, L.W.A.; SENKO E.C. **Perspectivas da Era Vitoriana: sociedade, vestuário, literatura e arte entre os séculos XIX e XX**. Revista Diálogos Mediterrânicos. N. 10, p. 189-215. Junho, 2016. Disponível em: <<https://www.dialogosmediterraneos.com.br/RevistaDM/article/view/209/216>>. Acesso em: 11 de out. 2024.

SOARES, M. B. M. **Transtornos de Humor e Criatividade**. São Paulo, 2015. Disponível em:<<https://www.mbmacedosoares.com.br/2015/05/transtornos-de-humor-e-criatividade/>>. Acesso em: 11 de out. 2024.

SOUZA, J P. S. T. de. **Ciclotimia, estudo e revisão monográfica: A doença afetiva, o temperamento ciclotímico, a psicopatologia inserida no espectro bipolar**. Tese (Mestrado em Medicina) - Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade da Beira Interior. Covilhã, Portugal, p.34. 2016. Disponível em <https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/5216/1/4849_9628.pdf>. Acesso em: 12 de out. 2024.

SUZINA, J. **Conversation with Martin Gardner, The Annotator of Wonderland**. The Five Owls. V. 14, n. 3, p. 61-64. Janeiro/Fevereiro, 2000. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/339831659_Conversation_with_Martin_Gardner_the_Annotator_of_Wonderland#fullTextFileContent>. Acesso em 11 de out. 2024.

WILDE, O. **O retrato de Dorian Gray**. Portugal: Abril Controljornal. 2000.

ZIERER, Otto. **Pequena história das grandes nações: Inglaterra**. São Paulo: Círculo do Livro, 1978.