

ALICE ȘI DRUMUL CĂTRE MATURIZARE: ANALIZĂ DIN PERSPECTIVA PSIHOLOGIEI COMPLEXE ȘI A MITOLOGIEI

MIRELA VASLUIAN

Alice and the Quest toward Herself: An Analysis in Light of Complex Psychology and Mythology. Carroll's *Alice in the Wonderland* (1865) and *Through the Looking Glass, and what Alice found there* (1871) have opened, in a rather disruptive manner, a whole interdisciplinary universe. Carroll's intuition guides him to discover and make use of symbols and archetypal representations, unconscious universal moulds of human experience with powerful reconciliation potential between conscious knowledge and collective unconscious. This isn't an absolute premiere, since cultural or artistic products, in general, have this innate reconciliation potential. Carroll's innovation consists rather in his choice of artistic expression means and in his rich, non-sensical sometimes-awkward language. His writings reflect not only the need of reconciliation at a personal level, as part of the growing process of a human being, but also the need of a reconciliation at the society level dominated by black-and-white views about socialized man (opposed to the instinctual man), about civilized superior man (opposed to the inferior man), about technologized human world (opposed to natural, vegetal and animal world), about imaginative man (opposed to the rational man). The Alice's stories are a fascinating and continuous display of archetypal features mixed together in characters like the White Rabbit, the March Hare, the Mad Hatter, Absolem the Caterpillar, the Red Queen and her Jabberwocky, the White Queen, the Cheshire Cat, etc. From a mythological point of view, we may understand Carroll's stories as an instance of the perpetual human pursuit of restoring the innocence, or as an unusual upside-down heroic path toward a new order.

Key words: Lewis Carroll's *Alice*, archetypal representations, collective unconscious, complex psychology, conscious knowledge, heroic path, restoring the innocence.

Filmele regizate de Tim Burton: *Alice în Țara Minunilor* și *Alice în Țara Oglinziilor*, care au la bază cărțile cu aceleași nume publicate de Lewis Carroll, (Charles Lutwidge Dodgson) în 1865 și 1871, aduc în atenția publicului, după multă vreme, povestirile care au fost considerate de unii nonsens, iar de alții scrieri inovative și încărcate de înțelesuri profunde. Împrumutând un termen adesea utilizat în zilele noastre ca să desemneze o tehnologie care deschide un întreg domeniu, am putea denumi povestirile lui Carroll ca fiind *disruptive*, în sensul că acestea deschid atât de multe porți către alte domenii, încât este dificil chiar să fie încadrate într-un gen literar.

Nina Demourova, traducător și editor în limba rusă a seriei *Alice* descrie demersul său de a încadra povestirile într-un gen literar astfel: „Prin profunzime și efecte, povestirile lui Carroll realizează în cea mai originală și neașteptată moda-

litate ambele tipuri de percepții, științifică și literară. Acesta este motivul pentru care atât filosofii, logicienii, matematicienii, fizicienii, psihologii, folcloriștii, politicienii, cât și criticii literari și cititorii găsesc material pentru gândire și interpretare în povestirile seriei Alice”¹.

Această multidisciplinaritate este de cele mai multe ori efectul reprezentărilor arhetipale pe care le găsim din abundență în cele două scrieri. Dovada că suntem în domeniul inconștientului o reprezintă modul în care a apărut prima povestire, *Alice în Țara Minunilor*. Aceasta a fost concepută în mod spontan de către autor, în decursul unei excursii cu barca, și deși a fost revizuită în mai multe rânduri, și-a păstrat structura inițială. Alte indicii că ne aflăm în domeniul inconștientului, mai precis în cel al inconștientului colectiv, sunt legate de însuși firul narativ al povestirii, care începe cu prăbușirea fetei în subteran prin gaura viziunii unui iepure, mențiunile acesteia legate de faptul că visează și mențiunea omidei Absolom, că țara minunilor („wonderworld” în limba engleză) este de fapt rezultatul înțelegerii greșite a cuvântului dedesubt („underworld” în limba engleză). Denumirea de *lume de dedesubt* apare în numeroase mitologii, indienii Pueblo și Navajo, de exemplu, cred în existența a *patru lumi de dedesubt* care se succed una altelea².

Înainte de a trece la următorul pas în analiza noastră, vom încerca să conturăm cu mai multă claritate cadrele ei teoretice și culturale. În capitolul dedicat psihologiei analitice jungiene din cartea lui Vasile Dem Zamfirescu *Introducere în psihanaliză*, găsim explicat rolul arhetipurilor și dinamica imprimată de acestea inconștientului colectiv și conștiinței:

„Inconștientul colectiv este, în virtutea naturii sale, sanogen. Arhetipurile, în calitate de conținuturi ale inconștientului colectiv, sunt creatoare de cultură, și nu opuse culturii. În viziunea lui Jung, dezechilibrul apare când din conștient lipsesc anumite arhetipuri, adică experiența ancestrală pe care o înmagazinează, conflictul dintre inconștientul colectiv și spiritul conștient fiind de neconceput datorită identității lor”³.

Această afirmație ne duce cu gândul la faptul că orice manifestare culturală care își are originea în inconștientul colectiv ne poate vindeca, însănătoși, echilibra, atât la nivel individual, cât și la nivel social, de obicei intrând în opoziție cu conștientul individual sau colectiv.

În mitologie găsim aceeași idee de echilibrare între elementele naturale, sociale și spirituale făcând apel la inconștient, la *lumea de dedesubt* – în mitologia populației Zuni. În diferite versiuni ale mitului, populația originară Zuni locuiește

¹ Nina Demurova, „Toward a Definition of Alice's Genre: The Folktale and Fairy-Tale Connections”, în *Lewis Carroll: A Celebration, Essays on the Occasion of the 150th Anniversary of the Birth of Charles Lutwidge Dodgson*, ed. Edward Guiliano, New York, Clarkson N. Potter, 1982, pp. 75–88.

² Clifton Snider, „Everything is Queer To-day’: Lewis Carroll’s Alice Through the Jungian Looking-Glass”, <http://web.csulb.edu> – ultima accesare la data de 10 iunie 2017.

³ Vasile Dem Zamfirescu, *Introducere în psihanaliză: Inconștientul personal și colectiv*, București, Editura Trei, 2012, p. 346.

la patru lumi distanță sub suprafața pământului, în pântecul *Mamei Pământ*, într-un stadiu nedezvoltat și nediferențiat. Ea caută *Mijlocul Lumii*, acel loc în care elementele naturii sunt sincronizate cu cele sociale și spirituale. Acesta este locul în care fiecare membru al populației se poate „coace” și diferenția ca individ⁴.

Și cum în orice analiză cheia este să ne adresăm întrebările corecte, în cazul seriei *Alice*, întrebarea îndreptățită ar fi: Care sunt domeniile vieții conștiente pe care încearcă să le „însănătoșează” povestirile *Alice în Țara Minunilor* și *Alice în Țara Oglinzilor* ca produse culturale al vremurilor lor?

În memoriile sale, Barbara Hannah, contemporană cu Carroll și colaboratoare a lui Jung, descrie patru deficiențe ale culturii occidentale, dar și ale ideologiei Bisericii de la acea vreme, care ar putea explica compensările arhetipale din seria *Alice*⁵. Prima ar fi excluderea naturii de către cultura occidentală. În același spirit, putem considera mișcarea modernă ecologistă o reacție împotriva acestei excluderi. A doua deficiență este alienarea omului în raport cu instinctele sale proprii, îndepărtarea de instinct, situație care a generat o stare deplorabilă a întregii umanități. A treia excludere și poate cea mai dăunătoare din punct de vedere psihologic, pentru că îl împiedică pe om să își recunoască propria umbră, este excluderea slăbiciunilor umane, excluderea *omului inferior*. A patra excludere citată de Hannah se referă la fantezia creativă, care deseori vine „la pachet” cu „ciudățeniile” individuale, fantezie „căreia, dacă i s-ar acorda libertate totală, ar conduce individul la descoperirea scânteii divine din sine însuși”⁶. Problema aici este că, excluzând „ciudățeniile”, aspectele inacceptabile ale individului, aspecte care merg de la trăsături fizice până la orientarea sexuală, îngrădim de fapt creația în sine și mântuirea individului prin creație.

Acum, după ce am creionat cadrul cultural al mijlocului de secol XIX și am adresat pe scurt conceptele de inconștient colectiv și arhetipuri, putem trece la analiza în detaliu a reprezentărilor arhetipale.

Alice pornește în călătoria sa către *Mijlocul Lumii* și întâlnește pe drum o mulțime de personaje. Călătoria se finalizează cu o regăsire a unei identități uitate, cu o îmbogățire a stării inițiale. Pe măsură ce înaintează în povestire și integrează diferite reprezentări arhetipale, Alice se apropie de adevărata ei natură. Alice de la sfârșitul călătoriei prin Țara Minunilor este aceeași Alice, dar nu tocmai, este o Alice care a recâștigat valori fundamentale, iubirea, relaționarea. Dintr-un anumit punct de vedere putem să privim aventura lui Alice ca pe un parcurs al eroului, dintr-un alt punct de vedere o putem vedea ca pe o reeditare a inocenței, conținută atât în faptul că un copil pornește în aventură, și nu un adult, cât și în trăsături ale anumitor personaje, Pălărierul Nebun, Regina Albă, cei doi gemeni etc. Ideea de restabilire a paradisiului pierdut, a stării de inocență primordială, este dată și de nonsensul întâlnit la fiecare pas în acest tărâm. Avem de-a face cu o lume cu susul în jos. Nimic din ce este știut, învățat anterior nu funcționează aici. Alice poate fi

⁴ Will Roscoe, *The Zuni Man-Woman*, Albuquerque, University of New Mexico, 1991.

⁵ Clifton Snider, *op. cit.*

⁶ Clifton Snider, *op. cit.*

privită fie ca un personaj-copil *în carne și oase*, dar și ca un simbol arhetipal al lui *Puer Aeternus*, în cazul ei – *Puella Aeterna*. Referiri la primordial sunt prin personaje cum ar fi Humpty Dumpty, oul, care pentru alchimiști reprezintă „conținătorul materiei și al gândului”⁷.

Asemenea lui Loki din mitologia nordică, cel care făcea farse tuturor, sau asemenea clovnului Newekwe, în mitologia Zuni, care îi ajută pe oameni în perioade dificile vorbind de-a-ndoaselea și spunând opusul a ceea ce intenționează să spună, reprezentări arhetipale ale tricksterului precum Pălărierul Nebun, Iepurele de Martie, Tweedledum și Tweedledee aduc râsul vindecător în povestirile *Alice*.

Trăsături ale arhetipului spiritului se regăsesc în personajele Iepurele Alb, Omida Absolom, Regina Albă, pisica de Cheshire. Atributele de ghid ale arhetipului spiritului, combinate cu atributele de deținător al unui teritoriu pe care eroul încă nu este pregătit să calce, explică această alocare a trăsăturilor. Alice ajunge în *Țara Minunilor* asemănător modului în care protagonistul basmului *Aleodor Împărat* ajunge pe teritoriul lui *Jumătate de Om călare pe Jumătate de Iepure șchiop*. Este un erou nepregătit care nu are un scop. Arhetipul spiritului nu poate fi provocat la luptă, el trebuie să fie înduplecat. Alice are de înduplecat toate aceste personaje care mai apoi o ghidează în călătoria sa.

Ezitatea eroului de a-și asuma căutarea este clară la începutul povestirii *Alice în Țara Minunilor*, când protagonista pătrunde în această lume care îi reamintește de un vis pe care l-a avut. Creaturile din Țara Minunilor o întâmpină și pe buzele tuturor persistă aceeași întrebare: „Este aceasta Alice sau o altă fetiță?”. Ele îi arată un Oracol ca un calendar, în care este înfățișată Alice care se luptă și omoară dragonul (Jabberwocky). Alice răspunde că aceasta nu este ea, că o fată ca ea nu poate ucide o creatură atât de masivă. Abia după mai multe întâlniri cu alte arhetipuri Alice este pregătită să se confrunte cu fricile ei condensate în imaginea dragonului uriaș.

La o analiză în profunzime, ce devine evident și caracteristic pentru scrierile lui Carroll este regăsirea aceluiași trăsături arhetipale la mai multe personaje. Este dificil să vorbim despre reprezentări arhetipale pure, deși, în funcție de concentrația trăsăturilor, unele personaje poartă mai mult dintr-o reprezentare arhetipală și mai puțin din alta.

Iepurele Alb, mesagerul curții regale a Regelui și Reginei de Cupă, poate fi o reprezentare arhetipală a heraldului. Heraldul este un caracter arhetipal care apare atunci când este pe cale să se întâmple o mare schimbare în viața protagonistului sau chiar înainte ca protagonistul să traverseze dintr-o lume în alta. Este comun ca imagine arhetipală atât în basme (vezi basmele românești în care eroii se întâlnesc cu personaje care le indică ce au de făcut ca să poată trece în lumea cealaltă și de ce resurse au nevoie), cât și în mitologie – vezi zeul Hermes al grecilor sau Mercur al romanilor. Ba mai mult, zeul Hermes conține atât reprezentarea de herald, de mesager, dar și pe aceea de trickster, fiind și zeul hoților.

⁷ Clifton Snider, *op. cit.*

Pisica de Cheshire este o creatură unică printre celelalte creaturi din Țara Minunilor. Este în mod limpede o compensare pentru lumea patriarhală în care trăiește autorul, fiind un simbol feminin. Pisica își folosește logica imbatabilă, care nu are nimic în comun cu logica din lumea conștientă, pentru a o ajuta pe Alice. Zâmbetul pisicii de Cheshire simbolizează tocmai acest aspect al superiorității, cripticului, al cunoștințelor profunde. Este asemănător zâmbetului lui Merlin, mai degrabă „un rânjă, efect al unei cunoașteri mai profunde a conexiunilor invizibile”⁸. Întrunește atât trăsături ale arhetipului Trickster, făcând întotdeauna ce îi convine, dar și trăsături ale arhetipului spiritului, ghidând-o pe Alice și ajutând-o să vadă imaginea de ansamblu.

Regina de Cupă sau Regina Roșie este conducătorul Țării Minunilor; ea iubește tot ce este supradimensionat și vrea să fie tot timpul în control. Reprezintă o compensare a excluderii *omului inferior*, a trăsăturilor nedorite de societate – impulsivitatea, cruzimea, dominanța. Semnifică și un pol al opoziției dintre Logos și Eros, sau dintre funcția emoție și funcția rațiune, celălalt pol fiind reprezentat de Regina Albă. Exacerbarea uneia o aruncă pe cealaltă în umbră, lucru care se întâmplă și cu Regina de Cupă, care se opune în povestire Reginei Albe. În această constelație, Regina Roșie reprezintă arhetipul Umbrei, fiind personajul negativ al povestirii. În Umbră se regăsesc trăsăturile nedorite, dar și resursele, culoarea roșie reprezintă arhetipal viața, sângele. Regina de Cupă se află în centrul conflictului interior al lui Alice, care pentru a reface echilibrul se va lupta cu dragonul Reginei de Cupă, de asemenea o reprezentare a Umbrei. Regina și dragonul sunt sursa fricii lui Alice, așa cum se întâmplă de obicei în confruntarea cu arhetipul Umbrei. Așa cum regăsim și în alte mitologii, dragonul sau balaurul poate fi angajat în luptă și învins prin tăierea capului.

Regina Albă este arhetipul Personei, în opoziție cu Umbra. Toate atributele pure, acceptate de societate, se regăsesc în acest arhetip care este perfect în tot ceea ce face. Gesturile ei, modul în care vorbește și se comportă, faptul că era copila favorită a părinților o recomandă ca întrupând acest arhetip. Singurul indiciu că reprezintă o mască ce ascunde personajul în sine vine din ecranizarea povestirii *Alice în Țara Oglinzilor*, povestire care explică splitarea celor două personaje în bun și rău. Cele două regine, fetițe fiind, primesc de la mama lor interdicția de a mai mânca prăjiturele. Fetița care ulterior va deveni Regina Albă mănâncă pe ascuns prăjiturele, însă confruntată cu fapta sa, nu o recunoaște. Vina cade pe fetița care va deveni Regina Roșie; aceasta, neputându-și dovedi nevinovăția, acumulează în timp resentimente și devine impulsivă, crudă și necruțătoare, dorindu-și puterea cu orice preț. La toate acestea se adaugă și un accident în urma căruia fetița suferă o lovitură puternică, lovitură care o lasă cu un cap supradimensionat. În această dezvăluire se vede limpede jocul dintre Persona și Umbră. La una dintre fetițe, viitoarea Regină Roșie, trăsăturile negative sunt aduse în comportamentul său fățiș, resursele rămânând în umbra, iar la cealaltă fetiță, Regina Albă, trăsăturile negative sunt împinse în

⁸ Clifton Snider, *op. cit.*

umbră. Persona Reginei Albe este cea acceptabilă social, însă ambele organizări sunt dezechilibrate. Cele două regine au nevoie de o reconciliere, pe care o aduce Alice luptând cu dragonul.

„Suntem cu toții nebuni aici” îi spune pisica de Cheshire lui Alice, referindu-se la faptul că se află pe tărâmul inconștientului colectiv, unde toate faptele par nebunești pentru rațiunea umană. La fel de nebun este și Pălărierul Nebun, numele îl desemnează ca fiind astfel. Personajul are trăsături care îl recomandă în calitate de reprezentare a arhetipului spiritului, dar și trăsături care ne duc cu gândul la arhetipul Infans. Machiajul său schimbător, clăia de păr portocaliu care are propria sa viață ne duc cu gândul la arhetipul triksterului.

Faptul că Pălărierul nebun este pe moarte pentru că Regina Roșie i-a omorât părinții ne spune iar destul de multe despre plasarea sa în corelație cu arhetipul Umbrei. Necunoscându-și începuturile, originile, prima creație, Pălărierul Nebun nu poate supraviețui. Asemănător metaforei copilului din filmul lui Kim Ki-Duk „Primăvara, Vara, Toamna, Iarna... și din nou Primăvara”, care își socializează impulsurile arhetipale devenind dintr-o ființă lipsită de compasiune, una care respectă animalele și natura, la fel și Alice își recâștigă atributele instinctuale și creative prin salvarea Pălărierului Nebun de la moarte. Singura deosebire, care reflectă diferențele dintre cultura orientală și occidentală, este aceea că în filmul lui Kim Ki-Duk copilul devenit adult urmează și acceptă ciclul nesfârșit al samsarei, pe când Alice intervine în cursul neîntrerupt al timpului. În *Alice în Țara Oglinzilor* timpul este personificat de un bărbat asistat de tehnicieni săi care sunt secunde, minute și ore. Omul occidental se teme de timp și încearcă să intervină în cursul său, în vreme ce omul oriental se aliniază cursului timpului.

În *Alice în țara minunilor* și în *Alice în Țara Oglinzilor*, modul în care plantele sunt personificate și faptul că animalelor le este conferită aceeași valoare ca și oamenilor vorbește despre același tip de reechilibrare menționat în introducere. Interacțiunea lui Alice cu animalele și modul în care se raportează la natură amintește de ceea ce Lévy-Bruhl numea *participare mistică*, o calitate pe care Alice a împrumutat-o de la omul primitiv și pe care omul conștient de eul său a pierdut-o⁹.

Limbaajul în sine este simbolic, criptic și completează atmosfera de aparent nonsens. W.H. Auden merge mai departe de atât și spune că unul dintre cele mai puternice personaje din *Alice în Țara Minunilor* este însăși limba engleză. Cuvântul, Logosul sunt proeminente în atât de multe moduri, prin ghicitori, prin jocurile de cuvinte, prin grija pentru înțelesurile profunde, încât ar fi nevoie de un întreg alt eseu ca să le putem dezbate. Grija pentru limbaj și Logos completează motivul *syzygos*¹⁰ introdus de Jung, al diadei, al perechilor aflate în opoziție. Logosul, principiu al masculinului și al spiritului, se opune Erosului, principiu al femininului și al sufletului, și creează în tensiune în această pereche.

⁹ Clifton Snider, *op. cit.*

¹⁰ Termenul „Syzygos” (gr.) – „syn” (împreună) + „zygon” (jug) – înseamnă „cuplu”, „soț și soție”.

Alice înfrânge dragonul și pe Regina Roșie, iar tensiunea dintre Regina Roșie și Regina Albă este redusă la una care menține funcționarea regatului în pace. Ea trebuie să se confrunte cu o ultimă provocare, aceea de a se despărți de creaturile din Țara Minunilor. Îi va fi foarte greu să se despărță de Pălărierul Nebun, știind că odată ce se vor despărți nu își va mai aminti de el. Simțind că acum poate să facă aproape orice, îi spune Pălărierului că nu îl va uita. Această afirmație arată că Alice este pregătită să se întoarcă și nu se va mai ascunde de provocările vieții în această lume vrăjită.

Renașterea eroului este înfăptuită atunci când, ajunsă înapoi acasă, Alice începe să ia decizii pentru ea însăși și nu pentru ca să îi mulțumească pe ceilalți. Refuză căsătoria impusă de familie și își susține ideile și spiritul de aventură dorind să călătorească în China. Ideea pare nebunească, însă este în spiritul gândirii creative, fanteziste, atât de vitregită de regulile vremii, pe care Alice a recuperat-o în aventura ei din Țara Minunilor.

Alice nu va uita niciodată experiența ei în Țara Minunilor și obstacolele pe care a trebuit să le depășească. Țara Minunilor (*Wonderland*), Lumea de Dedesubt (*Underland*) simbolizează toate schimbările pe care ființa umană trebuie să le traverseze în drumul dinspre copilărie spre maturitate, precum și confuzia generată de această călătorie. Alice a fost aruncată într-o lume în care nimic nu pare să aibă sens, de aceea este forțată să găsească mai întâi ceea ce are sens pentru ea. În acest mod ea și-a recuperat identitatea uitată.