CONCEPTUAL INTEGRATION IN *HESPERUS* BY IOAN PETRU CULIANU

Adriana Dana LISTES POP
"Babeş-Bolyai" University of Cluj-Napoca

Abstract: Blending or conceptual integration is a mental operation required to make meaning in everyday life, as well as in scientific, artistic and social reasoning, by finding correspondences among various information sources. The input mental spaces are blended through selective projection on the blended space, being connected through vital conceptual relations, so that a new emergent structure is generated by the processes of composition, completion and elaboration[1]*. Ioan Petru Culianu approaches the blending process in the study Out of this World, including it in the range of mental phenomena, explaining it as a process of convergence or mental synthesis, where various elements and past experiences become convergent and influence the perception of the new experience*[2]*. However, Culianu's interest in this phenomenon is older, dating from his youth years in Romania, being traced in the story titled The Third History / Istoria III, included in the volume The Art of Fugue.*

Keywords: blending, conceptual integration, mental spaces, convergence, Hesperus.

Modul de interpretare a noilor evenimente se bazează pe amestecul unor informaţii, stări, presupuneri, cadre culturale, similar mecanismului visului, conform "tendinţei noastre mentale de a turna fiecare nouă experienţă în vechi tipare expresive"[3], motivul visului fiind central în romanul *Hesperus*. Procesul de convergenţă porneşte de la sinteza mentală a unor elemente divergente care sunt procesate în mod activ, rezultând o nouă structură care conţine date din vechiul şi din noul eveniment, nefiind o repetare a situaţiei iniţiale. Fiecare nouă experienţă este percepută prin prisma experienţelor precedente, care exercită o influenţă puternică asupra celei noi. Explicaţia stă în modul de gândire, fiind, din punctul său de vedere, o materializare a fenomenelor cognitive umane, care se derulează conform unor cadre de gândire sau paradigme de reguli comune. Procesarea mentală a noilor evenimente depinde, astfel, de informaţiile culese de aparatul de percepţie, de reprezentarea internă a acestora, de datele stocate în memorie şi de fuziunea acestora informaţii, suprapuse, sintetizate şi regândite.

[1] Gilles Fauconnier, Mark Turner, "Conceptual Blending, Form and Meaning", *Recherches en Communication* 19, 2003, p. 60.
[2] "Toate experienţele precedente par să fie convergente şi să influenţeze profund ceea ce considerăm a fi o experienţă nouă, proaspătă. Această convergenţă se produce îndeosebi sub pragul conştiinţei şi presupune o sinteză mentală a mai multor elemente, o prelucrare activă a noului eveniment care nu este o simplă repetare a ceva din trecut", Ioan Petru Culianu, *Călătorii în lumea de dincolo,* ediţia a III a, traducere din limba engleză de Gabriela şi Andrei Oişteanu, prefaţă şi note de Andrei Oişteanu, cuvânt înainte de Lawrence E. Sullivan (în româneşte de Sorin Antohi), Iaşi, Polirom, "Biblioteca Ioan Petru Culianu", 2007, p. 46.
[3] *Ibid.*

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

În orientarea spre psihologia cognitivă, Ioan Petru Culianu este influențat de studiile lui Rudy Rucker, dar și de Walter Gerbino, specialist în psihologia proceselor cognitive, cu care admite că s-a cunoscut în Olanda, eveniment menționat în introducerea ediției americane a studiului *Eros și magie în Renaștere*[4]. Conceptul de blending[5] este prezent și la Rudy Rucker, în studiul *Instrumente mentale*, în tabelul diadei opoziției numeric-spațiale, ce marchează diferențele dintre individual și colectiv, încadrat în coloana spațialului, ca opus distingerii, fiind marcat analog și continuu. De asemenea, Rucker abordează și conceptul de integrare[6], înțeles ca proces matematic, echivalat unui mod de calcul prin secvențializare. În cercetările sale, Gerbino elaborează teoria fuziunii informațiilor, preluată de Culianu în conceptul de convergență mentală, ce constă într-o sinteză mentală a informațiilor interne și externe, actuale și precedente. În ultimele studii științifice, Culianu elaborează o teorie a multidimensionalității mentale, utilizând analogia computerului pentru a demonstra modul în care funcționează mintea umană. În viziunea lui Culianu, conștiința umană este un ecran tridimensional[7], funcționând printr-un ”proces de interacțiune a minților umane”[8], explicat printr-un fenomen de convergență mentală. Aceeași descriere a conștiinței o oferă în articolul *Sistem și istorie*, unde Culianu accentuează multidimensionalitatea conștiinței (”Gândurile care circulă în spațiul conștiinței mele (care nu este creierul însuși, ci, cum ar fi, ”ecranul” multidimensional al creierului) produc acest text prin manipularea fractalului limbii engleze”)[9].

Conform lui Sorin Antohi, Culianu ar fi utilizat conceptul de blending[10] în propunerea proiectului *The Oxford Encyclopedic History of Magic*, menționat de editor în informația paratextuală, notele de subsol 28 și 36, incluse în textul introductiv al volumului *Jocurile minții*. În nota 36, Antohi afirmă că, deși Culianu ”nu putea cunoaște accepțiunea tehnică dată de Fauconnier, Turner și alții, sugera practic același lucru”[11], blendingul fiind definit ca un proces cognitiv subconștient. Un alt indiciu al integrării conceptuale ar putea fi reprezentat de

[4] Ioan P. Couliano, *Acknowledgments*, *Eros and Magic in the Renaissance*, translated by Margaret Cook, foreword by Mircea Eliade, Chicago and London, University of Chicago Press, 1987, p. xvi.
[5] Rudy Rucker, *Mind Tools: The Five Levels of Mathematical Reality*, Dover Publications, New York, p. 6.
[6] *Ibid.*, p. 13.
[7] ”Noi avem un ecran, conștiința noastră e, de fapt, un ecran Tridimensional. Alții spun că are mai mult de trei dimensiui. Imaginația noastră, visele, chiar conștiința noastră în general – e un fel de ecran, un spațiu similar cu ecranul unui computer”, Gabriela Adameșteanu, ”De vorbă cu Ioan Petru Culianu”, în *Păcatul împotriva spiritului. Scrieri politice, 2013Culianu, Ioan Petru, Păcatul împotriva spiritului. Scrieri politice,* ediția a II a adăugită, traduceri de Corina Popescu, Claudia Dumitrescu, Tereza Culianu-Petrescu, Dan Petrescu, notă asupra ediției de Tereza Culianu-Petrescu, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2005, p. 56.
[8] Ioan Petru Culianu, *Călătorii în lumea de dincolo*, *op. cit.*, p. 50.
[9] Ioan Petru Culianu, ”Sistem și istorie”, *Jocurile minții, Jocurile minții. Istoria ideilor, teoria culturii, epistemologie*, ediție îngrijită de Mona Antohi și Sorin Antohi, traduceri de Mona Antohi, Sorin Antohi, Claudia Dumitriu, Dan Petrescu, Catrinel Pleșu, Corina Popescu, Anca Vaidesegan, cu un studiu introductiv de Sorin Antohi, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2002, p. 289.
[10] ”Cele optsprezece arii (înțelese ca fuziuni de factori geografici, istorici și lingvistici; Culianu folosește termenul *blending*, la care voi reveni mai jos)”, Sorin Antohi, ”Laboratorul lui Culianu”, *Ibid.*, p. 64.
[11] ”În special conceptul de *blending*, pe care l-am semnalat într-un text al lui Culianu (unde, deși el nu putea cunoaște accepțiunea tehnică dată de Fauconnier, Turner și alții, sugera practic același lucru), mi se pare promițător, cu atât mai mult cu cât *conceptual blending* este definit ca proces cognitiv subconștient”, *Ibid.*, p. 79.

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

cele patru cercuri lăsate de dinții furculiței ce străpunge foaia de hârtie[12], simbol al lumii bidimensionale, inserat în introducerea articolului *Sistem și istorie* (”Ce ar *vedea* un locuitor bidimensional al Ținutului plan? El/Ea ar vedea un șir deșirat de fenomene: mai întâi patru linii rotunjite, recunoscute ca fiind cercuri, fără legătură între ele, corespunzând celor patru dinți ai furculiței”[13]), prin care Culianu introduce cititoarea în alegoria celor patru cercuri ce reprezintă spațiile mentale. În *Arta fugii*, cercul reprezintă capul uman (”Capul pe care mi-l desenasem eu era un cerc”[14], un fenomen similar integrării conceptuale fiind semnalat în povestirea *Istoria III* (”Nu știu de unde să încep să scriu povestea de față, dar primăvara, luna, câteva cărți, visele ultimelor nopți și examenul care se apropie au chemat-o din locuri întunecate”[15]). În același text, tânărul autor compară acest proces ce extrage informații din subteranul minții, cu mecanismul de generare al visului (”Cam același lucru se întâmplă cu visele mele”[16]). Se observă, astfel, că Ioan Petru Culianu era interesat de modul în care lucrează mintea umană și fenomenele cognitive încă de la începutul anilor ‘70, înainte de plecarea din țară, după cum se vede în textul *Istorii III*, dar și în *Jocul de zaruri*, unde este preocupat de corpul mental. Din păcate, povestirile scrise în tinerețe, propuse spre publicare editurii Eminescu[17] în anul 1971, sub titlul *Arta fugii*, au fost respinse de cenzura vremii, volumul fiind retras din tipografie, văzând lumina tiparului doar postum.

După plecarea în străinătate, Ioan Petru Culianu regreta că nu are suficient timp să scrie literatură, din epistolele schimbate cu Mircea Eliade se desprinde părerea de rău că timpul său și energia nu-i permit să materializeze povestirile și romanele schițate[18]. Se observă că în scrisoarea *53* scrisă în 1978 Culianu admite că nu credea să-i ia atât de mult timp să-și vadă proiectele literare scrise și publicate, în epistola *80* din 1980, Culianu pare ușor înspăimântat de faptul că nu are posibilitatea de a face creație literară[19], frustrarea crescând în intensitate în scrisoarea *81* din 29 august 1980, când, deși manuscrisul romanului *Hesperus* a fost finalizat, nu găsea soluții pentru publicarea acestuia, rugându-l pe Eliade să-l ajute în acest sens. Tânărul Culianu părea exasperat că, deși a redactat ”tone întregi de coli de hârtie”, nu a reușit să se vadă publicat până în acel moment, explicându-și situația nedorită

[12] ”Să ne imaginăm o lume bidimensională ca o foaie de hârtie infinit de subțire, în care trăiesc ființe complet plane”, Ioan Petru Culianu, ”Sistem și istorie”, *Ibid.*, p. 275.
[13] *Ibid.*
[14] Ioan Petru Culianu, *Arta fugii. Povestiri*. Cu cinci desene ale autorului, prefață de Dan C. Mihăilescu, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2002, *Arta fugii*, p. 188.
[15] *Ibid.*, p. 171.
[16] *Ibid.*
[17] ”Într-un proiect de plan editorial pe anul 1971, Editura Eminescu anunța, pentru luna iunie, apariția volumului ”, *Arta fugii*, schițe” de Ioan Petru Culianu”, Tereza Culianu-Petrescu, ”Cuvânt lămuritor asupra ediției”, *Ibid.*, p. 15.
[18] ”Cel puțin, acum înțeleg bine de ce nu pot scrie literatură: pentru că n-am timp, pentru că literatura cere migală. Sper că mai târziu voi mai scrie și sper să vă pun în mână cândva primul volum tipărit de povestiri, ori primul roman tipărit. Nu credeam să dureze atât, dar n-am ce face”, Ioan Petru Culianu *Dialoguri întrerupte. Corespondență Mircea Eliade – Ioan Petru Culianu*, ediția a doua revăzută și adăugită, prefață de Matei Călinescu, ediție îngrijită de Tereza Culianu-Petrescu și Dan Petrescu, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2013, ”53”, p. 160.
[19] *Ibid.*, ”80”, p. 221.

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

printr-o formă de ghinion[20]. Romanul *Hesperus* pare a fi fost scris în colaborare cu soția sa, Carmen Culianu, după cum reiese din scrisoarea *82* din septembrie 1980, semnată de Culianu împreună cu Carmen, adresată lui Mircea Eliade și soției sale, Cristinel:

”M-am bucurat tare mult că v-a plăcut cartea lui Ioan – am pus și eu o bucățică de suflet în ea, asistând de foarte aproape la elaborarea ei și la ”chinurile facerii”. Mă alătur întru totul criticii Dvs. în ceea ce privesc [sic!] ”barbarismele” – nici mie nu-mi place stâlcirea Lbii noastre și schimonosirea ei (aici nu e cazul decât într-o foarte mică măsură) după tiparele occidentale, voit sau nevoit. Aș vrea tare mult ca această carte să aibă succes, mai ales că reprezintă o cotitură în activitatea de scriitor a lui Ioan. Mie mi-a plăcut foarte mult că vrea să spună ceva, că găsești lucruri la care te poți gândi și după ce închizi cartea. Sper foarte mult să nu fiu subiectivă în aprecierile mele. Cu multă dragoste, Carmen”[21].

Culianu precizează în subsolul aceleiași scrisori faptul că, soția sa, Carmen s-a implicat în crearea romanului *Hesperus*, începând de la dezbaterea ”planului detaliat al cărții”[22], continuând cu presiunile exercitate pentru renunțarea la câteva capitole nepotrivite, direcționând autorul spre sobrietate. Fără contribuția ei, Culianu recunoaște că romanul ”ar fi ieșit mult mai prost”, Carmen nefiind mulțumită de felul în care tânărul a scris literatură până atunci[23]. Prefața romanului a fost scrisă de Mircea Eliade, acceptul fiindu-i comunicat lui Culianu în scrisoarea *85* din martie 1981, marele savant arătându-se bucuros (”Voi scrie cu bucurie prezentarea – și Prefața”[24]), solicitându-i autorului trimiterea titlului și a unui rezumat succint al cărții.

Romanul se deschide cu prefața alografă semnată de Mircea Eliade, ”nașul literar”[25] al lui Culianu, fiind prezentat de Mircea Eliade ca ”operă științifico-fantastică și o ”călătorie filozofică” într-o lume paralelă”[26], construită pe o structură mitologică. În viziunea savantului, acțiunea romanului surprinde viața umană derulată într-un viitor tehnologizat, context în care în care percepția timpului este modificată. Este important de reținut că primul capitol, *Prolog*

[20] ”Sunt de-acum vreo cincisprezece ani de când bat la mașină, cu multă îndârjire, tone întregi de coli de hârtie. Mă uit de pildă la cartea despre Renaștere: vreo mie de pagini scrise, vreme de zece ani, din care a fost publicat până acum doar un articol de *cinci pagini*. E drept, multe erau producții grăbite, altele necorespunzătoare cu ansamblul, totuși eu acuz, pentru proasta difuzare a producțiilor mele, și o mare doză de lipsă de noroc. Cât despre literatură, să nu mai vorbim: din 1970 n-am mai publicat absolut nimic, deși am scris de-ajuns de multișor. Printre povestirile din exil, cel puțin patru erau foarte onorabile. Romanele poate nu erau grozave, dar cel predat D-lui Mămăligă era sigur publicabil, *Ibid.*, ”81”, p. 223.

[21] *Ibid.*, ”82”, 25 septembrie 1980, p. 227.

[22] *”Adevărul este că, de fapt, Carmen-Zoe a contribuit din plin la eliminarea unor capitol de prost gust, la îndreptarea scriitorului către sobrietate (spre care mai are încă de făcut mulți pași) și – pierzându-și timpul – la discutarea planului detaliat al cărții. Fără această constantă cenzură, cartea ar fi ieșit mult mai prost (aș zice chiar infinit mai prost) decât așa, deși stilul meu se ilustrează printr-o sublimă absență”, *Ibid*., ”82”, 25 septembrie 1980, p. 226.

[23] ”sunt o dușmancă înverșunată a producțiilor lui literare anterioare (cât am citit!) fiindcă consider că sunt sub nivelul lui, sub posibilitățile lui de scriitor”, *Ibid.*, p. 227.

[24] ”Voi scrie cu bucurie prezentarea – și Prefața. Deocamdată am nevoie de: *titlu* (l-am uitat!) și un rezumat în câteva rânduri. Voi adresa scrisoarea lui Guilloux, dar i-o voi trimite lui Paruit, ca să i-o predea personal, împreună cu manuscrisul (și, verbal, va adăuga și impresiile lui)”, *Ibid.*, ”85”, 24 martie 1981, p. 231.

[25] Gerard Genette, *Paratexts. Thresholds of interpretation*, translated by Jane E. Lewin, foroword by Richard Macksey, New York, Cambridge University Press, 1997, p. 273.

[26] Ioan Petru Culianu, *Hesperus*, București, Nemira, 1998, p. 7.

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

în cer, trimite la un citat din Marsilio Ficino ”*Iocari serio, studiosissime ludere* (Marsilio Ficino)”, studiat de Culianu în cele două volume despre cultura renascentistă la care tânărul savant lucra, *Iocari serio* și *Eros și magie în Renaștere. 1484*. De asemenea, titlul capitolului trimite la studiul *Arborele gnozei*, subtitlul *Prolog în ceruri*[27], capitolul *Bogomilismul; un pseudodualism*.

Primul capitol, *Prolog în cer*, descrie partida de șah jucată de Dennis Horton și Jordan Craig pe o tablă de onix din Carrara, în *Arta fugii, Fuga X: Apoteoza omului gotic sau ele zece zile*, jocul de șah având figurinele formate din ”trandafiri roșii și galbeni”. În această partidă, de la început, Dennis Horton este considerat creierul, în timp ce lui Jordan Craig îi este atribuit rolul inimii, autorul creând astfel o metaforă a evoluției sintetizatorului pneumatic, considerat a fi fost situat la început în inimă, sintetizatorul cardiac, transferat apoi în creier. Pe parcursul lecturii, cititoarea constată că în hesperienii sunt supuși unei operații bioelectrice, în urma căreia centrul inimii este dezafectat. Șahul este o ipostază a jocului minții, derulat printr-un sistem de calcule mentale, numit de Rudy Rucker un joc al inteligenţei, ce reflectă o competiţie dualistă, sugerată de cromatica alb-negru. Cu toate acestea, ierarhizarea cromatică pare să aibă o implicație rasială în articolul *Ofensa rasistă*[28], în care Culianu analizează rasismul mondial manifestat atât de dominatori cât și de cei dominați, ambele condamnabile.

Conform istoricilor, originea șahului s-ar afla în jocul hindus Chaturanga, joc de strategie militară, derulat pe o tablă bicoloră, compusă din șaizeci și patru de pătrate, folosind un zar care decidea următoarea mișcare. Jocul avea patru jucători dispuși în cele patru laturi ale tablei, semnalați prin patru culori: negru, galben, roșu și verde, jocul fiind o imitație a războiului, partenerii de joc fiind înzestrați cu putere militară. De la hinduși, jocul a fost preluat de persani și arabi, denumirea șahului fiind apropiată cuvântului arabic șah[29]. În volumul *Arta fugii*, textul *Istoria I*, tânărul Culianu analiza evoluția divinității vedice a jocului universal, Lila, transformată în Marea Zeiță, Mahaadeva, din punctul său de vedere, perceperea jocului ca divinitate fiind ”o viziune tipic războinică”[30], de ”mâncători de carne”[31]. În partida de deschidere de la începutul romanului *Hesperus*, sunt mutate piesele ”nebunul negru” și ”calul alb”, șahul reapărând în titlul capitolului al XV lea, *O partidă de șah*, fiind jucat de profesorul Guillaume și Damian, având alte trei ocurențe în expresia ”a ține în șah”, pe parcursul lecturii.

Jocul de șah este o temă recurentă în proza scrisă de Ioan Petru Culianu, partidele de șah fiind menționate în *Arta fugii*, în povestirea *Fuga X: Apoteoza omului gotic sau cele zece*

---

[27] Ioan Petru Culianu, *Arborele Gnozei. Mitologia gnostică de la creştinismul timpuriu la nihilismul modern*, ediția a doua, traducere din limba engleză de Corina Popescu, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2005, p. 276.

[28] ”a fi ”negru”, ”alb”, ”galben” este un *fapt*”, *Ofensiva rasistă*, Ioan Petru Culianu, *Păcatul împotriva spiritului. Scrieri politice, Culianu, Ioan Petru, Păcatul împotriva spiritului. Scrieri politice, op. cit.*, p. 216.

[29] ”aceste cuvinte sunt derivate din arabicul șah, un rege” [tr.n.] în original ”these words are derived from the Arabic Shah, a King”, Howard Staunton, *Chess: Theory and Practice containing the Laws and History of the Game*, together with an Analysis of the Openings, and a Treatise on End Games, edited by Robert B. Wormald, London, Virtue and Company Limited, 1876, p. 5.

[30] Ioan Petru Culianu, *Arta fugii, op. cit.*, p. 166.

[31] *Ibid.*

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

zile, unde personajul răpit joacă șah persan și pierde constant, în alte situații pierzând personajele feminine, dar și în povestirea *Miss Emeralds* din colecția *Pergamentul diafan*, unde personajul narator joacă mai multe partide de șah cu bătrânul profesor William H.[32], pentru disiparea unei situații conflictuale. Șahul este întâlnit și în articolul politic *Fantapolitica*, unde conotația jocului este modificată, implicată fiind mintea unui șahist rus[33] care influențează evoluția politică a lumii pentru că ”politica reală nu e altceva decât un joc de șah ceva mai complicat”[34]. De asemenea, în studiul *Arborele gnozei*, Culianu explică gnosticismul ca pe o partidă de șah neterminată, întreruptă fiind în mod forțat[35].

Geometria spațială a romanului *Hesperus* include trei lumi paralele, dispuse spațial, stratificat pe verticală, pe trei nivele, civilizaţia Hesperus, pământenii mutanţi şi Hyperboreea, o triplă stratificare similară fiind tratată în articolul *Iatroi Kai Manteis. Structurile experiențelor extatice în Grecia,* în descrierea ținutului mitic al hyperboreenilor, structurat pe trei nivele, grădina zeilor, cea a eroilor și grădina poeților, suspendate ”deasupra regiunilor ploii și zăpezii”[36]. În acest eseu, Hyperboreea este prezentată ca un rezultat al suprapunerii de informații diferite, stratificate și integrate, despre ”un paradis pământesc situat pe o insula occidentală sau nordică, unde se poate ajunge numai după trecerea pragului dintre viață și moarte, dincolo de Leucade”[37]. În roman, civilizația hesperiană și cea hyperboreeană se percep reciproc ca rase diferite, rasa hesperiană și rasa hyperboreeană, deși sunt înrudiți genetic, hesperienii fiind urmașii ultimilor hyperboreeni refugiați în spațiu, după cataclismul declanșat pe pământ în anul 2384A, în urma exploziei centralei termonucleare din Groenlanda. Catastrofa ar fi decurs în acord cu ”visurile schizofrenice ale epocii petrolului și ale profeților lor”, aceștia fiind Lobett, Vinogradov, întâmplător nume de celebri matematicieni ruși, persoane istorice. Metafora profeților este puternică, suprapunându-se cu profeții Vechiului Testament, cei care își căutau țara, rătăcind prin lume, simbol al exilaților.

Un echipaj format din treizeci și trei de persoane, oameni de știință din rezervația Hyperboreea, au zburat cu nava Hesperus 1 pe planeta Venus, pământul rămânând nelocuit timp de 6000 de ani. În același timp, cinci mii de alte persoane din Hyperboreea s-au refugiat într-un adăpost antiatomic, construit pe o insulă muntoasă din Oceanul Pacific. După milenii,

---

[32] ”Am întreținut de atunci cu el o relație susținută și destul de cordială, datorită partidelor de șah care ne-au canalizat în mod pozitiv conflictele”, Ioan Petru Culianu, *Miss Emeralds, Pergamentul diafan. Ultimele povestiri,* scrise în colaborare cu H. S. Wiesner, traducere de Mihaela Gliga, Mihai Miroiu, Dan Petrescu, postfață de Dan Silviu Boerescu, București, Nemira, 1996, p. 49.

[33] ”Cum orice idee e concepută în capul cuiva, n-aș vrea să neîndreptățesc pe nimeni afirmând că autorul ei probabil a fost Iuri Andropov, șeful KGB. Evident, poate nu chiar el personal, dar în tot cazul o minte diabolică de șahist rus din preajma lui (evident, ca Mefistofel, dracul e totdeauna mai puțin negru decât pare, și totdeauna mai bun decât contrariul său, care e prostia înghețată)”, Ioan Petru Culianu, *Păcatul împotriva spiritului. Scrieri politice, op. cit.,* p. 126.

[34] *Ibid.*

[35] ”În realitate, dualismul a fost ca o partidă de joc nedusă până la capăt, dacă ținem să persistăm în această analogie. N-a fost o partidă prost jucată, ci una pur și simplu întreruptă cu forța”, Ioan Petru Culianu, *Arborele gnozei, op. cit,* p. 331.

[36] Ioan Petru Culianu, *Iter in silvis II. Gnoză și magie*, colecție coordonată de Tereza Culianu Petrescu, notă asupra ediției de Tereza Culianu-Petrescu, traducere de Dan Petrescu, introducere de Eduard Iricinschi, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2013, p. 53.

[37] *Ibid.*, p. 49.

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

hesperienii au revenit pe pământ, populând teritoriul Hesperus 2, o suprafață de teren aflat pe continentul american, protejat de un zid electromagnetic. Autorul operează o inversiune a perspectivelor cronologice, transferând prezentul în Antichitate, având oportunitatea de a-l prezenta retrospectiv pe plan ficțional, viitorul fiind transformat în trecut. Un indiciu în acest sens este strecurat în paginile romanului, în anul cronologic 2000A, când ar fi survenit o criză a petrolului. Dar inversiunea planurilor cronologice se ambiguizează, autorul referindu-se la ideologii anilor 1800A, în care poate fi bănuită epoca iluminismului, astfel încât timpul narativ este exprimat în mai multe moduri, putând fi anul 2519H, 9633C, 1207A, A fiind codul antichității, C al perioadei de după catastrofă, H provenind de la Hesperus.

Analizat din perspectiva integrării conceptuale, romanul *Hesperus* este construit printr-o multitudine de suprapuneri la nivel temporal, spațial, auctorial și narativ. Pe plan spațial, sunt suprapuse cerul și pământul, reflectate în bicromatica tablei de șah, cerul luminos, alb și pământul negru, doi poli între care sunt dispuse ierarhic, vertical, trei civilizații diferite, cea hesperiană, cea a mutanților antropoizi primitivi și cea hyperboreeană. Din punct de vedere politic, bispațialitatea verticală reflectă polarizarea politică a lumii în perioada Războiului Rece, Vest-Est, democrație-comunism, separate de Cortina de fier, context în care călătoria spațială este o metaforă a exilului, distanțarea verticală semnalând diferența dintre cele două lumi, care sunt văzute ca două planete diferite. Starea de liminalitate și indeterminare este redată în titlul capitolului *Între lumi,* situație de risc fiind comunicată prin scena prăbușirii navei, moment în care cuplul de călători este atacat din toate părțile. Între cele trei dimensiuni spațiale se poate călători doar cu nava spațială, călătorie în care cititoarea recunoaște metafora ”sufletului ca navetă spațială”[38] a lui Macrobius, analizată de Culianu în studiul *Călătorii în lumea de dincolo* și a teoriei *ochema*, vehiculul sufletului, abordată în majoritatea studiilor. În urma suprapunerii spațiilor mentale sursă, rezultă o nouă structură emergentă, în care limitele clare dintre cele trei dimensiuni ale trecutului, prezentului și viitorului se contopesc la nivel macrocosmic și microcosmic, social și individual.

O altă suprapunere complexă este amestecul auctorial, existând o dimensiune comunicată în paratextele corespondenței, a colaborării dintre Culianu și soția sa, Carmen, la elaborarea acestui roman, la care se adaugă suprapunerea cu autorul fictiv al jurnalului, Keph, romanul fiind proiectat prin ochii acestui personaj, în care descoperim accente biografice. Din acest amestec, cititoarea percepe un Culianu-Keph studios ce colaborează cu Carmen, tonul lui Keph fiind uneori similar celui din corespondența întreținută de Culianu cu Mircea Eliade, în care autorul mărturisește dorința de a-și clarifica anumite aspecte ale cercetării științifice[39]. Din motive ce țin de legislația hesperiană, jurnalul păstrat de Keph este periculos, autorul acestuia riscând eliminarea, în cazul în care ar fi fost descoperit.

Suprapunerile multiple din roman sunt esențializate, pe de-o parte în metafora trunchiurilor vii, copacii oameni, hibrizi umano-vegetali, pe de altă parte în metafora mutantului genetic, ce poate fi înțeleasă ca amestec rasial, dar și ca simbol al minții umane moderne hibride, aflată în simbioză cu tehnologia. Computerul VHC ce conține”informația istorică” și ”scene din trecutul speciei” este simbolul sistemului colectiv de memorie externă,

[38] Ioan Petru Culianu, *Călătorii în lumea de dincolo, op. cit*., p. 248.

[39] ”Acum o fac pentru a sistematiza, a extrage esențialul din imensitatea materialelor studiate. Această înregistrare are pentru mine rolul unei clarificări supreme”, Ioan Petru Culianu, *Hesperus, op. cit.*, p. 41.

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

în timp ce computerul domestic reprezintă câmpul de memorie externă individuală. În civilizația Hesperus, fiecare locuință beneficia de un computer visual casnic, computerele funcționând în rețea, fiecare computer fiind ”legat de toate computerele Civilizației”[40]. Se observă, astfel, că romanul *Hesperus* este construit pe tema simbiozei dintre arhitectura cognitivă umană și sistemul de memorie externă, pornind de la proiectul creării unei noi rase și a unei societăți umane perfecte, reîntâlnit în povestirea *Tozgrec*. Acest proiect este pus în practică prin utilizarea Artei Transformării, a cărei cheie este oferită cititorului în penultimul capitol, *Stăpânul viselor*, în care i se revelă misterul acestei arte, ”*Un joc prin care* orice individ uman care stăpâneşte toate capacităţile creierului său poate sfida legile universului fizic”[41].

Hibrizii umano-vegetali semnalează hibridizarea esticilor și a vesticilor, dar se observă că spațiile mentale sursă trunchiuri de copaci se suprapun, la un alt nivel, cu conceptul de casă, hesperienii trăind în locuințe săpate în copaci uriași. Un hibrid vegetal antropomorfizat descoperim în povestirea *O răzbunare*, inclusă în volumul *Arta fugii*, sub forma ”rădăcinii uscate cu brațe și picioare răsucite, cu patru ochi (doi în spate), cu nas și gură”[42]. Ecuația narativă se complică și mai mult pe parcursul derulării acțiunii romanești, prin introducerea treptată a elementelor de dificultate, Keph dovedindu-se a fi de fapt un om, o clonă sau dublul lui Dennis Horton și a lui Damian, mutantul. Romanul solicită cititoarei un grad mare de mobilitate cognitivă, surprinsă de inversări de perspectivă cronologică și spațială, autorul schimbând brusc unghiul de proiecție a acțiunii, clonând personaje ce funcționează ca alter ego-uri ale sale, multiplicate la nesfârșit.

Arta Transformării este o metaforă a cogniției umane, diferită în cazul fiecărui individ, realitatea tangibilă fiind, de fapt, imaginară, o reflexie și o ficțiune a Artei, un joc cosmic programat ”*ca un mecanism de salvare”*. Pentru cel care stăpâneşte Arta, singurele realităţi sunt minţile umane, deşi „nu există o fericire valabilă pentru toţi”, există soluţii individuale, fiecare găsindu-și paradisul în „visul cel mai intim”, deşi visele se amestecă cu coşmaruri terifiante pe parcursul lecturii. Dintr-un alt punct de vedere, metafora somnului și a visului funcționează ca explicație a intrării în mediul digital. Viața poate fi percepută ca o formă de joc virtual, virtualiitatea fiind inclusă de Nicu Gavriluță în categoria lumilor imaginare și multidimensionale, realitatea virtuală creată pe computer și rețeaua World Wide Web preluând, după Gavriluță, funcția ”magicianului de serviciu al lumii moderne”[43], aceasta fiind de două tipuri, realitate virtuală senzorială și realitate virtuală conceptuală.

O altă ipostază a Artei Transformării poate fi procesul de integrare conceptuală, identificabil în metafora eliminării, în simbolul roților de lumină, a celor trei, patru ferestre, a celor trei câini, a dialogului mental cu Damian și a operației făcute de Stăpână, acest personaj fiind o metaforă a minții umane. În cursul operației, Keph trece printr-o stare de halucinație (”formând structuri mobile care închipuiau case, oameni, animale, plante, istorii, îşi amintea de palatul eliminării şi de roata aceea de foc care-l cuprinsese în vârtejul ei”). Trăirile sale

[40] Ioan Petru Culianu, *Ibid.*, p. 24.
[41] Ioan Petru Culianu, *Ibid.*, p. 182.
[42] Ioan Petru Culianu, *Arta fugii, op. cit., O răzbunare*, p. 203.
[43] Nicu Gavriluță, *Culianu, jocurile minții și lumile multidimensionale,* prefață de Moshe Idel, Iași, Polirom, ”Seminar, Filosofie”, 2000, p. 127.

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

sunt puternice, copleşitoare (”Mintea lui Keph începu să se tulbure, în timp ce corpul i se surpa încet pe dalele albe. Ultima închegare de forme pe care apucă s-o vadă fu aceea a unei roţi uriaşe de lumină, în care deslușea parcă figura unui om cu braţele larg deschise”). Se observă că, în acest proces de convergență mentală, amestecul de senzații și amintiri include și accente biografice (”o femeie cu un copil de vreo zece ani, un grup de oameni care discutau animat, doi îndrăgostiţi se aflau în grădină”). Totul pare o ”fantasmagorie pusă în mişcare de Stăpână”, mintea care preia controlul asupra emoțiilor și percepțiilor senzoriale (”mîinile Stăpînei, le simţea însă presiunea, sub care întreaga sa fiinţă se rupse în două. Fu o explozie totală, din rătăcirea căreia se regăsi cu greu şi în mod straniu, complet dedublat. Două conştiinţe separate deliberau la oarecare distanţă una de alta, auzindu-se şi percepîndu-se distinct”).

În imaginația cititoarei moderne, romanul *Hesperus* se suprapune, pe de-o parte cu scenariul filmului *Avatar,* prin comuniunea cu natura, în special copacii, peisajul albastru și verde văzut de sus, păsările gigant Elethal și Gavin, precum și prin înregistrările efectuate pe computer de către Keph, iar pe de altă parte, cu eminescianul Luceafăr-Hesperus. Un punct de origine al titlului romanului ar putea fi *Luceafărul* eminescian, analizat de Culianu în eseul mitanalitic *Fantasmele erosului la Eminescu. Poemul Luceafărul*[44], publicat în anul 1981, în perioada în care lucra la roman, numele Hesperus având cincisprezece ocurențe în acest text. Prin fanta ferestrei, ”Luceafărul (Hesperus)”[45] contemplă fata într-un scenariu cu fantasme, trimițând la steaua Hesperus, personificare a lui Hesperus adolescentin (”Hesperus care, tradițional, este companionul adolescenților”[46]), reprezentând, în viziunea lui Culianu ”o ființă alogenă în lumea aceasta”[47].

Bibliografie:

Couliano, P. Ioan, *Eros and Magic in the Renaissance*, translated by Margaret Cook, foreword by Mircea Eliade, Chicago and London, University of Chicago Press, 1987 (1984), 265 p.

[44] ”Fantasmele erosului la Eminescu. Poemul Luceafărul”, Ioan Petru Culianu, *Studii românești I. Fantasmele nihilismului. Secretul doctorului Eliade,* ediția a II a, traduceri de Corina Popescu și Dan Petrescu, notă asupra ediției de Tereza Culianu-Petrescu, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2006, pp. 67-82, publicat inițial în limba franceză sub titlul ”Les fantasmes de l’éros chez Eminescu”, în *Neophilologus*, 1981, pp. 229-238.

[45] Numele Hesperus are încă o ocurență în următorul paragraf: ”Această poezie de tinerețe, în care metafora este coalescentă încă, adică figurantul și figuratul sunt împreună prezenți în ea, poate să nu fie străină de geneza poemului *Luceafărul* (Hesperus), căci și Luceafărul este fiu al cerului și al mării, la fel ca ”amantul căzut dintre stele, ce rece/în mare murea” sub formă de perlă”, din ”Notă despre opsis și theoria în poezia lui Eminescu” / ”Note sur opsis et theoria dans la poesie d’Eminescu”, publicat inițial în *Acta Philologica* VI, Roma, 1976, pp. 93-98, redactarea eseului fiind datată de autor cu cu scriere de mână, septembrie 1973, Ioan Petru Culianu, *Ibid.*, pp. 27-34.

[46] *Ibid.,* p. 69.

[47] ”De aceea Hesperus descinde din cer de două ori la rînd, luând aparențele cele mai omenești pe care condiția sa de nemuritor îi permite să le ia. De fiecare dată însă el are ceva ce-o înspăimîntă pe fată: seamănă cu un ”mort”, cu un ”înger”, cu un ”demon”, într-un cuvânt, cu o ființă alogenă în lumea aceasta”, *Ibid.,* p. 71.

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

Culianu, Ioan Petru**,** *Pergamentul diafan. Ultimele povestiri,* scrise în colaborare cu H. S. Wiesner, traducere de Mihaela Gliga, Mihai Miroiu, Dan Petrescu, postfaţă de Dan Silviu Boerescu, Bucureşti, Nemira, 1996 (1989), 219 p.

Culianu, Ioan Petru, *Hesperu*s, Bucureşti, Nemira, 1998 (1992), 190 p.

Culianu, Ioan Petru, *Jocurile minţii. Istoria ideilor, teoria culturii, epistemologie*, ediţie îngrijită de Mona Antohi şi Sorin Antohi, traduceri de Mona Antohi, Sorin Antohi, Claudia Dumitriu, Dan Petrescu, Catrinel Pleşu, Corina Popescu, Anca Vaidesegan, cu un studiu introductiv de Sorin Antohi, Iaşi, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2002, 362 p.

Culianu, Ioan Petru, *Arta fugii. Povestiri*, cu cinci desene ale autorului, prefaţă de Dan C. Mihăilescu, Iaşi, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2002 (scrise între 1967 şi 1972), 252 p.

Culianu, Ioan Petru, *Eros şi magie în Renaştere. 1484*, ediţia a III a, traducere din limba franceză de Dan Petrescu, notă asupra ediţiei de Tereza Culianu-Petrescu, prefaţă de Mircea Eliade, postfaţă de Sorin Antohi, traducerea textelor din limba latină de Ana Cojan şi Ion Acsan, Iaşi, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2003 (1984), 449 p.

Culianu, Ioan Petru, *Arborele Gnozei. Mitologia gnostică de la creştinismul timpuriu la nihilismul modern*, ediția a II a, traducere din limba engleză de Corina Popescu, Iaşi, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2005 (1992), 382 p.

Culianu, Ioan Petru, *Păcatul împotriva spiritului. Scrieri politice,* ediția a II a adăugită, traduceri de Corina Popescu, Claudia Dumitrescu, Tereza Culianu-Petrescu, Dan Petrescu, notă asupra ediției de Tereza Culianu-Petrescu, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2005 (1999), 266 p.

Culianu, Ioan Petru, *Studii româneşti I. Fantasmele nihilismului. Secretul doctorului Eliade,* ediția a II a, traduceri de Corina Popescu şi Dan Petrescu, notă asupra ediției de Tereza Culianu-Petrescu, Iaşi, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2006 (2000), 408 p.

Culianu, Ioan Petru, *Călătorii în lumea de dincolo*, ediția a III a, traducere din limba engleză de Gabriela şi Andrei Oişteanu, prefaţă şi note de Andrei Oişteanu, cuvânt înainte de Lawrence E. Sullivan (în româneşte de Sorin Antohi), Iaşi, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2007 (1991), 330 p.

Culianu, Ioan Petru, *Iter in silvis II. Gnoză și magie,* colecție coordonată de Tereza Culianu Petrescu, notă asupra ediției de Tereza Culianu-Petrescu, traducere de Dan Petrescu, introducere de Eduard Iricinschi, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2013, 400 p.

Culianu, Ioan Petru*, Dialoguri întrerupte. Corespondenţă Mircea Eliade – Ioan Petru Culianu*, ediția a doua revăzută și adăugită, prefață de Matei Călinescu, ediție îngrijită de Tereza Culianu-Petrescu și Dan Petrescu, Iași, Polirom, ”Biblioteca Ioan Petru Culianu”, 2013 (2004), 299 p.

Fauconnier, Gilles, Mark Turner, *The Way We Think. Conceptual Blending and The Mind's Hidden Complexities*, New York, Basic Books, 2003 (2002), 464 p.

Fauconnier, Gilles, Mark Turner, ”Conceptual Blending, Form and Meaning”, *Recherches en Communication* 19, 2003.

Genette, Gerard, *Paratexts. Thresholds of interpretation*, translated by Jane E. Lewin, foroword by Richard Macksey, New York, Cambridge University Press, 1997 (1987), 427 p.

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)

Gavriluţă, Nicu, *Culianu, jocurile minţii şi lumile multidimensionale,* prefaţă de Moshe Idel, Iaşi, Polirom, ”Seminar, Filosofie”, 2000, 192 p.

Rucker, Rudy, *Mind Tools: The Five Levels of Mathematical Reality*, Dover Publications, New York, 2013 (1987), 336 p.

Staunton, Howard, *Chess: Theory and Practice Containing the Laws and History of the Game*, together with an Analysis of the Openings, and a Treatise on End Games, edited by Robert B. Wormald, London, Virtue and Company Limited, 1876.

BDD-A22175 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:56:28 UTC)