Daniel HAIDUC
(Universitatea de Vest
din Timișoara)

Schiță pentru o geografie a imaginarului roman

Abstract: (Outline for a Geography of the Roman Imaginary) If we understand the imaginary as an extension of reality that enriches and, in the same time, reinterprets it, integrating the flow of sensitivity, collective mentality and personal experience into a full functional unity, then the system of laws that govern this imaginary must essentially be the same as for the reality. From this perspective, it is justified to speak of a geography of the imaginary, a geography capable of revealing the position and characteristics of those imaginary objects that can function as "places" on a virtual map that lends most of its landmarks from the real world. This communication aims to identify, for the case of the Roman imaginary, the geographical and social coordinates of some of its essential components, as described in Latin literary works from republican era and first centuries of the imperial era. The main objective of this study is to analyse the evolution of the Roman imaginary in the context of a continuous expansion, in the studied age, of knowledge about the world and, consequently, of the "territory" claimed by reality.

Keywords: imaginary, roman, geography, Latin literature, knowledge

Rezumat: Dacă acceptăm că sistemul de legi care guvernează imaginarul este, în esenţă, acelaşi după care se organizează şi realitatea, este justificat să vorbim despre o geografie a imaginarului, înțeleasă ca un sistem de organizare coerentă a acelor elemente imaginare asimilabile unor spații sau „locuri" pe o hartă virtuală care își împrumută majoritatea reperelor din lumea reală. Acest articol își propune să identifice, pentru cazul particular al imaginarul roman, coordonatele geografico-sociale ale unora din componentele sale esențiale, așa cum sunt ele descrise în literatura latină din perioada republicană și prima parte a perioadei imperiale. Principalul obiectiv al studiului este analiza evoluției imaginarului roman în contextul unei continue expansiuni, pe parcursul perioade studiate, a cunoașterii despre lume și, în consecință, a „teritoriului" revendicate de realitate.

Cuvinte-cheie: imaginar, roman, geografie, literatura latină, cunoaştere

1. Călătorii reale şi călătorii imaginare

Perioada imperială[1] a marcat o culme a sistematizării urbane, a organizării orașelor după criterii și reguli comune peste tot de-a lungul Imperiului Roman, ceea ce a făcut ca peisajul citadin să devină un spațiu revendicat, aproape în integralitatea sa, de realitate. În orice oraș din imperiu s-ar fi regăsit, omul roman ar fi identificat imediat reperele familiare, necesare orientării, fie că e vorba de piața centrală, de temple, de clădiri administrative, amfiteatre sau terme. Pentru locuitorii orașelor romane nu existau, cu mici excepții, zone necunoscute, misterioase, despre care să știe atât de puțin încât să fie nevoiți să le imagineze. Orașul putea fi străbătut de la un capăt la altul, spațiile publice erau accesibile tuturor, spațiile private erau organizate după reguli și standarde care lăsau puțin loc hazardului, iar locurile interzise omului obișnuit puteau

[1] Vorbim despre perioada care începe în anul 27 d.Hr. și se încheie fie în anul 395 d.Hr., odată cu ultima domnie a unui împărat peste întregul imperiu, fie în 476 d. Hr., anul înlăturării ultimului împărat al Imperiului Roman de Apus.

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

fi ușor reconstituite pe baza informațiilor obținute de la cei care aveau acces.

Din acest motiv, putem plasa orașul în centrul geografiei imaginarului colectiv roman și putem gândi structurile sale spațiale ca pe un fel de cercuri concentrice, din ce în ce mai îndepărtate de origine, din ce în ce mai puțin clare, mai puțin ancorate în real, așadar din ce în ce mai integrate unui imaginar care, pe măsura apropierii de marginile lumii fizice și de limitele cunoașterii, le ia în stăpânire cu totul.

1.1 Zidul și poarta

Romanii obișnuiau să fortifice orașele în întregime, construind în jurul lor ziduri puternice, prevăzute cu porți din loc în loc. Spre exemplu, zidul servian (*Murus Servii Tullii*), construit în jurul Romei în secolul IV î.Hr., avea o lungime de aproximativ 11 kilometri și 16 porți, fiind suficient de impunător pentru a-l ține la distanță, într-un punct de cotitură al istoriei sale, pe cartaginezul Hannibal. Multe alte orașe romane aveau ziduri, mai ales cele așezate în zone nesigure. Însă dincolo de rolul de apărare, zidurile orașului constituie în același timp și limita dintre interior și exterior, dintre lumea domestică și o lume străină pentru cea mai mare parte a comunității locale. În fapt, chiar și în lipsa unor granițe concrete, de tip obstacol, diferențierea între spațiul propriu (terenul avut în posesie, pământul strămoșilor, vatra satului etc.) și cel al nimănui (neutru) creează o limită virtuală care, din perspectiva imaginarului, nu este cu nimic diferită de materialitatea unui zid. Nu vizibilitatea, respectiv împiedicarea ei, nu trăinicia unei construcții definește o limită, ci conștiința existenței acesteia, retrasarea ei permanentă în interiorul imaginarului, folosind uneori doar câteva repere împrumutate din realitate: un râu, un copac, liziera unei păduri sau o piatră mai mare.

Atunci când există o astfel de delimitare, reală sau imaginară, poarta – locul de frontieră care îngăduie intrarea și ieșirea, respectiv, în cazul unui templu, accesul dinspre lumea profană către cea a sacrului –, devine foarte importantă. La majoritatea culturilor antice, trecerea prin poartă (fie ea o ușă, un portic, un prag sau o simplă bornă) semnifică pătrunderea într-o lume nouă, un act important, marcat prin ceremonii specifice: așa-numitele rituri de trecere (Van Gennep 1996, 29). Un exemplu concret este arcul de triumf roman – derivat, după Van Gennep, din porticul magic al popoarelor semicivilizate anterioare –, a cărui ceremonie complexă presupune ca învingătorul să se despartă, mai întâi, printr-o serie de rituri preliminare, de lumea inamicului, pentru a se putea întoarce, prin trecerea pe sub arc, în lumea romană, ritul final, de agregare, reprezentând, în acest caz, sacrificiul adus lui Jupiter Capitolinul și divinităților protectoare ale cetății (*ibidem*, 30). În textele literare sau istorice, explicarea ritualurilor este făcută de obicei din punctul de vedere al celor care trebuie să le organizeze și să le ducă la îndeplinire. Însă din perspectiva imaginarului colectiv, care este în esență perspectiva implicită a comunității locale, trecerea pe sub arc înseamnă, în primul rând, intrarea în realitate (sau revenirea în realitate), adică dobândirea materialității pentru cei care se întorc de „dincolo", dintr-un spațiu rezervat, până atunci, exclusiv imaginarului (o călătorie, o bătălie etc.). Ceremonia triumfului este dovada supremă că faptele, aventurile sau victoriile lor, anunțate anterior în *Acta Diurna*, sunt adevărate, ele devenind astfel, temporar, parte a realității, pentru a reveni apoi în imaginarul colectiv, lăsând adesea în urmă, ca dovadă, chiar arcul de triumf construit în cinstea lor.

Porticul, poarta, poate fi însă și sediul unor divinități speciale. Acești păzitori ai

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

pragului (statui, sfincși, monștri), odată ce iau proporții monumentale, ne spune același Van Gennep, „duc în planul secund pragul și porticul; lor li se adresează rugile și sacrificiile: ritul trecerii materiale a devenit un rit de trecere spiritual. Nu mai reprezintă un act de trecere care realizează pasajul, ci o forță individualizată ce asigură pasajul în mod imaterial" (*ibidem*). Merită amintit, în acest context și simbolismul lui Ianus[2] (*Ianus Geminus* sau *Ianus Bifrons*), zeul trecerilor, al sfârșiturilor și începuturilor, cel cu două fețe, una privind înapoi, în trecut, iar cealaltă în viitor. Templul acestuia, construit de al doilea rege al Romei, Numa Pompilius, avea două porți, numite și porțile războiului deoarece erau închise pe timp de pace (foarte rar) și deschise pe timp de război (Titus Livius, *Ab Urbe condita*, I, 19), constituind astfel una din cele mai importante conexiuni între realitatea proximității și imaginarul depărtărilor, al marginilor imperiului și al amenințărilor barbare.

Pe fundalul acestor triumfuri, a festivităților de întâmpinare a generalilor romani întorși victorioși de pe câmpul de luptă, s-a dezvoltat și ceremonia generică de *adventus*, care marca sosirea în oraș a unei personalități importante, de obicei a unui magistrat venit să viziteze o provincie. Este interesant faptul că, în perioada imperială, acest tip de ceremonie era rezervat exclusiv împăraților, sărbătorirea triumfului propriu-zis fiindu-i practic subsumată. Diferența esențială între un triumf și *adventus* era, în cazul primului, sacrificiul adus lui Jupiter (*Iupiter Capitolinus* sau *Iupiter Optimus Maximus*). Împărații creștini nu mai fac acest lucru, desigur, dar intrarea lor este în continuare descrisă, în cronici, ca *adventus* (MacCormack 1972, 725-726). Ceremonialul avea mai multe scopuri, ceea ce îl face dificil de interpretat. Se poate observa însă că, de la o solemnitate de întâmpinare, propaganda romană l-a transformat, prin asimilarea împăratului cu un zeu, într-o ceremonie cu accente, sau în unele cazuri, în întregime, religioasă (*ibidem*). Acțiunilor împăratului li se atribuiau semnificații înalte: acesta era „întotdeauna victorios", era prezent întotdeauna și peste tot, omniprezența sa fiind întărită de răspândirea portretului imperial oficial sub forma statuetelor sau monedelor. Odată cu trecerea timpului și cu precădere în perioada creștină, atributele împăratului au devenit din ce în ce mai generale, alcătuind un model aplicabil oricărui împărat, iar imaginea sa a devenit și ea mai abstractă, cu detalii individuale prea puțin relevante.

Dacă triumful și ceremonia de *adventus* au ajutat la transformarea călătoriei sau a victoriei militare într-un eveniment comprehensibil pentru comunitate, în schimb ceremonia plecării, numită *profectio*, avea un scop mai puțin clar pentru noi, fiind foarte puțin menționată în sursele romane. Din informațiile disponibile, se pare că avea un rol destul de important în promovarea călătoriilor oficiale și a campaniilor militare, ceea ce sugerează că și ea a suferit transformări de-al lungul timpului, în interesul propagandei oficiale. Titus Livius este printre puținii care amintește un astfel de ritual, plecarea expediției militare romane împotriva regelui Macedoniei, Perseu, în anul 171 î.Hr.:

> „Acest ritual (*res*), întotdeauna urmat cu mare demnitate și măreție, a atras în mod special atenția cetățenilor deoarece conduceau un consul care urma să se confrunte cu un dușman mare și nobil în virtute și avere. Nu numai îngrijorarea pentru datoria lor, ci și dorința de spectacol i-a făcut să-și petreacă conducătorul,

[2] Conform legendei, Ianus a fost un rege al *Latium*-ului, divinizat după moarte. Era venerat ca un zeu pur roman, fără echivalent în panteonul grec. Una din cele șapte coline ale Romei, *Ianiculum*, îi purta numele.

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

în a cărui autoritate și judecată au încredințat apărarea întregii republici. Ei s-au gândit la numeroasele incertitudini ale războiului, cât de nesigur este rezultatul norocului... îl vor vedea în curând cu armata sa victorioasă, urcând Capitoliul la aceiași zei de la care a pornit, sau în curând va oferi această plăcere vrăjmașilor lor?" (Titus Livius, *Ab Urbe condita*, 42.49.1)

1.2 Harta și itinerariul

Odată ieșit în afara zidurilor, a zonei de siguranță, omul roman avea nevoie de cunoștințe noi pentru a putea lua decizii, de repere pentru a se orienta, dar și de experiența celor care au explorat „străinătatea" înaintea lui pentru a-și calibra aspirațiile la propriul potențial. În același timp, îndepărtarea de familiar și afundarea în necunoscut era, așa cum este și astăzi, un prilej extraordinar de verificare a consistenței imaginarului propriu printr-o necesară comparație cu realitatea experimentată în direct.

Una din cele mai importante structuri ale geografiei imaginarului colectiv roman este cea construită pe baza expresiei „*Mille viae ducunt homines per saecula Romam*" („O mie de drumuri vor duce întotdeauna oamenii la Roma"[3]), o referire la rețeaua de drumuri imperiale romane, despre care unii istorici afirmă că aveau ca punct de plecare (și de măsurare a distanțelor) un monument ridicat în centru Romei (*Miliarium Aureum*) de către împăratul Octavianus Augustus. Oricare ar fi adevărul istoric, existența expresiei reprezintă o confirmare a faptului că statuarea orașului Roma ca centru decizional al lumii reale a avut ca efect generarea unei extensii a acestuia, de egală importanță, în planul imaginarului colectiv. Nu este vorba de un proces obișnuit. Tendința naturală ar fi fost ca locuitorii oricărui oraș roman să-și considere propria urbe ca fiind centru lumii însă, în contextul istoric dat, atracția polului gravitațional al Romei era mult prea mare pentru a putea fi înfrântă, sau măcar echilibrată, indiferent cât de asertive ar fi fost orgoliile locale. Dintotdeauna oamenii au simțit necesitatea de a se poziționa față de putere, de a-și stabili relația cu aceasta, fie în sensul aderării (care implică și aspirația de a fi în proximitatea acesteia), fie în sensul contestării (ca subiect al urii, aversiunii sau disprețului). Din momentul în care supremația Romei n-a mai putut fi contestată, ea s-a plasat singură în centrul spațial al imaginarului colectiv, nu doar pentru cetățenii romani, ci pentru o mare parte a locuitorilor de atunci ai lumii.

Chestiunea existenței unui punct central de referință are însă o latură cât se poate de practică. Pentru a fi utilizată în mod eficient, infrastructura romană de transport trebuia să fie inteligibilă atât oficialilor romani, cât și comercianților sau călătorilor ocazionali, iar acest lucru însemna marcarea drumurilor, colectarea itinerariilor, descrierea în detaliu a călătoriilor și realizarea unor hărți. Acest proces de ordonare, colectare și prezentare a informațiilor geografice în formă textuală sau vizuală avea, simultan, o încărcătură funcțională și una ideologică, fiind parte integrantă a modului în care romanii au structurat întreaga cunoaștere a lumii.

Primele hărți ale lumii antice aveau o pronunțată componentă imaginară, vizibilă atât în formă, cât și în tentația de a identifica, pentru fiecare în parte, un centru de greutate care să aibă corespondent în realitate. Astfel, Anaximandru (și apoi Hecataeus) au imaginat lumea ca un disc înconjurat de ocean, având în centru Grecia, iar Herodot, deși acceptă că lumea nu are formă circulară, plasează tot Grecia

[3] Expresie care a dat naștere, în Evul Mediu, proverbului „Toate drumurile duc la Roma".

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

în centrul hărții sale în care apar, însă, pentru prima dată, cele trei continente: Europa, Africa (denumirea antică era Libia) și Asia. Primul geograf latin, Pomponius Mela, nu aduce noutăți din punct de vedere al diviziunii lumii: îl copiază pe Eratostene în privința limitelor dintre continente și, ca aproape toți geografii clasici de la Alexandru cel Mare (cu excepția lui Ptolemeu), consideră că Marea Caspică este o intrare în Oceanul de Nord, care corespunde Golfului Persic și Mării Roșii la sud (Pomponius Mela, *De situ orbis libri*, III)[4]. Ceea ce ne interesează însă în mod special la geograful roman sunt afirmațiile legate de existența unor ființe antihtonice, care ar locui în zona temperată din sud, inaccesibilă populației regiunilor temperate nordice din cauza unei așa-numite centuri de căldură insuportabilă dintre cele două emisfere ale lumii. În general, Pomponius ține să facă o distincție clară între oamenii civilizați, care locuiesc în miezul lumii cunoscute, și barbarii de pe margine. El își descrie călătoriile de explorare ca tranziții lente de la familiaritate la o lume din ce în ce mai străină, din ce în ce mai periculoasă, populată de oameni cu comportament sălbatic. Este o imagine care a marcat imaginarul colectiv european pentru o lungă perioadă de timp, mult după descoperirea formei reale a continentelor.

Esențială în trasarea hărților vechi a fost cunoașterea cursurilor marilor râuri și fluvii – Tibrul, Dunărea, Donul sau Nilul –, căi de transport importante pentru bunuri și oameni în lumea romană, în fapt cele mai utilizate „drumuri" într-o epocă în care călătoria pe apă era mult mai ieftină decât cea pe uscat. Activitatea fluvială intensă – spre exemplu, Tibrul era tot timpul plin de bărci mici (*lintres*, *lembi*, *lenuculi* sau *lusoriae*), care ajutau la ghidarea navelor mai mari și la transportul de mărfuri de la ele la țărm – a fost o trăsătură centrală a vieții romane, reflectată de Propertius în primele sale cărți de poezii, acesta folosind aglomerația de pe râu ca metaforă pentru iubirea față de Cynthia (Propertius, *Cartea I*, 14, 3-4). Un secol mai târziu, Plinius Maior a fost mai direct, numind râul Tibru „comerciantul lucrurilor produse în întreaga lume" (*rerum in toto orbe nascentium mercator*) (Plinius Maior, *Naturalis Historia*, 3, 54), o reflectare a ideii că apele curgătoare au fost dintotdeauna elemente catalizatoare ale imaginarului colectiv: în orice loc ar fi fost pe malul unui râu, omul îi percepea curgerea ca promisiune a existenței unui început (izvorul imaginar) și a unui sfârșit (vărsarea, pierderea, uniunea cu ceva mai mare).

Există însă și o altă modalitate de înțelegere a spațiul decât harta bidimensională cu care suntem obișnuiți astăzi. Itinerariul, înșiruirea destinațiilor posibile de-a lungul unui drum roman, cu indicarea distanțelor aproximative dintre ele, constituia, în Antichitate, o soluție la îndemână pentru planificarea în timp a călătoriilor și orientarea în rețeaua de drumuri imperiale *cursus publicus*, pe baza cunoașterii acumulate de cei care făcuseră călătoriile respective anterior. Astăzi, singura hartă cunoscută a drumurilor imperiale romane este *Tabula Peutingeriana* (sau *Codex Vindobonensis*)[5], un document de mari dimensiuni, datând din secolul XII, în care acestea sunt reprezentate ca o serie de segmente în trepte, de-a lungul cărora erau marcate, în ordinea călătoriei, explicit

[4] Lucrarea este întâlnită și sub numele *De chorographia*.

[5] *Tabula Peutingeriana* este considerată a fi o copie a unei hărți antice, pregătite sub îndrumarea generalului Marcus Vipsanius Agrippa, arhitect și prieten al împăratului Augustus. După moartea lui Agrippa, în 12 î. Hr., harta ar fi fost gravată în marmură și expusă în *Porticus Vipsania*, în zona Campus Agrippae din Roma, aproape de templul *Ara Pacis*.

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

sau prin intermediul unor simboluri, date despre localitățile și formele de relief străbătute. Aceste diagrame schematice, îmbunătățite în timp sub domnia mai multor împărați și postate în locuri publice, de unde puteau fi copiate de cei interesați, sunt deosebit de interesante pentru noi deoarece ele definesc drumurile romane ca pe niște structuri ordonatoare ale geografiei realului și, deopotrivă, ale cunoașterii, fiind astfel complementare enciclopediilor existente în epocă[6]. În plus, caracterul public al acestora contribuia la consolidarea continuității imaginarului colectiv prin transformarea itinerariilor posibile în călătorii imaginare, subiecte ale discursurilor publice și ale literaturii.

1.3 Călători și poveștile lor

Cunoaștem un număr destul de important de povești populare grecești[7], reluate din timp în timp de diferiți autori greci sau latini, fără prea multe modificări în privința subiectului (spre exemplu, povestea lui Arion răpit de pirați și salvat de delfini apare la Herodot și este reluată, mai târziu, de Marcus Cornelius Fronto sau Aulus Gellius). Nu același lucru se poate spune despre literatura latină, unde cele două proze romane importante – *Satyricon* și *Măgarul de aur* – sunt relativ diferite ca structură. Totuși, comparația cu poveștile grecești rămâne o componentă importantă a analizei lor deoarece, în mod evident, cei doi autori, Petronius și Apuleius, cunoșteau foarte bine literatura respectivă. De altfel, *Satyricon* a și fost catalogat de mulți ca o parodie a poveștilor grecești, în timp ce *Măgarul de aur*, a cărui acțiune principală se petrece în Tessalia, chiar conține câteva astfel de povești.

Dar există un model al poveștii grecești? Răspunsul îl dă criticul literar rus Mihail Bahtin care, în eseul său *Formele timpului și cronotopul în roman* (Bakhtin 1981, 84) identifică mai multe astfel de modele. Merită să rezumăm aici două dintre ele, povestea de dragoste și povestea de călătorie, deoarece, pe baza lor, putem identifica cu claritate, prin comparație, noutatea pe care o aduc cele două romane latine din punct de vedere al imaginarului. Povestea de dragoste este în esență cea unui băiat și a unei fete, întotdeauna frumoși și de o moralitate exemplară, care se întâlnesc întâmplător, se îndrăgostesc fulgerător, dar soarta îi desparte și fiecare trebuie să depășească un număr variabil de obstacole – răpiri, călătorii, furtuni, naufragii, atacuri ale piraților, evadări, sclavie, războaie, deghizări, trădări, acuzații de crimă, procese etc. – înainte de a se putea reîntâlni în final și a se căsători. Interesant este însă faptul că, deși aventurile celor doi implică călătoria sau fuga, trecerea dintr-un loc în altul, tărâmul poveștii rămâne, pentru cititor, unul străin, necunoscut. Cronotopul[8] testelor pe care personajele trebuie să le treacă se caracterizează printr-o conexiune abstractă între spațiu și timp, marcată de reversibilitatea momentelor și de interșanjabilitatea lor în spațiu (*ibidem*, 100).

Practic, povestea de dragoste se poate întâmpla oriunde în lumea Antichității. Ea are nevoie de decoruri ample pentru a se desfășura, dar acestea sunt abstracte, le lipsesc elementele de contingență esențiale, specificitatea și concretețea, rămânând să fie

[6] O parte însemnată a marilor compendii de cunoștințe ale vremii s-au păstrat, integral sau parțial: *Naturales Quaestiones* (Seneca), *Naturalis Historia* (Plinius Maior), *De Mundo*, *Pantodape Historia* (Favorinus), *Noctes Atticae* (Aulus Gellius), *Varia Historia* (Aelian) sau *Varia Historia* (Pamphila).

[7] De obicei reunite în colecții de povestiri spirituale și umoristice numite *facetiae*, foarte răspândite în literaturile romană și greacă din primele secole ale mileniului I, pierdute din păcate aproape în totalitate.

[8] Înțeles ca o categorie formală constitutivă a literaturii (Bakhtin 1981, 84).

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

descrise doar prin distanțe și proximitate, ceea ce face necesar ca personajele să se afle de fiecare dată în locul și la momentul de timp potrivit pentru ca acțiunea să aibă sens. În plus, obiectele descrise sunt izolate și generice, ele nu sunt gândite să reprezinte cu adevărat locul în care se află. Totul se întâmplă în afara realității, într-o nișă temporală adimensională (indiferent de numărul și durata relativă a evenimentelor prezentate), în care personajele nu se schimbă deloc și sunt complet lipsite de inițiativă, fiind doar „obiectele fizice ale acțiunii" (*ibidem*, 105) care trebuie să îndure vicisitudinile sorții. Soarta guvernează totul, și obiectele, și personajele, și evenimentele în sine, toate fiind în egală măsură produse ale șansei.

Spre deosebire de povestea de dragoste, povestea de călătorie pornește întotdeauna din planul realității, de obicei pământul natal al autorului, care servește ca „[…] centru de organizare a punctului de vedere, a scărilor de comparație, a abordărilor și evaluărilor modalităților în care locurile străine sunt văzute și înțelese […]" (*ibidem*, 103). Eroul unei asemenea povestiri este o persoană concretă, guvernată de interese social-politice sau filosofice concrete, itinerariul său este unul real, împărțind povestea în etape temporale distincte, sincrone cu propria biografie. Peste tot pe unde călătorește, el vede urmele amestecate ale timpurilor mitologice și ale celor istorice, timpuri ale epicului și dramei, impregnate definitiv în geografia locurilor pe care le vizitează.

Pentru unii cercetători, *Satyricon*-ul lui Petronius, în ciuda numelui, nu este o satiră, ci o imitație comică a unora din poveștile de dragoste grecești. La prima vedere, putem considera argumentele lor valabile: avem de a face cu o poveste despre iubire (în care doar numărul de personaje – de ambele sexe, dar mai mult masculine – este mai mare), avem despărțiri și reîntâlniri, avem și aventură, iar finalul ar putea fi unul fericit (din nefericire, acea parte a romanului nu s-a păstrat). Asemănările cu modelul poveștii de dragoste se opresc aici, în schimb putem continua cu o listă întreagă de asemănări cu celălalt model, cel al poveștii de călătorie. Nici ele nu sunt însă concludente, de natură să situeze cu claritate textul în zona unui model concret, ceea ce înseamnă că ar putea fi doar de circumstanță. Foarte probabil, Petronius a gândit un roman original, în care a folosit, pe post de șabloane, structuri particulare ale imaginarului colectiv roman, unele dintre ele alcătuite, fără îndoială, pe fundamentul unor tipuri de povești care circulau în mod frecvent în societate. Ideea ne permite să enunțăm o observație importantă și anume că ficțiunea de călătorie, spre deosebire de jurnalul de călătorie, nu este determinantă pentru configurarea unei geografii a imaginarului deoarece, deși subiectul poveștii este tributar unui mix de realitate și imaginar, mecanismul concret al ficționalizării izolează decorul nou creat într-un fel de micro-lume, o bulă de dimensiuni finite în interiorul imaginarului colectiv, pe care îl populează (și îl îmbogățește) fără a-l modifica în mod esențial.

Într-o anumită măsură, analiza poate fi extinsă și asupra romanului *Măgarul de aur*. Însă Apuleius aduce ceva în plus și anume extinde imaginarul colectiv către zona vieții private, a lucrurilor care se pot întâmpla, sau chiar se întâmplă destul de des, în intimitatea locuințelor, a unui spațiu al secretelor în care nimeni din afară nu are acces, dar despre care toată lumea adoră să vorbească. Este unul din locurile esențiale ale imaginarului colectiv, necesar pentru a-i conferi acestuia continuitate dar, în același timp determinant pentru modul în care imaginarul respectiv condiționează comportamentele publice reale, alimentând curiozități, tensiuni sau prilejuind generarea unui umor care

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

nu poate funcționa decât pe baza existenței unor referințe culturale comune. Personajul Lucius coboară în acest imaginar sub forma umilitoare, dar cu avantaje certe, a unui măgar care observă totul așa cum nici un observator uman nu ar putea să o facă deoarece intimitatea ar fi distrusă imediat. Povestea lui Apuleius oferă, în acest mod, o perspectivă nouă, personală, asupra imaginarului colectiv. Privirea de aproape, pe gaura cheii, revelarea secretelor celorlalți, pătrunderea în poveste (în același timp ca personaj și ca privitor), deci pătrunderea în miezul imaginarului colectiv, nu-l transformă pe acesta în realitate pentru că povestea nu-și schimbă funcția, dar îl validează ca imaginar colectiv, ca extensie cunoscută, acceptată și împărtășită de toți, a realității. În plus, este interesant aici și modul în care fuzionează cursul unei vieți individuale cu itinerariul său geografic, realizând ceea ce se numește metaforic "calea prin viață" (*ibidem*, 120). Romanul apuleian se distinge astfel de poveștile grecești prin concretețea spațiului, plin de personaje care interacționează în moduri semnificative cu eroul principal. Iar Lucius este un erou special deoarece își generează singur aventura, pătrunzând de bună voie în timpul imaginarului, al metamorfozei.

În încheierea acestei secțiuni, se cuvine să facem o mențiune. Am ales să discutăm doar despre poveștile de călătorie cu caracter ficțional deoarece, în general, acestea sunt susceptibile la influențe din partea imaginarului colectiv. Avem, desigur, o mulțime de relatări cu temă geografică, texte care descriu locuri ale realității pe care autorii lor le-au vizitat sau le-au locuit un timp. Lista poate începe cu notele de campanie ale lui Iulius Caesar și poate continua cu multe dintre poeziile lui Vergilius, Horatius, Tibullus sau Propertius. Totuși, o privire de ansamblu asupra acestora din urmă ne arată că nu locurile respective constituie preocuparea centrală a autorilor respectivi, ci multitudinea de probleme sociale și politice pe care schimbarea decorului o prilejuia. Afirmația este adevărată chiar și în cazul lui Ovidius, a cărui relegare la marginea lumii ne-am fi așteptat să fie mai fructuoasă în privința extinderii imaginarului colectiv cu locuri noi. Însă în poeziile sale din exil (*Tristia*, *Pontica*) spaţiul din jur rămâne în permanență același, iar lucrurile încremenesc şi tind să dispară din atenția simțurilor, lăsând loc aceloraşi teme reluate la nesfârșit: tristețe, izolare, lipsa inspiraţiei. Există o singură excepție în acest peisaj literar: Lucian din Samosata și poveștile adevărate (*Verae Historiae*) ale unui călător în alte lumi.

1.4 Reperele reale ale imaginarului

Imaginarul nu-și poate permite să fie separat de realitate, să alunece pe suprafața acesteia, desincronizat, conectând la întâmplare evenimente concrete și reprezentări imaginare. Sunt necesare puncte de ancorare fermă între cele două planuri, repere fixe aparținând realității care pot constitui, în același timp, porți de acces de natură să faciliteze incursiuni rapide în miezul imaginarului colectiv. În acelaşi timp, continuitatea imaginarului trebuie aplicată şi asupra componentei sale spaţiale, în sensul necesității de a lega, într-un fel sau altul, prin relații de poziție, toate locurile sale de tip geografic, reale sau imaginare. Între materialitatea spaţiului proxim şi magia tărâmurilor îndepărtate trebuie să existe acel ceva care să permită imaginarea unei călătorii posibile către ele – spre exemplu marea şi corabia, deşertul şi caravana –, sau să justifice prezenţa, în realitatea perceptibilă, a unor artefacte, a unor obiecte palpabile, aduse de acolo. Anticii au resimțit această necesitate a conectării realului și

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

imaginarului, fapt vizibil în cel puțin două aspecte ale culturii romane: colecționarea de obiecte istorice și asocierea, în literatură (și în discursurile publice) a denumirilor unor regiuni sau locuri geografice cu obiecte cunoscute, provenite de acolo.

Originile anticariatului (*antiquitates*) ca ramură a educației, însemnând colectarea de relicve ale trecutului (eventual cu atașarea unor scurte anecdote referitoare la contextul căruia îi aparțineau) sunt adesea plasate în Evul Mediu și mai ales în Renaștere, fiind asociate studiului critic al textelor clasice de către studenți. Este interesant însă că această activitate a fost destul de răspândită în Roma antică, fapt atestat de numeroasele informații pe care le avem cu privire existența unor colecții ample de obiecte istorice aparținând unor personalități din elita politică și culturală a republicii, respectiv imperiului. Astfel de colecții se pare că au aparținut lui Marcus Terentius Varro, Plinius Maior, Aulus Gellius sau Macrobius. Din câte cunoaștem, se pare că Varro a fost cel care a introdus termenul de *antiquitas* cu sensul de „activitate sistematică de colectare de relicve ale trecutului", în cea mai importantă lucrare a sa, *Antiquitates rerum humanarum et divinarum*, un studiu foarte detaliat al Romei și trecutului ei. Deși Varro a scris despre practica anticariatului în toate lucrările sale, inclusiv în *De lingua Latina*, *Antiquitates* a rămas o lucrare de referință în domeniu, practic cea mai importantă sursă teoretică pentru anticarii de mai târziu și pentru alți cercetători, care au comentat-o și au transmis-o mai departe. Astăzi se consideră că o mare parte din materialele teoretice despre anticariat derivă în ultimă instanță din această lucrare (Stevenson 2004, 119).

Câteva lucruri merită subliniate în legătură cu practica anticariatului. Mai întâi se poate observa că ea era înțeleasă în strânsă legătură cu realizarea de enciclopedii, o parte din autorii acestora scriind și texte despre *antiquitates* (Aulus Gellius, Macrobius), ceea ce ne duce la ideea că artefactele colectate erau folosite efectiv în descrierea unor evenimente istorice, realizând astfel transferul lor temporar în realitatea cititorilor. În al doilea rând, din scrierile despre activitatea de colecționare nu reiese în nici un fel ideea că acei colecționari ar fi avut ca obiectiv salvarea cunoașterii vechi în scopul reînvierii unui trecut uitat. Se poate să fi existat un efort sistematic în această direcție, însă este foarte probabil ca multe obiecte să fi fost considerate valoroase nu pentru că ar fi fost rare, ci tocmai pentru că reprezentau elementele cele mai cunoscute ale patrimoniului cultural roman. În al treilea rând, exista o strânsă relație între practica anticariatului și studiile de etimologie sau cele consacrate instituțiilor străvechi. Instituțiile religioase și cele juridice erau preferate, fiind colecționate orice fel de obiecte sau informații care să ateste practica unor legi, obiceiuri, metode, tehnici sau moduri de organizare ale societății în trecut (*ibidem*, 121).

În ce privește geografia imaginarului colectiv al prezentului roman, ea era susținută de nenumărate obiecte aduse la Roma din toate colțurile imperiului. Astfel, vom găsi în textele literare sau istorice o multitudine de referințe la obiecte și regiunile lor de proveniență. Spre exemplu, din paginile *Satyricon*-ului aflăm că vinul cel mai bun este cel de Falern (într-adevăr, o regiune vestită în Antichitate pentru podgoriile sale), că făina de calitate trebuie adusă din Sicilia, că prunele ideale provin din Siria (cele de Damasc erau foarte apreciate), iar curmalele de Caria (Asia Mică) şi Teba (Egipt) sunt minunate, că berbecii de Tarent au cea mai bună lână, lemnul de terebint este la fel de apreciat ca şi cedrul, bronzul de Corint (oraş din Grecia vestit pentru atelierele sale

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

meşteşugăreşti) nu are egal, purpura de calitate este adusă de la Tir, iar cei mai buni câini de vânătoare nu pot proveni decât din Laconia (Petronius 1991, 67-68). Această înşiruire arată existenţa unei consistente culturi a luxului, manifestată în cunoaşterea detaliată a convenţiilor sociale, a valorilor materiale reale și aparente, respectiv a ierarhiilor complicate ale calităţii. Acelaşi tip de evaluare se aplica și sclavilor.

Un alt exemplu, tot din *Satyricon*, este poemul lui Eumolpus despre războiul civil, în care acesta nu se mulţumeşte să înşire denumirile tuturor părţilor lumii peste care puterea imperială s-a înstăpânit, ci, sub masca unor figuri de stil improvizate, se străduieşte şi să le localizeze în imaginarul colectiv prin prezentarea unor dovezi palpabile ale existenţei lor: bronzul din Ephyra, mesele de cedru din „pomul smuls Africii", „neştiutele lânuri" ale numizilor, eunucii provenind din Persia, scarrul (un peşte) din marea Siciliei sau stridia „din ţărmul Lucrinului scoasă". Acele obiecte au, în contextul dat, calitatea esenţială de a fi recognoscibile de către oricine şi, deci, reprezentative, funcţionând nu doar ca simboluri ale locurilor de proveniență, ci şi drept catalizatori ai imaginării lor.

Atât de numeroase erau aceste lucruri străine – obiecte, plante, animale, oameni –, de proveniență universală, în capitala imperiului, încât Athenaeus declara, la începutul secolului III d.Hr., că un locuitor al Romei poate vedea, în orașul de pe Tibru, orice alt oraș al lumii:

> „Roma poate fi numită în mod corect națiunea lumii. Și nu va fi departe cel care declară orașul romanilor un simbol al întregului pământ; căci în el poți vedea orice alt oraș […]; de exemplu, poți vedea orașul auriu al Alexandriei, frumoasa metropolă a Antiohiei, frumusețea și mai mare a Nicomediei; și pe lângă toate acestea, cel mai glorios dintre toate orașele pe care Jupiter le-a înfățișat vreodată, mă refer la Atena. Și nu numai o zi, ci toate zilele dintr-un an întreg ar fi prea scurte pentru un om care ar încerca să enumere toate orașele ce ar putea fi enumerate în mod distinct în acest uranopolis al romanilor, orașul Roma; atât de numeroase sunt ele." (Athenaeus, *Deipnosophistae*, 1.36)

2. Marginile lumii cunoscute

2.1 Granițe naturale și *Terra incognita*

Una dintre cele mai importante surse ale imaginarului colectiv a fost întotdeauna blocajul, prezența unui obstacol, a unei granițe dincolo de care nu doar că nu se poate trece, dar nici nu se poate vedea, lăsând astfel pe seama imaginației crearea unei reprezentări acceptabile a ceea ce ar putea fi „dincolo". Dacă, pentru un individ oarecare, obstacol poate fi orice obiect care îi îngrădește deplasarea (și care, în principiu, poate fi surmontat), pentru o comunitate cu o anumită dinamică a dezvoltării, extinderea, explorarea devine o necesitate existențială, limitată adesea, cel puțin în primele etape ale expansiunii, doar de obstacolele mari pe care natura i le ridică în față. Pădurea, munții, deșertul sau marea sunt asemenea bariere naturale capabile să pună la încercare curajul și determinarea pe cei porniți în cucerire. Toate culturile importante au țesut legende legate de aceste obstacole, considerate timp de generații a fi marginile lumii înseși, până când, la un moment dat, cineva s-a încumetat să le depășească. Două dintre

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

aceste teme, cea a pădurii și cea a mării, sunt prezente adesea în literatura romană.

În general, pentru civilizațiile timpurii, pădurile constituiau spații neexplorate, teritoriu al animalelor sălbatice cunoscute și necunoscute, adăposturi temporare pentru nelegiuiți și, foarte important, surse ale unor credințe religioase specifice[9]. Romanii aveau, la rândul lor, o sumă de superstiții deosebit de bine înrădăcinate cu privire la pădurile dese, fără drumuri, în care era dificil de pătruns și oricine se putea rătăci. Din punct de vedere geografic, nici o altă pădure nu a constituit un obstacol mai dur decât pădurea Hercynia, menționată în scrieri de Iulius Caesar, Pomponius Mela sau de același Plinius Maior. Pădurea în cauză, în fapt un șir nesfârșit de păduri, se întindea de Rin către est și, după unii istorici, ajungea până în Dacia, alcătuind limita de nord a lumii cunoscute. Pentru Pomponius Mela, pădurea Hercynia este *silvis ac paludibus invia* („pădure și mlaștini neumblate"), iar Iulius Caesar spune despre aceeași pădurea (numită *Hercynia Silva*): *neque quisquam est huius Germaniae, qui se aut adisse ad initium eius silvae dicat, cum dierum iter LX processerit, aut, quo ex loco oriatur, acceperit* („în această parte a Germaniei nu există nimeni care să poată spune că a ajuns la marginea pădurii, deși a mers 60 de zile, sau să ştie de unde începe") (Iulius Caesar, *De bello Gallico*, VI, 25.4).

Dacă pădurea Hercynia era totuși parțial locuită de triburi de germani și, deci, cel puțin în parte, imaginabilă pentru romani – legiunile imperiale au încercat de mai multe ori să o traverseze –, o descriere mult mai interesantă a unei păduri ne oferă poetul roman Lucan. În *Pharsalia*, acesta vorbește despre pădurea sacră din apropiere de Massalia[10] într-un mod care pune în evidență admirația și frica pe care acel loc ciudat îl inspira romanilor:

> „Era o pădure neatinsă de mâna omului din cele mai vechi timpuri, a cărei ramuri întrețesute închideau un spațiu de întuneric și umbră rece și alunga lumina soarelui departe în sus. Nici un Pan nu a locuit-o, nici un silvanus[11], stăpânitor al pădurilor, nici nimfe; dar zeii erau venerați acolo prin ritualuri sălbatice, altarele erau înțesate cu ofrande hidoase și fiecare copac era stropit cu sânge uman. Pe acele crengi păsările se temeau să-și facă cuiburi; în acele cotloane fiarele sălbatice nu se așezau; nici un vânt nu a coborât în acea pădure, nici un fulger nu s-a aruncat în jos din norii negri; […] Imaginile zeilor, macabre și primitive, erau cioplite stângaci în trunchiurile arborilor căzuți. Simplitatea lor antică și nuanţa fantomatică a lemnului putred creau teroare. […] Oamenii nu s-au dus niciodată acolo pentru a se închina, ci au lăsat locul zeilor." (Lucan, *Pharsalia*, 456)

Avem, în acest pasaj, un exemplu interesant de structură a imaginarului colectiv în care un loc geografic este în același timp cunoscut (descrierea sugerează vizitarea acelei păduri) și necunoscut. Cunoscut la nivelul imaginației primare, care are suficient material vizual pentru a încerca o reprezentare de ansamblu, totală și definitivă, dar necunoscut la nivelul înțelesurilor profunde, a rostului lucrurilor observabile și a semnificației lor pentru ființele umane ce se presupune că le-au creat, ființe primitive

[9] A se vedea, spre exemplu, comentariile pe care le face Plinius Maior în legătură cu cultura celtică, mai ales relația dintre druizi și stejari (Plinius Maior, *Naturalis Historia*, 16.95).
[10] Astăzi orașul Marsilia din Franța.
[11] Zeitate romană protectoare a pădurii.

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

poate, dar nu mai puțin capabile (sau poate chiar mai capabile) să gestioneze magicul și relația cu divinitățile. Ca de fiecare dată, expedierea problemei în zona credințelor religioase, a mitologiei, este soluția de siguranță pe care imaginarul colectiv o angajează pentru a putea integra necunoscutul.

Tot despre o pădure deasă este vorba și într-un episod al *Eneidei*, acela în care Eneas cere ajutor Sibylei pentru a pătrunde în Infern și a întâlni spiritul tatălui său, așa cum fusese îndrumat de zei. Sibyla îl informează că posibilitatea ajungerii în Infern este reală, dar, pentru a spera să se și întoarcă de acolo, trebuie să primească mai întâi un semn, sub forma unei ramuri de aur aflate în pădurea din apropiere. Eroul troian se uită cu spaimă la dimensiunea pădurii (*silvam immensam*), însă, după ce spune o rugăciune, o pereche de porumbei (trimiși de zeița Venus) apar și îl călăuzesc prin hățiș spre copacul dorit, de unde reușește să rupă creanga de aur (Vergilius, *Eneida*, VI, 185). În fapt, ideea drumului spre Hades care trece printr-o pădure (construcție imaginară având la bază semnificații multiple) este destul de des întâlnită în Antichitate și a fost preluată și de Dante care, să ne aducem aminte, își începe călătoria epică într-o *selva oscura* („o pădure întunecoasă"), unde se simte „pierdut" în toate sensurile cuvântului, ceea ce înseamnă că este pregătit să coboare în Infern.

Omul primitiv considera că voința divină a avut un scop atunci când a așezat mări între diversele teritorii ale uscatului, iar încercarea semenilor săi de le străbate pentru a ajunge dintr-un loc în altul era o insultă la adresa zeului mării, căruia nu i s-a cerut voie și, deci, a cărui supremație este, în acest mod, contestată. Cultura romană abundă în referințe la impietatea călătoriei pe mare, indiferent dacă e vorba de transportul mărfurilor sau de războaie, aceasta fiind o sursă a răului și o dovadă a dorinței omului de a dobândi averi cu orice preț (Huxley 1952, 117). Seneca folosește tema în tragediile sale și chiar susține, la un moment dat, în *Naturales quaestiones* (V, 18.16), că [..] *non eadem est his et illis causa solvendi, sed iusta nulli; diversis enim irritamentis ad temptandum mare impellimur, utique alicui vitio navigatur* („Fiecare [persoană] are un motiv diferit pentru a naviga, dar nimeni nu are unul bun; diverse ispite ne îndeamnă să încercăm marea; călătoria servește desigur un viciu").

În acest context, este ușor de înțeles relația strânsă între mare (*mare fortunatum*) și zeița Fortuna, ambele fiind percepute ca nestatornice. Fortuna era una din zeitățile cele mai populare printre marinarii romani, iar asocierea cu marea este întărită de frecvența cu care reprezentările sale artistice o înfățișează ținând în mână un obiect specific navigației, spre exemplu o cârmă (*gubernacula*). În legătură cu același subiect, merită amintite și poemele de bun rămas (*proempticon*) scrise de unii poeți romani – modalitate de expresie întâlnită și la alte popoare mediteraneene – cu ocazia plecării în călătorie pe mare a unei rude sau a unui prieten. Exemple cele mai cunoscute sunt oda în care Horatius se roagă ca nava cu care plecase Vergilius către Atena să-l protejeze pe acesta de mânia mării (Horatius, *Carmina*, I, 3) sau lungul poem de 143 de versuri a lui Statius pentru Metius Celer (Statius, *Silvae*, III, 2).

Și la Ovidius tema mării apare în strânsă legătură cu cea a furtunii. Călătoria spre Tomis, descrisă pe larg în *Tristia*, începe abrupt, după îmbarcarea pe navă, într-un moment în care îl găsim amenințat de furtună pe Marea Adriatică. Experiența trebuie să fi fost destul de traumatizantă, deoarece se pare că de la Tempyra poetul și-a continuat drumul pe uscat, deși nava cu care călătorise până acolo avea aceeași

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

destinație. Dar nici Tomisul nu pare a fi un loc mai plăcut. Pentru poet, orașul de pe țărmul lui *Pontus Euxinus*[12] este sinonim cu marginile civilizaţiei, cu capătul lumii: *nobis habitabitur orbis ultimus, a terra terra remota mea* („voi continua să locuiesc la marginea lumii, un pământ îndepărtat de al meu") (Ovidius, *Tristia*, I, 1, 128); *ultima me tellus, ultimus* („pământ îndepărtat, cel mai îndepărtat") (Ovidius, *Pontica*, II, 7, 66). El ar fi putut, pe parcursul îndelungatei locuiri la Tomis, să studieze geografia şi etnologia unei regiuni prea puţin cunoscute în acele timpuri sau ar fi putut călători, fără să încalce condiţiile relegării, în interiorul regatului getic, printre acele triburi sălbatice pe care le aminteşte uneori în trecere[13]. Dar el nu era nici filosof şi nici om de știință, cu atât mai puţin explorator, astfel că imaginea pe care o pictează în culori atât de sumbre este cea a unui spațiu straniu, a unei margini de lume, dar nu una în sensul obișnuit al termenului, ci având forma unei fâșii înguste aflate între două teritorii la fel de ostile: marea amenințătoare (chiar și atunci când e înghețată), respectiv pământurile sălbaticilor *sauromatas [...] getasque* („sarmați și geți").

Existența limitelor naturale creează un spațiu al necunoscutului, o *terra incognita* care atrage imaginația și, deopotrivă, exploratorii. Cunoaștem un număr important de romani care s-au aventurat în necunoscut și au scris apoi despre lucrurile văzute, printre care Aelius Gallus – expediția în *Arabia Felix*, Lucius Cornelius Balbus – explorarea Africii subsahariene, Iulius Agricola și cucerirea Britaniei (redată de ginerele său, Tacitus, în *De vita et moribus Iulii Agricolae*) sau Iulius Maternus – explorator al Africii de vest. Entuziasmul generat de descoperirea unor teritorii noi a alimentat atât genul înfloritor al literaturii de periplu sau circumnavigație[14], cât și alte forme narative în care apare tema călătoriei, așa cum este chiar romanul[15]. Cu toate că aceste expediții au avansat cunoașterea romanilor despre lume, faptul că locurile descoperite erau dificil de vizitat (din punct de vedere practic) le-a expediat într-un fel de zonă incertă și exotică a imaginarul colectiv în care nu aveau niciodată rolul unei limite absolute, ci doar acela de legătură posibilă cu ceea ce se afla în continuare „dincolo", un „dincolo" care se încăpățâna să existe, o *ultima Thule* îndepărtată, misterioasă, imposibil de atins sau măcar de imaginat (König 2007, 29-30).

2.2 La limita fantasticului

Citind descrierile antice ale lumii, ne atrage atenția existența, între spațiul cunoscut și *ultima Thule*, a unei zone intermediare neexplorate, despre care nu există deci o cunoaștere directă, în schimb există o mulțime de informații, provenind din diverse surse anonime, informații ce trebuie interpretate pentru a putea fi integrate imaginarului colectiv. Adesea chiar exploratorii au intrat în contact cu astfel de surse și au răspândit apoi, prin scrieri, ceea ce au înțeles din ele sau le-au transformat pentru a se conforma propriului mod de a vedea lumea. Astfel, pe harta Africii realizate de *Claudius Ptolemaeus* apar, la izvoarele Nilului, doi munți cu vârfurile

[12] Marea Neagră de astăzi.
[13] Singura încercare științifică a lui Ovidiu (în afară de efortul de a explica fenomenul înghețării mării) pare să fi fost Halieutica, o disertație, din care a rămas doar un fragment, despre peștii și animalele din Pont.
[14] Spre exemplu, lucrările anonime *Periplus Maris Erythraei* (secolul II d.Hr.) și *Stadiasmus* (înconjurul Mediteranei și al Mării Negre, secolul III d.Hr.), lucrarea lui Arrian, *Periplus maris Euxini* (secolul II d.Hr.) sau cea a lui Dionysius Byzantinus, *De Bospori navigatione* (tot secolul II d.Hr.).
[15] În special *Verae Historiae* a lui Lucian din Samosata.

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

mereu acoperite de zăpadă, numiți în alte scrieri Munții Lunii, și două lacuri imense. Deși autorul indică unele dintre sursele sale, mulți au considerat incredibilă o astfel de informație, până când, în secolul XVII, cei doi munți, în fapt Kenya și Kilimanjaro, au fost definitiv așezați pe hărțile moderne. În mod similar avem povestea așa-numitelor gorgone ale lui Hanno, explorator cartaginez care a încercat să înconjoare Africa pe mare și a adus, din expediție, capetele păroase ale unor ființe care au aprins imaginația contemporanilor săi (ulterior s-au dovedit a fi gorile). Tot din zona informațiilor neverificabile intră și descrierea, de către Pytheas din Massalia a unei *Thule* „unde nu există nici pământ, nici apă, nici aer, ci doar o combinaţie a tuturor acestora, ce seamănă cu bureții de mare", echivalentă cu *mare pigrum et prope immotum*, expresia folosită de Tacitus în *De origine et situ Germanorum* (45) și interpretată ca desemnând sloiuri de gheață în oceanul arctic.

Un caz deosebit este cel al populațiilor fantastice de la marginea lumii descrise de Plinius Maior în *Naturalis Historia*. Prin modul de prezentare, cimerienii, etiopienii, hiperboreenii sau arimaspii se situează undeva la mijloc între mitologic (având deci o bază în realitate) și ficțiunea poetică prin aceea că apar de nicăieri, nu au o poveste și nu sunt deloc individualizați, ci doar enumerați ca ciudățenii bune de pus într-o listă de curiozități. Merită citate aceste pasaje deoarece ele sunt rezultatul acelui mod de extindere a imaginarului prin care elemente ale unui imaginar existent sunt combinate de rațiune pentru a da naștere unor elemente noi, imaginabile la rândul lor. Într-un prim paragraf, avem o descriere sumară a celor numiți arimaspi:

> „În vecinătatea celor care locuiesc în regiunile de nord și nu departe de locul de unde apare vântul de nord și de peștera cunoscută sub numele de Geskle-ithron, se spune că trăiesc Arimaspi, pe care l-am menționat anterior, o națiune remarcabilă pentru că are un singur ochi în mijlocul frunții. Se spune că această rasă continuă un război perpetuu cu grifonii, un fel de monștri cu aripi, așa cum sunt reprezentați în mod obișnuit, pentru aurul pe care îl scot din mine și pe care aceste animale sălbatice îl păstrează și-l supraveghează cu un grad unic de cupiditate, în timp ce Arimaspi sunt la fel de dornici să-l dețină." (Plinius Maior, *Naturalis Historia*, VII, 2)

În această simplitate a invențiilor propriu-zise, rezumate la un unic detaliu semnificativ în cazul ființelor umanoide (cu un ochi) și la expresia vagă „un fel de monștri cu aripi", în cazul grifonilor, observăm măsura în care autorul apelează la imaginarul colectiv pentru a face inteligibile creaturile prezentate prin plasarea în sarcina cititorului a responsabilității de a adăuga detaliile reprezentării. În plus, tot imaginarul colectiv este făcut responsabil și pentru credibilitatea poveștii, Plinius folosind, ca și Titus Livius înaintea lui, cuvinte precum *dicunt* și *dicitur* pentru a plasa sursa informației într-o tradiție obscură și convenabilă. În continuarea descrierii, el face referire la o sursă concretă, lucrarea *Indica* a istoricului grec Ctesias (care trăise cu cinci secole înainte), probabil mai mult pentru exotismul ciudățeniilor descrise acolo decât pentru veridicitatea informației, credibilitatea autorului respectiv fiind extrem de redusă în epocă.

> „Pe mulți dintre munți din nou, există un trib de oameni care au capete de câi-

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

> ni și se îmbracă cu piei de fiare sălbatice. În loc să vorbească, ei latră; și, dotați cu gheare, trăiesc prin vânătoare și prinderea păsărilor. Conform poveștii, așa cum ne-a dat-o Ctesias, numărul acestor oameni este mai mare de o sută douăzeci de mii: și același autor ne spune că există o anumită rasă în India, a cărei femele sunt însărcinate o singură dată în cursul vieții lor și că părul copiilor devine alb în momentul în care se nasc. El vorbește și despre o altă rasă de oameni, care sunt cunoscuți sub numele de Monocoli, care au doar un picior, dar sunt capabili să sară cu o agilitate surprinzătoare. Aceiași oameni sunt numiți și Sciapodae pentru că au obiceiul să stea pe spate, în timpul căldurii extreme, și să se protejeze de soare de umbra picioarelor lor. Acești oameni, spune el, nu locuiesc prea departe de troglodiți; la vest de care din nou există un trib care sunt fără gât și au ochi în umeri." (*ibidem*)

Unii cercetători au explicat introducerea acestor elemente fantastice în lucrarea unui autor, altfel considerat ca fiind serios, prin aceea că expresiile folosite erau derivate ale unor metafore populare cu caracter local, ele desemnând în fapt persoane cu anumite deficiențe intelectuale, cu percepții întârziate sau neîndemânatice. Mai curând, opinăm noi, este vorba de o simplă preluare a unor texte considerate interesante din punct de vedere al subiectului, fără nici un apetit pentru verificarea afirmațiilor respective. Mai mult, pentru a bara orice intenție de contestare ulterioară, Plinius recurge la argumentul discutabil al imposibilității omului de a cunoaște tot ceea ce natura poate să creeze:

> „Natura, în ingeniozitatea ei, a creat toate aceste minuni în cadrul rasei umane, […] ca distracții pentru ea însăși, deși ele par miraculoase pentru noi. Dar cine este acela care poate enumera toate lucrurile pe care ea le aduce în fiecare zi, pot spune aproape în fiecare oră?" (*ibidem*)

Să amintim totuși, în apărarea lui Plinius Maior, că realitatea apropiată nu era mai puțin străină de magie și de miraculos. Astfel, aflăm din dialogurile *Satyricon*-ului despre credința că astrele puteau, atunci când se aflau într-o anumită poziție, să aducă necazuri („întocmai ca un astru aducător de ciumă" (Petronius 1991, 38), că visele şi tălmăcirea lor contau în deciziile oamenilor („am căutat leacul în somn şi mi s-a poruncit în vis să vă găsesc" (*ibidem*, 52) sau că există spiriduşi cu scufie pe cap care păzesc comori ascunse, iar cel care reuşeşte să le fure scufia se îmbogăţeşte (*ibidem*, 76). De asemenea, tot Petronius menționează povestea pricoliciului, spusă de personajul Niceros, despre un soldat roman care s-a transformat într-un lup şi a ucis toate oile dintr-o gospodărie înainte de a fi rănit de sătenii furioşi (*ibidem*, 114), sau povestea strigilor (*striges*), povestită de personajul Trimalchio, despre nişte fiinţe fantastice care sug sângele nou-născuţilor sau îi fură şi lasă în loc păpuşi de paie (*ibidem*, 115). În acest imaginar colectiv atât de bogat în creaturi fantastice, inserțiile naive ale unor istorici sau geografi sunt, în realitate, prea puțin semnificative deoarece reușesc în mică măsură să-l modeleze până la nivelul determinării unor modificări de comportament social. Iar faptul că magia era foarte răspândită în societatea romană, în ciuda interdicțiilor şi a pedepselor aspre aplicate celor care o practicau, dovedeşte că imaginarul colectiv roman, alimentat şi controlat de propaganda oficială, nu era nici pe departe capabil să dea seama despre toate experienţele umane şi nici nu oferea suficient

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

spaţiu de manifestare al aspiraţiilor individuale. Magia a fost şi rămâne, fără îndoială, una dintre soluţiile posibile de completare şi extindere a imaginarului. Pe de altă parte, prezența în exces a elementului magic îi poate pune imaginarului la îndoială însăşi constituentele fundamentale, prin crearea, în centrul structurilor sale, a unui abis pe care acesta nu va putea niciodată să-l integreze pe deplin.

2.3 Până în Infern şi înapoi

Viaţa romanilor era o viaţă activă şi organizată, a cărei expresie religioasă se manifesta printr-o multitudine de zei chemaţi să îndeplinească sarcini precise. Zeii romani, ne spune Cassirer, „nu sunt un produs al imaginaţiei sau inspiraţiei religioase ci sunt concepuţi ca nişte conducători ai activităţilor particulare. Ei sunt […] zei administrativi care au împărţit între ei diferitele domenii ale vieţii omeneşti, nu au nici o personalitate definită, dar se disting prin funcţia lor, iar de această funcţie depinde demnitatea lor religioasă" (Cassirer 1997, 138). În acest panteon, Hades, zeul nemilos al lumii subpământene are un loc special deoarece el nu pare să beneficieze de foarte multe reprezentări pe morminte sau în temple. Lipsa imaginilor vine din convingerea că menționarea numele său ori a Tărâmului Morților aduce ghinion (credință care a rămas valabilă și în creștinism). Printr-un tabu lingvistic, romanii nu au vrut să îl numească pe acest zeu Hades, așa că l-au numit Dis Pater („Tatăl cel bogat") și au ținut să-i atribuie o personalitate diferită, mai ales pe fondul mitului răpirii Persefonei, cea care i-a devenit soție. În pofida tuturor temerilor, în cultura romană, stăpânul lumii subpământene nu a fost niciodată asociat răului (Fănuț 2016, 12).

În studiul de față ne interesează mai puțin aspectele religioase ale Infernului, cât modul în care el a fost imaginat de romani, ceea ce implică o nouă incursiune în *Eneida*. Termenul *Infernus* își găsește etimologia în latina clasică, acolo unde *infernus*, *inferni*, este un substantiv care desemnează partea inferioară a ceva sau cineva, iar faptul că a fost extins la lumea subpământeană demonstrează că vechii romani au imaginat lumea lui Hades/Pluto/Dis Pater undeva în străfundurile pământului (spre deosebire de alte civilizații, în care aceasta era relegată la marginea lumii, de obicei în nord). Vergilius acceptă această concepție și așază tărâmul morților în subteran, cu intrarea printr-o peșteră adâncă aflată lângă Cumae, colonie greacă de pe malul lacului Avernus[16].

Pentru vizualizarea lumii subpământene și integrarea ei în continuumul imaginarului colectiv, romanii au realizat o construcție spațială mentală cu elemente topografice extrase din realitatea comună, transformate și adaptate astfel încât să poată funcționa ca fundal al scenelor mitologie, călăuzind imaginația auditorului pe măsură ce narațiunea descria călătoria unui personaj (Eneas sau altcineva) în lumea lui Pluto. Mai mult, însăși continuitatea călătoriei constituia o asigurare că soarta sa post-mortem era cea așteptată. Structura lumii subpământene nu trebuie, așadar să fie complicată, iar romanii au împărțit-o în trei regiuni principale – Infernul propriu-zis, Tartarul și Câmpiile Elizee –, o stratificare similară societății de la suprafață, alcătuită din marea masă a populației (plebeii), păcătoșii notorii și cei suficient de buni să se întoarcă oricând pe tărâmul celor vii pentru a îndeplini, spre exemplu, un rol politic predestinat (referința este, desigur, la Augustus). Câteva elemente completează decorul subpământean: poarta lui Orcus, cărarea care duce, printr-o pădure deasă,

[16] Elementul acvatic este și el, ca și cel al pădurii, asociat lumii subpământene în multe culturi.

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

pe malul Styx-ului, acolo unde luntrea lui Charon așteaptă să transporte sufletele pe malul celălalt, apoi peștera lui Cerberus, scaunul judecătorului Minos și, în final, cele trei regiuni. Dacă Tartarul este lipsit de detalii topografice, în schimb imaginația lui Vergilius creează, pentru Câmpiile Elisee, un decor luxuriant – cu peluze, câmpii, văi, dealuri și chiar un munte – care alcătuiesc un peisaj viu colorat, întretăiat de două râuri mari, Eridanus și Lethe, și numeroasele râuri mai mici. Este interesant că și alți autori, printre care Plutarh sau Lucian, confirmă această descriere și chiar îi adaugă detalii suplimentare, iar poeți importanți, precum Tibullus și Propertius folosesc cu succes, în elegiile lor, imaginile subpământene ca metafore destinate să sublinieze bogăția și intensitatea trăirilor personajelor.

O referință mai puțin relevantă, dar interesantă, la lumea subpământeană apare la Varro, într-una din cele trei variante ale originii numelui *Lacus Curtius* atribuit unui ochi de apă existent în forumul roman. Conform scriitorului roman, unu anume Proclus relatează că, în acel loc pământul s-a deschis larg, dând la iveală o prăpastie fără fund, iar când senatul a cerut explicații haruspiciilor, li s-a răspuns că zeii lumii subpământene cereau îndeplinirea unui jurământ uitat, acela de a trimite la ei pe cel mai curajos cetățean roman. „În acel moment, un bărbat curajos pe nume Curtius, înarmat, s-a urcat pe cal și, după ce sa întors din templul Concordiei, s-a aruncat în prăpastie cu cal cu tot. Când fapta a fost făcută, locul s-a închis peste trupul său […] (Marcus Terentius Varro, *De lingua Latina*, I, 48). Episodul este interesant deoarece implică faptul că lumea subpământeană nu are doar o singură intrare, cea „oficială", ci mai multe.

Un alt aspect al coborârii lui Eneas în Infern este lipsa unei descrieri clare a revenirii sale în lumea celor vii, fapt care subliniază caracterul diferit al celor două drumuri, coborârea și respectiv urcarea. În credința romană, întoarcerea (sau anabaza), sub forma reîncarnării, este posibilă, însă cu o condiție esențială: sufletele ce intenționează să revină la viață trebuie să bea din Lethe, râul infernal al uitării și nimicirii, deoarece nu este permis să-și amintească nimic din viața anterioară. Eneas este obligat să facă același lucru, însă ieșirea lui este una specială, și anume prin poarta de fildeș – poarta prin care visele false îi vizitează pe oameni (Vergilius, *Eneida*, VI, 893-899) –, procesul fiind similar unei renașteri, a unei treceri într-un nou capitol al vieții, în care păstrarea memoriei anterioare este, totuși, posibilă. Această trecere, această discontinuitate este resimțită și la nivelul imaginarului, revenirea la decorul familiar al realului fiind similară trezirii dintr-un vis a cărui amintire mai persistă apoi un timp.

Bibliografie

Apuleius, Lucius. 1968. *Măgarul de aur*. Traducere şi note de I. Teodorescu. Bucureşti: Editura pentru Literatură.

Bakhtin, Mikhail. 1981. *The dialogic imagination*. Austin: University of Texas Press.

Caesar. 1964. *Războiul gallic. Războiul civil*. Traducere de Janina Vilan Unguru, Elisabeta Poghirc. București: Editura Științifică.

Cassirer, Ernst. 1994. *Eseu despre om*. Traducere de Constantin Cosman. Bucureşti: Humanitas.

Fănuț, Roxana Maria. 2016. *Virgil`s inferno. Memory and reality in the sixth book of Aeneid*, in LiBRI (Linguistic and Literary Broad Research and Innovation), Volume 5, Issue 2, http://www.edusoft.ro/brain/index.php/libri/article/view/602/661.

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)

Huxley, H. H. 1952. *Storm and Shipwreck in Roman Literature*, in „Greece & Rome", Vol. 21, Nr. 63 (Oct., 1952), Cambridge: Cambridge University Press, 1952, p. 117-124.

König, Jason, Whitmarsh, Tim. 2007. *Ordering knowledge in the Roman Empire*. New York: Cambridge University Press.

Petronius. 1991. *Satyricon*. Traducere și note de E. Cizek. Chișinău: Hyperion.

*** *Poeţi latini I. De la Ennius până la Horaţiu*. 1973. Traducere şi note de Petre Stati. Bucureşti: Minerva, Biblioteca pentru Toți.

*** *Poeţi latini II. De la Tibul până la Rutilius Namatianus*. 1973. Traducere şi note de Petre Stati. Bucureşti: Minerva, Biblioteca pentru Toți.

Stevenson, Andrew J. 2004. *Gellius and the Roman Antiquarian Tradition*, in *The Worlds of Aulus Gellius* (editors Leofranc Holford-Strevens and Amiel Vardi). New York: Oxford University Press, p. 118.

Lucian din Samosata. 1905. *The Works of Lucian of Samosata*. English translate by H. W. Fowler, G. H. Fowler. Oxford: The Clarendon Press.

Vergilius. *Eneida*. 1964. Traducere de Eugen Lovinescu. București: Minerva, Biblioteca pentru Toți.

Van Gennep, Arnold. 1996. *Riturile de trecere*. Iași: Polirom.

Webografie

MacCormack, Sabine, *Change and Continuity in Late Antiquity: The Ceremony of Adventus"*, in Historia: Zeitschrift für Alte Geschichte, nr. 4/1972, p. 721-752, https://www.jstor.org/stable/4435301

Tacitus, Publius Cornelius, *Annales*,

http://www.thelatinlibrary.com/tacitus/tac.ann15.shtml, accesat ultima dată în 25.01.2019.

Vergilius, Publius Maro, *Aeneis*,

http://www.thelatinlibrary.com/vergil/aen1.shtml, accesat ultima dată în 25.01.2019.

BDD-A31320
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-13 12:47:54 UTC)