

CAPITOLUL I

Contacte cu Sacrul

1.1. Mit și Mitologie

Comunitatea umană se află în contact neîntrerupt cu Sacrul, interpretat ca divinitate, fatalitate sau forme de existență și de expresie supraumane, peste fire, inclusiv fenomene naturale și meteorologice inexplicabile. În general, o cultură încearcă să-și explice într-un fel manifestările Sacrului, să-l socializeze (incluzându-l în paradigme culturale) în diferite moduri. Grecii au rămas în istorie pentru felul specific în care au făcut-o: inventând o lume a zeilor ca imagine a lumii pământești. Așa s-au născut miturile, povestiri extraordinare în care zeii grecilor sunt personaje care acționează în Olimp (zeii olimpieni) sau în lumea subpământească (zeii chthonieni), precum și în lumea pământească: zeii și zeițele își impun voința în anumite împrejurări (aleg învingătorul în lupte, aleg anumiți urmași la tronurile regești sau își aleg chiar soți și soții pământene). Fiecare zeu își are propriile funcții și un anumit domeniu de suveranitate; această încercare a imaginarii colective grecești de a circumscrie domeniul de manifestare al divinităților sau, dacă privim invers, această încercare a grecilor de a atribui fenomenelor inexplicabile divinități răspunzătoare (discreționare) bine definite este o tentativă de socializare a Sacrului.

Lucien Lévy-Bruhl¹ distinge o mitologie primitivă de o mitologie cultivată. Suntem de acord cu Lévy-Bruhl atunci când autorul afirmă că mitologia grecilor ar face parte din a doua categorie, întrucât nu prezintă incoerențele congenitale ale primitivilor, insensibili la contradicția dintre povești; lumea zeilor este o lume ierarhică, în care cauzele și efectele lor pot fi explicate cu ușurință în termeni simpli. Societatea greacă ajunge astfel să nu mai fie dominată exclusiv de categoria supranaturalului; Grecia prezintă un sistem politeist ordonat, în care găsim culte, temple și statui, cu intenția de a conceptualiza supranaturalul.

1.2. Mit și Magie

Mitul este diferit de magie; el se conturează atunci când dispare comuniunea mistică. În poveștile primitive, cuvintele sunt ele însele realități supranaturale care determină un câmp de forță. Cei care le ascultă își imaginează realități, fac conexiuni pe care le trăiesc pur și simplu. Mitul ca gen clasic, în care ni se povestesc întâmplări în fraze care conturează un fir epic, apare odată cu reprezentările, ce se disociază astfel de trăirile de prim ordin. Un pas mai departe este încercarea de a elimina complet mitul, odată cu dezvoltarea unei societăți avansate, care nu mai are nevoie de reprezentări fantastice și monstruoase, ci de modele. În jurul anului 530, de pildă, Xenofon condamnă poveștile despre titani, uriași, centauri, precum și cele cuprinse la Homer și Hesiod, ca fiind scandaloase, pure ficțiuni (*plasmata – πλάσματα*) și simple reproduceri, în plan divin, ale unor fapte abuzive în plan uman; Xenofon declară asemenea povești înfricoșătoare ca barbare,

¹ Lucien Lévy-Bruhl, *La mythologie primitive*, Paris, 1935.

străine de mentalitatea greacă. Dacă inițial termenul de „mit“ se referea la narațiuni epice, el capătă mai apoi sensul de „plăsmuire”; Anacreon din Samos (524 î.Chr.) îi denuște pe revoluționarii samieni, ridicați împotriva tiraniei lui Polycrates, *mythietai* – μυθιητάι („căutători de pricină, arțăgoși“). Este o dezvoltare semantică caracteristică secolului al V-lea, și care apare în lexicul lui Pindar și Herodot; cuvântul „mit“ desemnează acum discursul iluzoriu, fantasmagoric și chiar prostesc. La Herodot, ocurențele cuvântului „mit“ sunt foarte rare (II, 23, 25), ca și la Pindaros (trei: *Nemeenele*, VII, 23; VIII, 33; *Olimpicele*, I, 29). Mitul devine astfel, în textele lui Thucydide, Herodot sau Platon, un adversar al *logos*-ului bazat pe observații empirice.

1.3. Modele culturale

Dacă poveștile fantastice ajung, în timp, să fie considerate simple plăsmuiri, ele vor dezvolta totuși modele culturale, atât la greci cât și la romani. Vom vedea cum grecii păstrează, în epele homerice, modelul eroic al lui Achille, de pildă, pentru a-și construi un model de socializare a Morții, o realitate hidoasă care nu poate fi negată. Romanii vor păstra și ei reprezentări monstruoase pentru anumite personaje istorice, spre educarea generațiilor viitoare. Acest fapt de socializare a unor elemente înspăimântătoare (Moartea sau personajele monstruoase) face parte din procesul de tranziție de la societățile arhaice bazate pe mitologie, la societățile clasice bazate pe istorie. Noțiunea de trecut ca fiind altceva decât prezentul și care poate fi studiat în calitatea sa de trecut apare foarte târziu, la începutul secolului al XIX-lea, odată cu Ranke. Până atunci, comunitățile tradiționale

au căutat să valorizeze trecutul, să-l interpreteze din perspectiva prezentului și să vadă în el o experiență de viață din care trebuie trase învățături, experiențe generalizate și uneori chiar exagerate spre a servi drept lecții de viață. Procesul de tranziție de la mitologie la istorie este deosebit de clar, după cum vom vedea în paginile ce urmează, în societatea romană, unde elementul fantastic, sacru, a servit drept justificare pentru destinul unui popor, așa cum îl înfățișează literatura latină.

1.4. Mitologie și Folclor

În ceea ce privește folclorul românesc, nu se poate vorbi de o mitologie ca reprezentare despărțită de trăire (magie). Folclorul este mitologizant doar în măsura în care avem de-a face cu narațiuni și cu personaje fantastice. Ceea ce ele reprezintă însă nu mai sunt fenomene haotice, inexplicabile, ci se bazează pe raportul dintre Dumnezeu și Diavol ca poli opuși ai Sacrului. Dacă la greci și la romani Sacrul este nediferențiat, haotic, în folclorul românesc el se definește numai ca hiperbolă a celor două entități sacre bine definite. Comunitatea se regăsește și trăiește din plin manifestările divine sau diavolești fără a se pierde pe sine ca actant principal, liber să alegă. De aceea găsim în folclor, după cum vom vedea, mult mai multe exemple de înșelare a Sacrului (Diavolul) de către eroii de poveste, de pildă, decât în literatura greco-latină, precum și obiecte și acțiuni remediale (magice, de altfel) îndreptate împotriva Sacrului negativ (Diavolul), ceea ce exclude fenomenul folcloric din sfera mitologică. Am considerat interesant să investigăm, în lucrarea de față, de ce folclorul nu este o mitologie, deși operează cu reprezentări fabuloase și cu arhetipuri comune

mitologiei grecești sau mitistoriei romane. Tocmai pentru că arhetipurile par să descrie la fel de bine narațiunile mitologice și folclorice, vom folosi folclorul, în lucrarea noastră, ca un instrument principal de analiză.

1.5. Arhetipuri

Arhetipul este un model ideal, un tip suprem sau un prototip. Ideile lui Platon, de pildă, sunt arhetipuri; însă nu numai Platon, ci și alți filosofi au vorbit despre existența unui astfel de concept (Malebranche, Berkeley, Locke, Condillac). Jung², psihanalist și discipol al lui Freud, a răspândit folosirea termenului de „arhetip“ referitor la același concept, dându-i un sens tehnic atunci când vorbește de psihologia inconștientului. Jung a introdus pentru prima oară, cu explicații detaliate, arhetipurile, ca fiind „structuri psihice identice, comune tuturor“ care constituie „moștenirea arhaică a umanității“³. Spre deosebire însă de Ideile lui Platon, arhetipurile lui Jung sunt structuri dinamice care intervin în mod activ (declanșează, controlează și inhibă) comportamentul și experiențele umane. Ele generează așadar concepții generale comune, mituri similare, structuri imaginare universale, indiferent de popor, rasă sau clasă socială. Toate exemplele de inconștient individual își au originea într-un inconștient colectiv comun care cuprinde tipuri originale de reprezentări simbolice ca modele de comportament.

² *Métamorphoses et symboles de la libido (Wandlungen und Symbole der Libido, 1912)*, Paris, 1932.

³ *The Collected Works of C.G. Jung*, ed. Herbert Read, Michael Fordham și Gerhard Adler, Londra, 1953–1978, Nr. 224 și 259.

O accepție puțin diferită a termenului de „arhetip“ o găsim la istoricii religiilor (Van der Leeuw⁴, Eliade⁵), care adoptă noțiunea de „arhetip“ pentru a desemna simbolurile fundamentale care servesc de matrice pentru un șir întreg de reprezentări. În sens larg, arhetipul este imaginea primordială, imaginea-mamă, care alimentează imaginile „personale“ dintr-un fond arhaic comun, incluzând mitologia, religia și folclorul.

Reproducem, mai jos, reprezentarea grafică a modelului jungian al sufletului, așa cum a fost ea imaginată de Anthony Stevens⁶; Eul este nucleul conștientului (conștiinței), iar Sinele este nucleul inconștientului colectiv:

C = Complex
A = Arhetip

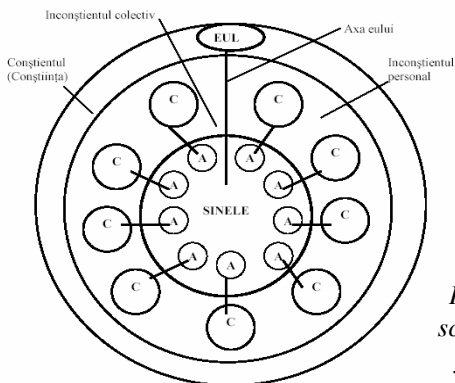


Fig. 1: Reprezentarea schematică a modelului jungian al sufletului

⁴ „La Structure de la mentalité primitive”, *Rev. Hist. Phil. Religieuse*, Strasbourg, 1928.

⁵ *Traiat de istorie a religiilor (Traité d'histoire des religions, Paris, 1964)*, trad. rom. Mariana Noica, București, 1995.

⁶ *Jung (On Jung, London, 1990)*, trad. rom. Oana Vlad, București, 1994, p. 57.

Arhetipurile principale pe care le vom investiga în lucrarea de față sunt arhetipuri ale Sacrului (monstruosului) care reprezintă, în esență, un composit monstruos; Binele și Răul coexistă violent. În primul rând, există un arhetip al răufăcătorului, care întruchipează cel mai clar fațeta negativă a Sacrului, Răul absolut care nu cunoaște limite și nu ține cont de justificări, așadar care nu acționează în virtutea nici unei legi sau constrângerii. În al doilea rând, există un arhetip al justițiarului, care poate fi pedepsitor sau răsplătitor, în funcție de miză, și care acționează în virtutea unei legi scrise sau nescrise. De cele mai multe ori, pedepsitorul este un instrument identificat cu instanța; în plan social, aceste instrumente sunt magistrații, care sunt supuși unei ceremonii de investitură (de sacralizare). În sfârșit, putem vorbi despre un al treilea arhetip, al maestrului de inițiere, care întruchipează un obstacol (negativ, prin definiție) în calea desăvârșirii unui erou. Maestrul de inițiere este cel mai adesea răsplătitor dar, în cazul în care eroul nu reușește să învingă obstacolul, maestrul de inițiere devine pedepsitor. Ignoranța nu este un motiv pentru ca pedeapsa să fie anulată. Săvârșirea unui păcat, a unei transgresiuni este blamabilă indiferent de motivul transgresiunii – fapt care apare, foarte clar și în Vechiul Testament. Este important de reținut faptul că arhetipurile intervin nu numai în texte sacre sau care menționează explicit elementul sacru, așadar în care se face o distincție clară între planul sacru și planul uman, ci și în texte în care personajele acționează conform unei legi sacre fără a interacționa în mod direct cu Sacrul (episodul Verginia, Romulus – Remus sau Mettius Fufetius – Tullus Hostilius de pildă). De asemenea, unele personaje asumă un comportament monstruos (episodul Lucretia sau Verginia, de pildă), sau alte atribute ale Sacrului, pe care le simulează în plan

uman (social), așa cum vom vedea că se întâmplă tot în literatura latină (episodul Tarpeia, de pildă).

1.6. Lumea sacră și lumea profană

Considerăm că între lumea sacră și cea profană există un set de legi, un „dat“ care este impus comunității umane de către Sacru. Relația dintre cele două planuri nu este așadar simetrică, ci ierarhică. Acest set de regulamente conturează un sistem de limitări, după cum urmează:

Fig. 2: Raporturile dintre lumea sacră și lumea profană

În volumul de față ne ocupăm tocmai de această zonă intermediară a limitărilor impuse și de situațiile în care acestea sunt transgresate, situații care țin, într-un fel sau altul, de sfera monstruosului. Setul de limite își vedește validitatea, fie în anumite momente cronologice din existența umană, fie pe tot parcursul acesteia. Propunem următoarele criterii și tipologie a

limitărilor: statutul dobândit la naștere (patrician sau plebeu; ales sau neales; erou sau non-erou etc.); tipul de naștere (unic sau multiplu – de cele mai multe ori, nașterile multiple puteau fi considerate nefirești, fiind specifice animalelor, iar nu oamenilor); fatalitatea morții; anumite caracteristici personale (indivizi cu dimensiuni fizice exagerate sau cu puteri fizice peste fire; indivizi cu calități psihice și morale deosebite: vitejie, dârzenie, puritate; indivizi stăpâniți de sentimente violente, de pasiuni devastatoare); prescripții cu privire la îndeletniciri și activități umane în general (îndeplinirea ritului funerar; cultul strămoșilor; sexualitate neviolentă și în limitele genului; interdicții legate de munci agricole sau casnice, ex: tors și țesut.)

Transgresarea acestor limitări este întotdeauna sacră, de cele mai multe ori percepută ca monstruoasă; putem avea, astfel, următoarele tipuri de transgresiuni: transgresarea tipului de naștere: gemeni în loc de fii unici; transgresarea limitelor umane: comportamente monstruoase, *hybris*; transgresarea limitelor umanului cu păstrarea unor trăsături umane: ființe monstruoase de tipul Sirenelor sau alți monștri; regele monstruos; înșelarea, cu varianta ei tranzacțională. Putem distinge mai multe feluri de înșelare: sacrificială (jertfa); rituală (schimb, ofrandă).

Modalități și instrumente de înșelare: victima ispășitoare; oglinda; deghizarea; cântecul; remediul; gulliverizarea⁷ (minimalizarea, diminuarea); capturarea etc.

După cum am mai spus, relațiile cu Sacrul pot fi simulate în plan social; am dat exemplul magistraților romani care, în urma

⁷ Termenii ca atare îi aparțin lui Gilbert Durand, *Structurile antropologice ale imaginarii. Introducere în arhetipologia generală* (Les Structures anthropologiques de l'imaginaire, Paris, 1992), trad. rom. de Marcel Aderca, București, 2000, pp. 211–212, *passim*.

unui ritual de investitură, dobândeau puteri „sacre“ de justițiar. Un alt caz de acest tip este și ceremonia de investitură a romanilor ca cetățeni. Fustel de Coulanges⁸, de pildă, ne spune: „În sfârșit, la vârsta de șaisprezece sau optsprezece ani, el se prezintă pentru a fi primit în cetate. În acea zi, în fața altarului și a cărnurilor fumegânde ale unei victime, el rostește un jurământ prin care se angajează, printre altele, să respecte întotdeauna religia cetății. Începând din acea zi, el este inițiat în cultul public și devine cetățean“.

Așadar există o tendință, în procesul de socializare sau civilizare a unor fenomene naturale percepute ca sacre (religioase) – moartea, de pildă – sau în cazul diferitelor forme de contact cu Sacrul – invocare, rugă – de a simula un cadru sacru, un ritual sau o lege sacră pentru a legitima diferite elemente ale ordinii sociale, pentru a legitima existența instituțiilor sociale și a reprezentanților săi. Acest proces poate fi urmărit în toate civilizațiile, deși se manifestă mai mult sau mai puțin pregnant; după cum vom vedea, din literaturile și textele analizate, literatura latină este cea care permite în gradul cel mai înalt această sacralizare a spațiului social.

1.7. *Monstrum: etimologie și tipologie*

Termenul *monstrum* (<*monere* [< **men-* = „a gândi”], „a atrage atenția, a avertiza asupra, a aminti“) aparține vocabularului

⁸ *Cetatea antică (La cité antique*, Paris, 1908), trad. rom. Mioara și Pan Izverna, București, 1984, p. 183.