

CONSILIUL
JUDEȚEAN
HUNEDOARA



MATRITA , DIN BRONZ^{DE LA} SARMIZEGETUSA REGIA

THE
BRONZE
MATRIX^{FROM}

SARMIZEGETUSA
REGIA





Fața hexagonală B /
Hexagonal side B

Matrița descoperită la Sarmizegetusa Regia a fost realizată din bronz, foarte probabil prin metoda cerii pierdute. Este o piesă masivă cu opt fețe, dintre care cele două principale au formă hexagonală, iar celelalte sunt rectangulare. Lungimile laturilor fețelor hexagonale diferă puțin, încadrându-se între 8,8 și 9,35 cm, iar grosimea obiectului variază între 4,8 și 5,05 cm. Elementele de decor sunt redată în negativ (tehnica *intaglio*). Artefactul a fost descoperit într-o stare bună de conservare, pe suprafața ei putându-se observa, însă, urme de utilizare. Cu ajutorul matrițelor de acest tip se ornamentau foi subțiri din metale prețioase (aur și argint) sau din aliaj pe bază de cupru. Imprimarea motivelor se făcea prin presarea acestor foite în interiorul modelului redat în negativ, cu ajutorul unor unelte realizate din materiale relativ moi (în special lemn, dar și corn sau cupru). În antichitate, cu o astfel de matriță se puteau realiza medalioane, falere, aplici ornamentale pentru vase, casete și mobilier, elemente ale unor bijuterii etc.

O asemenea piesă era destul de costisitoare, astfel că întreaga sa suprafață era utilizată. Reprezentările de pe matriță și dimensiunile lor corespundeau probabil gusturilor și preferințelor clienților, pentru că un orfevrar avea în vedere siguranța unei „piețe de desfacere” pentru obiectele rezultate.

Bestiarul, real și fabulos, reprezentat pe piesă este bogat și divers. O enumerare a animalelor redată pe matriță poate fi relevantă: animale fabuloase – grifoni, animale reale: leu, tigr, leopard, elefant, rinocer, hipopotam, urs, mistreț, lup, taur,

bour/zimbru, câine, cerb, cal, țap, antilopă, iepure. Unele dintre aceste animale se regăsesc frecvent în reprezentările antichității, pe spații largi, altele sunt mai rare și pot da indicii privind datarea piesei. Tema scenelor prezente pe matriță (lupta dintre animale) este foarte veche și răspândită pe spații culturale vaste.

Grifonul este o creatură fabuloasă, născută în imaginarul oriental încă din mileniul IV a. Chr., el reprezentând un motiv frecvent în artele decorative antice. Pe obiectul în discuție se află trei tipuri de grifoni: grifonul-vultur, grifonul-leu și grifonul-lup. Dacă primele două tipuri se regăsesc pe un spațiu larg, grifonul-lup este specific spațiului nord-pontic.

Felinele mari sunt reprezentate des în antichitate, în diferite contexte tematice. Pe matriță găsim leul, tigrlul și leopardul. Leul apare în mai multe ipostaze: în scene de luptă între animale și ca motiv decorativ independent – mască de felină și felina în repaus pe fața A. În general, leul, prădător prin excelență, este frecvent prezent în ansambluri iconografice. Tema luptei dintre leu și alt animal este adesea redată pe produsele artelor decorative din lumea mediteraneeană și din spațiul nord-pontic. Iar masca de leu este un motiv foarte obișnuit pe piesele circulare de mobilier, pe falere și pe alte tipuri de podoabe.

Elefantul a fost bine cunoscut în spațiul mediteraneean, iar reprezentările sale în artă, inclusiv numismatică, sunt destul de frecvente. În schimb, apariția rinocerului și hipopotamului pe piesă este surprinzătoare, deoarece imaginile acestora au fost rare în antichitate. Aceste animale puteau fi văzute în cadrul jocurilor din amfiteatru. Majoritatea imaginilor de pe fața B și de pe fețele laterale ilustrează tema luptei dintre animale în manieră realistă și decorativă, specifică stilului elenistico-roman. Trebuie însă remarcată absența totală a elementelor vegetale și antropomorfe; credem că lipsa lor este rezultatul unei opțiuni deliberate a celui care a realizat-o și/sau a celui care a comandat-o. O mențiune aparte merită imaginile de pe fața A – reprezentările grifonului-lup, contorsionate în forma literei „S“, care, stilistic, se apropie de arta stepelor.

Astfel, pe matrița de la Sarmizegetusa Regia sunt ilustrate două stiluri decorative distincte: cel mediteraneean, elenistico-roman și unul inspirat din tradițiile din lumea nord-pontică. Contextul stratigrafic revelat de cercetările arheologice din 2013-2014 și unele detalii iconografice de pe piesă indică faptul că aceasta a fost realizată și utilizată în sec. I p. Chr. (poate a doua jumătate a acestuia) și la începutul secolului II p. Chr. Prezența matriței în capitala Regatului Dac reprezintă o dovadă în plus a conectării acestui spațiu cultural la fluxul artistic și tehnologic de foarte bună calitate din antichitate.



Fața hexagonală A /
Hexagonal side A

The matrix discovered at Sarmizegetusa Regia was made from bronze, probably using lost-wax casting. It is a massive item with eight sides, the two main ones are hexagonal, while the others are rectangular. The lengths of the hexagonal sides are not exactly the same, varying from 8,8 to 9,35 cm, while the thickness of the artefact is between 4,8 and 5,05 cm. The decorative elements are rendered in negative (the intaglio technique). The item was discovered in a good conservation state, and use marks were visible on its surface. With the help of hollow design matrices, thin sheets of precious metals (gold and silver) or copper alloys were ornamented. The motifs were imprinted by pressing the metal foils inside the intaglio model, using tools made from relatively soft materials (especially wood, but also antler or copper). In Antiquity, medallions, phalerae, ornamental fittings for vessels, boxes and furniture, jewellery elements etc. were made using this type of matrix.

Such an item was quite expensive, therefore the entire space was used. The depictions from the matrix and their dimensions probably corresponded to the tastes and preferences of the clients, because the goldsmith took into account the safety of a “market place” for the resulted objects.

The real and fabulous bestiary from the matrix is rich and diverse. An enumeration of the animals rendered on the artefact may be relevant: mythical creatures – griffins, real animals: lion, tiger, leopard, elephant, rhinoceros, hippopotamus, bear, boar, wolf, bull, bison/wisent, dog, stag, horse, goat, antelope, and rabbit. Some of these animals are frequently encountered in the

ancient representations, on large areas, others are rare and may offer clues regarding the dating of the piece. Also, the theme of the scenes from the matrix (the battle between animals) is very old and spread on vast cultural spaces.

The griffin is a fabulous creature, born in the oriental imaginary since the 4th millennium BC, representing a frequent motif in the ancient decorative arts. Three types of griffins are present on the matrix: the eagle-griffin, the lion-griffin and the wolf-griffin. If the first two species are found on a large area, the wolf-griffin is specific to the North Pontic region.

The big cats are often in the ancient depictions, in diverse thematic contexts. The lion, the leopard and the tiger are present on the matrix. The lion appears in several postures: in the animal fighting scenes and as an independent ornamental motif – the leonine mask or the couchant feline from side A. The lion, predator par excellence, is largely present in the iconographical assemblies. The theme of the battle between the lion and another animal is frequently rendered on the products of decorative arts from the Mediteranean world and the North Pontic region. Furthermore, the leonine mask is very common on the circular furniture items, on phalerae and other types of adornments.

The elephant was well known in the Mediteranean space, while his depictions in art and numismatics are quite frequent. Instead, the appearance of the rhinoceros and the hippopotamus on the artefact is remarkable, since these representations are very rare in Antiquity. These animals could have been seen during the games in the amphitheatre.

The majority of the images from side B and from the lateral sides illustrate the animal fighting theme in a realistic and decorative manner, specific to the Hellenistic-Roman style. However, the total absence of vegetal and anthropomorphic elements must be noted; we believe that this absence is the result of a deliberate option of the person who created and/or of the person who ordered it. The images from side A deserve a special remark – the depictions of the wolf-griffin, coiled in the shape of letter „S“, share a stylistic resemblance with the art of the steppes.

Thereby, two decorative styles are present on the matrix from Sarmizegetusa Regia: the Mediterranean one, Hellenistic-Roman, and another one inspired from the traditions of the North Pontic world.

The stratigraphic context revealed by the archaeological research from 2013-2014 and some iconographical details on the piece indicate the fact that it was manufactured and used in the 1st century AD (maybe in the second half) and at the beginning of the 2nd century AD. The presence of the matrix in the capital of the Dacian Kingdom represents an additional argument for the connection of this cultural space to the high quality technological and artistic flow in Antiquity.



Fața laterală I / Lateral side I



Fața laterală II/ Lateral side II



Fața laterală III/ Lateral side III



Fața laterală IV/ Lateral side IV



Fața laterală V/ Lateral side V



Fața laterală VI/ Lateral side VI



Muzeul Civilizației Dacice și Romane Deva

Deva - 330005, B-dul 1 Decembrie, nr. 39, județul Hunedoara.

Tel : 0254 - 216 750; Fax : 0254 - 212 200

Web: www.mcdr.ro E-mail: muzeucdr.deva@gmail.com

Fotografii piesă: © Mîndruțău Marius

<https://biblioteca-digitala.ro>