

ESEURI

PRIVIREA ESTETICĂ (VI)

George Balint

Partea a II-a: Trei aspecte vesele ale esteticii de contrast în muzică

Motto: „*Veselă pușcărie, domnule!*”¹

În această a doua parte a eseului despre privirea estetică ne-am propus să survolăm trei aspecte a căror estetică are ca fond comun *veselia*. Pornim de la premisa că veselia și opusul ei, tristețea, sunt caractere de stare. Le vom considera însă nu ca predispoziții afective, ci ca ustensile lăuntrice, lucrute cultural. Ele au o valoare de diapazon în relația cu opera artistică în ipostaza concretă de obiect. Nu înseamnă că excludem impresia dată de prim-contactul cu aspectul (sonoritatea) obiectului artistic, ci ca, ulterior acesteia, să ne putem și acorda lăuntric în raport cu expresia de *caracter* a acelui obiect (muzical, în cazul nostru). Implicând prin aceasta conștiința, se dezvoltă de aici o relație fenomenologică cu obiectul luat în/cu privirea estetică care, la nivelul rezonanței personale, se probează ca *trăire* estetică. Dincolo de natura temperamentală înnăscută și de predispoziția afectivă – pesimistă sau optimistă – determinată dinăuntru ori din afară, resortate din situațiile de existență (formatate genetic sau prin interacțiune) în cuprinsul natural al lumii și care, în sine, tresar fără obiect (irațional sau fenomenal), avem în vedere și experiențierea culturală a stărilor pomenite. Aceasta presupune un fapt de semnificare.

¹ Replica lui Frosh, comicul personaj (actor) din Actul III al operetei *Liliacul* de Johann Strauss

O sonoritate ne poate *orienta* trăirea de veselie sau tristețe câtă vreme am dobândit deja o imagine-simbol a acestora. Prin intermediul acestei imagini subiectul cultural își interpretează (semnifică) datul sonor (opera-obiect) în corespondență cu o stare anume. Pe relația sonoritate-(de)-stare se derulează un proces interpretativ cu durată variabilă, în general scurtă, dar care depinde enorm de caracterul semnificării. Bunăoară, melosul unei bicordii în interval de terță mică cu profil descendent poate armoniza veseliei, ca în jocul copiilor, dar și tristeții, într-o expresie de bocet. Sigur că variabilele celorlalte coordonate sonore pot contribui sensibil – un tempo vioi sau lent, un ritm simetric sau inegal, un anume registru, timbru, intensitate. Important este însă să acceptăm că, luată ca atare (acultural), acea bicordie nu înseamnă nimic altceva pentru cel care-o aude decât, poate, un *semnal* din lumea naturală. Așa cum orăcăitul broaștelor nu ne orientează emoțional, interpretându-l cel mult pe linie științifică, nici bicordia dată de exemplu nu va genera o rezonanță afectivă în persoana naturală (animală) a fiecăruia dintre noi, indiferent de dispoziția și temperamentul ce ne caracterizează. Ne este greu să acceptăm acest lucru pentru că deja suntem nativizați cultural (prin educație). Indiferent ce și cum ni se arată, din real (manifest, concret) sau din imaginar (virtual, inefabil), vom interpreta reflex (intuitiv) în mod cultural și, mai cu seamă, în referința culturii europene. Mai mult, toate sonoritățile provenind din textura naturii suntem tentați să le interpretăm cultural, aceasta neînsemnând că trebuie să ajungem efectiv la o anume vibrație emoțională. Unele sonorități le interpretăm prin indiferență (pasiv), admitându-le ca ambient. Altele ne pot stârni un interes cognitiv, spre a le cerceta. Sunt însă și sonorități care tresar în noi un sentiment aparte, pe care ne-am dori să-l putem cultiva. Spunem, în această situație, că intuim în ele virtuți de textualizare, respectiv de cuplare la un sens muzical. Abia acele sonorități merită a fi luate de privirea estetică. Dar numai artistul va ști cum să le modeleze astfel încât să fertilizeze această privire spre a-i putea oferi privitorului *valoarea* din obiectul lucrat artistic.

Oprindu-ne asupra stării de veselie – determinată fenomenologic (cultural), iar nu fenomenal (natural) –, o luăm ca numitor comun pentru trei caractere ale *esteticii de contrast* în muzică: *ludicul, comicul și carnavalescul*. De fapt, comicul și carnavalescul se asimilează în originea ludicului, conturându-se totodată ca registre laterale, printr-un anume top spațial (spațiotop) – ca mărime a expunerii și anvergură a curpinderii. Arealul delimitat de ele se subântinde printr-o multitudine de nuanțe, mai lejere sau mai grave, precum: nostimul, umoristicul, ironicul, caricaturalul, sarcasticul, burlescul, grotescul, balul, bâlciul, cirul (caruselul), parada etc. Laolaltă, frumosul estetic și ludicul caracterial sunt condiționate armonizării întru constituirea omului cultural.

După cum frumosul reprezintă pentru categoriile estetice piatra din capul unghiului, ca referință de prim ordin raportată unui *ideal* cultural transcendent (epurat/catarctic), tot astfel ludicul este genericul unui *mod* cultural influent (firesc/armonic), în a cărui paradigmă se pot distinge numeroase variante. Frumosul axează în plan vertical, către-sus/celest (perfecțiune ideatică, inefabilă), tinzând în unicitate. Complementar, ludicul teritorializează în plan orizontal, către pretutindenii/terestru (posibilitate reală, palpabilă), tinzând în varietate. Dacă frumosul ține de zeiesc, ca har *inspirativ* (dintr-un orizont transcendent, metafizic), ludicul este propriu lumescului, ca fapt *modelator* (chiar dacă într-un areal ontologic realtiv și efemer). La frumos se încearcă ajungerea (disciplinaritatea), prin ludic se probează așezarea (eficacitatea). Frumosul se închipuie, *exersându-se* apoi prin *imitare*. Ludicul se trăiește, *cugetându-se* totodată prin *adecvare*. Am putea spune și că, la limită, fără frumos omul rămâne sterp spiritual, inapt istoric să-și făurească un destin. În schimb, fără ludic omul se decuplează cultural de chiar esența sa, de a fi universal omenos. Pe scurt, prin frumos, omul accede spiritual în nesfârșirea sublimării (dinspre existența lumească), prin ludic, omul se propagă cultural în actualitatea faptului (către lumea existentă). Unul exclude (contrariul său), punându-se ca principiu de centru (o dată pentru totdeauna), celălalt include (diferitul său), luându-se ca dat de oriunde (mereu, ori de câte ori). Omul frumos e etern și

stătător (cardinalic, reprezentativ), omul ludic e bun și continuator (călăuzitor, adresativ). Unul e dat aderării prin contemplare, celălalt însușirii prin ființare. La rândul-i, prin frumos, obiectul artistic capătă strălucire, iar prin ludic, se răspândește în/ca diversitate.

Cap. XVI Ludicul

Vorbind mai întâi despre ludic, o serie de trăsături ale acestuia le putem generic socoti valabile și pentru comic sau carnavalesc. Le considerăm pe toate trei drept aspecte de contrast, în raport cu felul în care sunt abordate: în *glumă* sau în *serios*. Luate spre a glumi, armonizează stării de veselie. Prelucrate în *serios*, devin grave, ceea ce nu înseamnă că veselia se transformă în contrariul ei, tristețea, ci pur și simplu că lipsește, fiind înlăturată.

Înainte de a trece la propriile comentarii, prezentăm, în cadrul unei note ceva mai ample, o serie de idei extrase din volumul lui Johan Huizinga¹, *Homo ludens – încercare de determinare a elementului ludic al culturii* (1938), trad. din olandeză de H.R. Radian, apărut la Ed. Humanitas în 2003. Drept benefic acordaj, cartea este prefațată de un amplu text al filozofului Gabriel Liiceanu, *Preliminare la o înțelegere a demnității jocului în lumea culturii*. Menționăm că, în nota noastră, o serie de sublinieri prin litere aplecate sau îngroșate ne aparțin.

NOTĂ. *Homo ludens*, omul care se joacă, indică o funcție la fel de esențială ca și cea de faur, meritând un loc lingă termenul de *homofaber*. Dacă pătrundem cu analiza pînă la capătul posibilităților noastre de cunoaștere, orice acțiune omenească se reduce la o joacă.

NATURA ȘI IMPORTANȚA JOCULUI CA FENOMEN DE CULTURĂ

- Jocul este mai vechi decât cultura, pentru că noțiunea de cultură, oricât de incomplet ar fi ea definită, presupune în orice caz o societate omenească, iar animalele nu l-au așteptat pe om ca să le învețe să se joace.

- În joc „intră în joc” ceva care trece dincolo de instinctul de conservare nemijlocit, ceva care pune în acțiune un *tâlc*. Fiecare joc înseamnă ceva. Natura ne-a dat *Jocul*, cu încordarea lui, cu bucuria

¹ Johan Huizinga (1872-1945), istoric, profesor și scriitor olandez

lui, cu „hazul” lui. În joc avem de-a face cu o categorie absolut primară a vieții, ce poate fi recunoscută de către oricine, deci cu o *totalitate*.

- O dată cu jocul recunoaștem *spiritul*. Pentru că jocul, oricare i-ar fi esența, nu este materie. El sparge, începând chiar cu categoria animalelor, limitele existenței fizice, în raport cu o lume de idei determinată, având efecte pur mecanice. Jocul este, în cel mai deplin sens al cuvântului, o *superabundans*.

- Noi [ne] jucăm, și știm că [ne] jucăm, deci suntem ceva mai mult decât niște simple fapte raționale, pentru că jocul este irațional. Marile activități primare ale societății omenești sunt întreprinse, toate, din capul locului, de către joc. **Întreaga cultură poate fi considerată sub specie ludi.**

- Dacă jocul se află în afara distincției înțelepciune-nebunie, el se află în aceeași măsură și în afara distincției adevăr-neadevăr. Se află și în afara celei dintre bine și rău. În jocul în sine, cu toate că este o activitate a spiritului, nu există nicio funcție morală, nici virtute, nici păcat.

- **Jocul are înclinarea de a se asocia cu tot felul de elemente de frumusețe.** Dintru început, formelor jocului îi sunt asociate *veselia* și *farmecul*. Frumusețea trupului omenesc în mișcare își găsește cea mai elevată expresie în joc. În formele lui mai dezvoltate, jocul este strâns impletit cu *ritmul* și cu *armonia*, cele mai nobile manifestări ale capacității de percepție estetică din câte i-au fost dăruite omului.

- Orice joc este în primul rând și mai presus de toate o **acțiune liberă**. Copilul și animalul se joacă pentru că le face plăcere, și în asta rezidă libertatea lor. Jocul nu este viața „obișnuită” sau „propriu-zisă”, ci o ieșire din ea, într-o sferă *temporară* de activitate cu tendință proprie.

- **Opoziția joc-seriozitate** rămâne tot timpul în suspensie. Inferioritatea jocului își are limita în superioritatea seriozității. Jocul se preschimbă în seriozitate, iar seriozitatea în joc. Jocul se poate înălța pe culmi de frumusețe și sfințenie, unde lasă în urmă seriozitatea.

- Jocul, privit în sine și în primă instanță, este ca un intermezzo al vieții cotidiene, ca un *răgaz*. Jocul oamenilor, în toate aspectele sale superioare, adică acolo unde *înseamnă* ceva sau unde *sărbătorește* ceva, **își are locul în sfera sărbătorii și în cea a cultului, adică în sfera sacră.**

- Jocul se izolează de viața obișnuită în spațiu și în timp. El are deci și o a treia trăsătură: **caracterul lui închis, limitat. Jocul începe și, la un moment dat, s-a „încheiat”. A fost „jucat”.** Atâta timp cât este în curs de desfășurare, vedem mișcare, un neîncetat du-te-vino, variație, alternare, încâlceală și limpezire. De limitarea lui temporală se leagă însă o altă calitate remarcabilă.

• **Jocul se fixează ca formă de cultură.** O dată jucat, rămâne în memorie ca o creație spirituală sau ca un tezaur spiritual, este transmis și poate fi *repetat* oricând, fie numaidecât, ca o joacă de copii, o partidă de table, o cursă, fie după un interval lung. Această repetabilitate este una dintre cele mai importante însușiri ale jocului. În aproape toate formele de joc mai evoluat, **elementele de repetare, refrenul, alternanța apar ca înlanțuire sau ca tramă.**

• **Jocul are o înclinare: să fie frumos.** Factorul estetic este poate identic cu silința de a crea o formă *ordonată*, care întrepătrunde jocul în toate aspectele lui. *Termenii cu care putem desemna elementele jocului se află în mare parte în sfera esteticului.* Sunt termenii cu care încercăm să exprimăm și efectele frumuseții: *încordare, echilibru, oscilație, alternanță, contrast, variație, legare și detașare, rezolvare.* Jocul leagă și dezleagă. Captivează. Farmecă, adică vrăjește.

• **Spectacolul este jucat**, reprezentat în cadrul unui spațiu de joc delimitat în mod efectiv, **ca festivitate**, adică **în veselie și libertate.**

• **Omenirea joacă**, după cum se exprimă Leo Frobenius, **ordinea naturii**, așa cum i-a intrat ei în conștiință: mai întâi fenomenele din regnul vegetal și din cel animal și după aceea a dobândit și înțelegere pentru ordinea timpului și a spațiului, pentru luni și anotimpuri, pentru mersul Soarelui. Iar acum **joacă întreaga ordine a existenței într-un joc sacru.** Și intruchipează din nou, în și prin acest joc, evenimentele reprezentate, și **ajută la menținerea ordinii lumii.**

• Sentimentul că omul face parte din cosmos își găsește prima sa expresie, cea mai înaltă, cu adevărat sacră, *în forma și în funcția jocului*, care este o calitate autonomă. În joc se adaugă treptat semnificația de act sacru. *Cultul se altoiește pe joc. Jocul in sine a fost însă faptul primar.*

• Un joc sacru, indispensabil pentru binele comunității, încărcat cu tâlc cosmic și cu dezvoltare socială, e totuși un joc, o acțiune care, așa cum a văzut lucrurile Platon, se desfășoară în afara și deasupra sferei vieții prozaice, cea a nevoilor și a seriozității. Această sferă a jocului sacru este cea în care se simt la largul lor copilul și poetul, dimpreună cu sălbaticul. Sensibilitatea estetică l-a dus pe omul modern ceva mai aproape de această sferă.

Funcția jocului, în formele lui superioare, se poate reduce la două aspecte esențiale: o luptă *pentru* ceva; o exhibare *a* ceva. Aceste două funcții se pot și reuni, în așa fel încât jocul să „înfățișeze” o luptă pentru ceva, sau să fie o *întrecere*, cine poate reda mai bine ceva.

• **Bucuria legată indisolubil de joc nu se transformă numai în încordare, ci și în exaltare.** Cei doi poli ai stării de spirit în timpul jocului sunt **exuberanța și extazul.**

• De jocul autentic, în afară de semnalmentele lui formale și de starea lui de spirit veselă, mai este legată încă o trăsătură esențială: *conștiința că „se face numai așa”*.

• În noțiunea „joc”, distincția dintre ceea ce este crezut și ceea ce este simulat dispare. Această noțiune „joc” se leagă fără constrângere de noțiunea de *consacrare* și de cea de *sfîntenie*. Fiecare preludiu de Bach, fiecare vers al tragediei dovedesc acest lucru. Continuînd să considerăm întreaga sferă a așa-numitei culturi primitive ca o sferă ludică, ne creăm posibilitatea unei înțelegeri mult mai directe și mai generale a naturii ei decât printr-o migăloasă analiză psihologică sau sociologică.

FORMELE LUDICE ALE ARTEI

• **Ca să joace cu adevărat, omul, cât timp joacă, trebuie să fie din nou copil.**

• **Jocul este valabil în afara normelor rațiunii, datoriei și adevărului.** Același lucru se întâmplă și cu muzica. Valabilitatea formelor și funcției muzicii este determinată de norme care nu sunt situate pe nici o latură a înțelegerii și a configurării vizibile sau pipăibile. Acestor norme nu li se pot da decât nume specifice proprii, *nume valabile atât pentru joc, cât și pentru muzică: ritmul și armonia.*

• **Orice cult autentic este cântat, dansat, jucat.** Pentru noi, purtătorii unei culturi târzii, nimic nu este mai adecvat, ca să resimțim ideea de *joc sacru*, ca *emoția muzicală*. Chiar și fără o raportare la reprezentări religioase definite, **în savurarea muzicii perceperea frumuseții se contopește cu sacrul**, iar în această contopire opoziția joc-seriozitate se spulberă.

• **Tot ceea ce este muzică se leagă în modul cel mai strins cu puțință de cult, și anume de serbările în cursul cărora își exercită de fapt funcția.** Pentru grecii antici, *fiecare melodie, tonalitate sau mișcare de dans reprezintă ceva, înfățișează ceva, figurează ceva, și, după cum lucrul reprezentat este bun sau rău, frumos sau urât, îi revine și muzicii înseși calificarea de bună sau rea. În aceasta rezidă înalta ei valoare etică și educativă.* Audierea imitației trezește înseși simțămintele imitate. Melodiile olimpice stârnesc entuziasm, alte ritmuri și melodii sugerează mânie sau blândețe, curaj, prudentă. **În timp ce în percepțiile simțului tactil și ale celui gustativ nu este prezent nici un efect etic, iar în ale celui vizual numai unul redus, în melodie se află, în sine, expresia unui ethos.**

• Fenomenul este încă și mai puternic în ce privește *modurile* cu conținutul lor etic, ca și în ce privește *ritmurile*. Se știe că grecii atribuiau fiecărui mod muzical un anumit efect: unul te făcea să fii trist, altul calm etc. Și tot așa și instrumentele: flautul este excitant etc. Cu

ajutorul noțiunii de imitație definește Platon și atitudinea artistului. Imitatorul (*mimetes*), spune el, așadar artistul, fie creator, fie executant, nu știe nici el însuși dacă ceea ce redă este bun sau rău. Redarea (*mimesis*), este pentru el un joc, și nu o muncă serioasă. Același lucru se întâmplă și cu poeții tragici. Nu sunt altceva, cu toții, decât imitatori (*mimetikoi*).

- Natura esențială a oricărei activități muzicale este o joacă. Acest fapt primar rămâne, practic, recunoscut pretutindeni, chiar acolo unde nu este exprimat în mod expres. Fie că muzica servește pentru divertisment și bucurie, fie că vrea să exprime frumusețea superioară, fie că are o menire liturgică sacră, ea rămâne tot timpul joc. Tocmai în cult este ea adeseori legată intim de acea funcție prin excelență ludică, dansul.

- **Funcția recunoscută a muzicii a fost totdeauna cea a unui joc social nobil și înălțător, punctul lui culminant fiind găsit adeseori în exercitarea uluitoare a unei virtuozități excepționale.**

- **Jocul este temporal; el se desfășoară și nu are alt scop propriu în afară de el însuși. Jocul este purtat de o conștiință de relaxare voioasă, în afara cerințelor vieții obișnuite.** Nimic din toate acestea nu este adevărat în cazul științei.

Intrăm acum în comentariul nostru începând prin a defini ludicul ca *spontană aducere în-joacă* (lejeritate) a unei situații de relaționare structurată prin reguli¹, precum jocul. Acest mod de expresie/trăire este propriu mai cu seamă vârstei copilăriei, când orice joc real devine subit și necondiționat o joacă *imaginară*. Deși, în bogata sa listă și clasificare a categoriilor estetice², Moutsopoulos nu a nominalizat ca atare ludicul, considerat mai degrabă o trăsătură de caracter, credem că acesta are și o valoare estetică, iar textul lui Huizinga ne servește drept solid argument.

¹ „Regulile unui joc sunt absolut obligatorii și incontestabile. Paul Valery a spus cândva în treacăt, și este o cugetare cu o rază de acțiune neobișnuit de vastă: „*Cu privire la regulile unui joc nu este posibil nici un fel de scepticism.*” Pentru că baza pe care ele o determină este imuabilă. De îndată ce regulile sunt încălcate, lumea jocului se prăbușește. Nu mai e joc.” (Johan Huizinga, *Homo ludens*, Ed. Humanitas 2003, cit. p. 50)

² Evangelos Moutsopoulos (n. 1930, filozof grec), *Categoriile estetice*, Ed. Univers, Buc., 1976

Jocul și joaca

Diferențiem între *joc* și *joacă*. În *joc* sunt activate reguli disciplinative (*cum* și *unde/când* jucăm) pe un plan exterior¹ (lumea), ca areal delimitat spațiu-temporal. În *joacă* acestea sunt reflectate (a se juca) prin transpunerea într-un registru diminutiv – *jucăuș* (jocular) – și, totodată, "înapt" în raport cu necesitățile/norme de conformitate/consecvență – *nebunatic*. Așadar, și joaca are coerență, ilustrând o anumite ordine de caracter în relaționare și manifestare, fiindu-i însă specifică autosuspendarea în imaginar, prin decuplarea (eliberarea) de ponderea (gravitația) concretitudinii (realității) înconjurătoare pe care o reconsideră (interpretează) prin diminuare. Astfel, joaca transferă jocul în lăuntru (sinele) persoanei, ca *joc propriu*, diminutiv (copilăros).

În esență, jocul este o *confruntare inofensivă*, care doar formal simulează adversitatea, ca *joc dramatic*. Pentru lumea naturală (animală) este un exercițiu pregătitor, o experiență utilă. Pentru lumea culturală jocul este o *mască* ce poate determina și un mod de a fi ca atare, fără alt scop decât exersarea unei performanțe în sine, din pură plăcere. Mascaveșmânt (persona) se poartă în public spre a proteja intimitatea unei identități personale (umbra). Jocul-ca-mască ascunde, prin deghizare², o situație de inacceptabilitate a unei ordini incomode, respingere ce nu poate fi asumată/expusă în public.

Pe linie cognitivă, a învăța prin joc este un cadru metodic implicând o participare neobligată, dar totuși disciplinativă. A deprinde ceva în joacă aduce în plus și satisfacția participării decuplată de scopul de a câștiga/învinge,

¹ „Fiecare joc se mișcă în lăuntru spațiului său de joc, care este delimitat în prealabil, în mod material sau în închipuire, în mod expres sau ca de la sine înțeles.” (Huizinga, *Op. cit.* p. 48)

² „Alteritatea și secretul jocului sunt exprimate amândouă, în mod vădit, în *deghizare*. Aici, „caracterul neobișnuit” al jocului ajunge la perfecțiune. Deghizatului sau mascatul „joacă” rolul altei ființe. El „este” o altă ființă! Spaima copilului, petrecerea turbulentă, ritualul sacru și imaginația mistică se amestecă în mod inextricabil în tot ceea ce este mască și deghizare.” (Huizinga, *Op. cit.* p. 52)

adică de o finalitate performantă. În acest sens, joaca se exprimă printr-o *participare voioasă*, lipsită de grijile (tensiunea) competitivității. Reiese din asta că joaca nuanțează jocul cu un caracter de *lejeritate* (jocularitate), glisând astfel din serios în amuzant, din predictibil în spontan, din apatic în empatic, dar și din profund în superficial ori din lucrativ (disciplinativ) în delectiv (recreativ), iar estetic, din dramatic în ludic.

Ludicul dezvoltă astfel o *fluiditate a desprinderii* de orice popas retrospectiv. În jocul-(de)-adult – elaborat/disciplinat/sobru/discursiv/ponderat/dramatic –, gravitând concurențial către o poziție de top, abaterea de la regulă se sancționează semnificativ, ca incorectitudine etică. În joaca-(de)-copil – spontană/improvizatorică/sprințară/cursivă/lejeră/ludică –, țopăind incadențial și anonim, greșeala este circumstațiată de neatenție ori neputință, iar nu de intenție. Nu există vină, prin urmare, nici pedeapsă. În ludic ești amoral. Altfel zis, pentru jocularitate abaterea este diatonică, pe când în joc are un aspect cromatic. Ludicul se definește prin aceasta ca *joacă zglobie*, de suprafață, într-o întindere virtuală, fără chenar spațiu-temporal (inmarginabilă obiectiv), abstrasă realității.

Contrastul pozitiv dat de jocul ludic are relevanță doar din perspectiva conștiinței mature, atunci când faptelor li se pretinde, pe lângă corectitudinea manoperării, și o asumare etică. De aceea ludicul este propriu vârstei inocenței, când conștiința este încă naivă, nemarcată de judecata distincției între bine și rău. În ludic se proiectează o altă-realitate, imaginară, unde ceea ce contează este doar să te poți juca nestânjenit, ignorând legile realității de fond, incluzând aici și impresiile. E bine așa, căci dacă ludicul, cu spontaneitatea-i caracteristică, ar interveni (precum tricksterul) în jocul realității, s-ar putea produce chiar fatale dezordini. Pentru că, ideatic, jocul trebuie să se legitimeze doar prin exersarea regulii în mod activ (la timpul prezent, ca ordine manifestă), iar nu și pe evaluarea consecințelor spectaculare (învingător/învins) în mod retrospectiv, cum nici, în mod pasiv (reflexiv/otios), pe contemplarea vreunui sens (întrucât, deși semnificativ, ludicul nu conține virtuți textuale). Prin ludic se face conexiunea cu o stare primordială (originară).

Obiectiv, *jocul* ilustrează regula afirmativ (normativ) și demonstrativ (explicit/rațional) într-un cadru concurențial. Subiectiv, *joaca* o relativizează spontan și implicit/irațional, ignorând competitivitatea (normativitatea) jocului. Sensibila jocului constă în miza (motivația) de a învinge sau finaliza, probând o șlefuire a abilității de a juca dar și o satisfacție la nivel personal ori al grupului de suporteri. Concret, sensibila jocului are relevanță la cadență, atunci când se tranșează în mod radical raportul învingător/învingut. Joaca anulează tocmai această miză, de care nu-i pasă, ignorând-o inocent. De aceea, nici nu prevede cadența. Nu există o finalitate logică a luării/antrenării în joacă, ci doar una naturală, ca terminare prin epuizarea fizică (de energie). Cadențele din joacă sunt simple suspendări de-o clipă, fără nicio noimă.

Jocul ține de văzutul și priceperea din perspectiva exteriorității unui interval dat printr-un simbol inteligibil (careul). Joaca se acordează unei perspective lăuntrice, de simțire și trăire nemijlocite, printr-o/ca stare sensibilă: emoția pozitivă și benefică de *bucurie*. Dacă jocul maschează concret o apariție publică – individuală (singulară) sau colectivă (plurală) – joaca maschează inefabil o stare propriu-reală (obiectivă) cu una propriu-imaginară (subiectivă). Bunăoară, copilul (micul) se imaginează adult (mare). Dar și invers: adultul (marele) se poate imagina copil (mic). La fel cum puternicul se răsfată ca neputincios, iar slabul se pretinde viguros; ori, în mod rizibil, râsul plângăcios și plânsul lăudăros ș.a.m.d.

Persoana adultă percepe ludicul ca posibilitate de reprimenire a dispoziției afective, pentru o stare tonică, optimistă, senină, proprie jocului liber. Cum adultul are experiența ludicului rămas în trecutul său, în contrast cu conștiința realității de avut ca propriu prezent, percepția acestui contrast se trăiește în registrul dramaticului, căci recuperarea trecutului sub valența unui joc de actualitate nu mai este posibilă decât pe cale virtuală, pur imaginară. Totuși, pus în fața faptului, circumstanțiat unui joc neperimetrizat (la care participă direct sau ca spectator), în adult tresare reflex amintirea stării ludice, ca spontană trăire într-o actualitate de prezență, ceea ce-i provoacă un sentiment tonifiant. De altfel, nostalgia este

expresia neputinței de a mai tresări în prezența ludicului. Nostalgic e adultul „îndurerat” de-a nu se mai putea juca asemenea copilului ce-a fost odinioară, neputându-și ignora împovărata maturitate a conștiinței estimii sale de-acum. Pe de altă parte, pătimaș și conflictual poate fi doar jocul care, lipsit de voioșia ludicului, se concentrează exclusiv pe miză, tensionând starea concurențială (întrecerea).

Dacă manipularea jocului pretinde energie lucrativă, într-o mecanică a *pulsației regresive* (inertial-conservatoare, repetitive), sub auspiciile ludicului consumul energetic se diminuează, ceea ce contează fiind doar *elanul*, iar nu întreținerea și/sau sporirea forței. Văzut astfel, ludicul circumscrie o *pulsație progresivă* (izvorător-continuu-deschizătoare). Cum copilul nu a experiențiat maturitatea, nu resimte participarea prin joacă sub efectul unei scăderi din plinul energiei sale (psihice), ceea ce-i permite o aproape neconținută sporire/reînnoire a elanului de joacă. În fond, adultul de mai târziu acest elan ar dori să și-l recupereze. Însă, dacă elanul copilului depășește puțința sa fizică – aflându-se ca încă prea devreme (necrescut) în raport cu forța de care dispune –, pentru adult, dimpotrivă, elanul tinde să scadă în raport cu deplinătatea puterii sale. Diferențiera radicală constă în aceea că, pentru copil, ludicul este o *stare* (natural-anistorică, atemporală, cursivă) de *actualitate nelimitată* (ca moment și loc), pe când adultul îl consideră ca *fapt* (cultural-istoric, temporizat, discursiv) *caduc*. Cum am spus deja, jocul adultului este referit/integrat realității, pe când joaca copilului probează imaginarul, printr-o imitare diminutiv-jucăușă a realității (adulte).

Benefic, ludicul radiază o anume *joacă de spirit: bucuria*. Este o bucurie asemănătoare copilăriei al cărei joc *în-joacă* nu conține contrarietatea. Spre deosebire de comic – artizanat pe cale rațională ca joc de caracter – ludicul nu se poate manufactura, căci ține de ființarea lăuntrică, iar nu de praxisul civilității. Adică nu e conformabil și nici evaluabil ca joc, tocmai pentru că este în-joacă. Este un fel de a trăi nemijlocit, ireflexiv, deconturat în natural, tangent unei întinderi la orizont și timp insecvent.

În plus, joaca ludică conferă spontan atributul unei pozitive răsturnări caracteriale prin tot felul de diminutivizări: marele-mic în *măricel-micuț*, urâciosul-urât în *urâțel-drăguț*, morocănosul-ursuz în *simpatic-jovial*, linear-asprul în *ondulat-mângâietor*, arzător-pătimașul în *răcoros-moderat*, vântul-taifunn în *vânticel-zefirel*, întunecat-abisalul în *umbros-ambinetal*, inund-fatalul în *fecund-vital*, greoi-ponderalul în *repejor-ușurel*, naturalul în *naturel*, dar și, referit altor planuri: estetic – uniformitatea în *diversitate*; simbolic – singularitatea în *pluralitate*; etic – norma restrictivă în *suport eliberator*; moral – datul în *oferit*; tehnic – făcutul în *nativizat*; decorativ – artificialul în *natural*; cognitiv – incertul-a-tot în *certul-a-totuț*(ceva cât de cât), concret – niciundele în *aicea* (pe loc), nicicândul în *acușica* (pe dată); imaginar – adultul în *copilăros*.

Ca exprimare a bucuriei (de-a fi) în sine, *jocul-în-joacă* nu poate genera dezamăgire. De aceea putem spune că, în general, ludicul este imanent veseliei, indescriptibil (nesemnificabil) ca intenție.

Dincolo de fenomenalitatea sa specifică și pozitivă, ludicul are și o anume înfățișare, putându-i-se prezuma un *chip estetic*. În/prin ludic, mărimile naturale sunt diminuate într-un fel nostim, simpatic, lipsit de nuanțe caricaturale ori sarcastice. Micul, ca diminutiv al marelui, la fel cum copilul este un diminutiv al adultului, este posibil de cuprins și rostogolit fără a-l deteriora structural și a-i altera coerența. În ludic, seriosul este doar simulat și inconsecvent. Pe linie cognitivă, corespunde *elanului de aventură*.

Cronotopul¹ generic al ludicului constă într-un spațiu neted (fără obstacole) și timp incadențial (indezinent), în raport cu care personajul se mișcă jucăuș (vii) și inconsecvent direcțional și/sau motric – într-o neconținută stare de *jovialitate*. Cromatica de decor și costume este bogată, sugerând trepidația viului primăvăratec. Aici însă, decorul, costumele, culorile și mișcărilor sunt îngemănate armonice, într-o diatonie cu foarte discrete tușe de reliefare și contururi de profilare. Dacă în

¹ În literatură, prin cronotop se înțelege conexiunea dintre relațiile temporale și spațiale, asimilate într-un mod artistic.

comic toate laturile chenarului de joc echivalează prin funcția limitativă – de care te lovești, te împiedici, nu poți trece, dar niciodată nu tinzi să te oprești definitiv – în ludic, nemafiind ramă, singura condiție este să existe o platformă de resort pe a cărei întindere-la-nesfârșit să te poți mișca zburdalnic. La rigoare, un tărâm (întindere orizontală) verde sub un cer (fond) albastru (luminat, eventual, de un soare galben) sunt sugestivele ingrediente pentru o scenografie minim-colorată a ludicului.

Desigur, în durata oricărui metabolism natural se petrece o vreme propice ludicului vietudinal (biologic): copilăria (omului animal); primăvara (anului vegetal). Însă, pe linia sublimării artistice, ludicul nu survine din nevoia socială de-a râde și nici din aceea individuală de delectare – prin confortabila absență a oricărui efort reflexiv ori spre a-ți etufa teama de lictis-plictis. În artă, reflexivitatea este implicită, ceea ce se aplică, deci, și ludicului artistic. A trăi în mod reflexiv bucuria privirii la lume ca într-o joacă copilăroasă echivalează unei expresii de *naivitate deliberată* (a știi că te joci în-joacă), asumată matur și primenitor în vederea depotențării tuturor contrarietăților lăuntric posibile. Artistul, în genere, beneficiază nativ de acest resort de naivitate (inocență) care, deși îl vulnerabilizează în raport cu asprimea lumii diferind de sine (lăuntricul văzut din afară ca puritate/familiaritate), îl protejează în raport cu conștiința sinelui aflat în lume (exteriorul privit din interior ca alteritate/stranietate).

În general, jocul pretinde un cadru de protecție, spre a nu exceda în concretitudinea realității. Neavând fundamente de gravitate, joaca ludică este liber-bucuroasă doar în ea însăși, generându-și spontan propria pleromă: *lejeritatea*. De aceea, adultul, ponderat în prizonieratul de conformitate, se poate juca (neincident) cu copilul doar schimonosindu-se comic. Copilul se joacă cu adultul mereu înveselindu-se ludic, tocmai pentru că, nevăzându-l ca atare, în seriozitatea maturității sale, adică privindu-l cu fără-de-tristețe, îl convoacă reflex prin imaginarul diminutivului. Ludicul profilează, deci, o estetică a *jovialității* de a cuprinde prin în-copilărire (diminutivizare în/prin *jocularitatea* unui joc jucăuș).

Pe linie de coerență, dacă de personajele comice se râde¹, cele ludice nu beneficiază de această gratulare, căci nu pot fi luate în serios. Râd ele, însă. Privite din afară, personajele comice nu modelează, ci caricaturizează reglator. Cele ludice infuzează beneficitea bucuriei de-a trăi. De ele nu se râde, dar ele râd copilăros, fără intenție, dintr-un prea-plin de veselie revărsată astfel fertilizator peste o stare mult prea ponderată în registrul grav al seriozității majore. Însă, mai mult decât personajele comice, care pot ajunge să fie îndrăgite, cele ludice te provoacă sincer să le iubești. Într-o stare de îndrăgire suntem convocați comunitar (colectiv, în general); în iubire suntem hărăziți personal (individual, în special).

În concluzie, dacă joaca se poate distinge uneori în raport cu un anume ce din real cuplat imaginarului (de-a cutare sau cutare), jocul, ca joacă regulată/normată (operată/instrumentată), se poate clasifica după diferite criterii:

- perechea constitutivelor umane implicate:
 - spirit-suflet – *arta*;
 - minte-corp – *sportul*.
- perspectiva/modul abordării:
 - interpretativ – *conceptual* (logic), sensibil (emoțional);
 - instrumental – *mental, manual*.
- scopul practicării/expunerii:
 - divertisment (delecatre, reconfortare);
 - antrenament (exersare, modelare);
 - performanță (profesionalizare, experiențiere)

Jocul muzical, de asemenea grilat cu/de reguli (metoda) și coduri (partitura), comportă și o anume *sintaxă* în raport cu tipurile relaționale:

¹„Râsul se află într-o anumită antinomie cu seriozitatea, dar nu este cătuși de puțin legat de joc. Copiii, fotbalștii, șahiștii joacă serios, cum nu se poate mai serios, fără nici o inclinare spre râs. Lucru curios: tocmai operația pur fiziologică a râsului este proprie exclusiv omului, în timp ce funcția plină de tâlc a jocului omul o are comună cu animalele. Aristotelicul *animal ridens* îl caracterizează pe om în opoziție cu animalele în mod aproape mai categoric decit *homo sapiens*.” (Huizinga, *Op. cit.* p. 43)

- **monologal** → *monodia solistică* sau *cu acompaniament* (concertistică);
- **dialogal** → *polifonia vocală* (madrigalul, motetul etc.) sau *instrumentală* (invențiunea, fuga etc.);
- **comunional** → *omofonia* de ansamblu (coral, instrumental, vocal-instrumental)

Putem vorbi de un **chip estetic al ludicului muzical**: simplitatea a expresiei; repetări minim-suficiente și pe niveluri formale mici (subdivizionare); variațiuni bazate pe inversări ori permutări de înălțimi și durate în același chenar formal; concizia dimensionării frazei; atenuarea contrastului tematic amplu (iar prin aceasta, a dramatismului) în favoarea celui de nivel elementar, prin *subito*, menit să exprime spontaneitatea; derularea într-un tempo lejer (*allegretto/moderato*). Numeroase teme de rondo din sonate ori concerte comportă expresia ludicului. Clasicul tipar *Model-Secvență-mică dezvoltare-Cadență* [a-a'-(b-b)-c], unde duratele termenilor *a* sunt identice, iar perechea micii dezvoltări (b-b) echivalează cu un singur *a* – în cadrul unei fraze compuse simplu (binar sau ternar) –, oferă un foarte bun cadru formal de eșafodare ludică.

Execuția unei piese muzicale este referită respectării regulilor de cânt, ca joc muzical serios, tehnic (disciplinat) și lucrativ (cu finalitate). Suprapus acestuia se poate profila nelucrativ (artistic) o expresivitate a lejerității ludicului, precum în multe dintre temele muzicale mozartiene.

Scurt comentariu exemplificativ. Duetul Papageno – Papagena din singspielul *Flautul fermecat* (1791) de Mozart conturează ludicul (de limbaj) prin faptul că cele două personaje își repetă reciproc prima pereche de silabe, aceeași, din numele fiecăruia. Ceea ce, din perspectiva comicului (adultul schimonosit), poate părea o amuzantă bâlbâială, din aceea a ludicului (subdivizarea diminutivă) este un mod de copilăroasă atingere reciprocă prin rostire. Chemându-se astfel, ei se joacă dându-și târcoale unul altuia până la fericita îmbrățișare într-un eros al ludicului, devenind – ca dinspre margini aparte către un centru comun – dintr-o succesivitate (alternativ enumerativă) Papageno și/sau Papagena, într-o simultaneitate (unic armonică) Papageno-(cu)-Papagena.

În expresivitatea acestei capodopere mozartiene caracterizată de o simbolistică complexă și atent elaborată, în care am identificat ca

exemplu și o estetică a ludicului, Papageno este un personaj de caracter naiv și bun, exponent al deconturării culturalului în natural, și, prin aceasta, animat de dorința încununării sorții ancestrale în forma perechii (complementarului) pe care o caută instinctiv spre a se întregi. El și consoarta ce-i este dăruită ulterior se animă în substanța naturalului, fără a avea sau tinde la conștiința unui destin. Ambii sunt referiți unei stări lipsite de gravitatea contrariilor, aflându-se definitiv în stadiul cultural al copilăriei. Și după cum arată, și după cum se comportă/exprimă, vădesc expresia *magică* a ludicului, ca personaje zglobii și joviale.

În supranatural (metaludic) se petrece însă o veritabilă tramă, resortată din antagonismul întuneric-lumină, simbolizat prin personaje de factură arhetipală: Regina Noptii – reprezentând, într-un registru de suprafață, acut (soprană de coloratură), *instinctualitatea malefică* a orgoliului eutic – și Sarastro – agent al *înțelepciunii benefice* din registrul profund (bas), al conștiinței sineice. Conflictul lor se ascute, dar se și tranșează prin implicarea lui Tamino, care, ca factor eroic al destinului lumesc (suprimând balaurul aflat la hotarul dintre cultural și natural), contribuie la recuperarea ordinii cosmice, sprijinit și de perechea zeiască din mitologia egipteană: Isis (divinitatea femininului, a sorții și maternității naturale) și Osiris (frate și soț al lui Isis, patronând tranziția, învierea și regenerarea). Inalterabila iubire dintre Tamino și Pamina (fiica Reginei Noptii) anulează distorsiunea supramundană, absurdul (opacul) fiind anihilat de rațiune (strălucire).

(va urma)

SUMMARY

George Balint

The Aesthetic Gaze (VI)

The second part of the essay entitled *The Aesthetic Gaze* is dedicated to certain contrasting aesthetic categories that share the state of *cheerfulness*. After presenting certain synthesising ideas in the volume entitled *Homo ludens*, in chapter XVI (in the chronology of the whole text) the Dutch writer Johan Huizinga writes about the *ludic*, both in its generic aspects, as *game*, and in its particular ones, as *playing*, including the field of music. The conclusion makes a *short exemplifying commentary* on the pair of ludic characters Papageno and Papagena in Mozart's Singspiel, *The Magic Flute*.

Traducerea rezumatelor: Alina Bottez