

ESEURI

Nicolae BRÎNDUȘ

Logica lumilor posibile (V)

– conjurația imbecililor –

În textul care urmează intenționăm a deschide din nou o discuție vizând adâncirea unor fațete ce privesc demersul cultural în genere și, mai ales, legate de formarea opere muzicale.

Am începe prin a repune față în față creația din *neant* cu *vacuitatea* în sensul doctrinei budiste. Revenim în acest sens la cele citate anterior în *Logica lumilor posibile* și nume: „*vidul* nu este *vacuum* ci este plin de substanță; nu este «gol» ci este plin. *Vacuitatea* nu înseamnă că nimic nu există; lucrurile *există* dar *nu* le putem înțelege modul de a fi. Ca atare ele sunt *vacuite*: prin sine (*par nature*)”.

Este inimaginabil întrucât acest concept poate fi extins asupra a tot ceea ce privește *creația* umană în genere. Altfel zis, *vidul*, creator și generator al *Lumilor posibile*. Pusă astfel problema, orice demers spiritual (cultural, științific etc.) va căpăta o bază ontologică riguros definită în libertate. Apar ca atare din *neant* sisteme de control și autocontrol structurate conform rigorilor gândirii la toate nivelurile asimilate ale cunoașterii.

În acest context m-aș referi în cele ce urmează la o carte apărută în 1987 în colecția „Știința pentru toți” (Ed. Științifică și Enciclopedică – București), în care Acad. Solomon Marcus dezvoltă câteva teme semnificative privind *Modurile de gândire*. Sunt discutate probleme precum gândirea matematică, gândirea topologică, transformatoare, gândirea infinității, gândirea prin metafore și modele, gândirea binară și triadică, selectivă, euristică etc. Vedem întrucât virtutea ordonatoare a gândirii cuprinde o arie complexă, spiritul matematic extinzându-se de la aspectul aritmetico-combinatoriu („tutela cantitativului”) la indefinite formări și structurări simbolice de domenii cu proprietăți remarcabile.

Ne vom pune deci problema *rezonanței* spre a lămuri dihotomia dintre construcție (a gândirii) și legitimitate (arhetipică) a performanței (muzicale, în speță).

Poate cel mai important aspect al tipului de gândire menționat de Acad. Solomon Marcus pe care l-am aplicat „avant la lettre” în studiile mele privind improvizatia colectivă este cel privitor la *gândirea șahistă*.

Am considerat, pornind de la o imaginară *teorie a jocurilor*, performanța muzicală ca o inserție *în timp* a unor structuri comportamentale prefigurate,corespunzătoare unor domenii de *lectură*. Am insistat asupra

caracterului *explicit* al simbolicii utilizate în textul muzical și asupra operei muzicale, *închise* la nivelul acestuia și *finite* prin performanța *în timp*.¹ Cităm din cartea Acad. Solomon Marcus: „El (*șahul* – n.n.) constituie o adevărată punere la încercare a dibăciei, a imaginației, a spiritului de observație, a forței de concentrare a atenției. De fapt nici nu știm încă prea bine (*anul 1984* – s.n.) ce structuri psihice sunt solicitate în jocul de șah (...); știm încă prea puțin despre condițiile și despre mecanismele intime de declanșare și funcționare a talentului, a abilității, a diferitelor tipuri de dexteritate, de îndemânare, de pricepere (...). Nu s-ar putea considera gândirea șahistă ca o aproximație, ca un *model* (s.n.) al gândirii problematice în genere?”

În sensul celor pe care le-am dezvoltat în *Interferențe*, interpretului, fiindând într-o pluralitate de *Lumi posibile* (universuri de limbaj), i se pun felurite tipuri de rigori în practica sa creativă. Pentru a-și încheia opera sa (*opera*, de fapt) ar trebui să se supună *creator* unui anume tip de semioză inclus în textul dat, realizându-i în fiecare apariție mesajul, structurându-și ca atare integral jocul (muzical) din punct de vedere gramatical. În performanța muzicală acțiunea interpretului se produce în sistemul semiotic dat, fixat în dimensiunile semiografice corespondente Lumii în care acesta își desfășoară acțiunea și conform mecanismelor interne de comportament *creativ*, personalizate în *gest*: acțiune vie, unidirecționată în timp. Putem observa similitudinile acestei acțiuni performative cu „încercările” jocului de șah, unde sunt solicitate toate cele de mai sus, din punctul de vedere al celui inclus în joc. Toate la un loc definesc contextul creativ în care virtuțile umane își au locul de desfășurare predestinat (cu toate diferențele de producție în timp *real*). Spiritul, s-ar putea spune că are un aspect netemporal în esență, temporalitatea ca și spațialitatea fiind subcategorii, deduse; dar să nu ne aventurăm în alte ideologii (generate tot din *vid...*).

Capacitatea creatoare a *iluziei* este nelimitată. Este rezervorul, virtualitatea oricărei construcții. O problemă s-ar mai pune: întrucât o ordine este o „descoperire” sau un *construct*, sau, în ce măsură și una și alta. Aici și nu altundeva reiterăm toate cele afirmate cândva într-un studiu anterior despre cântare.² Zonele, nivelurile și straturile *cântării* sunt eminentamente deschise. Sunt canalele de inserție a *vidului* în creat. La îndemâna oricui, conform practicii cântării, un efort laborios, îndelungat și niciodată terminat.

Acad. Solomon Marcus propune (pp. 62-63 ș.c.l.) o interesantă teorie semiotică a zâmbetului, descoperind cinci ordini, semioticele superioare incluzându-le pe cele inferioare. Este vorba despre actul de comunicare dintre doi parteneri, emițător și receptor totodată și decodarea succesivă (alternativă) a mesajului conform unor ipoteze privind capacitatea corespunzătoare de *analiză* a celui în cauză. Teoretic, după cum afirmă autorul, această capacitate este *infinită* (s.n.) în planul *competenței* umane. În planul *performanței*, numai experimente riguroase ar putea stabili („măcar aproximativ”) capacitatea efectivă de analiză pe care o manifestă o persoană. Citez „semioticele de ordin superior nu se referă numai la comunicarea prin zâmbet, ci la orice comunicare umană”. Apar multe

¹ Vezi Nicolae Brânduș, *Interferențe*, Ed. Muzicală, 1984, pp. 36-43.

² Op.cit., pp. 10-13.

alte aserțiuni importante în cartea Acad. Solomon Marcus (p. 99): „(...) există mai multe lumi posibile și este necesar să efectuăm experimente pentru a stabili adevărul privind *natura* (s.n.) lumii noastre particulare”. Iar referitor la experiența șahului: „(...) cea mai dificilă etapă în rezolvarea unei probleme este formularea ei *adecvată* (s.n.) (...). Procesul de alegere a unei mutări pare să implice în primul rând *calitatea percepției* (s.n.) și, în particular, capacitatea de a recunoaște mii și mii de procedee de joc (...) acumulate și inventariate de experiența șahistă anterioară. Șahul s-a dovedit a fi nu atât un joc de gândire adâncă, cât unul de observație, de percepție a situației de pe tabla de joc (...). Această capacitate selectivă se obține pur și simplu prin practică”. În continuare (p. 108): „Șahul a devenit de multă vreme o metaforă de referință în ceea ce privește obiectele care funcționează nu pe baza *proprietăților lor intrinseci* (s.n.) ci ca urmare a modului în care operează cu ele (...). Singurul fapt semnificativ sunt *regulile* (s.n.) care definesc mișcărilor pe tabla de șah (...)”. Conform lingvisticii structurale a lui Ferdinand de Saussure, care a comparat limba naturală cu șahul, se afirmă: „(...) și într-un caz și într-altul utilizăm o *gramatică*, adică un ansamblu de reguli care explică *modul de folosire* (s.n.) a obiectelor (...); *relațiile* (s.n.) dintre sunete definesc funcția lor *lingvistică* (...); șahul, (prin) amestecul de precizie, complexitate, raționalitate și mister (...)” ... (vezi p. 105 s.c.l.). Ș.a.m.d.

Ne-au preocupat într-o anumită perioadă a mileniului trecut accepțiunile muzicale ale unora din ideile de mai sus. Ne-am imaginat o serie de *Lumi posibile* cărora le-am dat formă și funcționalitate prin extrapolarea și generalizarea unor resorturi formative esențiale ale operei muzicale, prin regândirea și reformularea unor gramatici incluse în jocul muzical devenit operă *de autor*, prin repunerea în discuție a tot ceea ce înseamnă *gest* (artistic), fenomen de comunicare *în act*. Despre toate acestea vom reveni cu detalii și exemple în aparițiile ulterioare din Revista *Muzica*.

Dar cum rămâne cu „conjurația imbecililor”? Este vorba despre o „conjurație” activă și pasivă. Reproducem integral textul unui citat din Jonathan Swift: „Dacă apare pe lume un geniu adevărat, îl vei recunoaște sigur după acest semn, și anume, toți imbecilii se vor uni într-o conjurație împotriva lui”. Textul ar putea fi considerat, la o primă vedere, o butadă mizantropică (vezi autorul ei). Dar sensul implicat depășește cu mult o vorbă de duh, propoziția respectivă devenind, de fapt, o reflexie adâncă legată de zonele *arhetipice* ale configurării unor limbaje conținute în opera culturală. Este o chestiune direct legată de creativitate, și nu numai, și aceasta într-un conflict întotdeauna deschis și ne-finit între „tradiție” și ceea ce i se opune. O opoziție ce ar putea accede la moduri și niveluri diferite, uneori imprevizibile, de ruptură și inserție (din „neant”) a *ceva* care într-un context istoric-cultural dat ar crea de la surpriză până la oroare! (tot imbecilă, am zice noi).

Nu există (fie, încă), nici un geniu implicat într-o activitate muzicală performativă de tipul celor înfățișate până acum în Logica lumilor posibile (I-IV). Avem de a face mai degrabă cu o *conjurație* (...) pasivă, a celor din afara problemei. Și aici problema imbecilității se pune în alt fel. Dar dintre câte unii care până acum au riscat să intre în jocul vizând alte Lumi Posibile, majoritatea s-au împotmolit în probleme de *gramatică*: de „dicție”. Adică de incapacitatea de

activare a unor resorturi interioare de gândire și comportament performativ, capabile a transcende practica curentă, unidimensională și a genera un fenomen nou, inedit de operă muzicală, de alt tip de *interioritate*, transmisibilă în *act*. Voi mai reveni și asupra acestui aspect, elementar în formarea Lumilor posibile. Aici „imbecilitatea” vizează mai degrabă aspectul gregar al neputinței (vezi și „Poezia leneșă” de Ion Barbu...).

Dar, acceptând acest prim pas, asimilat corect, să zicem, printr-o practică extinsă și consecvent urmărită, ne vom pune (situație oricum inevitabilă) *din nou* problema accesului nemijlocit, prin „rezonanță”, la zonele primare, generatoare ale *cântării*: arhetipice, deoarece nu tot ceea ce cântă *corect*, întotdeauna cântă și *bine*. Aici este vorba despre o anume *orientare*, întotdeauna creativă (în *vid*), a comunicării. Ea se poate defini numai prin absență (când lipsește, adică), după cum cândva mi-a spus-o și Xenakis, la Paris, când vorbeam despre „libertate”... Am putea face o analogie cu *frumusețea* unei partide de șah, în care nu contează de fapt „învingătorul” ci *procesul*.

În experiența proprie a acestor posibile Lumi am avut de a face (uneori!) cu interpreți excepționali: mă refer la defunctul ansamblu *Musica Nova* condus de Hilda Jerea prin anii '60 - '70 (vezi înregistrarea lucrării *Cantus Firmus*) la piesa simfonică *Phtora I – Durate* (într-o versiune remarcabilă a Orchestrei Radio, condusă de Emanuel Elenescu), la unele prestații de excepție ale Ansamblului *Ars Nova* din Cluj-Napoca (vezi *Match II* – dirijor Cornel Țăranu), la fragmente din spectacolul *Bizarmonia*, datorat ansamblului *Pro Musica Nova*, tot din Cluj și regizorului Al. Tocilescu...

Starea de *grație* induce în performanță accesul creator la zonele arhetipale ale *cântării* pe care ne străduim a le desluși pe cât se poate. Cum? Forând, poate, neobosit tot în *vid* – și de aici încolo.

ABSTRACT

The author emphasizes the following topics:

- The chess play thought and the similarity of a systematic application of definite rules in the musical performance and in the chess play.
- The infinity of the human competence and the limits of the performance from the point of view of the capacity of the analyzes of the play's situations, well developed suite of a long sustained practice.
- Some important references to the book of the Acad. Solomon Marcus *Modes of Thought*, in regard to the analogies of the chess-play thought with the musical invention practice in the forming and structuring of the Possible Worlds (Universes of Language).
- The *archetypal* orientation of the musical forming process and its aesthetic “beauty” in which not the “winner” is important but the artistic quality of the development of the game. (The dichotomy *correct – well*).
- a.s.o.