

PRIVIREA ESTETICĂ (X)

George Balint

Cap. XX Aspecte negative (prin absența veseliei)

Eliminând fondul de stare veselă, toate cele trei categorii armonice ei (ludicul, comicul, carnavalescul) condensează în alte chipuri estetice, pe care le considerăm negative doar în raport cu aspectul inițial (de referință), iar nu ca atare. De această dată reperul generic de fond este *jocul*, în diferite caractere, pe care le clasificăm (câte patru sau trei) în cadrul a *trei registre* ordonate coborâtor, în sensul alterării (derapării negative).

Enumerăm opt criterii de registru pentru care specificăm *trei aspecte graduale* scalate între un nivel minim / întrem (*pre-descendent*) și unul maxim / extrem (*post-descendent*):

- criteriul *caracterului de contrast*:
Minim ← (*suficient* → *puțin* → *excesiv*) → Maxim;
- criteriul *efortului de accesibilitate*:
Nul ← (*comod* → *dificil* → *problematic*) → Extrem;
- criteriul *aspectului de mișcare*:
Static ← (*vioi* → *moderat* → *lent*) → Greoi;
- criteriul *expresiei de pondere*:
Imponderabil ← (*lejer* → *mediu* → *grav*) → Strivitor;
- criteriul *clarității compoziționale*:
Transparent ← (*simplu* → *sofisticat* → *sumbru*) → Opac;
- criteriul *expresiei de stenicitate*:
Molatec ← (*viril* → *steril* → *discordant*) → Morbid;
- criteriul *receptivității sensibile* (sufletești):
Beatitudinal ← (*plăcut* → *tern* → *dizgrațios*) → Înfiorător;
- criteriul *imaginii de profil* (estetic):
Frumos ← (*caraghios* → *inform* → *diform*) → Grotesc.

Conform acestor criterii delimităm trei registre – unul generic și două de condensare – încadrate între două *stadii / stări* de margine cărora le corespund estetic *ambientalul* – ca margine *infini-lineară* de stadiu *celest* și stare *serenă* – și *funestul* – ca margine *infin-punctuală* de stadiu *abisal* și stare *morbidă*. Registrele sunt caracterizate simbolic de *materialitate* și *areal*. Materialitatea este referită unui suport de soliditate telurică. Arealul relevă un specific de stare, referită câte unui palier constitutiv persoanei: sufletesc, mental, corporal.

În figura fiecăruia dintre registre (tabloul de la sfârșit) îi corespunde grafic un areal de format oval, diferențiat printr-o nuanță de culoare. Totodată, de sus în jos arealul este mai restrâns, indicând prin aceasta expresia de ponderare prin condensul negativ – ca masificare și tensionare. În plus, săgețile de relație între caracterele estetice dintr-un areal sunt reversibile (cu două vârfuri), indicând o relație de intervalitate (linia săgeții) și reciprocitate (orientarea vârfurilor). Aspectul de condens maxim dintr-un areal este poziționat (descendent) pe linia ludicului. Săgețile vertical-descendente, ca și unica ascendentă (dinspre ludic) sunt uni-direcționale, indicând aspectul de ireversibilitate.

Pe plan vertical, fiecare linie de descendență (prin derivare negativă) are un fundal de decor figurat printr-o coloană. Pe linia comicului (stânga) avem un decor *cameral* (expozitiv), sugerând privitorului un cadru de *familiaritate*. Pe linia ludicului (la mijloc) este conturat un decor *natural* (constitutiv), ca propriu *persoanei* jocular. De fapt, ludicul este și caracterul generic pentru derivatele din același areal sau din totalitatea registrelor. Pentru linia carnavalescului (dreapta) am considerat un decor *stradal* (tranzitiv), de ordinul unei exteriorități *comunitare*.

Primul registru, de suprafață, este numit după materialitatea generică – *terestru* – fiindu-i specifice *suficiența* și *comoditatea* jocului. Arealul corespondent întinde o stare de *veselie*, proprie jocului plăcut, simplu, viril, imaginativ. Cele trei categorii estetice date ca referință și deja comentate (comicul, ludicul, carnavalescul) se regăsesc aici. Încă din acest stadiu de areal am adăugat un prim aspect de condensare, prin

categoria *pătimașului*, specific în acest caz jocului *concurrential*. Pozitiv, jocul *concurrential* *modelează* dexteritatea și comportamentul. În sens negativ, el *intensifică* deteriorant starea, sub aspectul *înverșunării* de a *înfrânge* concurentul (considerat chiar și ca proprie condiție), iar nu de a câștiga concursul (din plăcerea jocului), riscând deraparea din jocul *poznaș* și *hazos* într-un joc incident și nervos, caracterizat de *patima performanței*. Prin urmare, prin *concurrential* calitatea jocului vesel se alterează, iar prin *performativizare* se înnegurează.

Dinspre același registru-areal de referință jocul se poate și dematerializa prin aerare, odată cu decuplarea de planul terestru (săgeata suitor-verticală), dizolvându-se într-o stare de reconfortantă *beatitudine* în plenitatea unei serenități celeste (metaterestre). Nu vorbim în fapt de un proces sublimativ (iluminativ), către spiritual, ci de un salt hedonist în delectare, prin care se trece din ambianța jocului în plăcerea *ambientalului*. Într-un fel poetic, l-am exprima astfel: *Dorind la necuprinderea ta, / O, ambient de beatitudine, / Cum m-aș lăsa decuprins în serenitatea-ți neschimbătoare / Și cât de nesfârșit m-aș simți în celesta-ți imensitate*. Așadar, *concurrentialul* poate umbri calitatea jocului/jocularității vesel/e, iar delectivitatea părăsește jocul spre a pluti în plenitudinea noncontrarietății paradisiace (ceea ce, cultural, este similar ignoranței).

Un registru mai jos, al doilea areal este caracterizat de o materialitate *interesră*, ca expresie a *puținătății*, și de un areal exclusiv *conceptual*, ca expresie a *dificultății*. Am cuprins aici doar aspectele derivate din cele trei categorii inițiale. Astfel, fără fondul de veselie, jocul comic decade în *artificial* sau *absurd* (insemnificabil sub caracterul de comic), derapând în *abstract*. La rândul-i, joaca ludică apare *confuză* ori *stupidă* (inabordabilă sub caracterul de copilăros), diminutivitatea probând acum un caracter *ciudat*. Chiar și aspectele de relaționare concretă ținând de senzațiile corpului viu, atât de firești în carnavalesc, sunt dificil de decantat, întrucât sursa/obiectul atingerii nemijlocite (senzației) este ea însăși *difuză*, astfel că jocul carnavalesc devine *aberant* (inconturnabil prin aspectele de mascare/răstrunare), profilând un caracter *anomic* (fără obiect).

Al treilea registru (al doilea nivel de condensare) se declină printr-o materialitate *subterestră*, prin masa *excesivității*, și un areal de *instinctualitate* configurat prin *problematica* unor jocuri dizgrațioase, tenebroase, discordante, grosiere. Referit comicului avem condensul de joc *vulgar* (respingător), specific caracterului de *burlesc*. Pe linia descendenței ludicului survin jocul *adversativ* (conflictual), sub aspectele de *hidos* și (mai jos) de *monstruos*, acesta din urmă caracterizând un joc *sinistru* (infernă). La rându-i, carnavalescul decade într-un joc *hiperbolic* (urieșesc) și amețitor, marcat de *licențios*.

Cum deja am mai spus, dincolo de registrul excesivității subterestre se atinge limita maxim/extremă (de jos) ca margine infim-punctuală al cărei condens corespunde stării *morbide* (înfiorătoare) de stadiu *abisal* (singularitate), caracterizând estetica *funestului*.

Cap. XXI Sinteză de final

Dacă fondul de veselie pe care se profilează ludicul este estompat, estetica sa definitorie se voalează, rămânându-i însă trăsăturile de elan (spontaneitate), inconsecvență (asimetrie), elasticitate (lejeritate), noncadențialitate (atemporalitate), cursivitate în sine (imensurabilitate), vivacitate (repetitivitate pe niveluri subdivizionare, diminutive). Ludicul se ramifică astfel degenerativ, prin diferite aspecte: *ambientalul* – ca urmare a inhibării spontaneității schimbărilor și diminutivizării, dar și a unei moderări a timpului tinzând în lentoare; *redundanța* – în consecința deconturării și/sau aplatizării (linearizării, deprofilării) chipului tematic prin uniformitate noncadențială, ducând la plictis/saturație. Încetarea stării de jocularitate face ca toate spontaneitățile să devină gri și indigeste. Totodată, absența veseliei permite ca inocența ludică dată de inexistența contrarietăților conflictuale, adversative, să fie alterată de apariția unui contrast interior (de conținut), joaca asimetriilor intensificându-se ardent în juxtapuneri tot mai disproportionale, contrastul exagerat până la radicalizarea concurențialului (alb sau negru, totul sau nimic, acum ori niciodată) ajungând *obiect* indecelabil jocului.

Fără fondul de veselie comicului îi rămân aspectele compoziționale de tip deformativ, dar care, desigur, nemaifiind

caricaturale, nu mai provoacă râsul. Astfel, contrastul dat de sluițirea comică poate derapa din familiar în *straniu* (misterios), generând *înfiorare*; din simpatic în *fioros* (monstruos), inducând *spaima*; din jovial în instinctual, conturând expresia *burlescului* sau, mai grav, a *monstruosului*. La fel, melodiosul caricaturizat prin *zgomotos* riscă neînțelesul și, în consecință, inacceptabilitatea ori indiferența. Atunci când comicul este perceput ca imposibilitate (logică), conotează *absurdul*. Aceasta denotă că perceperea comicului ține predominant de inteligență (competența/cultura intelectuală), și mult mai puțin de empatie (ca percepere/intuire prin identificare afectivă).

Când eșafodajul caracterial de veselie dispare, carnavalescul simultaneității-în-diversitate se vedește doar structural, chipul său căpătând o altă semnificație. *Peisaj imaginar IV* (1951) pentru 12 posturi de radio – emițând simultan și mereu altfel materiale sonore extrase din diferite emisiuni radiofonice (de pe diferite lungimi de undă) și mixate ulterior pe banda de magnetofon este o lucrare dintr-un memorabil ciclu (promovat în 1939) prin care compozitorul John Cage (aplicând un procedeu de distorsionare a sunetului cu magnetofonul) se afirmă drept promotor al muzicii electronice. Suntem departe de estetica carnavalescului, nu însă și de fenomenalitatea lui. Aceleași perspective de factură structurală, epurată caracterial prin *abstractizare*, îi putem considera și *Strategie* (1962) pentru două orchestre de Yannis Xenakis, desigur, în condiția unei alte estetici de limbaj și mod de organizare formală (teoria jocurilor). *Texturalismul, punctualismul și/sau fragmentarismul* – prin infradivizionare formală (până la elementar), anulând posibilitatea de coagulare a unor unități melo-ritmic-timbrale de expresivitate (cânt/frazare), făcând ca, involuntar, privitorul (auditorul) să ia o distanță lăuntrică convenabilă – un fel de pas-*înapoi*-și-*lateral* ca decuplare emoțională: dinspre timpuirea sufletească (cu dor) către netimpul mental (ca idee) –, spre a putea obține o imagine inteligibilă, sunt, de asemenea, specifice unui canavalesc lipsit de veselie.

Introducem o notă despre spectacolele lui Irinel Anghel¹.

NOTĂ. Oricare dintre multele și variatele spectacole de tip *fusion* ale lui Irinel Anghel devin accesibile celui chemat să participe ca martor (uneori chiar implicat în *show*), câtă vreme se lasă în mainstream-ul jocului. Pe cât va căuta la un înțeles imediat, de moment, se va decupla de joc, în consecință va rata un fapt de experiențiere culturală proprie, fertilă pentru o ulterioară reflecție de semnificare. La vedere, estetica acestui tip de *performance*, destul de original în peisajul românesc, poate contrariază și respinge (mai ales când sonoritățile sunt de extremă intensitate). Din umbră însă, te simți „împins” într-o arenă fără netezime, cu numeroase circumvoluțiuni de răsuciri și întoarceri. Sigur, poate fi bulversant, dar și savuros.

Complexitatea show-performance-fusion marca Irinel Anghel probează adesea experimentul. Ea experimentează experiențierea jocului, fiind realizator din toate unghiurile, atât de concepție/regie, cât și de joc/actorie. O serie de titluri sunt sugestive: *Magic* (pentru pianist în pian, chitarist, cântăreț neprofesional în interiorul unei mașini de fitness și video live); *Data nașterii: 27.03.2010* - spectacol experimental (atelier și spectacol); *Din mintea mea* - teatru non-verbal; *LoveBubbleStory* (pentru instalație cu bule, 2 sonerii, electronică, chitară electrică); *Întrebarea realității* (spectacol experimental); *Bucătărie sănătoasă* (gătit experimental pentru 2 sonore); *Păsările Kaoss în NowHere'sVille* (spectacol electro-concert cu oameni și păsări); *De ce nu?* (Concertul jocului de șah RenaissanceFiction); *Ghostphony* etc. De altfel, înaintea oricărui concept, I. Anghel se ia pe sine ca partitură a interpretării ce-și propune. Un fel de narcisism (nu lipsit de nuanța erotismului) căruia, dacă-i reziști fără încremenirea stuporii, i te vei putea alătura într-un fel memorabil (pentru tine), căci, atenție, sunt evenimente-*happening*, irepetabile.

Oarecum nefiresc, la spectacolele lui I. Anghel trebuie să-ți faci curaj ca să râzi, cei din jur considerând că asistă la ceva mult prea grav, de maximă intelectudine. Prin urmare, râsul e indecent și deranjant. Dimpotrivă, taman prin râs se participă deplin armonice, căci există un conținut de ironie și umor ce merită aplaudate astfel.

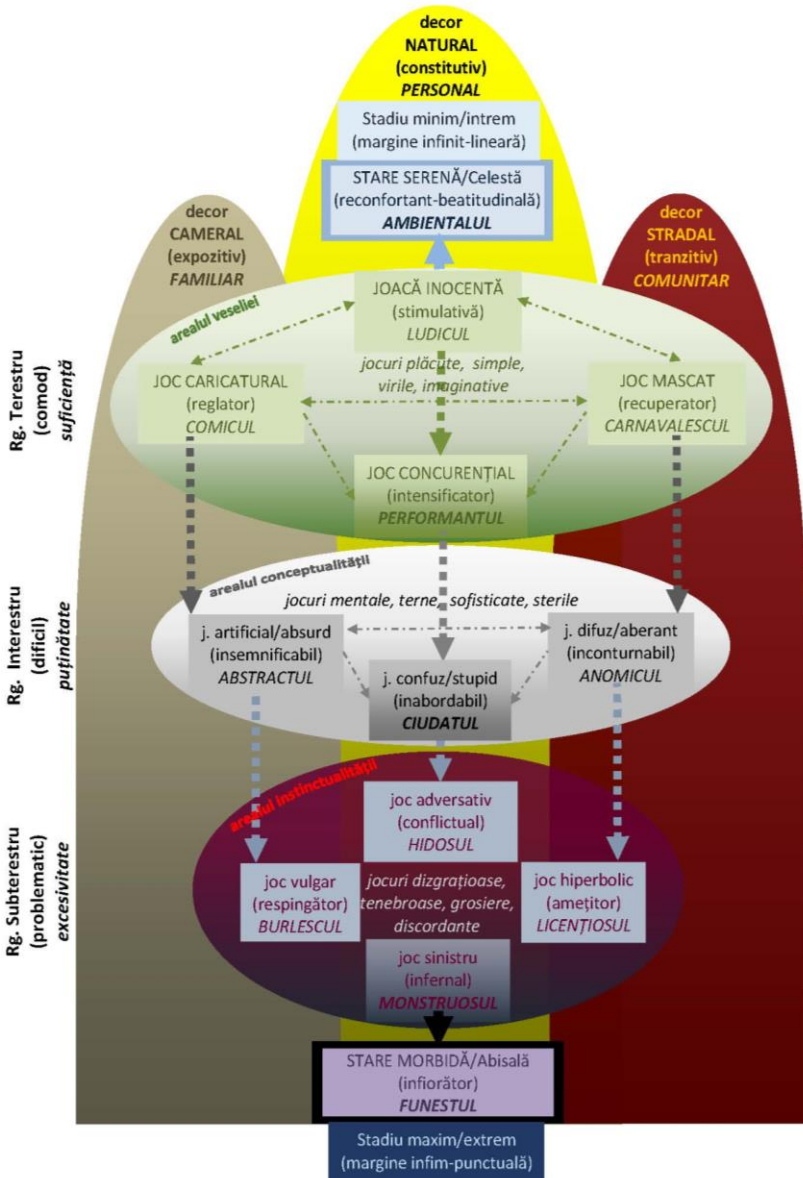
¹ Irinel Anghel (1969), personalitate complexă și activ-prolifică în peisajul muzicii românești, muzicolog, compozitor și realizator a unor inedite spectacole în genericul *fusion*, la care participă și ca performer vocal, promovând o estetică ce corespunde, cu un ecou de experimentalism aparte, psihedelicului anilor '60.

Irinel Anghel nu se joacă pentru ca ceilalți s-o asiste, s-o imite ori s-o admire. Ea dorește să-i determine la deprinderea unei stări curate și cât se poate de simple, proprie jocularității: buna-dispoziție sau veselia copilăroasă. Desigur, complex fiind, spectacolul jocului ei poate fi și tălmăcit. Dar asta numai după ce l-ai probat, măcar și imaginar, ca participant în al său „musicircus”.

În concluzie, fără acuitatea comicului rămânem cu realitatea ridicolului, cel mai adesea nebăgând de seamă, așa cum am duce o boală pe picioare. Dar dacă suntem vitregiți de ludic (precum adultul trecut de copilărie), forul lăuntric se înțeptoșează, cromatica vieții devine indistinctă, iar chipurile se uniformizează în cenușiu. Treptat, văzându-ne, nu ne mai recunoaștem, iar știindu-ne, începem să uităm unii de ceilalți ca bucurie de-a fi împreună. În cele din urmă, printr-o mecanică a dihotomiei și autismului, ne desolidarizăm până la nepăsare. Dramatica *indiferență* este peisajul anost al unei lumi desprinse sensibil (sufletește) și ireversibil de ludic. O lume aparent abstractă (corectă formal), dar cariată pe dinăuntru de instinctualitate; subculturală și fatal monstruoasă (licențioasă).

Ironic spus, dacă e să alegem între două rele, mai bine ridicoli, decat anomici. E răul cel mai mic și totuși apt reconvertirii către bine. Metodic, orice bine se scalează începând cu *binișorul*. Iar acest diminutiv al binelui, deja prin el însuși invocă ludicul. Recuperarea pare astfel posibilă.

Cultural vorbind, carnavalescul nu e doar o spectaculară expunere în vederea delectării, ci un fapt de trăire semnificată în forul conștiinței fiecăruia dintre jucători. Un autentic prilej catarctic. Acum însă, virtuțile carnavalescului au fost de mult uitate, fiind abuziv înlocuit de divertisment, care i-a disipat kairosul, astfel încât nu mai are un anume unde și când, fiind pretutindeni și mereu ca un aici-acum global. Un carnavalesc gonflat la scară planetară, deopotrivă în real și în virtual, și din care nu te mai poți retrage nici măcar murind, căci e inmarginal și perpetuu. Actualul pseudo-carnavalesc joacă dezăgăzuirile bestiale, hiper-erotismul și exhibiționismului aleatoriu. Departe de a mai fi o punte, ca odinioară, între două stări de ordine, își este sieși propriul orizont. O paradă multi-linear mecanică și areal-inundă.



Registrul jocului vesel și condensurile sale degenerative

SUMMARY

George Balint The Aesthetic Gaze (X)

The conclusion of the second part of the essay entitled *The Aesthetic Gaze* discusses the negative aspects of three aesthetic categories – ludic, comic and carnivalesque – which degrade cheerfulness through the absence or occultation of the predominant state. The innocence, spontaneity and accuracy of the unintentional ludic spirit disappear, and the game is severed from playing at all levels and in all respects, receiving the amorphous and at the same time formal distinction of the object. The game is thus legitimised only as performance, in a final, conclusive, ultimate here and now. Finally, it risks to condense in the abyss of monstrosity and fatality, or to disintegrate comfordingly in the gaseous hedonism of ambient music.

Traducerea rezumatelor: Alina Bottez