

**LBRIS**

We know  
books  
**VASILE MACOVEI**

**CREAȚIA INTERPRETATIVĂ  
ȘI  
FACTORUL LUDIC**

GRAFOART  
2022

## CUPRINS

|   |            |
|---|------------|
| <b>INTRODUCERE .....</b>  | <b>7</b>   |
| <b>I. JOCURILE ȘI TEMEIURILE BIOPSIHICE ALE LIBERTĂȚII ...</b>  | <b>9</b>   |
| Jocul, fenomen specific viului.....   | 10         |
| Noțiuni implicite care însoțesc ideea de joc .....  | 16         |
| Scurtă istorie a jocului.....   | 22         |
| Jocul în creație și jocul în interpretare (ca re-creare a muzicii) .....  | 30         |
| Jocul și comunicarea .....  | 34         |
| <b>II. ELEMENTUL LUDIC ÎN INTERPRETAREA MUZICALĂ.....</b>   | <b>36</b>  |
| Jocul – divertisment sau nevoie funciară a interpretului? .....   | 37         |
| Jocul interpretativ și efectul său asupra sensului atribuit operei<br>de autorul său .....  | 40         |
| Jocul și manifestarea amprentei epocii și a personalității interpretului.....   | 42         |
| Perceperea și participarea publicului la elementul ludic muzical.....   | 44         |
| Existența unor „mode” care ar putea valorifica elementul ludic,<br>de la o epocă la alta .....  | 51         |
| <b>III. JOCUL ÎN ARTA INTERPRETATIVĂ EUROPEANĂ.<br/>    INTERPREȚI, VIRTUOZI, MAGICIENI .....</b>   | <b>58</b>  |
| <b>IV. MODALITĂȚI LUDICE ÎN INTERPRETAREA MUZICALĂ<br/>    ROMÂNEASCĂ.....</b>  | <b>69</b>  |
| <b>V. FINALITATEA JOCULUI INSTRUMENTAL, ILUSTRATĂ ÎN<br/>    POLIVALENȚA STRATEGIILOR DE CREAȚIE ȘI<br/>    INTERPRETARE (Genuri muzicale instrumentale).....</b> | <b>74</b>  |
| <b>VI. TEORIA JOCURILOR – ÎNTRE ABSTRAȚIUNEA<br/>    MATEMATICĂ ȘI CONCRETIZĂRILE COMPONISTICE .....</b>  | <b>98</b>  |
| <b>VII. STUDII DE CAZ .....</b>   | <b>127</b> |
| 1. Melopedie și Fugă pentru fagot solo de Nicolae Brînduș .....   | 128        |
| 2. Sonata în Do major pentru pian și violoncel op. 26 nr. 2<br>de George Enescu.....  | 139        |
| <b>CONCLUZII .....</b>  | <b>150</b> |
| <b>BIBLIOGRAFIE .....</b>   | <b>152</b> |
| <b>VASILE MACOVEI – Repere biografice.....</b>  | <b>157</b> |
| <b>FOTOGRAFII .....</b>   | <b>159</b> |

## I.

**JOCURILE ȘI TEMEIURILE BIOPSIHICE  
ALE LIBERTĂȚII**

Componentă importantă a existenței biologice, jocul, ca și alte fenomene psiho-sociale, a primit numeroase definiții, care, totuși, nu pot cuprinde într-o singură formulare complexitatea de implicații.

Într-un *Dicționar de psihologie*<sup>2</sup>, jocul este explicat drept „activitate fizică sau mentală fără finalitate utilă, căreia i te dedici din simplă plăcere”. Autorul subliniază că, „disprețuit altădată, jocul a fost reabilitat în psihologia contemporană și de școala activă”, fiind introdus în activitățile didactice și folosit „ca mijloc de investigație și tratament în psihologie”.

Din perspectiva formei, jocul se poate defini ca „o acțiune liberă, înțeleasă ca fictivă și situată în afara vieții obișnuite, în stare, cu toate acestea, să absoarbă totalmente jucătorul; o acțiune golită de orice interes material și de orice utilitate; care se execută într-un timp și într-un spațiu circumscrise, se desfășoară special ordonat după reguli date lui și creează în viață relații de grup, înconjurându-se de obicei de mister sau accentuând prin deghizare ciudățenia lor față de lumea obișnuită”<sup>3</sup>. Și pentru a continua încă: „Jocul este o acțiune sau o activitate voluntară, executată în anumite limite fixe de timp și de loc, urmând o regulă liber consimțită, dar absolut imperioasă, având un scop în sine, însoțită de un sentiment de tensiune, de veselie și de conștiința de a fi altfel decât în viața obișnuită”<sup>4</sup>.

Nu întâmplător s-a putut afirma că „jocul este acolo unde plictiseala poate să dezlege ceea ce antrenul legase”<sup>5</sup>.

Iată o serie de definiții ale jocului - prezentat ca acțiune dezinteresată,

---

<sup>2</sup> Sillany, Norbert – *Dicționar de psihologie*, Ed. Univers enciclopedic, București, 1996.

<sup>3</sup> Huizinga, Johan – *Homo ludens*, trad. franceză, Paris, 1951, pp. 34-35.

<sup>4</sup> *Ibid.*, pp. 57-58.

<sup>5</sup> Valéry, Paul – *Tel quel*, Paris, 1942, p. 21.

înscrișă în timp și spațiu, bazată pe o ordine și o logică proprie și pe asumarea liberă a unor reguli, abolind, într-un cuvânt, realitatea vieții obișnuite și evadând în alta, a reprezentării și apariției, unde spiritul se manifestă ca *agon* spectacular sau ca spectacol competițional. Ceea ce un copil deține dintr-o dată ca ordine superioară de existență datorată gratuității jocului, omul matur trebuie să redobândească prin efortul ridicării la gratuitatea culturii.

În timp ce un copil are doar promisiunea libertății, și nu libertatea însăși atunci când se joacă, un om adult se joacă pe temeiul unei libertăți dobândite.

Jocul este unica modalitate a distanțării față de tot ceea ce în viața curentă înseamnă loc fix, dependență, reglare. Chiar reglementat, jocul se sfârșește prin a ne da conștiința gratuității ascunse în orice angajare. În măsura în care scoate la lumină procentul de arbitrar ce rezidă în orice întreprindere umană, denunțând gravitatea ca pe una dintre fețele posibile ale lucrurilor, jocul este garanția palpabilă și întreținerea constantă a reflexului libertății, nu doar libertatea căutată, promisă, visată.

Prin multitudinea atitudinilor pe care le îmbracă, jocul evoluează într-un evantai de ipostaze, de la hârjoana mamiferelor superioare, până la actul întemeietor de cultură.

### **Jocul, fenomen specific viului**

În istoria omenirii, jocul a fost prezent de la începuturi, inserat în viața socială și în manifestările magice, religioase și artistice.

El nu este însă un atribut exclusiv uman. În lumea animală, jocul puilor diferitelor specii îi pregătește pe aceștia pentru supraviețuire (vânătoare, apărare, reproducere). El este așadar un instinct ale cărui resorturi încă nu sunt bine înțelese de biologi, dar face obiect de studiu.

Specia umană practică jocul instinctual, la nivel biologic, dar îl dezvoltă la nivel psihologic, social și intelectual. În cazul ei, același instinct se manifestă în forme complexe, legate de comunicare, de creativitate, de nevoi individuale și colective.

În diferite societăți, jocul a fost practicat și apreciat, sau respins, în mod diferențiat.

În Antichitatea greco-romană, jocul, în toate formele sale (artistic, sportiv, de socializare), a ocupat un loc dintre cele mai însemnate. I s-au consacrat amenajări speciale în spații publice: palestre, stadioane, teatre, circuri. Estetice sau sângeroase, jocurile acestei lumi, în același timp foarte civilizate și foarte barbare, ilustrează mentalități și nevoi sociale.

Politica însăși și-a subsumat jocul, din moment ce oameni din clasa conducătoare au înțeles și exprimat cele două nevoi fundamentale care mențin mulțimile în echilibru: *hrană și joc = pâine și jocuri de circ*, în stare să deturneze atenția de la nemulțumiri sau aspirații neconvenabile puterii.

În schimb, jocul lipsește din Antichitatea iudaică, ilustrând alt tip de mentalitate. El este refuzat de Biserica creștină timpurie, dar cultivat în spațiul religios prin forma „miracolelor” și „misterelor” jucate în fața catedralelor în momentul în care autoritățile religioase îi înțeleg potențialul propagandistic. Totuși, jocul laic este respins, deși i se fac unele concesii, în măsura în care el este indispensabil. Carnavalurile reprezintă supape de siguranță, ca și jocurile de circ ale Antichității greco-latine.

Admis sau marginalizat de autorități, cultivat în clasele de jos și în cele favorizate, în spații publice sau palate particulare și parcuri ale protipendadei, jocul exprimă o nevoie perpetuă de expresie, de construcție, de alternativă.

În societatea contemporană, jocul se bucură de o condiție mai înfloritoare chiar decât la greco-latini, el generând mari industrii globalizate și aducătoare de sume uriașe, devenind un sector economic foarte prosper.

\*

În explicarea jocului, **biologia** are meritul de a indica temeiul științific al transgresării biologicului însuși. Jocul este expresia facultăților și energiilor care s-au eliberat temporar de satisfacerea imperativelor biologice fundamentale. Herbert Spencer arată primul progresul în linie biologică al dezimplicării psihicului din funcțiile de conservare a vieții și concentrarea lui într-o suită de „mișcări fără obiect”.

Extras pe cale științifică din realitățile biologice, jocul se deschide nemijlocit către formele privilegiate de exersare a spiritului. Făcând din joc o afacere strict individuală, Spencer aruncă o punte între biopsihologismul său și idealismul de largă respirație al lui Schiller.

Din punct de vedere psihologic, jocul devine gratuitate în vederea unei angajări. Georg Herbert Mead rezumă esența și funcțiile jocului la ideea că grădinița de copii este un laborator pentru colectivele de oameni adulți. Copiii se joacă repetând în vederea însușirii unui rol responsabil.

În practica educațională contemporană, jocul capătă o importanță tot mai mare, înlocuind excesul herbartian din domeniul învățământului. Jocul este readus în atenție ca metodă și formă a procesului de învățare. Printre cei care au scris și au fondat teorii despre joc se numără: C. Gross, Hall, Wallon, Bühler, Claparède, Decroly, Piaget, Château, Leontiev, Mogaum-Moruzzi, Carr, Freud, Adler, Spencer, Huizinga, Caillois, Koffka, Ribot, Lange, von Neumann, Morgenstern, iar la noi Ursula Șchiopu, Tatiana Cazacu, Hrisu Barbu, Al. Popescu-Neveanu, Alexandru Trifu, Liviu Comes, Iosif Csire, Gabriela Munteanu ș.a.

Învățământul european contemporan s-a orientat spre principiile unei școli active de factură ludică și drumul a fost deschis de Froebel, Montessori, Claparède, Decroly. S-a considerat că trebuia să se realizeze un învățământ foarte stimulat, legat de viață, în care copilul să fie atras spre munca școlară.

Pentru învățământul muzical, jocul a fost definit de Martenot, Chevais, la noi Comes, practicat și inovat de Willems, Orff, Kodály, Boulez ș.a., care l-au considerat drept o metodă de acțiune, un exercițiu pregătit pentru viață, având un rol propedeutic.

„Dar jocul muzical este privit și ca formă și metodă de divertisment, ca plăcere, o cheltuire a energiilor suplimentare; altfel spus, e contaminat de *loisir*, deci are și rol cultural.”<sup>6</sup>

Gabriela Munteanu face și o clasificare a acestor jocuri muzicale în:

- Jocuri muzicale de creație
- Jocuri didactice muzicale
- Jocuri pe suport muzical,

iar după obiectivul final urmărit, în:

- Jocuri didactice de socializare prin muzică și pentru muzică;

---

<sup>6</sup> Munteanu, Gabriela – *Metodica predării educației muzicale în gimnaziu și liceu*, Ed. Sigma Primex, București, 1999, p. 65.

- Jocuri didactice pentru obținerea performanțelor și competențelor muzicale (de morfologie și de sintaxă muzicală);

- Jocuri didactice de stimulare a spiritului creativ și a imaginației muzicale.

**Sociologia** spune ceva mai mult: jucată mai întâi sub forma unui rol imitat, viața socială sfârșește prin a fi trăită matur sub forma unui statut, ca rol asumat. Dacă, organizatoric, societatea poate fi explicată ca o suită de roluri, atunci „jocul” acesta de proporții este cel mai puțin liber din toate și „ludus”-ul sociologiei nu este altceva decât pura necesitate a naturii, redimensionată la nivelul conștiinței colective. De abia când această lume de roluri ajunge să nască o alta, de roluri scăpate de sub imperativul conservării și perpetuării grupului, devine cu puțință transformarea sociologiei în teorie a culturii - adică nașterea jocului ca obiect cultural și a culturii înțelese ca joc.

**Jocul și teoria culturii.** Sociologia consideră că jocul copilului este pregătire pentru existența propriu-zisă. În teoria culturii, jocul copilului nu este pregătire, ci joc în vederea unui rol în care te joci, pur și simplu. Copilul este unica ființă la care distincția *a fi* și *a reprezenta* se pierde în lumea jocului. Cultura apare dintru început nu din joc, ci drept joc, ca structură ludică, drept formă jucată. Johan Huizinga subliniază elementul ludic în toate faptele de cultură. Sigur că teza aceasta nu-i aparține. Ea a fost inițiată de Leo Frobenius, care, în *Kulturgeschichte Afrikas* spune: „De fapt, în jocul intensiv al copilului, avem de-a face cu izvorul pornit din apele subterane cele mai sfinte - ale întregii culturi și ale oricărei mari forțe creatoare”<sup>7</sup>. Căci în jocul acesta se vedește capacitatea de a te dăruii sufletește și în „realitatea” ta cea mai deplină unei lumi secunde de aparențe. Așa se face că omul dobândește două chipuri de viață: unul al „existenței”, celălalt al „jocului”.

În faptul de „a juca” propriul tău „rol” rezidă sursa întregii culturi. Jocul la Johan Huizinga, cel cu funcție de cultură, se mișcă într-o lume mai frumoasă și trăiește în vecinătatea sacrului. Nimeni, jucându-se, nu este egal cu propria lui ființă, ci doar tranzitoriu egal cu orice rol și-ar asuma. „Homo ludens” sporește cantitatea de spirit care intră în joc, transformând-o în fapt de cultură – atestarea documentară a incursiunii pe care fiecare generație și

---

<sup>7</sup> Frobenius, Leo – *Cultura Africii*, Ed. Meridiane, București, 1982, p. 24.

societate o face într-o ordine superioară de existență. În concepția lui Johan Huizinga, istoria civilizației se face numai din punctul de vedere al celor care se joacă, uitându-i pe cei jucați. Aceasta îl nedreptățește pe sociolog, în sensul că societățile alienate se dezvoltă acordând ponderi crescânde rolului social. Or, „homo ludens”, ființa care poate deveni tranzitoriu egală cu orice rol și-ar asuma, este produsul unor „mecanisme” sociale, care permit „pieselor” alcătuitoare un joc maxim.

Cronologic, jocul evoluează de la forma rudimentară a civilizațiilor primitive, până la angrenarea perfectă în mecanismul societăților avansate.

„Homo ludens” ajunge astfel, în societatea modernă, să nu mai fie omul generic, ci însuși produsul unei specializări, căzând la nivelul jocului de divertisment. Cultura nu mai este emanația și duhul unei colectivități care se joacă, ci a unor indivizi care sunt „jucați” - ca oameni de cultură. Membrul societății industriale își împarte viața între muncă și „loisir”. În sensul acesta pledează Roger Caillois în *Les jeux et les hommes*, pierzând altitudinea discursului cultural al jocului. Spre deosebire de Huizinga, Roger Caillois șterge granițele care despart „loisir”-ul de sacralitatea jocului cultural, întemeietor de valoare și ordine superioară a lucrurilor.

În cartea sa *Les jeux et les hommes*, Caillois împarte jocurile în mai multe categorii:

- jocuri de societate
- jocuri de îndemânare
- jocuri de noroc
- jocuri în aer liber
- jocuri de răbdare
- jocuri de construcții.

Cu toată această infinită diversitate a jocurilor, un element străbate toate tipurile de joc: cel de dezinvoltură, combinat cu riscul și abilitatea. În opinia lui Roger Caillois, jocul creează o atmosferă de destindere sau de divertisment, odihnește și amuză, evocă o activitate fără constrângeri, dar și fără consecințe în viața reală. Jocul nu produce nici bunuri, nici operă. Jucătorii se regăsesc la zero de fiecare dată. În aceste condiții – precizează

Caillouis –, este semnificativ că istorici eminenti și psihologi scrupuloși fac din spiritul jocului unul din resorturile principale pentru societate.

**Tipologii ale jocului.** După natura fiecăruia, jocurile se pot configura după o anume tipologie:

**1. Jocul – substitut al realității.** Atât puilul unui animal, cât și copilul cultivă acest tip de joc, mimând acte ce aparțin realității adulților. Ei nu participă încă la aceste realități, dar le substituie acte mimetice, valorificând astfel rudimentele lor de experiență dobândită prin observație.

**Acest tip de joc este practicat însă și de adulți, în societățile marcate de gândirea magică.** Indivizii reproduc sau anticipează simbolic elemente ale realității pentru a le putea influența, mimând scene de vânatoare, prin recursul la gest și imagine rupestră sau sculptură.

**2. Jocul – construcție.** Creativitatea umană se manifestă în universul jocului în diferite ipostaze. Copiii construiesc din pietre, nisip sau alte materiale forme mai apropiate sau mai îndepărtate de cele reale. Ei imită, dar și inventează asemenea ansambluri.

Adulții elaborează sisteme de reguli de joc după care se organizează spațiul acestuia, criteriile competiției, cadrul mental. Orice joc este un sistem de convenții, comportă un scenariu mai sumar sau mai dezvoltat. Cele mai complexe sunt regulile jocului de șah și, mai nou, regulile multora dintre jocurile electronice.

**3. Jocul – remodelare.** În timp ce unele jocuri modelează reguli și sisteme punând la contribuție integral creativitatea umană, altele re-modelează realitatea introducând distorsiuni. Ele creează o altă ordine, o lume paralelă, accentuând anumite elemente, eludând altele, producând inversări.

**4. Jocul – evaziune.** Altă categorie de jocuri comportă actul gratuit, elementul absurd, libertatea completă a creativității. Ele au un caracter aleator, de improvizație, refuzând orice sistem și orice regulă. Un exemplu este „dicteul automat”, un altul muzica de jazz, ori jocul cu simple cuvinte al diferitelor curente literare din secolul al XX-lea.

De obicei, orice joc nou este mai întâi o improvizație, o invenție care se preia, se standardizează, dobândește (sau generează) reguli.