

IOAN MARCHIȘ¹, ROMANIA

Key words: hermeneutic concepts, Masque, Scenic Space, cultural, creativity, liberty

Hermeneutic concepts

Summary

The study “Masque and Play in the Scenic Space” deals with some hermeneutic concepts and their functioning modality in the Theatrical Space. The “Masque” makes it possible that what used to be essence might leap to the former place of appearance while “play” determines that the rules of essence should leap to another level ; thus , this effect should produce , due to ritual, the regeneration of appearance in case of “the masque” and of the essence in case of “the play”.

The author redefines the symbolic function of these concepts as well as their comprehension area and insertion in the meanings of the studied space.

These concepts work within the framework of the Scenic Space both at the language level and at the level of folk theater and other cultural areas, unveiling and demonstrating the capacity of Scenic Space to save not only the human essence but also its appearance :that is why it establishes the most stringent requirement of the cultural universe and the prerequisite of creativity and liberty.

¹ D.J.C.C.P.C.N.- Maramureș, România, ocolis_marchis@yahoo.com

Concepte hermeneutice

Masca și Jocul în spațiul scenic

Masca

Înțeleg prin **mască** ceea ce ține de exteriorul aparenței, de „supraafecțiunile” esenței, de determinațiile ei periferice. Mai precis, conceptul de **mască** nu se reduce la conceptul de aparență. **Masca** e o aparență propusă aparenței, o supradeterminație, o metaaparență. Este acel lux al aparenței care își permite să se ignore pe sine ca aparență, opunându-și o proprie aparență, negându-se în ea (ca primă aparență) – în sensul dialecticii hegeliene, făcând în felul acesta ca ceea ce a fost înainte esență pentru prima aparență, să salte cu o treaptă pe vechiul loc al primei aparențe devenită acum **mască** (vezi Planșa 9). Pe această nouă treaptă esența se odihnește, regenerându-se prin această cădere a sa în opusul ei. Ceea ce se realizează prin acest curios transfer sau salt al esenței în sfera aparenței (prin intermediul măștii) este afirmarea și instituirea aparenței ca esență, de vreme ce **masca** a constituit a doua negație, hegelian spus (esența s-a negat în primul rând în aparență, iar aceasta s-a negat apoi în **mască**, afirmând din nou esența).

Să luăm un exemplu concret de **mască**: cea folosită la nivelul teatrului popular. Cel care își pune această **mască**, coborâtă în concret și antropomorfizată, după ce și-a confecționat-o într-un anumit mod, după un anumit rit și cu o semnificație anume, acoperindu-și cu ea propria față sau întregul trup, care sunt ele însele aparență (omul considerând că „ceea ce e” în esența sa, se deosebește de „ceea ce pare”), își propune o aparență aparenței – **masca**, făcând ca esența lui, de care poate se îndoieste sau tocmai de aceea, ceea ce-i conferă o notă de nesiguranță, un început de înstrăinare, să transcendă la nivelul propriei aparențe, să se confunde cu **masca**, pentru că dubla negație a afirmat-o din nou.

Referitor la afirmarea prin dublă negație, G. Durand precizează: „Procedeu constă în esență din faptul că prin negare se reconstituie afirmarea, că printr-o negare sau printr-un act negativ se distruge efectul unei prime negativități. Se poate afirma că izvorul schimbării de sens dialectice se află în acest procedeu al dublei negații trăite pe planul imaginilor înainte de-a fi codificat de formalismul gramatical. Acest procedeu constituie o transformare a valorilor: leg legătorul,ucid moartea, folosesc propriile arme ale adversarului”.²

Am spune mai simplu că esența odihnită în „aparență” se regăsește reconfortată, se renaște prin **mască**. Cu alte cuvinte, am devenit ceea ce par, forma mea se adecvează conținutului meu, aparența mea îmi exprimă fidel esența, sau ceea ce cred că înseamnă pentru societate și pentru mine cu adevărat. Suntem în cazul ideal în care forma e epiderma fidelă a conținutului. Esența a urcat în vechea aparență, care s-a refugiat de aceea în **mască**. Avem deci în **mască** un element ambiguu, deoarece este atât aparență (față de prima aparență), cât și esență (prin negarea a ceea ce a fost înainte aparență). Caracterul acesta ambiguu al **măștii** este de o fecunditate deosebită, întrucât oferă esenței regăsirea ei, ceea ce înseamnă rezolvarea înstrăinării și recăderea în liniștea primordială. **Masca** e și esență și aparență, căci dacă n-ar fi nici una, nici alta, atunci, neexistând

² Gilbert Durand, *Structurile antropologice ale imaginarului*, Editura Univers Enciclopedic, București, 1998, p. 250.

posibilitatea alegerii, n-ar mai avea caracter ambiguu. Dacă spun „acesta este locul unde se găsesc deodată și una și cealaltă”, presupun imediat posibilitatea alegerii, dar dacă spun „aici nu e nici una, nici cealaltă”, n-am ce să aleg din nimic. Acest exemplu demonstrează și fecunditatea ambiguității. Oul primordial este fecunditatea contrariilor. În el coexistă și un contrariu și celălalt, căci altfel n-ar mai putea declanșa devenirea. Linia de orizont este înălțimea ochiului nostru, locul unde el sesizează deodată și cerul și pământul, căci de n-ar fi acolo **nici** cerul, **nici** pământul, atunci cum am putea spune, ajungând în locul în care înainte cerul era lipit de pământ, că cerul e sus iar pământul jos? În mitologie, șarpele simbolizează retragerea în ambiguitatea primordială, întrucât cele două despicateuri ale limbii lui se unesc la baza ei (în templele maiase, intrarea se făcea printr-o uriașă gură de șarpe, la care ducea o alee reprezentând limba despicatea a șarpelui). În mitologia creștină, în mitul despre facerea bărbatului și a femeii, șarpele este cel care-i întinde Evei mărul cunoașterii binelui și răului. De asemenea, în basmele populare românești, Făt-Frumos ucide balaurul și-i păstrează limbile pentru a-și dovedi astfel vitejia. În treacăt fie spus, uciderea balaurului semnifică retragerea până la coexistența contrariilor, nealunecând însă în această ambiguitate, refuzând-o și acceptarea devenirii întocmai mitului grecesc paralel, în care Tezeu ucide Minotaurul, învingând astfel dorința de retragere absolută spre geneză, acceptând doar fazele ei primordiale, așa cum s-au manifestat ele în spațiu și timp și refuzând o ființare în afara lor care ar fi fost obținută prin moartea în ghearele ambiguității, căci a ucide ambiguitatea înseamnă a alege, iar a alege o parte înseamnă a pierde pe cealaltă, înseamnă a deveni, adică a lupta, a tinde spre aceeași primordială regăsire.

Am făcut această firească translație de pe planul ambiguității **măștii** în cel al mitului care tinde întotdeauna spre sfera ambiguității, pentru a sublinia funcția simbolică importantă pe care o acoperă **masca**, precum și adâncimea semnificațiilor ei în plan ontic.

Revenind la purtătorul de **mască**, putem spune că posedând această metaaparență, cel în cauză se manifestă voluntar, esențial prin dans, muzică, formă, culoare etc. El nu-și cenzurează pornirile inconștientului (am spune, pornirile lui arhetipale), căci simte sacralitatea și, totodată, temporalitatea acestei aparențe propuse, care, deși supraaparență, e luată drept esență, drept adevărată față a ființei, întrucât îi produce esențializarea acțiunilor. Dar el simte că această aparență îi este și provizorie și se folosește instinctiv de ea abolind spațiul și timpul profan (nerenunțând însă la spațiu și timp). Prin **mască** și acțiunile pe care le provoacă, simte că nu este recunoscut de semenii lui și poate de sinele anterior, din moment ce **masca** nu e numai o fugă de societate pentru a se reîntoarce în final la ea renăscut, ci și o fugă de sine din același motiv, un mod de odihnă sacră, un timp oprit printr-un soi de retrăire a acțiunilor primordiale.

Când acest joc dispare, vechea esență regenerată cade la locul ei prin căderea **măștii** în aparență. **Masca** a fost necesară întrucât a oferit o clipă de liniște esenței, căci apărută dintr-o îndoială a esenței asupra ei însăși, dintr-un început de degradare a ei, a sfârșit prin a conferi acesteia liniștea primordială. Căci cel ce poartă **masca** își spune: Desigur eu nu sunt ceea ce am părut (purtaș masca), dar după ce am înlăturat **masca**, aparența ce a căzut din nou în sine, este aparența ce mi se cuvine, pe care am negat-o pentru a o putea afirma atunci când ea s-a obosit de sine, iar dacă această aparență a mea a fost pentru un moment înlocuită de esența care a recăzut apoi în sine, înseamnă că ceea ce a apărut ca esență, n-a fost de fapt esență, căci ea rămâne „esență a mea” doar când revine la sine (el simte că a fost posedat de arhetip, că nu și-a mai aparținut din preaplînul apartenenței de sine), însă odată căzută la vechiul ei loc, ea nu mai poate cădea a doua oară, (cădere de care era amenințată la început), odată degradată nu se mai poate degrada (esența a căzut din mască).

În concluzie, ceea ce a dispărut prin acest joc a fost începutul de angoasă care l-a determinat la inventarierea acestui artificiu. A fost demontat un mecanism care prin refacerea lui a produs tonifierea ființei. În felul acesta, în mod dialectic, ceea ce a apărut ca îndoială, adică esența mea, nu-mi mai produce nesiguranță, întrucât dacă ceea ce a fost aparență a fost „un fals” (o negație), atunci ceea ce e acum (fiindcă s-a negat în acest sens) nu se mai poate nega decât afirmându-se. Altfel spus, dacă esența și-a permis să se joace, propunându-și un rol, deci luându-și propria aparență ca **mască**, înseamnă că ea a ieșit din sine, s-a exteriorizat degradându-se în acțiuni, a intrat în „Karman” (prin ea însăși), fiindu-și propria determinație.

Jocul

După cum am văzut, propunerea unei alte aparențe salvează esența. Ce salvează însă propunerea unei alte esențe, adică instituirea temporală a unei alte reguli și de la ce nivel pornește acest joc? Deci: numesc **joc** propunerea unei supraesențe, așa cum masca era supraaparență.

Spre deosebire de mască, **jocul** pornește de la aparență, care, îndoindu-se de sine, își propune o altă esență. Propunând o altă regulă decât cea reală, **jocul** constituie o modificare de esență și nu de aparență. **Jocul** este „o esență a esenței”. Esența își propune o supraesență, făcând ca aparența (care se află în criză) să cadă în sfera esenței, să se esențializeze, din moment ce ceea ce a fost esență prima dată a alunecat în supraesență.

Când într-un **joc** real un personaj funcționează ca „rege” și se comportă ca atare în regulile **jocului**, aceasta înseamnă că el își propune o altă esență, chiar dacă **jocul** aduce cu sine și o recuzită „formală”. Construind demonstrația pe scară inversă și în mod analog celei precedente, conchidem că **jocul**, prin schimbarea de esență, salvează „aparența”, așa cum înainte masca, prin schimbarea de aparență, „salva esența” (căci în exemplul nostru, ce-i pasă regelui de aparența lui – odată ajungând esență exemplară, aparența lui e aparența regulii în numele căreia joacă). Construind invers negația, în cazul jocului, aparența negându-se în „esență”, produce căderea esenței, retragerea ei în o a doua negație care afirmă aparența îmbogățind-o cu noi determinații. Aparența se neagă (în esență), făcând ca esența să-și propună o altă esență (o a doua negație care produce revenirea la sine a aparenței prin autoafirmare), ceea ce face ca îndoiala primordială a aparenței asupra ei însăși să se anuleze. Esența revine la sine regenerată, așa cum aparența în cazul măștii a făcut-o. „Imitarea gesturilor paradigmatică are de asemenea un aspect pozitiv: ritualul îl silește pe om să-și depășească limitele, să se situeze alături de zeii și eroii mitici, spre a putea săvârși faptele lor”.³ În felul acesta, **masca** și **jocul** produc, prin exercițiul lor ritualic, regenerarea și renașterea ființei, fiind un remediu al înstrăinării.

Observăm cum la acest nivel negarea negației se produce în ambele sensuri, producând relativizarea aparenței și esenței, trecerea uneia în cealaltă pentru salvarea reciprocă, altfel spus, este vorba de o autoafirmare în ambele capete ale scării, la infinit, idee ce coincide cu definiția dată infinitului de Spinoza, ca autoafirmare.

³ Mircea Eliade, *Aspecte ale mitului*, Ed. Univers, București, 1978, p. 136;

Masca și Jocul în sculptură

Modelul plastic al acestei continue negări duble care se autoafirmă la infinit creând o permanență ambiguitate între **mască și joc** este opera lui C. Brâncuși, „Coloana fără de sfârșit” (vezi Planșa 9).

Oul e o simplă negație. Numai triada înseamnă devenire. Pentru că rezultatul unirii celor două contrarii, după cum am mai afirmat, nu reclădește unirea primordială, ci produce devenirea acestora, obligându-le la actul în spațiu, la acceptarea existenței imperfecte, la refugiarea în dorul primordialității.

Într-o astfel de ordine de lucruri, ca cea a Coloanei, putem afirma că **masca** e evoluția în sensul timpului spre viitor (fuga în el) iar **jocul** e regresivitatea, retragerea în trecut. Atât **masca**, cât și **jocul**, viitorul și trecutul, pornesc dintr-o necesitate a prezentului care le inventează ca modalități de salvare.

Dacă **masca** propune intrarea în sfera de posesiune a arhetipului, **jocul** semnifică propunerea unui arhetip prin inventare, de regulă. Așa cum am văzut în primul și în cel de-al doilea caz are loc abolirea timpului și spațiului profan. **Masca și jocul** sunt o ordine propusă, un adevăr provizoriu. Ele comprimă spațiul (propun un model al spațiului real) și dilată timpul. Îmbinarea **măștii** cu **jocul** constituie un ritual complex de inițiere în universul adânc de cunoaștere și participare la ființă.

Sculpturile lui Brâncuși sunt „forme-obiecte”, așa cum pe bună dreptate la numește sculptorul american Sidney Geist, ele sunt supraaparențe, aparențe absolute, măști, forme arhetipale. Formele – aparență care nu pot constitui negarea negației cad în narcisism, nereușind să ajungă la forma de tipul Coloanei. Un simplu modul al Coloanei este o simplă negație prin contrariile ce sunt indicate de acest Ou (modul) aproape geometrizat. Pentru că reiau, Oul cuprinde o simplă negație (contrariile care se opun unul celuilalt) iar ieșirea din această negație la cea de-a doua se face prin intermediul următoarei jumătăți de modul, la ambele capete ale modulului inițial (ale contrariilor deci). La nivelul Coloanei, această a treia jumătate de modul este identică cu prima ca formă și simbol. Deci, a doua negație, al treilea element este identic cu primul. Construindu-i mai departe și celei de-a treia jumătăți de modul negația simplă, obținem a patra jumătate de modul care este identică cu cea de-a doua jumătate a primului modul. Deci, această jumătate de modul împlinește al doilea modul constituind simpla negație pentru jumătatea de modul imediat inferioară ca nivel și dublă negație pentru jumătatea de modul de la al doilea nivel (inferior ei). Mai simplu, a treia jumătate de modul este dublă negație pentru prima și simplă negație pentru cea de-a doua. Acesta este procesul prin care Coloana se reproduce de la sine la infinit, se autoafirmă din cauza matricei modulului inițial. (vezi Planșa 9).

Oul este o formă întoarsă spre sine, el ascunde contrariile într-un mod virtual, este un vis al devenirii, opusul, odihna ei. Sterilitatea Coloanei afirmă fecunditatea Oului. Coloana nu poate fi nimic înafara ei pentru că este totul. Oul nu este nimic, dar poate fi totul. Oul închide spațiul și timpul în sine, în modul lor inițial de a fi și nu în cel cantitativ. Formele decorative sunt aparențe căzute în ele însele. Acele forme rămân în propria sferă, propunându-se cu prețiozitate pe ele însele. Simpla negație e insuficientă pentru a elibera forme apropiate de esență, pentru a putea structura o relație estetică esențială. Simpla negație e o simplă exaltare cantitativă și nu produce saltul esențial al formei. Ceea ce trebuie să stea în fața artistului este esența și nu formele apropiate de ea, pentru că acest lucru ar lipsi formele de un ideal calitativ iar această aspirație, prin simpla

negație, presupune „faze primordiale și nu primordialitate”. Acest lucru produce căderea formelor în simpla lor opoziție, anulând esențializarea lor (vezi Planșa 4a).

Masca și Jocul în spațiul scenic

În teatrul popular, aceste esențe vii care sunt măștile produc o sacralizare a spațiului în care se desfășoară, în care acționează. Devenirea lor produce, inevitabil, scena, adică spațiul care se închide în sine simbolizând lumea măștii, determinațiile și implicațiile lui spațiale. Obiectele care se încadrează în spațiul scenei primesc semnificații cosmice și își extind puterea de simbolizare asupra universului. **Spațiul scenic** se va acomoda în funcție de locul în care se desfășoară ritualul cu măști: într-o cameră, într-o curte, pe ulița satului, făcând ca obiectele concrete care compun aceste scene, de fiecare dată altele, să primească semnificații proprii iar ritul, jocul cu măștile, acțiunea, să se adapteze de fiecare dată noului spațiu cu valoare de scenă, ceea ce face ca obiectele concrete (gardul, casa, poarta, fântâna, obiectele din curte) să devină „obiecte simbol”, obiecte care încetează să existe pentru sine (adică închise în funcționalitate) din preaplinul existenței de sine, pe care îl capătă, devenind simboluri cosmice, aparențe care sunt silite la esențializare de o supraaparență. Aceste obiecte compun un spațiu sacru iar după încetarea acțiunii măștilor, ele recad în sine, în funcționalitatea lor și produc o impresie de noutate, de redescoperire, spre deosebire de decorul de teatru obișnuit care își pierde orice importanță odată cu încetarea piesei. Scena astfel formulată e un spațiu comprimat, un spațiu al prezenței semnificative, în care forma curții, a camerei (varietatea scenei deci), produce modificarea jocului măștii, a reformulării dansului sacru în forma sa. Această permanentă cerință de adaptare la scenă produce caracterul creativ al personajului, solicitându-i pornirea lăuntrică și imaginația. Astfel, ritualurile sunt mereu aceleași în esența lor, dar formulate mereu altfel, într-o varietate de forme provocate de **spațiul scenic**. Alaiul cu măști face din întreg satul un centru al lumii pe care se joacă o piesă cosmică. Ce se propune obiectelor scenice în acest caz e o altă regulă, un joc care le salvează, după cum am demonstrat, aparența, întrucât ele vor fi redescoperite și vor fi observate în noutatea lor, ca la prima lor manifestare spațială, atunci când ritualul va înceta. Părăsindu-și propria relație cu lumea, prin noua relație, ele se odihnesc în această semnificație care li se dă, producând după aceea impresia de redescoperire.

Spațiul scenic la nivelul basmului

În cazul măștii, aparența se sacrifică pentru salvarea esenței, iar în cazul jocului, esența se sacrifică pentru salvarea aparenței. Este demn de observat faptul că în basmele românești, personajele exclud modul lor de a fi înafara măștii. Există în basme oameni buni și răi, frumoși și urâți, tărâmul luminii și cel al întunericului, Făt-Frumos și Zmeu etc. Când un personaj vrea să intre în această lume, „Sfânta Vineri” îl întreabă de la poartă „De ești om bun, pământean, vino, dar de-i fi vreun om rău, să nu te apropii, că am o cățea cu dinți de fier și cu măsele de oțel și de

te apucă tot te-mbucă”.⁴ Todoraș Purcărașul, Făt-Frumosul acestui basm, este obligat să renunțe la orice tentativă de aparență prin simpla negație și să se esențializeze. Personajele acestor basme sunt personaje-simbol. Ele anunță arhetipul și de aceea posedă o aparență care se confundă cu esența lor. Ele sunt ceea ce par, afirmații pline ale esenței. Când personajele vor să pară altceva decât ceea ce sunt (de exemplu, zmeoaica-mamă care se preface în pom roditor, fântână cu apă limpede sau simplă cerșetoare), ele nu își propun o mască, ci își dau o determinație, își propun un mod, oprindu-se la nivelul acestei aparențe. În acest caz, modul lor de aparență este exact opusul esenței lor și tocmai prin aceasta reușesc să-i stârnească pofta sau să-l atragă în cursă pe feciorul de împărat, întrucât în cazul aparenței și esenței umane, binele și răul, frumosul și urâtul, spațiul și timpul se află deopotrivă și deodată în om iar manifestările lui sunt variate și cu aspecte complexe, nealunecând în extreme. Omul poate să fie ceea ce pare și poate să nu fie, să se prefacă, însă niciodată el nu este absolut ceea ce pare și tocmai aici apare necesitatea **spațiului scenic**.

Personajele din basm sunt stările ideale ale omului, contrariile epurate, esențe pure, ceea ce face ca ele să-și poată propune cel mult nivelul aparenței (ca în cazul zmeoaicei) deoarece, ieșind din sine ca esență și manifestându-se, ele nu fac decât să-și servească propria esență iar revenirea la sine înseamnă pentru esență aceeași reconfortare ca și în cazul obișnuit și real de apariție a măștii.

Vedem cum revenirea la sine se poate face și prin simpla negație cu condiția ca aceste contrarii să fie epurate, ideale, nealterate, cum este exemplul Oului Primordial – expresia simplei negații a contrariilor sau Zmeoaica din exemplul de mai sus, care trăind în sfera virtualității, își poate propune trecerea de la o manifestare la alta, pe când omul, în plinătatea existenței lui spațiale și temporale, trecând din sfera virtualului în cea a posibilului și realului, într-o zonă de coexistență a contrariilor în sensul rău și nu ideal al ambiguității, nu-și poate afirma esența decât trecând prin dubla negație, cea care produce apariția măștii și a jocului (vezi Planșa 9). Omul n-are acces la arhetip decât prin ritualul măștii și jocului la nivelul **spațiului scenic** la oricare dintre nivelurile la care acesta funcționează (teatral, lingvistic, muzical, cinematografic, al artelor plastice). De aceea spunem că modul ideal al negării esenței ar fi negația simplă iar modul real în care se poate tinde spre esență este dubla negație care este cea care produce **spațiul scenic**, adică spațiul de sacrificiu. Astfel că la nivelul existenței simpla negație produce înstrăinarea de esență. Dualitatea nu poate salva nivelul uman. Triada este cea care eliberează, care reconfortează și reduce omul la esența sa, îl renaște. Necesitatea acestei a treia laturi se explică prin mitul reînvierii. În reprezentarea grafică, triunghiul este cea mai simplă formă geometrică închisă, figură foarte iubită și mult folosită de omul primitiv și de copii.

În ceea ce privește felul cum funcționează jocul la nivelul basmelor, avem drept exemplu uciderea celor trei zmei de către Făt-Frumos. Am spus că jocul e o supraesență, o retragere a esenței care obligă prima esență să se altereze. Primul fecior al Zmeoaicei, zmeul cel mare, este și cel mai slab. După ce Făt-Frumos îl va învinge, va trebui să treacă și pe la zmeul mijlociu și pe la cel mic, până la zmeoaică. Numai că aici jocul se reduce la o simplă alunecare în altă esență și nu la propunerea unei alte reguli. Întocmai cazului anterior, și aici funcționează negația simplă. Cu cât ne apropiem de arhetip, negația va scădea prin afirmarea plină a arhetipului. Observăm aici că, la nivelul basmului, masca și jocul se retrag în aparență, respectiv esență. Dacă în spațiul simbolic al basmului, masca și jocul se anulează, nu trebuie să scăpăm din vedere faptul că basmul în sine constituie un **spațiu scenic** specific limbii și că în cadrul acestui **spațiu scenic** simbolic, privit din

⁴ *Cele trei rodii aurite: o istorie a basmelor românești în texte*, Ed. Minerva, București 1979;

această perspectivă, funcționează semne ce acoperă simbolul măștii și al jocului. Basmul funcționează la nivelul inconștientului colectiv (ca un vis al acestuia) și al imaginației, iar realitatea lui psihologică este de necontestat atâta timp cât oferă o poartă de odihnă esenței umane. Personajele din basme revin, sunt esențe epurate, propuse omului de inconștientul colectiv (în accepția dată de Jung acestui termen). Atunci este nevoie de limpezirea aparenței lui, de retonifierea ei. Aceste personaje sunt ele însele măști care joacă în basm esența omului pentru că basmul e o convenție care presupune un fel de scenă imaginară, scenă în care imaginile se purifică printr-o negare a imaginii contingente, a imaginii profane, un refuz de devenire a imaginii, o imagine exemplară care atinge imaginația acolo unde vedem dintr-o dată obiectul sub toate aspectele sale, întrucât epurat fiind, el se adresează memoriei (este ușor de memorat) și acționează asupra conștientului după stagnarea imaginației în substraturile obscure ale acestuia (întrucât nu sunt conștientizate).

Basmul trebuie crezut deși el nu se adresează unei veridicități spațiale și temporare, el trebuie urmărit ca un adevăr propus, un supra-adevăr care s-a limpezit de modurile spațiale și temporale și care înseamnă un refuz al spațio-temporalității, a devenirii, deci și tendința de reîntoarcere din real în posibil, virtual și, în final, la „non-forma” lui.

Basmul este un mit degradat. Mitul e considerat de M. Eliade „o istorie sacră, așadar, o «istorie adevărată», dat fiind că se referă întotdeauna la realități. Mitul cosmogonic e «adevărat», deoarece existența lumii stă mărturie în această privință”⁵.

Fiind opusul adevărului spațio-temporalității, basmul este ceea ce afirmă spațio-temporalitatea, devenirea, prin opoziție. Cel care se proiectează în basm, desăvârșindu-și ființa în imaginație (în spațio-temporalitatea exemplară), va reveni la lumea reală, redescoperind-o, pentru că a simți chiar și la nivelul intuitiv (ce nu e lumea ca spațiu și timp), înseamnă a ști ce este ea în spațiu și timp.

Vorbind despre diferitele niveluri ale scenei, așa cum se prezintă ea într-un spațiu real la nivelul teatrului popular sau într-un spațiu imaginar – cel al mitului sau basmului, putem afirma și o scenă reală nesizabilă datorită funcției sale de matcă de dimensiune apriorică, în care omul e un produs al istoriei prin societate, făuritor al propriei scene și făurit de ea.

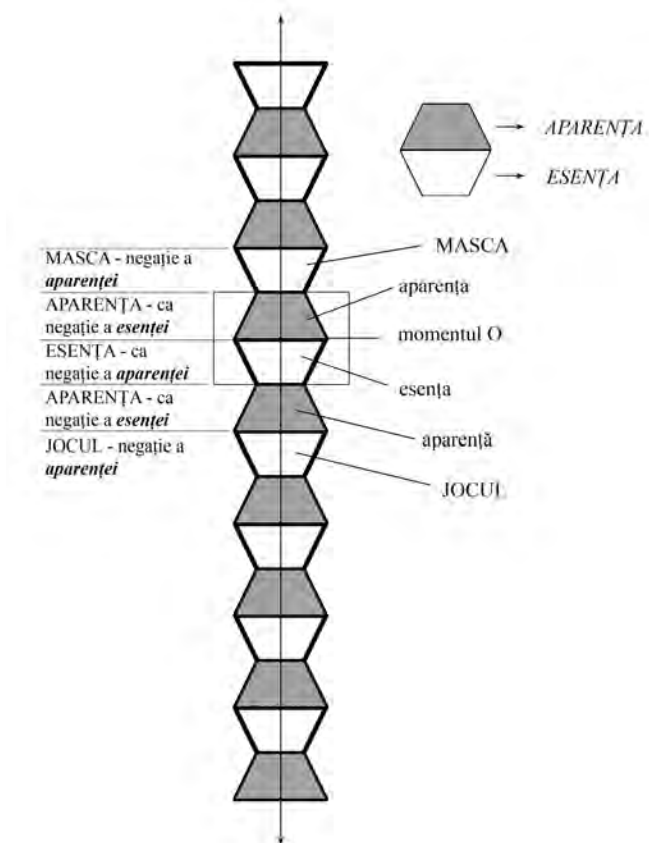
Masca și jocul nu sunt necesități ale ființei complete, ci ale ființei decupate în prezent. Ele ignoră istoria, o sfidează, propun un timp care e deodată trecut, prezent și viitor, nefiind nici unul anume. **Masca și jocul** extind timpul la cele trei niveluri ale sale (prezent, trecut, viitor) afirmate deodată.

Spațiul scenic la nivelul limbajului

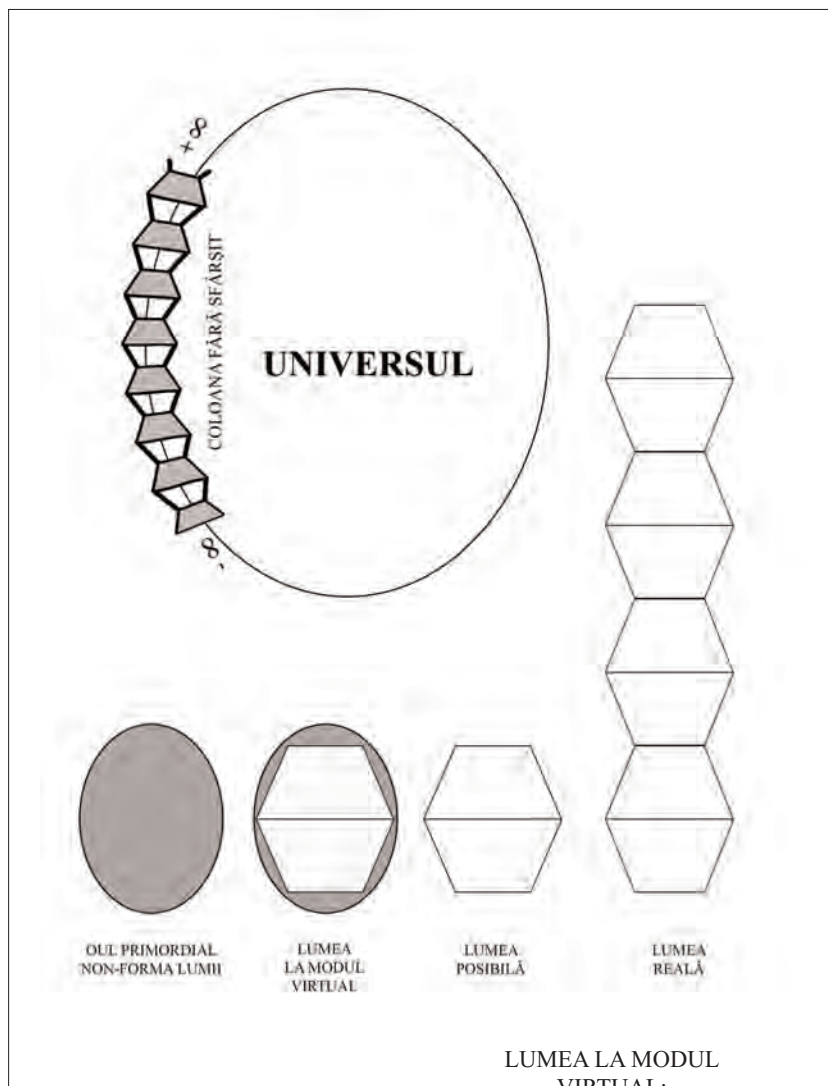
Masca și jocul funcționează, așa cum am mai amintit, și la nivelul limbajului. Un concept oarecare e o simplă aparență a lucrului pe care îl notează. Conceptul lipsește lucrul real de ceea ce are mai caracteristic în el: devenirea sa. În realitate, „un lucru” este substanță în devenire. La nivelul conceptului, acest lucru este proiectat în eternitate, este decupat devenirii sale și încremenit. În concept, lucrul „este”. În realitate, el devine, există. Conceptul lipsește deci lucrul real de devenirea lui (conceptul de copac, de exemplu, nu e totuna cu copacul real, care e lemn în devenire).

⁵ Mircea Eliade, *Aspecte ale mitului*, ed. cit, p. 6;

Pentru a prinde devenirea lucrului, acest concept este nevoit să treacă de la nivelul primei negații la cea de-a doua, adică el va încerca relaționarea cu alte concepte pentru a putea sugera și devenirea lucrului real. Spunem în felul acesta că la nivelul **spațiului scenic** al limbajului un lucru „este”, „nefiind” totodată, adică zace în ambiguitate. „Este” pentru că l-am conștientizat și „nu este” așa cum l-am conștientizat pentru că el „devine”. În felul acesta, **spațiul scenic** este locul în care conceptul se întâlnește prin intermediul măștii și jocului, cu obiectul real sau imaginar pe care îl desemnează, este Labirintul, Oul Primordial, Nodul, Poarta în care se află atât un contrariu cât și celălalt, ambiguitatea care permite posibilitatea alegerii. În această poartă se dă lupta cu Minotaurul. La nivelul limbajului, **spațiul scenic** e locul unde realul e supus imperiului metaforei, ca lumea să poată fi „stăpânită” și „suportată”. Locul unde, în mod alchimic, lumea poate fi schimbată, unde realul se redimensionează, se recalibrează după structura intimă a limbii, care în acest sens devine însăși structura ființei. **Spațiul scenic** e sfera de opțiune a omului și cuprinde elemente ale realității descarnate de funcționalitate și elemente imaginare venite aici, în această poartă, atrase de dorul pătrunderii în real. Aici realul se odihnește în imaginar și fantastic iar imaginarul se odihnește în real. **Spațiul scenic** salvează de aceea atât esența umană cât și aparența sa, constituind necesitatea cea mai acută a universului cultural și condiția de bază a creativității și libertății.



Planșa 9



Planșa 4a

LUMEA LA MODUL VIRTUAL;
MAREA ZEIȚĂ MAMĂ;
ANDROGINITATE;