

Nota: Estos documentos son una transcripción de material revisado en Corfu (1975) sobre el tema oficios.

La Medicina Natural

I.- Encuadre General

- A)** Dentro de las categorías generales de todo oficio (pulcritud, Permanencia y tono).
- B)** Dominio del oficio
- C)** Eneagramas

II.- Procedimientos

- A)** Medida y proporción
- B)** Dinamizaciones
- C)** Materiales
- D)** Instrumental
- E)** Tratamientos
- F)** Presentación
- G)** Redondeo
- H)** Conservación y desplazamiento en el tiempo y espacio

I.- Encuadre General

- A)** Dentro de las categorías generales de todo oficio.

Pulcritud: Decimos que hay pulcritud cuando el oficiante y el ámbito están asépticos, para lo cual se usa el agua con jabón, detergente y alcohol etílico puro.

El instrumental debe estar esterilizado, para lo cual usamos el autoclave, olla a presión, o por el simple tratado con agua hirviendo a más de 100 grados durante unos 5 minutos. Luego de cada trabajo debe aislarse la prueba realizada en un lugar adecuado. Debe existir un orden en el lugar de trabajo, no importa cual sea este. Es evidente, también, la necesidad del rotulado para clasificar cada sustancia.

Permanencia: Se atiende a la elaboración de un plan de trabajo que no debe ser alterado por las sugerencias que se vayan produciendo (esas sugerencias podrían ser anotadas y desarrolladas en un nuevo plan). Por ejemplo dentro del plan contemplo la decocción de una sustancia, y al encarar la tarea pienso en la utilidad de realizar otras decocciones debido a que estoy usando el instrumental apropiado. Eso es falta de permanencia y desvío del plan. Lo antedicho me esclarece en la posibilidad de contemplar en el plan diario diversas operaciones, recordando que no se puede pasar a otra producción antes de haber concluido las iniciadas.

Tono: Hay tono cuando se trabaja según medida y proporción. Decimos que se trabaja con medida cuando se observa siempre la misma unidad de medida, por ejemplo en líquidos el centímetro cúbico (c.c.) o milímetro (ml) y en sólidos el gramo(g). El operador puede tener las propias siempre y cuando, claro está, no las varíe. Hay proporción cuando se trabaja con el eneagrama (nuestro apoyo para proporcionar). Debemos tener en cuenta que la medida y proporción no se aplica solamente a la sustancia, sino que es extensiva a la actividad del operador en el Oficio. Así, leemos en el cuadernillo nº 8 que la investigación y la experimentación son posibles sólo dentro de la medida y proporción.

B) Dominio Del Oficio, cuando podemos realizar, según fórmula pedida y género específico, un efecto preciso. Recordemos que no debemos confundir el dominio del oficio con el recetado de sustancias, lo cual sería un desvío en la finalidad de la Fitoterapia.

C) Eneagrama

Podría ponderarse a toda la estructura como la vegetativa como soma, es decir como materia desde un punto de vista muy general.

La acción de las sustancias nos referimos a un eneagrama de sistemas. Las particularidades o especialización es un amplio campo para la investigación según las necesidades del operador.

En esta presentación diremos que la acción de una sustancia tiene efectos primarios, secundarios o terciarios por ejemplo el boldo tiene una acción tónica estomacal, pero como secundaria, una acción tónica en el duodeno.

Hay sustancias paradójicas son las complejas y de corrimiento, por ejemplo el boldo no actúa de igual manera por la mañana que por la noche, teniendo que ver con esa acción paradójica los ciclos diarios. Otro ejemplo es el del tabaco, una de las más paradójicas.

II.- Procedimientos

Trabajamos en principio con sustancias muy generales y conocidas, tratando de que tuvieran una acción primaria nítida, sin secundario ni terciario lo que llamamos 'Nuestra Paleta'.

Todas las sustancias de esta paleta pueden ser preparadas por triturados y macerados, ello dependerá del vehículo donde se la va a extender.

Debe quedar claro que la acción de las sustancias mencionadas servirá para testear las nuevas que el operador vaya trabajando.

A) Medida y proporción: con número áureo a 1,618, resultante de dividir dos términos consecutivos de la serie de Fibonacci. De esta serie la proporción 3-5-8 nos da los valores de las líneas internas del eneagrama, dividiendo en su simétrica al entrecruzarse. Toda sustancia de la Naturaleza posee tres niveles que ponderamos como primario, secundario y terciario. El primario es de acción más definida, el secundario es de acción media y el terciario de acción menor.

B) Dinamizaciones: Las diluciones se dinamizan agitándolas manualmente o con el dinamizador. Se debe considerar en la acción de toda sustancia los ciclos de sensibilidad y/o antagonismo en el operador, así como los efectos paradójicos que de ellos podría devenir. También como ya se ha comentado, los ciclos vital, circadiano y de las disfunciones tienen importancia en el proceso.

C) Materiales: Trabajamos con todo el reino vegetal, usando raíces, tallos, hojas, frutos, semillas, cortezas, flores.

D) Instrumental: tamices (hasta nro. 400), vasija florentina, destilador, tubos, probetas, frascos, lámpara de rayos ultravioletas, dinamizador, etc.

Métodos de extracción: Prensado – Triturado – Macerado – Destilado – Lixiviación – Decocción – Infusión – Desecado.

E) Tratamientos: - Píldoras - Polvos - Pomadas. - Cremas. - Ungüento – Bálsamos - Emplastos- Inhalatorios- Supositorios. Estos tratamientos servirán para usarlos por vía oral: ingestión del vehículo cargado; vía respiratoria: inhalación de vahos o humos; vía dérmica: absorción por la piel (en general las zonas de mayor irrigación por ej. axilas, antebrazos, pecho, zonas erógenas, etc.).

F) Presentación: la densidad debe variar según la especificidad, por ej. para diferente penetración en la piel deberá especificarse un producto más duro o más blando (un jarabe más denso ayudará mejor a la expectoración). El envase será adecuado según forma, color y volumen, es decir, tendrá relación con el contenido. En él irán las indicaciones que precisen su uso.

G) Redondeo: se redondea la sustancia en general con el agregado de glicerina. "Toque Maestro" se refiere a ese agregado final al obtenido logrando una acción más definida. Por "Secreto de Oficio" se refiere a aquellos trucos técnicos que facilitan una operación.

H) Conservación y desplazamiento en el tiempo y espacio: Las sustancias obtenidas por estos métodos o por la combinación de dos o más de ellos deberá ser conservada por no más de 1 año (excepto resinas), ciclo igual al del vegetal del que proceden. Se ayuda la conservación con el agregado del 1 al 10 % de ácido bórico. Los macerados en agua se los aísla del aire con trampa de aceite. En general los frascos son de color caramelo con tapa esmerilada preservando de la luz; pero puede presentarse la necesidad de usarse frascos de diferentes colores. Los frascos llenos se almacenan en lugar fresco y seco rotulados con las indicaciones del proceso del que proviene la sustancia y fecha del envasado.

Perfumería

1.- ENCUADRE GENERAL

- A) Dentro de las categorías generales de todo oficio (pulcritud, permanencia y tono).
- B) Dominio del Oficio.
- C) Eneagramas de percepciones y sensaciones odoríficas.

2.- PROCEDIMIENTOS

- A) Esencias, su obtención (materia prima, instrumental, técnicas).
- B) Vehículos.
- C) Medida (percepciones, sensaciones, técnicas de extendido).
- D) Proporción, (aromas simples y complejos – proporción aurea).
- E) Producción practica.
- F) Tratamientos y presentación.

1.- ENCUADRE GENERAL

- A) Dentro de las categorías generales de todo oficio:

Pulcritud: Ambiente, instrumentos y oficiantes desodorizados. Cada Trabajo exige la inmediata limpieza, desodorización y orden de todo aquello que haya participado en las operaciones. Cada prueba debe ser aislada del conjunto del trabajo. Cada sustancia clasificada y ordenada. El instrumental debe quedar en el mismo lugar en que estaba antes de iniciar el trabajo (vale lo mismo para las sustancias, salvo las producidas, que deben tener su lugar preparado para ir acumulándolas).

Permanencia: Antes de cada trabajo, se elabora un plan de acción que debe ser cumplido.

Existiendo un plan mediano o a largo alcance, los planes inmediatos deben adaptarse a él. No debe alterarse el plan con trabajos nuevos que sugiera la práctica del día; en todo caso, se toma nota de las nuevas posibilidades para desarrollarlas en un futuro plan. Se puede trabajar simultáneamente en distintas operaciones, pero para eso debe estar previsto en el plan de trabajo de ese día. No se puede pasar a otro proyecto sin concluir previamente aquel iniciado.

Tono: Hay tono cuando se trabaja midiendo y proporcionando la sustancia odorífica. La investigación y la información son posibles dentro de estos parámetros. La improvisación, al combinar sustancias sin previa medida (ver extendidos) y sin proporción (ver eneagrama) está fuera de tono.

- B) Dominio del oficio:

Se domina el oficio cuando puede realizarse cualquier efecto preciso según fórmula pedida.

C) Eneagrama de géneros de percepciones y sensaciones odoríficas:



A cada género de percepciones corresponde un eneagrama completo de sensaciones.

2.- PROCEDIMIENTOS

A) Esencias (su obtención):

Esencia en perfumería es la sustancia de máxima concentración odorífica. Se extraen las esencias de la materia en bruto, mediante instrumental y técnicas adecuadas.

- Materia prima: Es necesaria gran cantidad de materia prima para obtener pequeñas cantidades de esencias (aceite esencial, goma, resinas, etc). Pueden obtenerse esencias de cualquiera de los reinos (vegetal, animal y mineral).

- Instrumental: Se contara con un instrumental mínimo, requiriéndose en ocasiones, otro especializado.

- Técnicas: Varían según sea la materia a procesarse. Distinguimos como técnicas básicas aquellas que se usan procedimientos mecánicos (triturados, prensados, filtrados y decantados); las que utilizan el calor (destilación, infusión y lixiviación). Y las que usan diluyentes (enflorados, aceite antiguo y macerados).

B) Vehículos: El “vehículo” es una sustancia neutra, desde el punto de vista del aroma y es capaz de admitir físicamente las esencias. Los vehículos sirven de medio de transporte a las esencias. Entre los vehículos líquidos se usan el agua, los aceites y fundamentalmente los alcoholes; y entre los sólidos, las grasas, la madera, el papel, el cuero, etc. En la elección del vehículo se atiende a que esta admita la esencia sin separarse de ella.

C) Medida:

- Géneros de percepciones: Se distinguen, en principio, atendiendo al origen del aroma.

La percepción floral proviene de flores.

La percepción frutal proviene de las frutas.

La percepción animal proviene de los animales.

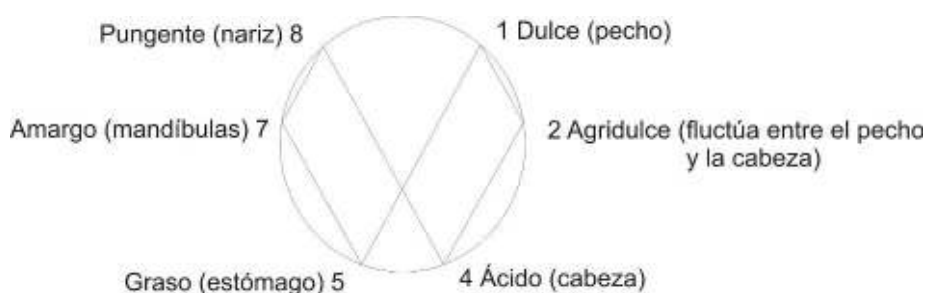
La percepción resinosa proviene de resinas y/o maderas.

La percepción aromática proviene de especias.

La percepción etérea proviene de volátiles (ozono, alcoholes, etéreas, cloroformo, etc).

A cada género de percepciones corresponde un eneagrama de sensaciones.

- Localización de las sensaciones: Se distinguen atendiendo a las movilizaciones “cenestésicas” que producen en distintas partes del cuerpo, tal como indica el siguiente eneagrama.



- Técnicas de extendido (intensidad o volumen): Se distingue entre velocidad e intensidad de la sensación. Pungentes y ácidos son los más veloces en su percepción; grasos y dulces los más lentos.

La intensidad da el grado de concentración de los aromas, para su medida se usa la técnica del extendido, mediante esta técnica se clasifica, además, el aroma-sensación primario, el secundario y el terciario de la esencia o sustancia. Se utiliza para ello el sistema instrumental de “pesas y medidas”, así como los “probadores”; la mencionada técnica consiste en diluciones sucesivas de la esencia (o sustancia) en el vehículo (alcohol o madera) hasta que desaparezca el aroma.

Durante las etapas de extendido, al ser probada la dilución, se tiene en cuenta factores como la temperatura, la cantidad y el tiempo de exposición en el probador. Se considera óptima una esencia cuyo primario admite una dilución de 1/10000.

Durante la dilución la primera sensación odorífica en desaparecer será la terciaria, seguida por la secundaria, y finalmente la primaria; cosa que permite la clasificación de la esencia en base a fórmula:

a) categoría de percepción (letras).

b) sensaciones primaria, secundaria y terciaria (números).

Todas las esencias o sustancias obtenidas se clasifican de acuerdo con la técnica de extendido, siendo rotulada debidamente.

Es conveniente tener un fichero dividido según géneros de percepciones, cada ficha específica: sustancia o esencia, características, solubilidad en distintos vehículos, intensidad (o volumen), fórmula de sensaciones y técnicas de extracción usadas. También los vehículos deben ser clasificados en el fichero.

D) Proporción:

Pueden combinarse sensaciones de un mismo y/o de distintos géneros de percepciones.

La combinación de sensaciones dentro de un mismo género de percepciones, permite:

- a) La producción de una tercera sensación, a partir de dos sensaciones simples (ej.: agridulce, a partir de un dulce y un ácido).
- b) La neutralización de una sensación mediante su opuesto (graso y dulce se neutralizan).
- c) La producción de aromas simples (se presentan como perfumes “planos”).

La combinación de sensaciones dentro de distintos géneros de percepciones, permite:

- a) El mantenimiento de dos sensaciones opuestas separadas (ej.: el agridulce y el amargo), que de otro modo se neutralizarían
- b) La producción de aromas complejos (se presentan como perfumes con “cuerpo”).

Al combinar proporcionando se tiene en cuenta:

- a) La proporción aurea, indicada por los eneagramas.
- b) La intensidad o el volumen de los componentes a usarse, nivelándolos previamente.
- c) La compatibilidad (solubilidad) física entre los componentes.

E) Producción práctica:

En la producción práctica de un aroma simple o complejo, se tiene en cuenta:

- a) La fórmula propuesta.
- b) El vehículo y las esencias (catalogadas en fichero), incluyendo su fórmula, su intensidad o volumen, su volatilidad o su compatibilidad con el vehículo.
- c) Una combinación armónica (aurea).
- d) Los fijadores (disminuye el tiempo de volatilización).
- e) La variación armónica del compuesto dentro del tiempo de exposición (debido a los distintos tiempos de volatilización de sus componentes).
- f) El toque maestro y el “redondeo”.
- g) El añejamiento (de un máximo de tres meses). Puede no obstante, acelerarse mediante distintas técnicas de batido.

F) Tratamiento y presentación:

El aroma simple o el complejo pueden ser tratados y presentados, fundamentalmente, de las siguientes formas.

a) Utilizando alcoholes como vehículos

- El agua (alcohol de 50 grados): admite extendido de 1/10.
- La colonia (alcohol de 60 grados): admite extendido de 1/100.
- La loción (alcohol de 70 grados): admite extendido de 1/1000.
- El extracto (alcohol de 90 grados): admite extendido de 1/10000.

b) Utilizando aceites como vehículos

- Bálsamos.

c) Utilizando madera u otros como vehículos

- Sahumerios: conos y varillas (madera).
piel de Rusia (gamuza).
papel de Armenia (papel).

d) Vehículos más complejos son aquellos que se desarrollan en cosmetología, tales como cremas, jabones, sales, etc.

Como factor psicológico en la presentación de lo producido influye, sobretodo, la utilización de un envase adecuado a la intención del perfumista y al nombre que todo perfume debe llevar.

Ludismo

I) Encuadre del oficio dentro de las categorías generales de todo oficio

a) Pulcritud:

Cada juego requiere un ambiente adecuado (ambientes o espacios abiertos)
Explicación de los componentes y desarrollo de cada juego en todas sus partes para su posterior ejecución; en definitiva, las reglas.

b) Permanencia:

Antes de cada juego o día dedicado al juego, se elabora un plan de acción que debe ser cumplido por entero. No debe alterarse el plan fijado con nuevos juegos que sugieran los que están desarrollándose. En todo caso se toma nota, de las nuevas posibilidades que surgen para desarrollarlas en un plan futuro. Se puede trabajar en infinitos juegos simultáneamente, pero ello debe estar previsto en el plan elaborado para ese día. No puede pasarse de un juego a otro sin haber concluido el que se comenzó.

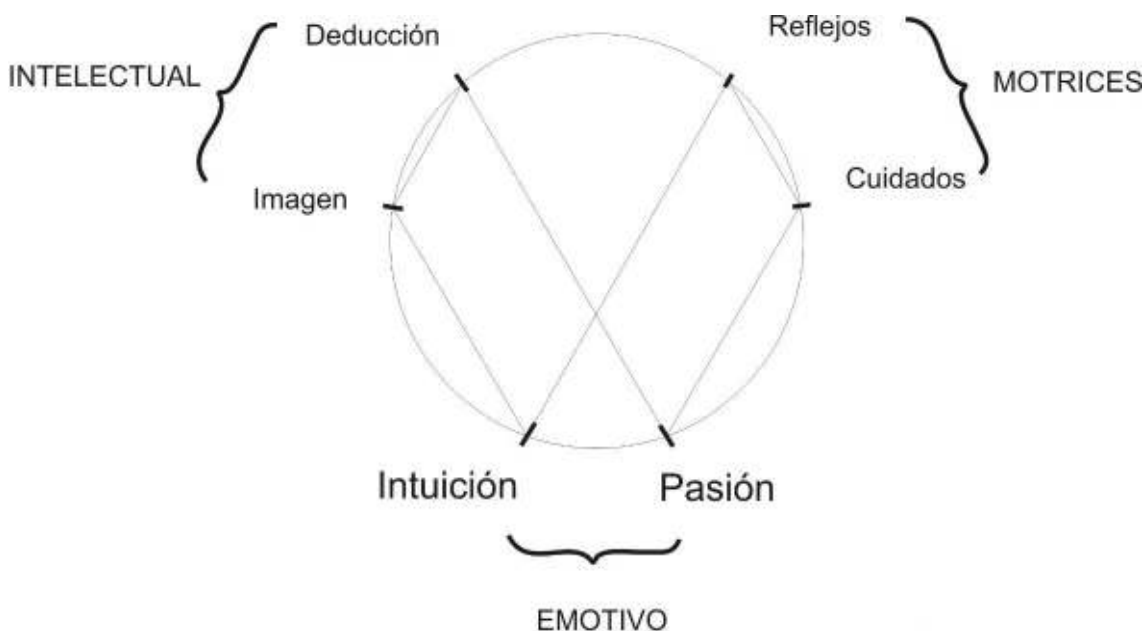
c) Tono:

Hay tono cuando se trabaja según medida y proporción. Las improvisaciones dentro del juego están fuera de tono. Investigar, informarse y armar nuevos juegos es posible solo dentro de la medida y proporción.

II) Dominio del oficio

Se domina el oficio cuando puede realizarse cualquier juego preciso según fórmula pedida, y efecto especializado.

III) Actos



IV) Juegos

Acción de los juegos en los mecanismos internos.



V) Procedimientos del Oficio Lúdico

A) Medida y proporción

El número áureo. La proporción 3-5-8 y su simetría. La división en dos cualidades. Las equivalencias. Los complementos. Las oposiciones. Los corrimientos. Los factores primarios, secundarios y terciarios.

La proporción del juego compuesto. El factor de simulación y la neutralidad del "mecanismo interno". El neutro producido. Acuerdo y desacuerdo de géneros de juegos. El número 1/10.000 como juego que ponen mínimo movimiento un mecanismo interno. Realce del mecanismo principal del juego. Relación entre proporción y tiempo.

B) Materiales

Juegos corporales, situacionales y de acertijo.

C) Instrumental

El cuerpo en su aspecto motriz. El espacio abierto y el cerrado ocasionalmente. Metrónomo y marcadores.

D) Métodos de preparación

El núcleo de todo juego, sus aspectos secundarios y terciarios.

D) Tratamientos

El juego completo y las partes significativas del juego. Juegos compuestos. Juegos simbólicos. Grandes juegos relacionados entre sí. Juego de juegos.

E) Presentación

El juego visto desde "afuera" o jugado desde afuera y el juego producido y jugado por oficientes. Diferencias de lenguaje y procedimiento en ambos casos.

F) Producción práctica

La terminación o "redondeo" del juego. El toque magistral.

OFICIO LÚDICO

NÚCLEO Y POSIBILIDADES

Es preciso tener un núcleo de concepción básico, más o menos fijo, y destacar las múltiples posibilidades de expansión del oficio. Por núcleo entendemos lo referente a tipos y clases de juegos, a su armado interno, y a la observación de la permanencia, pulcritud y tono adecuados a cada caso.

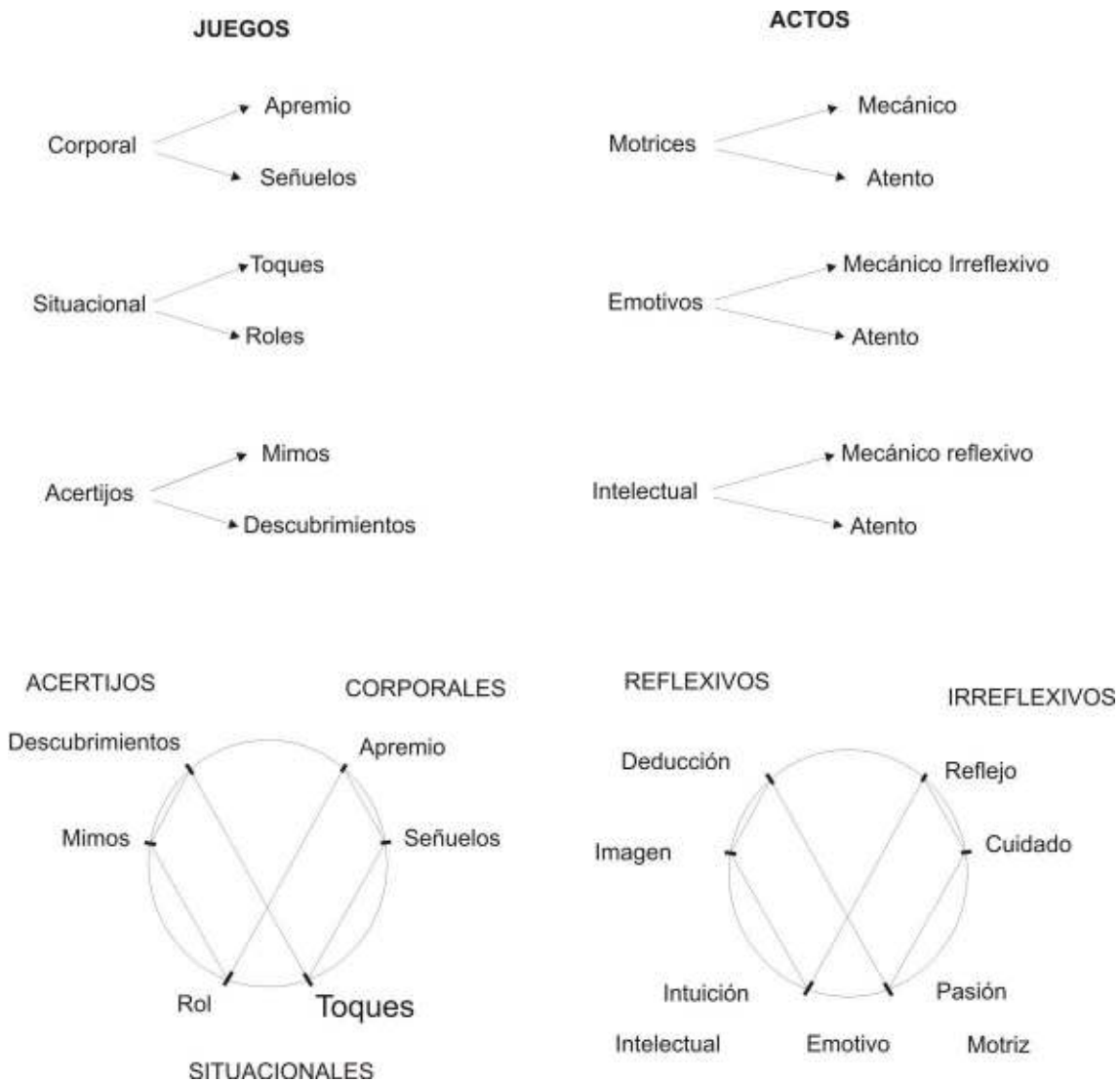
Mientras que, hablando de posibilidades, nos referimos a las distintas trayectorias que se le puede hacer recorrer desde este núcleo hacia el mundo o trayectorias que se le puede hacer recorrer desde este núcleo hacia el mundo o hacia el trabajo. Es decir, podemos tomar un aspecto del mismo y desarrollarlo hacia el trabajo. Es decir, podemos tomar un aspecto del mismo y desarrollarlo con un interés completamente mundano-comercial, por ejemplo, o también irlo desplazando hacia el sentido del trabajo profundo, como ocurre en los juegos Simbólicos.

Es posible, asimismo, desarrollar aisladamente una parte especial, como sucede con ciertos ejercicios de gimnasia.

Por supuesto, la posibilidad más abierta es la de profundización, estudiando y experimentando tanto la teoría como los procedimientos y su ejecución, llegando al dominio del oficio en sus múltiples aspectos.

DESARROLLO

Eneagramas Básicos



Encontramos dos grandes tipos de juegos; los Convencionales y los Simbólicos. Los primeros son de extracción popular y los segundos llevan al Trabajo. Vemos así que con tres grandes géneros de juegos (corporales situacionales, y de acertijo) y con sus clases correspondientes (apremio y señuelo, toques y roles, mimos y descubrimientos), podemos clasificar y sistematizar todos los juegos convencionales (de extracción popular) relacionarlos con los actos correspondientes (a saber, motrices, emotivos e intelectuales), con sus aspectos mecánico y atento, respectivamente, englobándolos en las dos cualidades de reflexivos e irreflexivos.

DESCRIPCIÓN

- En el juego corporal predominará la intervención del cuerpo en su parte más motriz. Los juegos de apremio serán los que exijan respuesta mecánica de reflejo, y los de señuelo harán, que intervenga el cuidado motriz. Como ejemplo tenemos el de "lleno y vacío" y la "guaraca".

- En el Situacional se tratará de poner una situación en la que se provoquen actos emotivos de tipo pasional (en lo mecánico) e intuitivos (Como más atentos), correspondiéndole los de "toque" y los de "roles". Encontramos ejemplos de los mismos en las "manchas" o el "tú la llevas" en las "teatralizaciones". En los casos de juegos específicos en general, se precisa su traducción a la jerga de cada país.

- El juego acertijo provoca movilización intelectual, tanto en su mecánica (imágenes) como en el caso de los mimos como en su grado de mayor atención en el de los "descubrimientos". Las diversas imitaciones, como los juegos de "Caer en cuenta", son ejemplos de estas dos clases.

Estos juegos nos servirán para estudiar actos internos, si tal cosa, nos interesara, pero es interesante destacar que esto se haría mediante una suerte de introspección, en tal forma que los múltiples actos que pueden aparecer serian abarcados por el de la introspección, y esto es interesante solo en el comienzo. En tal forma que en ellos estaremos ejercitando la introspección, y un poco también la división atencional entre juegos y cuidado espacial, por ejemplo.

En cambio, en los juegos Simbólicos sucederá otra operación diferente. No ya la multiplicidad de actos y uno más generalizado, si no que surgirá simplemente un aumento de la conciencia de sí, producida por la atención referida a uno mismo que exigen las operaciones requeridas por tales juegos.

Resumiendo: Por unos vamos hacia la introspección y hacia cierta división atencional, mientras que por otros vamos hacia la conciencia de sí y a la incorporación de métrica.

PERMANENCIA, PULCRITUD Y TONO

Permanencia:

Por tal entendemos básicamente el cumplimiento del plan en sus posibilidades mediatas e inmediatas. Es decir, si va a jugarse durante 2 horas se traza un plan y se cumple, si se fuera a investigar en el Oficio durante un año debería cumplirse el plan con los márgenes adecuados.

Someramente puede darse el siguiente proceso, luego de una presentación o introducción, viene la compenetración con los procedimientos de Oficio y la experimentación que nos permite ir dominando paulatinamente el mismo.

Pulcritud:

Entendemos por tal el ajustarse a las reglas, el mantenerse dentro de las propuestas lúdicas. Es preciso advertir aquí que cada regla llega a determinados actos, de tal forma que salirse de lo reglamentado llevaría a escaparse de los actos adecuados y el empleo de otros actos. Por ejemplo, si una regla nos exige adoptar un papel (rol) determinado y se adopta otro por preferencia, estamos ante una falta de pulcritud. En otro caso, si al trabajar con los juegos simbólicos se trastoca el interés de practicar el Oficio por el aburrimiento, vemos una nueva falta de pulcritud.

Tono:

Por esto entendemos básicamente la métrica, en estricto sentido matemático Las mediciones del espacio son tomadas en metros, las de tiempo en ritmo, con el metrónomo, pudiéndose usar, además, un marcador manual para ir contando personalmente.

PROCEDIMIENTO

Ubicamos aquí la producción, tratamiento y ejercicio de los juegos. La proporción la encontramos entre tres elementos; número de jugadores, número de reglas y dimensiones del ambiente. Por ejemplo, un juego de pocas reglas que admite varios jugadores se desproporciona en espacios muy pequeños o muy grandes, u otro juego con reglas que no admiten muchos participantes y así siguiendo...

Podemos ver también la proporción en los actos que se movilizan, ya sean emotivos, motrices o intelectuales. Para ponderarlos podríamos usar el criterio utilizando para medir los biorritmos, tomando, por ejemplo, la escala de 1 a 10. Así en un juego corporal podrían intervenir algunos actos intelectuales y emotivos, y cabría mencionar con un "7" a los actos motrices, equivalente al "biorritmo" de la motricidad, en el juego y a los otros dos tipos de actos que intervienen en él juego con un "3" y con un "1" En tal forma que, de llegar a haber primarios, secundarios y terciarios, se los podría cualificar de ese modo. Esto nos resulta muy claro en los juegos populares, puesto que estos no conservan esta estructura interna. Esto es debido al pasaje por distintos pueblos, la adecuación a diversas situaciones, la pérdida por trayecto de alguna parte, etc. En cambio, en los juegos que se pueden armar con fórmula pedida. Podríamos pedir un juego Corporal mecánico con un secundario emotivo atento y así las combinaciones que quisiéramos.

El neutro como vehículo, es, para nosotros, la estructura acto-juego. Un acto de predisposición a jugar indeterminado, en general, no a jugar algo en particular, así podemos llevar ese acto hacia distintos juegos... El juego es la "forma" juego, y no uno y otro específico. La forma juego permite hacer muchos juegos particulares y no a la inversa, y lo mismo vemos con los actos, así es como la estructura acto-juego es el vehículo neutro de nuestro Oficio.

El extendido del juego-acto lo vemos en el tiempo. Así, por ejemplo, al jugar una hora un juego puede desaparecer o mantenerse, así es como admiten mayor o menor "dilución". En el caso de nuestros juegos vemos que admiten un largo extendido, ya que pueden, ser jugados durante mucho tiempo sin pérdida, de interés.

INSTRUMENTAL

Como en los demás Oficios tenemos una serie de instrumentos dedicados a las mediciones, al armado de figuras y a la explicación.

Para el armado de los juegos Simbólicos en la práctica nos valemos de mandorla y círculo y triángulo, las mediciones podemos hacerlas con metrónomo, reloj y cronómetro; mientras el conteo individual lo hacen los jugadores con un marcador manual. Y para la explicación cabe utilizar una pizarra. Debemos destacar que, mientras en los juegos convencionales no hay mayor problema de métrica, no ocurre lo mismo en los simbólicos. Nos bastará para la producción de los primeros un núcleo central y algún elemento secundario o terciario. En cambio en los segundos tendremos partes de distintos juegos combinadas entre sí, de tal forma que en realidad resultan juegos de juegos. Para el desarrollo del Oficio, en general, se usan los espacios abiertos, que nos permiten desenvolver la motricidad, y en ocasiones, los espacios cerrados. Los juegos de salón eran, en su origen, maquetas de otros.

NUESTROS JUEGOS O JUEGOS SIMBÓLICOS

Son de naturaleza muy distinta a la de los juegos convencionales. Mientras en estos últimos se puede producir una movilización física, un desplazamiento en espacio, una relación con los demás, y por supuesto, provocar actos múltiples que pueden ser observados mediante una suerte de introspección, en "nuestros juegos" haremos todo eso, pero con métrica precisa, externa, e interna. Los trabajos con figuras van a provocar otros actos; el primero lleva a seguir la secuencia de las líneas internas de las máquinas, y como tal seguimiento es mental, se precisa de los actos de representación de tales líneas otro acto sigue el ritmo que se va marcando. Y el tercero está referido al conteo manual que se va realizando, lo que lleva, a una división, atencional profunda. Cada una de estas actividades mentales tiene su duración temporal susceptible de ser medida.

VEAMOS TRES CASOS EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS

Mandorla:

Se colocan dos pequeñas mandorlas, que sirven como marcas para indicar los vórtices de la mayor, y apoyándonos en ellas trazamos esta, pero los caminos se hacen imaginariamente. Esta figura admite uno o dos jugadores que al jugar simultáneamente lo hacen en sentido opuesto, llegando a un punto de "choque" que exige ser salvado amónicamente mediante giros. El marcador manual permite establecer relaciones con el metrónomo (a ritmo o contrarritmo)

Luego podemos medir la duración del tránsito de un extremo a otro e incluso la precisión de partidas y llegadas con el cronómetro. A la mandorla la designaremos M.

Triángulo:

Diseñamos el eneagrama a partir de la marca triangular pequeña que colocamos en el centro y prolongando sus vértices permite trazar el círculo, Una vez en su interior visualizaremos imaginariamente la secuencia 1-2-4-8-7-5- propia del eneagrama. Esta figura admite 2,4 y 6 jugadores que al desplazarse por las líneas internas imaginarias con ritmo preciso, se encontrará en algún punto de choque que deberá ser salvado mediante giros sobre sí opuestos.

Al eneagrama lo designamos T.

Círculo:

Extendiendo el círculo pequeño logramos el mayor, En todos los casos las dimensiones de las figuras son proporcionales al número de jugadores. En el círculo podemos señalar las doce casas y mantener las líneas internas mentalmente (sextil, cuadratura, oposición etc.) Este admite de 1 a 12 jugadores, el centro como punto fijo de entrecruzamiento, más todos los que puedan darse entre las líneas internas. Al círculo lo designaremos con la letra R. Un juego propuesto es el de "guía y seguidor", en donde el primero se va desplazando circularmente, puede de repente dirigirse a hacer cuadratura y el seguidor tendrán que hacer el mismo desplazamiento simétricamente. Así puede haber de 1 a 6 guías y de 1 a 6 seguidores., con muchos cruces posibles.

En los juegos simbólicos tenemos

I) representación de las líneas imaginarias;

II) mantenimiento del ritmo,

III) la cuenta manual, que nos va llevando a una división atencional profunda.

Esto explica que podemos trabajar con 1, 2 o 3 de estos puntos o ninguno, según sea el momento de aprendizaje, hasta, incorporarlos. Una vez incorporados, este núcleo básico, se pueden agregar elementos tales como los juegos situacionales, corporales o de acertijo, y vamos entonces entrando en el terreno de los juegos compuestos, llegando finalmente a los juegos de juegos, combinando figuras.

RESUMIENDO

Vimos dos grandes tipos de juegos, los convencionales y los simbólicos, están relacionados con el Trabajo y dirigidos a la conciencia de sí, y los primeros de extracción popular, dirigidos a una suerte de introspección. Mientras que la medición es relativa en los primeros, en los segundos es precisa. Vimos también un eneagrama de actos, uno de juegos y en los juegos simbólicos, el núcleo básico de línea mental, ritmo y conteo manual. Los procedimientos son elementales en los juegos convencionales y relevante en nuestros juegos. El eneagrama de juegos permite, no solo producir, sino clasificar juegos en tres géneros y seis clases. El eneagrama de actos permite relacionar actos con juegos.

Iconografía

I. ENCUADRE GENERAL

A. Encuadre del oficio dentro de las categorías generales de todo oficio.

Como todo trabajo en un oficio, este responde a la necesidad de incorporar mediante un apoyo las categorías de PULCRITUD, PERMANENCIA y TONO.

- PULCRITUD: La pulcritud se hace manifiesta en el orden que llevo en las operaciones y en el modo de operar. La pulcritud la podemos observar también como depuración a lo largo de todo un trabajo.
- PERMANENCIA: Hace al mantenimiento del plan, atendiendo al desvío en la línea propuesta.
- TONO: Hace a la proporción, a la razón de medida dada por el apoyo a lo áureo, como referencia.

Atender a lo estructural es lo que nos permitirá proporcionar “en” y no “para”. Por ejemplo: si hablamos de un icono proporcionado no decimos que es tal por estar de acuerdo con determinado modelo de medida; sino, que hablamos de proporcionar en él cuando encontramos una razón de medida, una relación del conjunto con las partes, las partes con los detalles y estos con el conjunto.

Pulcritud, permanencia y tono con una estructura y no términos disociados. De manera que no puedo elaborar un plan si hay ausencia de alguno de ellos.

B. Dominio del oficio.

Hace a la incorporación de *métrica, permanencia y pulcritud* reflejada en todo el trabajo de producir.

C. Iconos en relación al ser humano.

Se ha tomado para resolver el problema del tema iconográfico (el ser humano) varios encuadres:

En primer lugar tomamos momentos del proceso temporal, o sea la **edad**; esto nos ha permitido tener diversos temas que sirven de encuadre para diversos contenidos. Por ejemplo, si bien al decir viejo ya estamos incluyendo contenidos vemos que por su amplitud puede servir de encuadre preciso a diversos atributos, símbolos o signos.

En segundo lugar tomamos como referencia el **sexo**, como encuadre determinado. De manera que en los casos del viejo y del adolescente, consideramos el sexo como neutro o ambivalente; por debilitamiento en uno y por indefinición en el otro. No sucede así con las imágenes del hombre, de la mujer, del joven o de la joven. También tenemos al niño como posibilidad de encuadre (que no desarrollaremos aquí).

En tercer lugar surge otro encuadre que es el de **carácter, complexión y fisonomía**.

Así sintetizando tenemos: **el encuadre global**, dado por lo humano como referencia y tres encuadres más específicos dados por **1) Edad 2) Sexo 3) Carácter, Complexión y Fisonomía**.

Todos estos serán ámbitos para las sensaciones angulosas, curvas, rectas, etc., que quedaran así ordenadas según un orden y escala dado por el plan concebido. **Nos debe quedar claro que esta forma de operar nos permite trabajar con sentido de oficio sin necesidad en principio de ocuparnos de cuestiones relativas al significado simbólico, alegórico o signico del icono.**

D. Eneagramas de imágenes y de formas

Presentación:



DESARROLLO: ENEAGRAMA DE IMAGENES

Cada imagen sirve de encuadre a una triada interna ponderativa; de carácter, complexión y fisonomía, que a su vez cumplen con la función de encuadre para otro nivel que será el de las formas que escojamos.

Veamos este cuadro:

DESIGNACION	A	B	C	D	E	F
Imagen	El viejo	El Joven	El hombre	La mujer	La Joven	La adolescente
Carácter	Rectilíneo	Anguloso	Rígido	Curvilíneo	Redondeado	Flexible
Complexión	Magra	Muscular	Masiva	Abundante	Esbelta	Alargada
Fisonomía	Severa	Agresiva	Imponente	Benigna	Amable	Alegre

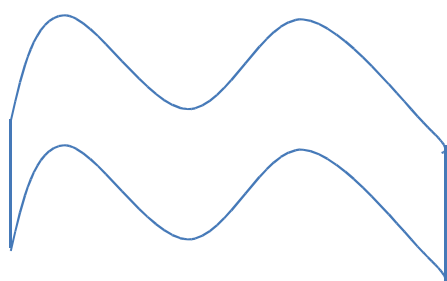
Aquí vemos como A es ponderado por el carácter rectilíneo, la complexión magra y la fisonomía severa. Pero debemos entender que estas ponderaciones no son fijas. (Aun cuando en principio son estas las que nos interesa manejar). Así es que A

podría estar ponderado por B, o por F; resultando un A rígido, masivo, imponente o un A flexible, alargado y alegre.

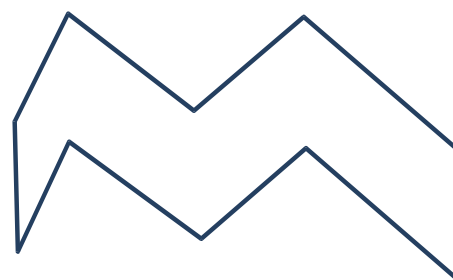
Es el trabajo con estas triadas internas el que nos permite proporcionar. Veamos un ejemplo: como encuadre general tengo la imagen E (la joven). Al ir a su triada me encuentro con el carácter redondeado; donde veo que podría encontrar muchas formas con este carácter, y esto está bien, pero debo una vez escogida la forma fijar, de acuerdo a esta, el carácter de otras imágenes a fin de comprenderlas mejor, para ello apelo ahora al eneagrama cargándolo ahora con los caracteres.

Este eneagrama es de análisis y no es imprescindible en trabajo de examinados que ya veremos.

En cuanto a formas distinguimos dos grandes cualidades: duras y blandas. Pudiendo cualquier forma ser variada en su cualidad al trabajar con los atributos de la otra. Por ejemplo: una forma como esta plano-ondulado puede ser variada en su cualidad por cambio en sus atributos (curvas por rectas)



BLANDA



DURA

Así distinguimos en cada calidad tres formas; **para lo duro: los ángulos agudos y las rectas; siendo intermedias aquellas que tienen una proporción mayor de rectas y menor de agudas. Para lo blando: las curvas circulares y las sigmas (aquellas derivadas de la forma de la letra S), que tienen un componente de movimiento como el de una vuelta de espiral. Las intermedias, son aquellas que tienen un mayor componente de curvas circulares y menor cantidad de sigmas.**

Estas cualidades y su forma atributo nos permiten componer “paletas” equilibradas. Veamos un ejemplo (ver lámina de paleta). Tengo un cuerpo cualquiera, un caracol en este caso visto desde tres ubicaciones. Este objeto lo ubica en blando por cualidad y en 7 por su forma. Trabajo buscando su opuesto (intermedias duras) por cambio en su cualidad, y completo la paleta por los componentes de estos dos intermedios. Ahora tengo mejor comprendido el objeto y una serie de formas ligadas con él. Puedo ahora realizar distintas operaciones, dando lugar al surgimiento de diversas formas. Por ejemplo, tomo la forma ubicada en 8 y la ubicada en 4, combinándolas obtengo otra forma que tiene un primario en 8 y un secundario en 4. Resultado de la proporción eneagramática que nos indica más de 8 (5) y menos de 4 (3). A esta forma puedo a su vez aumentarle el terciario de curvas que tiene, resultando otra forma que tendrá el mismo primario (8) pero su secundario (4) quedará desplazado resultando un 854.

Pasemos ahora ver otro tema que nos esclarecerá sobre el modo de operar general.

II. PROCEDIMIENTOS

1. Convenciones válidas para todo icono

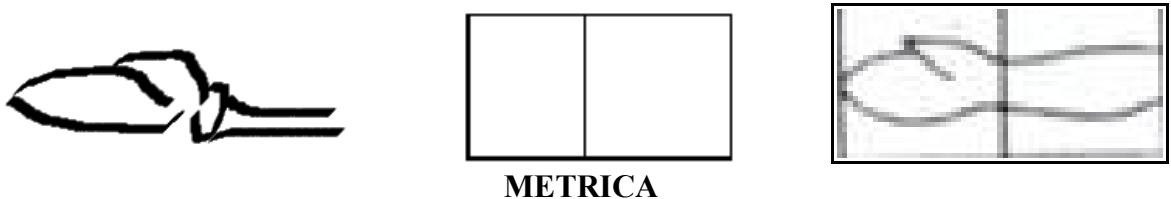
PRIMERA CONVENCION: “se hace vacío a todo modelo humano”.

Este vacío que se crea intencionalmente se compensa no de acuerdo a un modelo ideal o epocal, sino, buscando la referencia, la forma que me servirá de apoyo en otro plano que no sea el humano (geométrico, animal, vegetal o mineral).

De manera que al estructurar el plan general o proyecto o por ejemplo una AA42 que queda como una suerte de acto de búsqueda que se dirige a los distintos planos operando por descarte hasta completar las formas que servirán de apoyo.

SEGUNDA CONVENCION: “las formas de otro plano serán estructuradas por los límites que le impone la métrica humana.”

De manera que si en el plano de lo vegetal ha encontrado una flor que sirva por la forma de referencia para solucionar la mano de individuo, esta flor será reestructurada en su forma por la proporción de en abstracto de una mano. Es decir, la relación de medida entre dedo-palm y la de esto con el resto



Resultando que de lo humano solo tomamos la métrica, siendo esta el ámbito en que se organizan las formas de otro plano.

TERCERA CONVENCION: “La métrica humana es reestructurada a su vez por sujeción a la proporción aurea”

Así la métrica humana queda referida a un ajuste aureo siendo finalmente es el principio organizador de lo producido.

2. Método de examinado

El examinado es un análisis esencial al buen trabajo en el oficio pues nos va a facilitar trabajar en equipo al permitir que las observaciones hechas sean fácilmente complementadas con las de otros observadores. Independizándonos del tiempo y del espacio. Nos entrenamos en el examinado dibujando o modelando lo observado. EL examinado de formas es equivalente al método de extracción de “materia prima” de otros oficios.

Los cuatro puntos a tener en cuenta en todo trabajo de examinado son:

- a) **Abstracción del tema** o significado para observar el objeto como forma.
- b) **Determinar el interés**

c) **Variar la perspectiva** acumulando observaciones sin variar el interés. Reiterar los otros intereses.

d) **Sintetizar lo observado** y ajustar por globalizaciones. Apoyo en maquina eneagrama y formula.



En el examinado debemos tener presente que no se trata de llegar a tal o cual formula sino atender al trabajo que debe efectuar.

Antes de desarrollar un ejemplo es conveniente definir los términos que usaremos cuando hablamos de interés, nos referimos **a poner**

conscientemente un filtro selector previo al trabajo de observación.

Al realizar esto, nos es claro que aparecerán otros filtros pero atendemos a los datos que nos entrega este filtro primario que hemos puesto intencionalmente. Vamos a convenir en solo usar tres intereses y en trabajarlos por separado. Veamos la triada.

VOLUMÉTRICO – LIMITACIÓN POR SILUETA – GEOMÉTRICO

Nos es claro que si ponemos en movimiento esta triada nos aparecerán intereses complejos por mezcla, tales como geometrizacion de la planimetrico o de lo volumétrico, reducción geométrica la silueta, etc.. Pero nos interesa en el oficio trabajar con los tres mencionados.

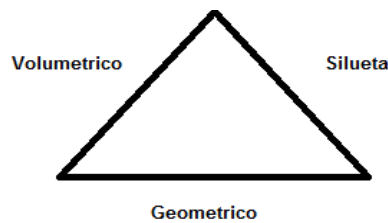
En el primer caso o geométrico, la intención está puesta en la síntesis, por reducción al elemento geométrico más cercano (en general nos apoyamos en las rectas). Se trata de reconocer la estructura geométrica de lo observado.

En el segundo caso nuestra intención esta puesta en la silueta, en los límites, en ver como el objeto se “recorta” en el espacio (para ello, en general nos apoyamos en la observación del fondo y de la figura). Otro modo de ver es la silueta del espacio entre las cosas, siendo nuestra óptica habitual ver las cosas en el espacio.

En el tercer caso la intención esta puesta en destacar la espacialidad destacando volúmenes, espesores, salientes, entrantes y en completar incluso aquellas partes que no se visualizan, apoyándonos para ello en recurso tales como líneas de punto, cortes, rayados, etc. (En general se acentúa el uso de curvas). Aquí nos ayudara también ver como la forma “modela la luz”, si lo hace con transiciones suaves, pasajes o contrastes netos.

Otros términos que nos interesa definir es el de **perspectiva**: cuando hablamos de ello, nos referimos a la **ubicación espacial** con respecto al objeto. Así también la **amplitud** y por ultimo al trabajo de mayor o menor definición en lo observado o lo que llamamos foco.

Así, tenemos esta triada:



Variando la ubicación, varía la forma. Variando la amplitud, varía el encuadre (Yendo al conjunto, parte o detalle). Variando el foco, preciso o difundo lo observado (pos apoyamos en la acomodación del ojo para la visión cercana o lejana).

La triada del interés y la de la perspectiva nos permiten elaborar un plan completo de observación previo al examinado. Veamos un ejemplo: tomamos el mismo objeto que analizamos anteriormente siendo ahora nuestro plan (ver lamina del examinado).

INTERÉS: geométrico – silueta -- volumétrico.

UBICACIÓN: tres distintas por cada interés, amplitud

AMPLITUD: conjunto

Por ultimo debemos tener en cuenta si prima en su examinado general la tendencia a la dispersar (propia de las puntas) o a concentrar(propia de las curvas.)

Ahora vamos a ver la métrica

3. Métrica Humana

Ya hemos visto como la proporción, la vamos entendiendo en estructura. Proporciones humanas son las simples relaciones de medida fáciles de recordar y aplicar. Así vemos (ver lamina de métrica) que el cuerpo mide ocho cabezas, pero también 10 manos, seis pies, veintiún dedos mayores o treinta y dos narices. La clavícula mide igual que la mano, el humero mide dos manos o sea cuatro dedos mayores, el antebrazo tres dedos mayores que es igual a la distancia que hay entre tetillas...etc.

Si observamos en el ejemplo dibujado vemos que el dedo mayor es el segmento menor del segmento total de la longitud de la cabeza. Al segmento mayor corresponde la distancia que va desde la muñeca hasta el extremo del dedo pulgar. El mismo tipo de relaciones encontramos entre pie y mano.

Si entendemos este principio relacionante de proporción, nos será fácil advertir que no necesariamente debemos ceñirnos a una canon o un modelo, sino que cada icono nos exigirá estudiar y resolver. Los ejemplos dados de medida, son los más usados tradicionalmente por distintos pueblos.

4. Trabajo con experimentales

El trabajo con experimentales comprende el manejo de los distintos temas que hemos ido desarrollando. Es en este trabajo donde la métrica, la permanencia y la pulcritud deben ejercitarse en mayor grado.

En la paleta de seis imágenes que se presentan a modo de ejemplo, se han tenido algunos criterios para la búsqueda de referencia en otros planos, que nos ha parecido oportuno comentar. Un criterio ha sido el del centro de gravedad. Tal centro en todas las imágenes se lo hemos dado al torso, en torno al cual se han organizado las partes. Así para todas las imágenes se ha buscado en cabezas de animales la forma de referencia para solucionarlo.

Nuestro criterio ha sido tomar un plan y otorgar a cada individuo una franja de los elementos de dicho plano. Así lo hicimos con el plano vegetal, buscando referencias para nuestro viejo en las

Raíces y cortezas, para el hombre en los troncos, para el joven en las ramas, para la joven en las flores, para los adolescentes en los tallos y para la mujer en los frutos.

El trabajo con experimentales nos conecta con el trabajo de enriquecimiento del fichero.

5. Fichero

Como en todo oficio, tenemos un fichero, el cual hemos dividido en secciones que vamos enriqueciendo y que contribuye al multicontacto entre aquellos que desarrollan el oficio.

Las secciones son:

IMÁGENES: acumulación de experimentales a cada una de las láminas (A, B, C, D, E, F)

FORMAS: acumulación según primario de formas de diversos planos (geométrico, mineral, vegetal, animal).

Convenimos en presentar fichas de estos trabajos en reducción fotográfica de 13x8 cm. Esto nos permite realizar los dibujos de estudio en cualquier tamaño y luego reducirlos, ganando en calidad y operatividad.

6. Instrumental y material

El instrumental iconográfico mínimo es el básico de dibujo y algún elemento para modelar (pastas, arcilla, cera, papel). Compás común, compás áureo y regla. Con este instrumental podemos operar. Ahora bien cada material exigirá un instrumental adecuado, a esto lo llamaremos instrumental auxiliar.

En cuanto a materiales podemos considerar de alguna utilidad este eneagrama auxiliar.

