

[SOBRE LOS METAOBJETOS]

Los reyes no tocan las puertas. No conocen esa felicidad: empujar hacia adelante con suavidad o violencia uno de esos grandes tableros familiares, volverse hacia él para ponerlo otra vez en su lugar: tener en nuestros brazos una puerta. La felicidad de empuñar por su nudo de porcelana el vientre de uno de esos altos obstáculos de una sola pieza; ese rápido cuerpo a cuerpo mediante el cual, detenido el andar por un instante, la mirada se extiende y el cuerpo entero se acomoda a su nueva habitación.

Francis Ponge, Los placeres de la puerta.

Hace algunos años comenzamos a desarrollar trabajos sobre Metaobjetos en el curso de Morfología. La idea inicial había hincapié en lo que dimos en denominar aspecto “biográfico” de un objeto: su inserción en un sistema muy amplio, determinado histórica y socialmente. Este planteo requería una investigación minuciosa relativa a estos aspectos, absolutamente necesaria para trascender la relación tradicional entre Proceso y Objeto, y provocar —mediante la mayor tensión posible entre estos términos— una relación más compleja: la que es posible establecer entre los Metaprosos (la conciencia de las razones que nos llevan a realizar los cambios necesarios para resolver problemas) y, justamente los Metaobjetos —expresiones visibles de los metaprosos—, organizaciones formales capaces de provocar reflexiones que atraviesen la propia naturaleza del objeto original.

Un Metaobjeto es un sistema lúdico complejo. Constituido por piezas matérico-gráficas, el Metaobjeto posibilita diferentes disposiciones sobre una superficie y representa variados aspectos de algún objeto elegido. Así, permite conceptualizar distintas características morfológicas de un objeto investigado, entender las coordenadas que permiten situarlo en el sistema general de los objetos y la pertinencia de los materiales y el lenguaje utilizado en su concreción: el Metaobjeto lleva la huella de algún objeto biografiado y lo evoca de modo permanente, así como su contexto histórico-social.

DESDE LOS OBJETOS...

¡Cuántas cosas, / láminas, umbrales, atlas, copas, clavos, / nos sirven como tácitos esclavos, / ciegas y extrañamente sigilosas! // Durarán más allá de nuestro olvido; / no sabrán nunca que nos hemos ido.

Jorge Luis Borges, Las cosas.

Uno de los primeros impulsos que el hombre se siente inclinado a satisfacer es el de inventar objetos, “cosas materiales debidas a una manipulación directa de cualquier sustancia presente a nuestro alrededor que conduzca a la formación de algo distinto de lo que existía con anterioridad” (Dorfles 1973). El objeto transmite no sólo informaciones, sino también sistemas de signos, es decir, “sistemas de diferencias, oposiciones y contrastes”, como afirma Roland Barthes. En su Sistema de los Objetos, Abraham Moles sostiene que todo objeto puede ser entendido como un instrumento capaz de potenciar y prolongar en algún sentido las facultades operativas del individuo, pero también puede ser entendido “de modo autónomo, formando parte de nuestro background ambiental, de nuestro entourage, de nuestro environment.” Un objeto sirve al hombre para actuar sobre el mundo, para modificarlo, para estar en él de una manera activa y es, por lo tanto, mediador entre el hombre y sus acciones.

...HACIA LOS METAOBJETOS

Un Artista es, para el Heurístico, aquel que es capaz de arrancarle a los objetos sus conexiones sólidas y falsas. El artista es capaz de leer la condición transitoria del objeto.

Wainhaus, Ars Heurística.

Un Metaobjeto lleva la huella del objeto biografiado y lo evoca de modo permanente, así como su contexto. El pasaje del objeto original a un Metaobjeto requiere deconstruir ese objeto en múltiples dimensiones (históricas, morfológicas, sociales, técnicas, etc.) para luego poder establecer relaciones entre texturas, imágenes, sensaciones o temperaturas de las diferentes materialidades en que se elaborarán las piezas del sistema. La propuesta constituye también un modelo de *Juego Heurístico*, en tanto contribución al desarrollo de una teoría de la invención, o del descubrimiento. (Breyer 2005, Wainhaus 2011). En particular, los Metaobjetos que presentamos en esta publicación están desarrollados a partir de grandes grupos de objetos pertenecientes al universo objetual y contextual del discurso científico.

PROCESOS

El siguiente es un listado que presenta algunas importantes categorías de las acciones-pensamiento puestas en juego en el diseño y producción de Metaobjetos.

Acumular

Paso varias horas por día sentado a mi mesa de trabajo. A veces desearía que estuviera todo lo vacía posible. Pero con mayor frecuencia prefiero que esté atestada, casi hasta el exceso.

Georges Perec, Pensar / Clasificar.

Acumular es reunir y juntar una gran cantidad de cosas: algo que hacemos en nuestra vida diaria. Acumular es acopiar, amontonar, apilar. También repartir, reservar, reunir. Acumular es atesorar. La producción de un Metaobjeto comienza con una etapa de acumulación de objetos en torno a un campo establecido de las ciencias asignado a cada estudiante: ciencias naturales, sociales o exactas. Cada área del saber plantea un primer recorte social, histórico y objetual de búsqueda.

Pensar / Clasificar

Nada parece más simple que confeccionar una lista, pero es más complicado de lo que se cree: siempre olvidamos algo, estamos tentados de escribir “etcétera”, pero en un inventario no se escribe “etcétera”.

Georges Perec, *Pensar / Clasificar*.

Clasificar es catalogar, ordenar, encuadrar. También determinar la pertenencia de una cosa a una categoría determinada. Clasificar es dividir según un criterio. En el proceso del ejercicio, la clasificación consiste en la elaboración de campos semánticos a través de un conjunto de palabras que evoca cada objeto en su uso cotidiano o habitual.

Analizar

Tlön será un laberinto, pero es un laberinto urdido por hombres, un laberinto destinado a que lo descifren los hombres.

Jorge Luis Borges, *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*

El proceso parte del despliegue y el análisis de la acumulación de cientos de objetos en el Taller de Morfología para luego disponerlos sobre un lienzo blanco a modo de espacio receptor vacío. Así, es posible plantear una relación dialéctica entre la acción de acumular y la de clasificar, practicando múltiples ordenamientos que constituirán el resultado de la combinatoria de modos de clasificación, tanto estables como provisionales. Tras los registros correspondientes, esta práctica decanta en la elección de un objeto principal que será analizado e interpretado por el estudiante a partir de su mirada particular: un recorte sensible, pues lo que sabemos —o lo que creemos— afecta al modo en que vemos las cosas. Nunca miramos sólo una cosa; siempre miramos la relación entre las cosas y nosotros mismos, como bien ha afirmado John Berger. Y en este proceso de análisis debe desnaturalizarse al objeto, es decir, ninguna aproximación podrá ser literal, por lo que se comienza a

delinear un discurso gráfico, matérico y formal centrado en algún aspecto que haya surgido de la investigación-acumulación, tanto del objeto como de su contexto (histórico, social, tecnológico, etc.) o bien de la propia historia del sujeto-estudiante con dicho objeto. En esta gestación el estudiante se podrá aproximar a algún lenguaje gráfico pertinente, acorde a lo que se desea generar/ comunicar. En definitiva, la traducción o transposición del objeto elegido, derivará en el desarrollo de un Metaobjeto nacido de la reflexión acerca del objeto de partida.

Registrar

(...) y cuando de golpe cesó el viento y el sol se puso por lo menos dos veces más grande (quiero decir más tibio, pero en realidad es lo mismo).

Julio Cortázar, Las Babas del Diablo.

Podemos considerar el proceso de registro gráfico o inscripción visual como una clase de transposición (o traducción). El término transposición es usado en cine para el paso del texto literario al lenguaje cinematográfico. Así, según Sergio Wolf, transponer es “como olvidar recordando”. El autor relaciona esta idea con la platónica de reminiscencia. Según ésta, el saber es un recuerdo en el que aquello que se sabe es algo que se recupera en realidad porque ya se conocía. Para Wolf, la transposición da cuenta de la paradoja según la cual “aquello que preexiste desaparezca permaneciendo” (Wolf, 2001). En todo Metaobjeto lo importante es qué es lo que conserva, qué es lo que se deja, qué es lo que prioriza, qué es lo que respeta y que no de aquello que transpone.

Componer

¿Qué sucede cuando se introduce un código? Sencillamente, se limitan las posibilidades de combinación de los elementos en juego y el número de los que constituyen el repertorio (...) algunas combinaciones son posibles, y otras no lo son. La información de origen disminuye y la posibilidad de transmitir mensajes aumenta...

Umberto Eco, La estructura ausente.

La semántica del Metaobjeto dependerá de las relaciones visuales entre las piezas que lo componen y de qué forma esas relaciones se reflejan en los vínculos espaciales y matéricos entre ellos.

Leibniz había comprendido el poder de universalidad de las formas y su riqueza semántica cuando pretendía representar conceptos a través de formas y proposiciones por la combinación de ellas. Asimismo, el plano de una casa o un mapa geográfico no se limitan a condensar un saber y resumir percepciones u operaciones de medición: cuando son tratados como símbolos habilitan la invención y la determinación de nuevos recorridos en número virtualmente ilimitado, Es a través de la traducción en formas de las funciones de una máquina y de las actividades realizables que el inventor descubre combinaciones nuevas y controla la validez de los montajes mediante la sola operación intelectual incluso antes de haber realizado el dispositivo proyectado.

Sistematizar

Un sistema es más que una simple suma de partes, son las partes, sus funciones individuales y sus relaciones intrínsecas.

Karl Gerstner, Compendio para alfabetos.

El Metaobjeto será un sistema, en tanto constituirá una totalidad organizada con reglas que regulan las relaciones entre las partes que lo componen. Ese sistema estará compuesto por aproximadamente

cuarenta piezas, un tablero que habilitará múltiples disposiciones de esas piezas y un contenedor que permitirá la presentación, organización y guardado de los elementos anteriormente nombrados. El desafío consistirá en definir una organización consistente y con mucha fuerza significante. El sistema —de baja complejidad, uniforme y abierto— será lo suficientemente flexible como para soportar que partes nuevas sean adicionadas sin alterar sus aspectos esenciales.

Disponer

Como en un juego, estados de pensamiento de gran racionalidad coexisten con otros que se encuentran privados de conexión sintáctica: los meta-mensajes del ludus están constituidos por el producto de ambos hemisferios del cerebro que se yuxtaponen y se mezclan.

Wainhaus, Ars Heurística.

Dispuestas las piezas sobre el tablero, el sistema permitirá plantear al menos tres disposiciones gráficas con características compositivas marcadamente diferentes. El tablero actuará así como un campo dinámico de interacciones posibles.

ARTICULACIONES

Sabía las formas de las nubes australes del amanecer del treinta de abril de mil ochocientos ochenta y dos y podía compararlas en el recuerdo con las vetas de un libro en pasta española que sólo había mirado una vez y con las líneas de la espuma que un remo levantó en el Río Negro la víspera de la acción del Quebracho. Esos recuerdos no eran simples; cada imagen visual estaba ligada a sensaciones musculares, térmicas, etc.

Jorge Luis Borges, Funes el memorioso.

MORFOLOGÍA WAINHAUS NIVEL 2

Simetría. Si —como afirman Wolf y Kuhn— la simetría encuentra su expresión en la repetición temporal y espacial de motivos y circunstancias, podemos decir que el Metaobjeto es simétrico. Su disposición global es desplegada a partir de a. *formas geométricas*, b. *formas orgánicas*, y c. *formas aleatorias*, utilizando varios principios organizativos: cuando en un Metaobjeto se disponen varios elementos que comparten una misma característica, decimos que ese elemento se repite aunque el resto de sus características difiera. Si los elementos repetidos tienen más de un rasgo en común, solemos elegir ese rasgo predominante para organizar el conjunto. El acto de poder combinar piezas de un Metaobjeto siempre determina algún *gradiente de actividad*. Así, los elementos agrupados podrán atraerse o repelerse los unos a los otros (cualidad de *Atracción*), y será posible establecer un equilibrio entre elementos que tienen formas similares pero distinta posición o entre elementos que tienen formas diferentes (cualidad de *Catametría*). Cuando agrupamos varios elementos podremos crear super-unidades (cualidad de *Agrupamiento*). Además, los metaobjetos podrán tener algunas zonas muy densas y otras muy abiertas de manera tal que permitan crear espacio dentro de las disposiciones. Es claro que no necesariamente las áreas con mayor cantidad de objetos son las que resultan visualmente más dominantes: así, será muy importante la consideración de aspectos perceptivos articulados con los principios organizativos expuestos.

Materialidad. Operando sobre las superposiciones e interviniendo específicamente sobre cada uno de los componentes del objeto, los Metaobjetos desarrollados intentan expresar una nueva dimensión objetual. Trabajando, sí, en torno a la materialidad preestablecida se intenta avanzar hacia nuevos encuentros (o *Modos de interrelación*). Es así cómo las acciones lúdicas que estudiantes y docentes llevamos a cabo en el Taller de Morfología se convierten en plurales metacampos de investigación: se descubre información decisiva sobre estos objetos y se evidencian sus detalles más insignificantes, siguiendo una máxima que Aby Warburg repetía con frecuencia: Dios se esconde en el detalle.

Detalle. Sucede que hay un mecanismo implícito en la operación de detallar: a través de los detalles es posible la revelación de una totalidad. La producción misma de un detalle depende de una acción explícita del sujeto sobre un objeto. De esta manera es posible trabajar en la construcción de un discurso en torno al objeto, una suerte de *todo analizado*. Esta construcción —pero también reconstrucción— de los detalles tiene el objetivo de hacer visible muchas características del objeto

no observadas a primera vista. La función específica del detalle —como afirma Calabrese— es la de reconstruir el sistema al que pertenece el detalle, descubriendo leyes que precedentemente no han resultado pertinentes a su descripción. De esta forma, abordar el discurso del objeto a través del detalle, permite la manifestación del sujeto, del tiempo y del espacio de la enunciación, introduciendo así una puntual lectura todo el sistema.

CODA

En *El fin del mundo como obra de arte*, Rafael Argullol sostiene que “los hombres han simulado unas imágenes del mundo y de sí mismos para que los espectadores, a su vez convertidos en simuladores, las hayan asumido y propagado a través de un eco interminable. (...) sería absurdo tratar de identificar el sonido originario. Sólo contamos con la resonancia, con el eco.” Ese concepto —el de resonancia, resulta central en el desarrollo del proceso de transformación del Objeto en Metaobjeto. Leibniz, por su parte, ha argumentado que Dios, de las infinitas posibilidades de mundos, ha encontrado aquel que logra el mejor equilibrio entre la variedad y homogeneidad, donde las combinaciones (sean moralmente buenas o malas, no importa) son las mejores posibles. Así, deseamos pensar que cada una de las disposiciones que presenta un Metaobjeto propone justamente eso, un mundo en resonancia: el mejor posible para la vida de cada objeto.

Cecilia Alvarez, Pablo Baez, Guadalupe Neves, Jimena Passadore, Horacio Wainhaus.
Este texto forma parte de *Metaobjetos*, Cátedra Wainhaus, Fadu UBA. Flanbé 2018.

REFERENCIAS

- Argullol, Rafael (2007) *El fin del mundo como obra de arte*. Madrid: Acantilado.
Ball, P. (2004) *Critical mass. How One Thing lead to Another*. London: Rutledge.
Baudrillard, J. (1969) *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
Breyer, G. (2005) *La escena presente*. Buenos Aires: Infinito.
Bozal, V. (1996, 1999) *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas II. La balsa de la medusa*. Madrid: Machado Libros.
Calabrese, O. (1987) *La era neobarroca*, Madrid: Cátedra.

MORFOLOGÍA WAINHAUS NIVEL 2

- Diedrichsen, D. (2007) “Montaje, sampling, morphing”, en *Artefacto #6*. Buenos Aires.
- Dorfles, G. (1973) *Naturaleza y Artificio*. Barcelona: Lumen.
- Flusser, V. (2007) “El aparato”, en *Artefacto #6*. Buenos Aires.
- Huff, W. (2007) *Symmetry*. Buenos Aires: Sema.
- Moles, A. (1998) *Les sciences de l'imprecis*. Paris: Seuil.
- Perec, Georges (1985) *Penser-Classifier*. Paris: Hachette.
- Ponge, Francis (2005) *Métodos*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Wainhaus, H. (2009) *Ars Heuristica*, I. Buenos Aires: Vox.
- Wainhaus, H. (2014) *Ars Heuristica*, II. Buenos Aires: Vox.
- Wolf, K. L. y Kuhn, D. (2007) *Forma y Simetría*. Buenos Aires: Eudeba.