

2017

**MORFOLOGIAWAINHAUS**

1 | DG | FADU | UBA

**TP3**

[ESTRUCTURA.  
PARTES Y  
TOTALIDADES  
#HUIZINGA]



[ESTRUCTURA.  
PARTES Y  
TOTALIDADES  
#HUIZINGA]

## MARCO

Mediante leyes extremadamente sencillas, un rompecabezas no constituye una suma de elementos que deba aislarse y analizar primero, sino un conjunto, es decir una estructura: allí el elemento no preexiste al conjunto, sino el conjunto es el que determina los elementos: el conocimiento del todo y de sus leyes, del conjunto y su estructura, no se puede deducir del conocimiento separado de las partes que lo componen. Es así que cada *dispositio*, cada disposición, propone un mundo posible. El ejercicio que proponemos se origina en un antiguo rompecabezas chino de 7 piezas: se encuentra una configuración partiendo de un número finito de elementos a los que se busca disponer de manera tal que se intenta respetar unas pocas consignas establecidas de antemano.

## CONSIDERACIONES CONCEPTUALES

### TANGRAM

A los dos o tres años, un niño aprende a diferenciar a través de un rompecabezas las formas primarias básicas. A los cuatro o cinco, otros rompecabezas o *puzzles* más complicados (*puzzle*, la palabra del idioma inglés que corresponde a nuestro término rompecabezas, significa también “enigma”), lo enfrentan con la posibilidad de reconstruir una imagen más o menos simple partiendo de una cantidad variable de piezas (o sea: pequeños elementos equivalentes).

Es que el del rompecabezas —como ha escrito Georges Perec— “es un arte breve, un arte de poca entidad, contenido todo él en una elemental enseñanza de Gestaltheorie”.

La operatoria del *puzzle* occidental es invariable. Para quien los diseña, como bien recuerda el mismo Perec, el proceso consistirá en establecer la relación entre el tamaño de las piezas y la imagen original (o sea: mayor o menor cantidad de piezas) y la elección de una imagen que posea más o menos elementos que sean visualmente pregnantes (lo que supone mayor o menor grado de dificultad en el

reconocimiento de la relación parte-todo).

En cambio, el *tangram* chino —siendo también un *puzzle*— posee características diferentes a las de los occidentales, fundamentalmente porque el número de piezas es invariable. El juego se origina en la división de un cuadrado en siete formas base. La manera clásica de jugar al *tangram* consiste, entonces, en la reconstrucción de figuras geométricas utilizando siempre la totalidad de esas siete formas base. Este dispositivo lúdico es conocido en China como “el juego de las siete astucias o “el cuadrado de la inteligencia”.

## EL IMPERIO DE LOS SIGNOS

“Al leer sus poemas, descubro un cuadro y al contemplar sus cuadros, descubro un poema”, decía Su-Tsong-Po de Wang Wei, uno de los más grandes poetas de la China. Inevitablemente, en el ideograma oriental queda abolida la distancia entre imagen y palabra. Así, la escritura de Oriente, como dice Barthes, “apela al dibujo, a la marquetaría ideográfica dispersa por toda la página, en una palabra, al espacio”. De este modo, constituye un arte gráfico mayúsculo, y no el de un simple trabajo estético sobre la letra aislada, sino “una genuina abolición del signo, su vigorosa puesta en fuga en todas las direcciones de la página”. La escritura china parte del gesto que la crea: cada término-imagen es único —como cada configuración del *tangram* es singular—, pero multiplica su sentido.

A diferencia de las actuales versiones occidentales del juego, en las obras clásicas chinas sobre el *tangram* todas las figuras —aún las de mayor nivel de abstracción— incluían ideogramas. Estos tenían por objeto revelar el “significado” de cada disposición. Solían estar organizadas en dos partes: una con los modelos (sin ningún tipo de “división”), la otra con las soluciones (que indicaban los modos posibles de armado). Es el caso de *Tch'i Tch'iao t'u ho-pi* (323 modelos con sus soluciones) que, editado por primera vez en Occidente en 1813 (Leyden, Holanda) constituye una edición clave para comprender la



[ESTRUCTURA.  
PARTES Y  
TOTALIDADES  
#HUIZINGA]

popularización del *tangram* en Europa. Debido a sus características, la mayor cantidad de figuras de este libro corresponden a la representación de animales, objetos y hombres, agrupadas de acuerdo a ámbitos de significado. Es interesante verificar cómo la edición de Leyden —a la que siguieron muchas más en toda Europa— contribuyó a fomentar un acercamiento al pensamiento visual que va a madurar mucho más tarde, en particular con los fundamentales aportes de Friedrich Froebel, a través de las ricas relaciones entre juegos y vanguardias. El efecto de derrame puede verificarse en todo Occidente (y en Holanda, notoriamente, a través del movimiento de *Stijl*).

#### TANGRAM Y LENGUAJE VISUAL

Siguiendo esta tradición —que continúa ininterrumpidamente hasta nuestros días—, hemos desarrollado variadas ejercitaciones en las se utiliza el *tangram*. Desde hace unos quince años, en nuestras propuestas pedagógicas, y de manera más o menos directa (a veces de difícil exploración), está presente cierta filosofía que supone el uso de este juego. Sucede que al utilizar este *puzzle* con fines de enseñanza intentamos poner en el tapete cierto tipo de pensamiento necesario en la formación del diseñador, el arquitecto o el artista: el *tangram* no sólo permite potenciar nuestras habilidades básicas imprescindibles —como la coordinación visomotora, la atención, la memoria y el razonamiento lógico, por lo que suele ser usado con éxito en la educación inicial—, sino también aquellas que hacen a la formación de quien va a operar con formas visuales complejas: la orientación espacial, la capacidad combinatoria entre diferentes dispositivos y el reconocimiento de las múltiples relaciones posibles entre figura y fondo.

[NOTA: Parte de este texto se publicó en el libro *Gramática T'ang*, editado por Flanbé / Morphia en 2011. Allí la Cátedra Wainhaus de Morfología presenta numerosos ejemplos de trabajos acerca de esta temática.]

#### FIGURA REFERENTE

##### HUIZINGA

Johan Huizinga escribe en *Homo Ludens*: “Las grandes corrientes de pensamiento concurren casi todas en contra del factor lúdico en la vida social”. Cuando observa al hombre a través del prisma del juego, este notable historiador holandés sostiene que este ha adquirido un espacio central en las prácticas del hombre y determina así, por su déficit, consecuencias importantes en la cultura.

En rigor, el juego constituye un artificio. Pero no hay artificio sin artífice, pues la existencia de innumerables juguetes —los significantes del juego— no necesariamente supone que alguien pueda jugar efectivamente con ellos. Roland Barthes afirmaba que una abrumadora mayoría de nuestros juguetes (aun considerándolos objetos que igualmente representan el “hacer ingenioso”) no provocan que el niño invente mundo, pues *lo convierten en usuario, jamás en inventor*. Muchos juguetes, escribe Barthes, “prefiguran literalmente el universo de las funciones adultas [...] preparando al niño para que las acepte en su totalidad”. El juguete “entrega el catálogo de todo lo que no asombra al adulto”.

En el niño, el valor del juego (particularmente el “hacer como si”, su rasgo esencial) encuentra su límite en el valor superior de lo serio. Siguiendo esta línea de pensamiento, Jacques Lacan afirmaría que el juego es un ejercicio de libertad sobre lo real: el *mundo de lo serio* y el *mundo de la broma* constituirían dos estatutos de lo imaginario; el mismo Huizinga sostenía que toda broma referenciaba a una forma que se correspondería con una estética “pues la cultura brota del juego”.

En todo juego reina el principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, “mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que —con Roger Caillois— podemos designar mediante el nombre de *paidia*”. Sin embargo, en todo juego, esa exuberancia traviesa y espontánea es contrarrestada y disciplinada por un segundo componente —que el mismo Caillois



2017

**M1 MORFOLOGIAWAINHAUS**

[ESTRUCTURA.  
PARTES Y  
TOTALIDADES  
#HUIZINGA]

denomina *ludus*— y constituye “una tendencia a plegarla en convencionalismos arbitrarios, imperativos y a propósito molestos”.

Johan Huizinga nació en Groningen (Holanda) en 1872. Seguramente la mayor contribución de Huizinga como historiador de la cultura es su importante libro *El otoño de la edad media* (1919). *Homo Ludens* (1933) es, sin embargo, el libro más leído de Huizinga y el que justifica plenamente su inclusión en esta serie de referentes del campo de la Morfología. Como historiador cultural, Huizinga equipara allí el *Homo Faber* con el *Homo Ludens* en una fenomenal historia de la práctica del juego. Varios críticos han expresado asombro de que en una obra central acerca del concepto de juego el autor ni siquiera aluda al psicoanálisis (como dice Ernst Gombrich, “sin comprender que la actitud de Freud había familiarizado a generaciones enteras con la idea de sublimación, en otras palabras, con el intento de explicar los orígenes de la cultura y el arte como transformación

de apetitos pueriles”). Resultado de esta luxación de nuestro intelecto, Huizinga veía en el culto al progreso tecnológico un sinsentido. Duramente afirma: “(...) luego de que el racionalismo y un utilitarismo mataron los misterios, declararon al hombre inocente de culpa y pecado. Pero olvidaron liberarlo de la miopía de la locura, por lo que el hombre sólo parece capaz de moldear el mundo según el patrón de su propia banalidad”. Afirmaba Huizinga: Para el maestro en un arte, el conocimiento técnico no es suficiente: le es necesario trascender el aparato de la técnica, de manera que la práctica se convierta en un “arte sin artificio”. El vertiginoso ascenso de las ideologías totalitarias lo hizo defender con firmeza la cultura occidental en su libro *A la sombra de mañana* (1935). Detenido en 1942 durante la ocupación nazi, Huizinga fue internado como rehén y después confinado en una aldea. Murió, con espíritu inquebrantable, poco antes de la liberación de su país.



2017

**M1 MORFOLOGIA WAINHAUS**

[ESTRUCTURA.  
PARTES Y  
TOTALIDADES  
#HUIZINGA]

**OBJETIVOS:**

- Reconocimiento cualitativo de diferentes estructuras.
- Administración de algunas leyes básicas de organización.
- Desarrollo del concepto de pertenencia (todo y partes).
- Realización de cambios o transformaciones estructurantes.

**ELEMENTOS NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD:**

- Tangram construido (ver guía de construcción)  
Materiales sugeridos: Cartón montado, foamboard, madera, cartulinas montadas sobre cartón, alto impacto negro, goma eva, etc.
- Hojas para boceto (A4 / carta)
- Hojas blancas 35 x 50 cm
- Lápiz negro blando
- Portaminas 0,5 mm o similar
- Regla-escuadra
- Marcador negro grueso
- Papel de calco.

**GUIA DE CONSTRUCCION**

Realizar cortes sobre un cuadrado de 12 cm de lado, para producir 7 figuras menores, (ver esquema 1, página 7)

**ACTIVIDAD DEL DÍA:**

Generación de organizaciones-combinatorias en el plano, partiendo de otras con características comunes originadas en algunas posiciones del tangram, un antiguo juego chino de formas.

**DESARROLLO:**

**9 hs.** Colgada selección de propuestas del TP2.  
Revisión de las propuestas traídas [de 9.15 / 9.30]

**9.15 / 9.30** “Corrección del esquioc 1”  
Revisión de las piezas elaboradas la clase anterior y de las piezas finales solicitadas. Revisión de las propuestas.

**Parte 1** Juego  
Presentación [9.30 / 9.45 ]

**Juego:** Armado de siluetas en mesas de 6 estudiantes:  
[ de 9.45 / 10.45 ]

*a.* Realización de un análisis de sus características geométricas (forma de las piezas, proporciones, modos de alineamiento o de relación).

*b.* Disponer las siete piezas (exactamente siete) de tal modo que el conjunto reproduzca cada una de las figuras que oportunamente determinará la cátedra. Llevar registro gráfico de cada silueta hallada.

*c.* Elegir una familia de formas.  
en superficie grupal y clasificación.

*NOTA:* Cada estudiante debe resolver una silueta de cada familia de formas propuesta por el juego. Cada estudiante se decidirá luego por una familia y recibirá de sus compañeros las siluetas que correspondan a esta.

**Parte 2** Encuadres

Presentación [10.45 / 11.00 ]  
Utilizando una “ventana” calada sobre cartulina blanca (o similar) de 6 x 6 cm., realizar varios y diferentes encuadres de las siluetas que corresponden a la familia elegida. Registrarlos gráficamente.



2017

**M1 MORFOLOGIAWAINHAUS**

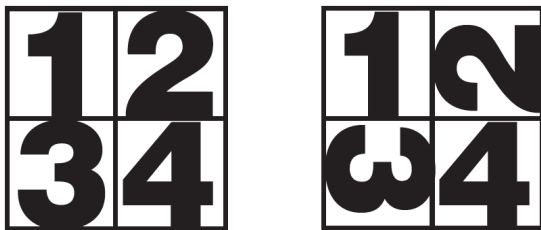
[ESTRUCTURA.  
PARTES Y  
TOTALIDADES  
#HUIZINGA]

**Parte 3** Combinatoria

Presentación [11.15 / 11.30 ]

Combinatoria: [11.30 / 12.00 ]

Seleccionar cuatro cuadros y disponerlos según el siguiente esquema de ubicación:



Cada cuadro puede estar a 0°, 90°, 180° o 270°.

Repetir la misma operación con otros cuadros o con los mismos ubicados de manera distinta.

Realizar por lo menos 2 combinatorias bien diferenciadas. Generar sus negativos. Por ejemplo:



**PRODUCCIÓN:**

Material del proceso producido en clase (formas + encuadres)

2 combinatorias de encuadres (ver esquema) que armen distintas relaciones de vacíos y llenos. Formato 12 x 12 cm. Negativos de estas propuestas. Formato 12 x 12 cm.

Selección de las 3 mejores propuestas finales de combinatoria (formato 12 x 12 cm. El negativo de cada propuesta se ubicará en un cuadrado de 4 x 4 cm (ver modelo de disposición). Las piezas estarán montadas sobre soporte rígido de 15 x 20 cm.

**CRONOGRAMA:**

**11/04.** Desarrollo TP3 Huizinga. Revisión y devolución TP2 Cage.

**18/04.** Entrega 3 propuestas finales montadas. Desarrollo de TP4 Perec.

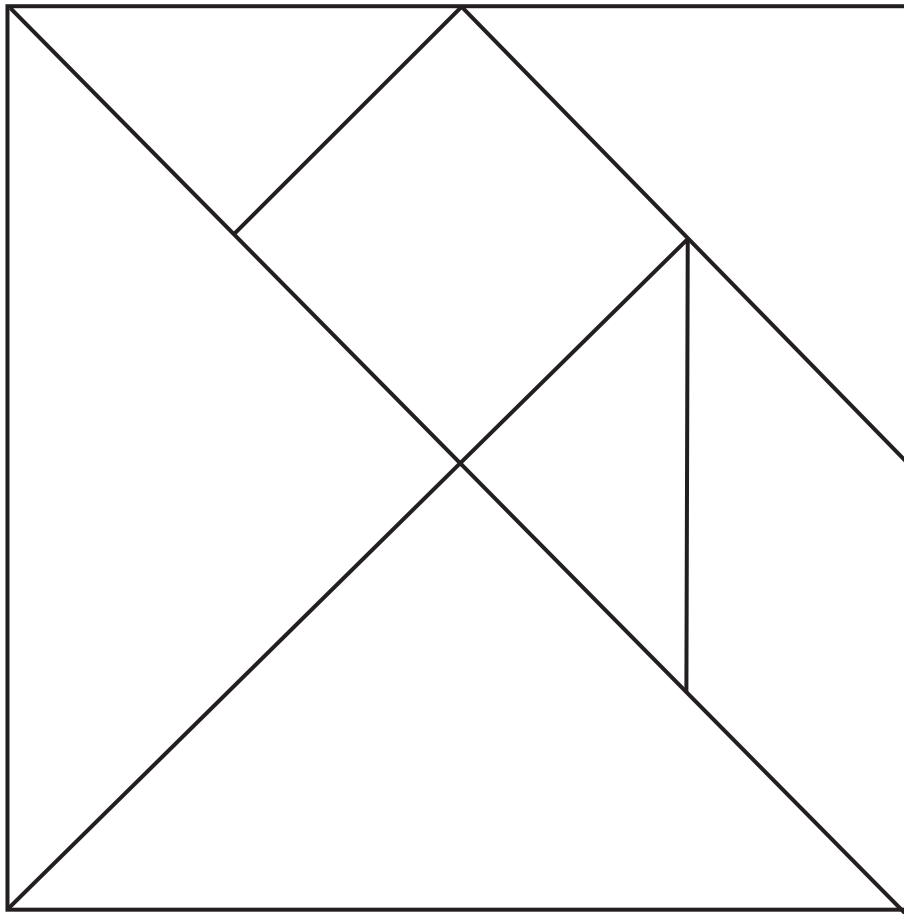


2017

**M1** MORFOLOGIAWAINHAUS

[ESTRUCTURA.  
PARTES Y  
TOTALIDADES  
#HUIZINGA]

### ESQUEMA 1



Solicitamos que las piezas resultantes tengan:

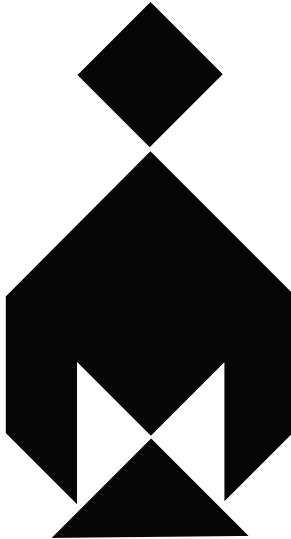
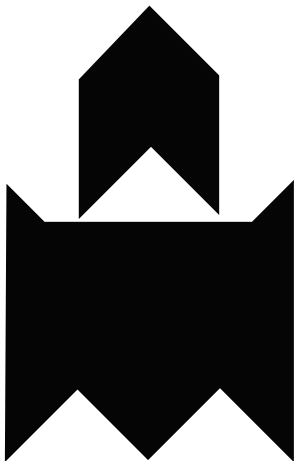
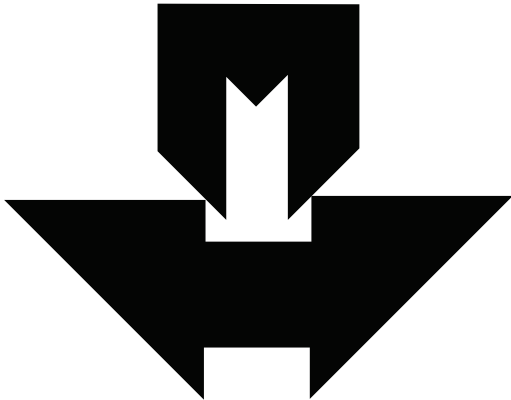
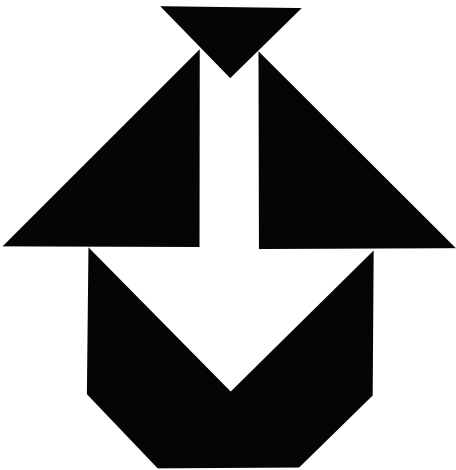
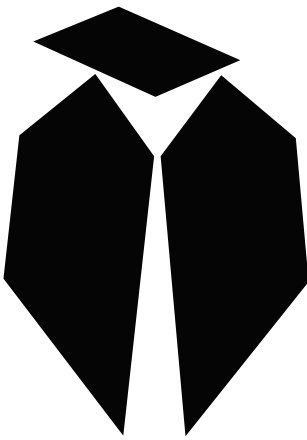
- 1) Rigidez y exactitud en los cortes, pues deberán ser manipuladas y unidas con facilidad,
- 2) Uso de color uniforme negro, para disimular en lo posible las uniones.

### MATERIALES SUGERIDOS

Cartón montado, foamboard, madera, cartulinas montadas sobre cartón, acrílico negro, etc.  
Además: hojas para boceto (A4 / carta), hojas blancas 35 x 50, lápiz negro blando, marcador negro fino (microfibra), marcador negro grueso, calco.



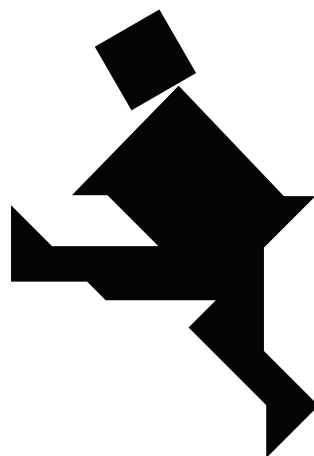
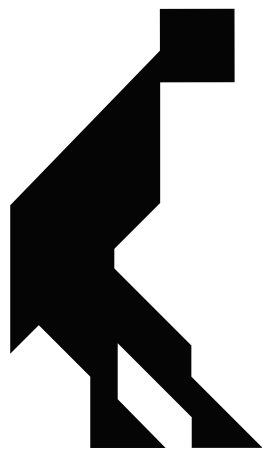
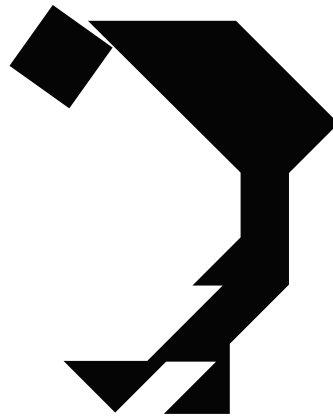
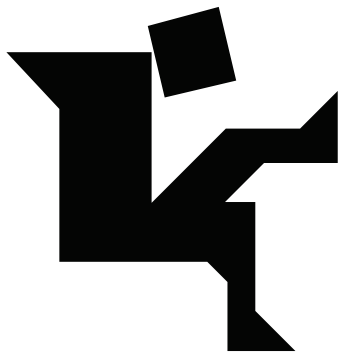
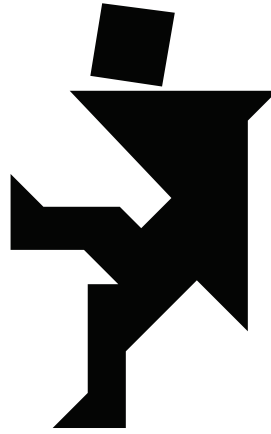
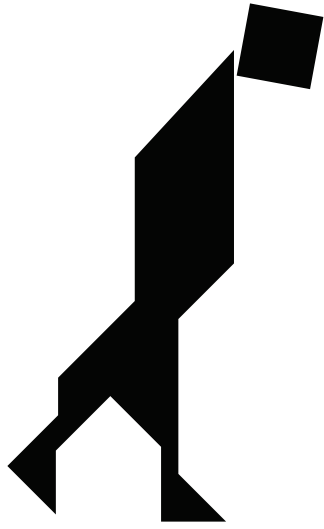
SERIE 1





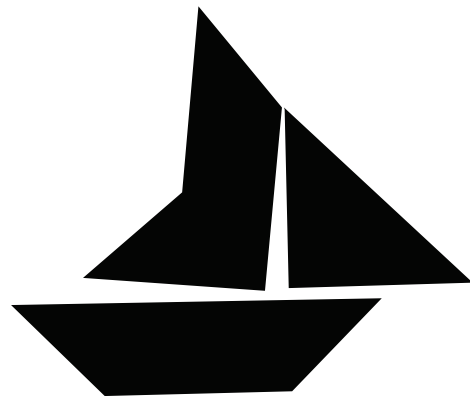
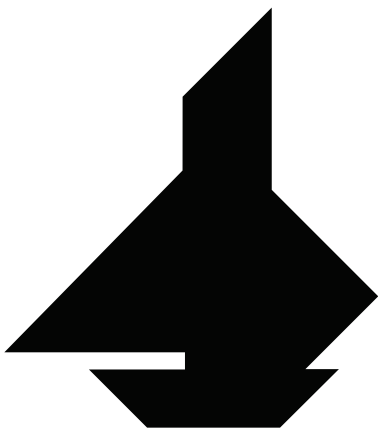
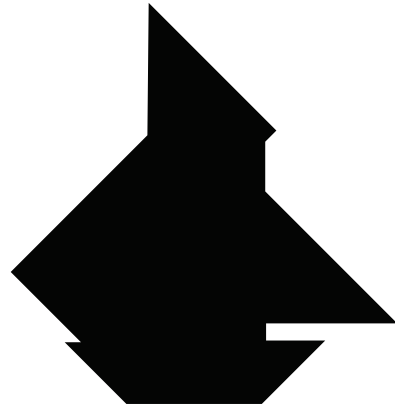
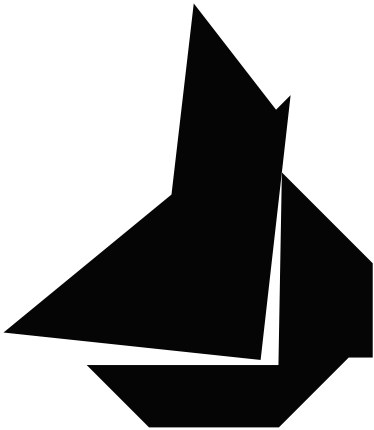
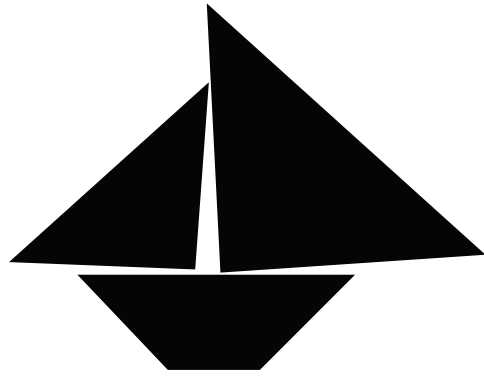
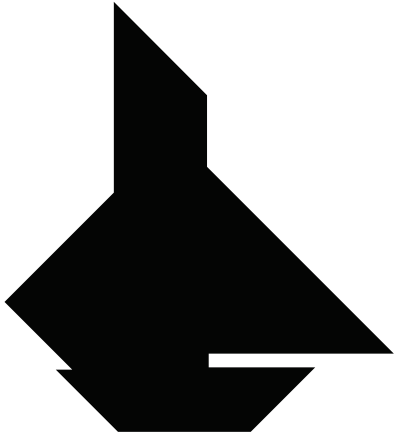


SERIE 2



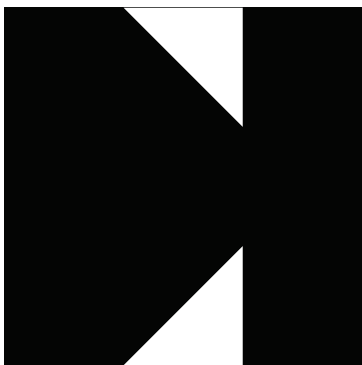
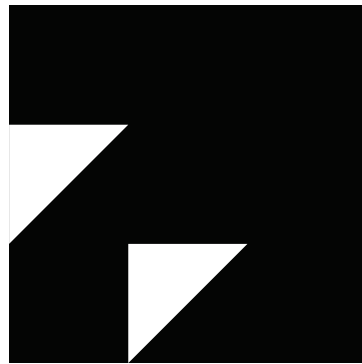
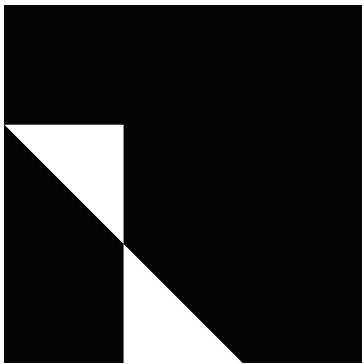
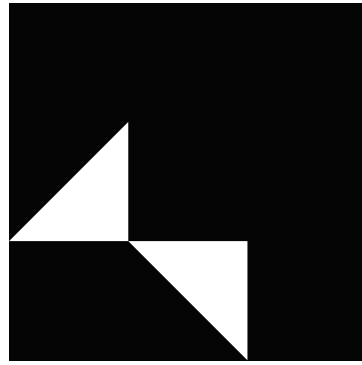
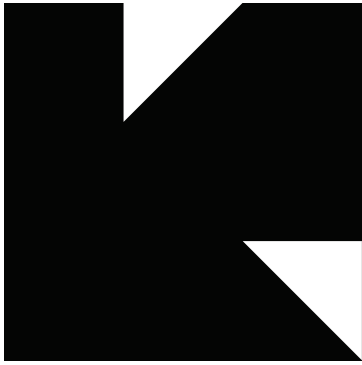


SERIE 3



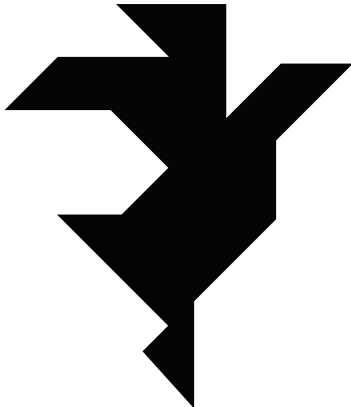
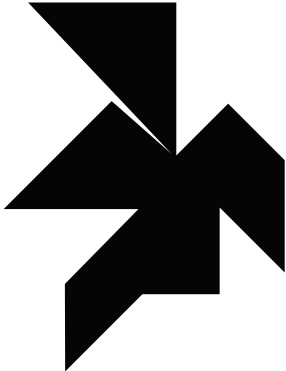
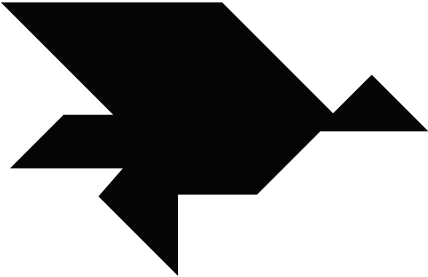
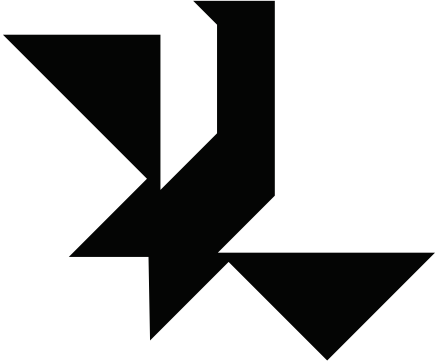
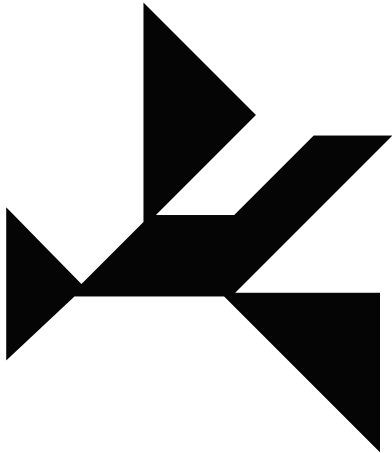


SERIE 4





SERIE 5





SERIE 6

