

*PARCHI DI STUDI E RIFLESSIONE
CASA GIORGI*

GLI OFFIZI

*MEDICINA NATURALE – PROFUMERIA
LUDISMO - ICONOGRAFIA*

Nota: Questo documento è una trascrizione del materiale sugli Offizi, revisionato a Corfù nel 1975.

INTRODUZIONE AGLI OFFIZI 2011

I "lavori di laboratorio", precedentemente conosciuti come lavori degli Offizi, hanno da sempre accompagnato il nostro lavoro con le Discipline.

Nel 1974, presso El Mirador, nella provincia di Córdoba, in Argentina, i quattro Offizi utili alle quattro Vie Disciplinari furono presentati in modo pratico. L'anno successivo, nel 1975, a Corfù, in Grecia, il tema degli Offizi e delle discipline venne sintetizzato in alcuni documenti, che portarono a nuovi sviluppi strettamente legati al rafforzamento di una vera veglia. Da questi sviluppi sono emerse le basi dello schema dello psichismo e dei lavori di Operativa.

Ventotto anni dopo, i lavori di laboratorio che accompagnavano il lavoro con le Discipline hanno fatto la loro ricomparsa con i laboratori dedicati alla materia e al fuoco.

E oggi, a 36 anni di distanza, gli Offizi tornano a essere un valido supporto nella creazione di ambiti che rafforzano e potenziano il nostro Lavoro Interno.

Il Lavoro Interno, strettamente connesso alla nostra azione nel mondo come proposito comune, rappresenta la bussola che indica la direzione valida delle nostre azioni. Qual è lo scopo di tutto ciò che facciamo per il nostro sviluppo personale e sociale? A questa domanda si possono dare molte risposte, tutte valide. Tuttavia, possiamo concordare sul fatto che avere un'attività di supporto, come gli Offizi, arricchisce le nostre azioni nel mondo, rafforzando uno stile di vita che ci porta a un tono più ispirato rispetto a quello abituale.

Oggi, insieme a un piccolo gruppo di amici interessati all'argomento, abbiamo recuperato i documenti di Corfù relativi alla Profumeria, al Ludismo e all'Iconografia, integrandoli con la Medicina Naturale, assente nei testi del 1975 ma presente in quelli del 1974. Abbiamo deciso di rendere questi materiali disponibili su un sito web accessibile a tutti gli interessati, mantenendo il formato testuale originale senza apportare modifiche. Inoltre, abbiamo incluso un allegato sull'enneagramma e sulle proporzioni, perché potrebbe risultare utile. Abbiamo voluto presentare le attività degli Offizi anche attraverso dei video¹. Questi non mirano a spiegare gli Offizi ma a offrire immagini che possano stimolare l'avvio di tali lavori, favorendo la creazione di molteplici ambiti nelle città e promuovendo gli incontri di interscambio nei nostri Parchi.

D'altra parte, la nostra esperienza ci porta a credere nell'importanza di entrare in relazione con l'insieme degli Offizi, anziché concentrarci esclusivamente su uno solo. Questo approccio ci aiuta a comprendere il trasfondo comune dell'esercizio di Tono, Pulcritudine e Permanenza e della creazione di strutture coerenti e armoniche, siano esse atti o oggetti.

Nel campo dei nostri Offizi, resta ancora molto lavoro da fare, e spetta a ciascuno di noi portarlo avanti con il tono adeguato. Questo tono ci collega al registro di "incastro", all'intenzione di "stare dove si sta", di essere in sintonia con gli altri. Tale armonia si fonda su una metrica che deriva da una proporzione. Diventa quindi necessario esercitare la pulcritudine, rispettando l'ordine e la priorità delle operazioni, e mantenere il proposito, anche quando il cammino si fa più difficile.

È importante tenere presente che i nostri Offizi possiedono una struttura e una funzione strettamente legate alla loro utilità per la Disciplina a cui sono associati. Ad esempio, gli Offizi della

¹ Il sito web che inizialmente ospitava questi materiali sembra non essere più attivo, rendendo anche i video inaccessibili. Al momento, il materiale sull'enneagramma menzionato nel testo è disponibile solo in lingua spagnola.
(Nota del traduttore – Questa informazione proviene da uno dei firmatari dell'introduzione).

Rappresentazione, come il Ludismo, sono funzionali alla Disciplina Mentale. Gli Offizi Rituali, come la Profumeria, sono utili alla Disciplina Energetica. Gli Offizi Iconografici, sia associativi che astratti, sono legati alla Disciplina Morfologica, mentre gli Offizi Materiali o spagirici supportano la Disciplina Materiale.

In sintesi, con questa introduzione generale desideriamo richiamare alcuni antecedenti legati al lavoro con gli Offizi, che possono rappresentare un prezioso supporto nella creazione di ambiti favorevoli al lavoro disciplinare e allo stile di vita. Inoltre, gli Offizi possono costituire un'eccellente attività permanente nei nostri Parchi.

Insieme a un gruppo di amici, abbiamo realizzato questo materiale che desideriamo mettere a disposizione di chiunque possa trovarlo utile. È importante precisare che non si tratta di un manuale su "come fare", ma di uno strumento pensato per stimolare il lavoro di gruppo e promuovere la condivisione di esperienze.

Equipe Offizi 2011

Agustina C.-Catalina P- Daniel Z-Eva B-Esther D-Fortunato M-German B- Héctor L-Manolo M.

MEDICINA NATURALE

I - Inquadramento Generale

- A) All'interno delle categorie generali di tutti gli Uffici (pulcritudine², permanenza e tono).
- B) Padronanza dell'Ufficio
- C) Enneagrammi

II - Procedimenti

- A) Misura e proporzione
- B) Dinamizzazioni
- C) Materiali
- D) Strumentazione
- E) Trattamenti
- F) Presentazione
- G) Armonizzazione
- H) Conservazione e spostamento nel tempo e nello spazio

I - Inquadramento Generale

A) All'interno delle categorie generali di tutti gli Uffici

Pulcritudine

Diciamo che c'è pulcritudine, intesa come cura, quando sia l'operatore che l'ambiente sono asettici. A tal fine, si utilizzano acqua e sapone, detergenti o alcool etilico puro per garantire una pulizia accurata.

Gli strumenti devono essere sterilizzati adeguatamente. Questa sterilizzazione può avvenire tramite un'autoclave, una pentola a pressione o semplicemente mediante acqua bollente a una temperatura superiore a 100 gradi per circa cinque minuti. Dopo ogni utilizzo, il campione ottenuto deve essere isolato in un luogo appropriato. Inoltre, è essenziale mantenere l'ordine nel luogo di lavoro, qualunque esso sia. È fondamentale utilizzare etichette per classificare ogni sostanza.

Permanenza

È essenziale predisporre un piano di lavoro che non venga modificato in base agli spunti che potrebbero emergere durante la pratica dell'ufficio. I suggerimenti che dovessero presentarsi dovranno essere annotati per essere eventualmente inclusi in un nuovo piano di lavoro. Ad esempio, se il piano originale di lavoro prevede la decozione di una sostanza e, durante l'esecuzione, si ritiene opportuno effettuare ulteriori decozioni, dato che si stanno utilizzando le attrezzature idonee, ciò denoterà una mancanza di permanenza e una deviazione dal piano prestabilito. Questo porta a

² Nel testo, il termine spagnolo "pulcritud" ha un significato diverso rispetto al termine italiano pulcritudine, che indica principalmente la bellezza. "Pulcritud", infatti, si riferisce essenzialmente a pulizia, ordine o accuratezza. Tuttavia, manteniamo il termine "pulcritudine" poiché è di uso comune tra di noi. (N.d.T).

comprendere che, sebbene il piano giornaliero possa includere diverse operazioni, è necessario completare quelle già avviate prima di passare ad altre produzioni.

Tono

Si parla di tono quando si lavora secondo misura e proporzione. Utilizziamo il termine “misura” per indicare l’uso costante di specifiche unità di misura, come ad esempio il centimetro cubico (c.c.) o il millilitro (ml) per i liquidi e il grammo (g) per i solidi. L’operatore può scegliere le proprie unità di misura, ma è importante che non le modifichi. Si parla di proporzione quando si lavora con l’enneagramma, che costituisce il nostro strumento di riferimento per le proporzioni. È importante considerare che misura e proporzione non si limitano alle sostanze, ma si estendono anche alle attività dell’operatore dell’ufficio. Per questo motivo, nel Quaderno n°8 si sottolinea che la ricerca e la sperimentazione sono possibili solo all’interno dei parametri di misura e proporzione.

B) Padronanza dell’Ufficio

Si parla di padronanza quando siamo in grado di ottenere, secondo la formula richiesta e il genere specifico, un effetto preciso. È importante ricordare che non dobbiamo confondere il dominio dell’ufficio con la prescrizione di sostanze, poiché quest’ultima costituirebbe una deviazione dagli obiettivi propri dell’Ufficio della Fitoterapia.

C) Enneagramma

Da un punto di vista generale, si può considerare l’intera struttura (vegetativa) come soma, cioè come materia.

Quando parliamo dell’azione delle sostanze, facciamo riferimento a un enneagramma di sistemi. Le peculiarità o specializzazioni costituiscono un ampio campo di ricerca, che si svilupperà in base alle necessità dell’operatore.

Nella medicina naturale, l’azione di una sostanza può essere suddivisa in effetti primari, secondari o terziari. Ad esempio, il boldo³ ha come effetto primario un’azione tonica sullo stomaco e, come effetto secondario, un’azione tonica sul duodeno.

Alcune sostanze sono definite paradossali per via degli effetti complessi e variabili che manifestano. Il boldo, ad esempio, non agisce allo stesso modo al mattino e alla sera, in quanto i suoi effetti paradossali sono legati ai ritmi giornalieri. Un altro esempio è il tabacco, che rappresenta una delle sostanze più paradossali.

II.- Procedimenti

Inizieremo lavorando con sostanze comuni e ben conosciute, assicurandoci che abbiano un’azione primaria nitida, senza effetti secondari o terziari. Questo gruppo di sostanze costituirà ciò che definiamo “la nostra tavolozza”.

Tutte le sostanze di questa tavolozza possono essere preparate tramite triturazione e macerazione, a seconda del “veicolo” in cui verranno diluite.

Deve essere chiaro che l’azione delle sostanze menzionate servirà per testare le nuove sostanze che l’operatore intende impiegare.

A) Misura e proporzione. Utilizziamo il numero aureo 1,618, derivato dalla divisione di due numeri consecutivi nella successione di Fibonacci. La proporzione 3-5-8 di questa sequenza ci fornisce i valori delle linee interne dell’enneagramma, che si dividono simmetricamente quando si intersecano. Ogni sostanza naturale presenta tre livelli di azione, che consideriamo come primari, secondari e

³ Il **boldo** (*Peumus boldus*) è una pianta originaria del Sud America, impiegata tradizionalmente per le sue proprietà medicinali.

terziari. Il livello primario indica un'azione più definita, il livello secondario mostra un'azione intermedia e il livello terziario manifesta un'azione di minore definizione.

B) Dinamizzazioni: le diluzioni devono essere dinamizzate mediante agitazione manuale o con l'uso di un dinamizzatore. È essenziale considerare i cicli di sensibilità nell'azione di ogni sostanza e/o l'antagonismo dell'operatore, nonché gli "effetti paradossali" che potrebbero emergere. Inoltre, i cicli vitali, i ritmi circadiani e le disfunzioni, come già sottolineato, rivestono un ruolo significativo in questo processo.

C) Materiali: lavoriamo con l'intero regno vegetale, utilizzando radici, gambi, semi, cortecce e fiori.

D) Strumentazione: setacci fino al numero 400, matracci fiorentini, distillatori, tubi, provette, flaconi, lampade a raggi ultravioletti, dinamizzatori, ecc.

Metodi di estrazione: pressatura - triturazione - macerazione - distillazione – lisciviazione - decotto - infusione – essiccazione.

E) Trattamenti: pillole - polveri - pomate - creme - unguenti – impacchi – inalatori - supposte.

Questi trattamenti possono essere somministrati attraverso diverse vie:

- Per via orale: ingerendo il veicolo caricato.
- Per via respiratoria: inalando vapori o fumi.
- Per via cutanea: assorbimento attraverso la pelle, di solito in aree particolarmente vascolarizzate come le ascelle, gli avambracci, il petto, le zone erogene, ecc.

F) Presentazione: la densità dei prodotti deve variare in base alla loro specificità.

Ad esempio, per favorire una diversa penetrazione nella pelle, è necessario preparare prodotti più densi o più morbidi (uno sciroppo più denso può facilitare l'espettorazione). Inoltre, i contenitori devono essere appropriati per forma, colore e volume, garantendo così una relazione diretta con il contenuto. Ogni contenitore deve riportare le istruzioni necessarie per l'uso.

G) Armonizzazione⁴: di solito, alla sostanza ottenuta viene aggiunta glicerina. Il termine "tocco magistrale" si riferisce a questa aggiunta finale al prodotto per ottimizzarne l'azione. Il "Segreto d'Offizio", invece, si riferisce ai trucchi tecnici che facilitano le operazioni durante il processo di preparazione

H) Conservazione e trasporto nel tempo e nello spazio.

Le sostanze ottenute attraverso questi processi, o dalla combinazione di due o più di essi, devono essere conservate per un periodo non superiore a un anno (tranne le resine), seguendo un ciclo analogo a quello della pianta da cui sono state estratte.

Per ottimizzare la conservazione, è possibile aggiungere acido bórico in una percentuale compresa tra l'1% e il 10%.

Le sostanze macerate in acqua devono essere isolate dall'aria utilizzando una trappola per grassi e olio.

I flaconi impiegati per la conservazione sono generalmente di colore ambrato, con coperchi opachi

⁴ Il termine spagnolo "redondeo" si traduce in italiano come arrotondamento: In questo contesto, abbiamo utilizzato il termine armonizzazione per riferirci all'armonizzazione o ottimizzazione dei componenti di una preparazione naturale. (N.d.T.)

per proteggere il contenuto dalla luce. Tuttavia, in alcuni casi potrebbe essere necessario utilizzare flaconi di colori diversi.

I flaconi pieni devono essere conservati in un luogo fresco e asciutto e devono essere etichettati con indicazioni riguardanti il processo di produzione della sostanza e la data di confezionamento.

PROFUMERIA

1- INQUADRAMENTO GENERALE

- A) All'interno delle categorie generali di tutti gli Uffici (pulcritudine⁵, permanenza e tono).
- B) Padronanza dell'Ufficio.
- C) Enneagramma di percezioni e sensazioni olfattive.

2- PROCEDIMENTI

- A) Essenze, il loro ottenimento (materia prima, apparecchiature, tecniche)
- B) Veicoli
- C) Misura (percezioni, sensazioni, tecniche di estrazione)
- D) Proporzione (aromi semplice e complessi – proporzione aurea)
- E) Produzione pratica
- F) Trattamenti e presentazione

1 - INQUADRAMENTO GENERALE

A) All'interno delle categorie generali di tutti gli Uffici

Pulcritudine

Gli ambienti, gli strumenti e gli operatori devono essere deodorati. Dopo ogni lavoro, è essenziale pulire immediatamente, deodorare e riordinare tutto ciò che è stato utilizzato. Ogni campione deve essere isolato dal resto del lavoro e ogni sostanza deve essere classificata e sistemata in modo ordinato. Gli strumenti devono essere riposti nello stesso luogo in cui si trovavano prima dell'inizio del lavoro. Lo stesso principio si applica alle sostanze, ad eccezione di quelle prodotte durante la giornata, che devono essere posizionate in un'apposita area designata per la raccolta.

Permanenza

Prima di iniziare qualsiasi attività, è fondamentale elaborare un piano di lavoro da seguire fino al suo completamento.

Nel caso di un piano operativo a medio o lungo termine, è necessario adattare i piani immediati per allinearli con quelli più ampi. Il piano di lavoro non dovrà essere modificato da attività suggerite dalle pratiche della giornata; tuttavia, è consigliabile annotare le nuove opportunità emerse, così da poterle integrare nelle pianificazioni future. È possibile lavorare simultaneamente su più operazioni, purché siano previste nel piano operativo della giornata. Tuttavia, prima di

⁵ Nel testo, il termine spagnolo "pulcritud" ha un significato diverso rispetto al termine italiano pulcritudine, che indica principalmente la bellezza. "Pulcritud", infatti, si riferisce essenzialmente a pulizia, ordine o accuratezza. Tuttavia, manteniamo il termine "pulcritudine" poiché è di uso comune tra di noi. (N.d.T.).

passare a un nuovo progetto, è necessario portare a termine quello già avviato.

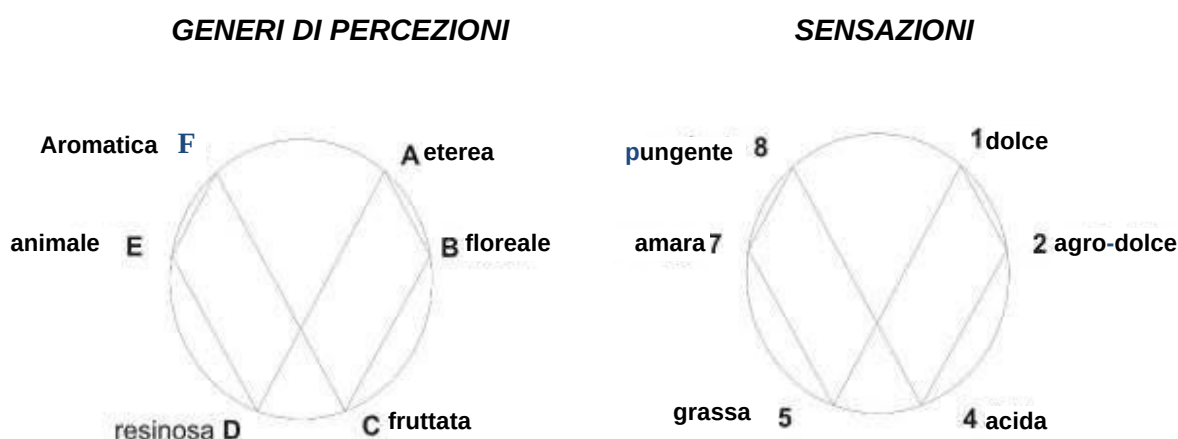
Tono

C'è tono quando si lavora misurando e proporzionando le sostanze odorose. La ricerca e l'acquisizione di informazioni vanno condotte all'interno di questi parametri. L'improvvisazione, che porta a combinare sostanze senza alcuna misurazione preventiva (vedere estensioni) e senza proporzione (vedere enneagramma), viene considerata fuori tono.

B) Padronanza dell'Offizio

Si domina l'Offizio quando si può realizzare qualsiasi effetto preciso secondo la formula richiesta.

C) Enneagramma di percezioni e sensazioni odorifere



Ad ogni genere di percezione corrisponde un enneagramma completo di sensazioni.

2 - PROCEDIMENTI

A) Essenze (il loro ottenimento)

L'essenza in profumeria è la sostanza con la massima concentrazione odorifica. Le essenze vengono estratte dalla materia prima utilizzando strumenti e tecniche appropriate.

- Materia prima

Per ottenere piccole quantità di essenze come oli essenziali, gomme, resine, ecc., è necessaria una grande quantità di materia prima. Le essenze possono essere estratte sia dal regno vegetale che da quello animale e minerale.

- Strumentazioni

Sono previsti strumenti di base, ma in alcuni casi potrebbero essere necessari strumenti specializzati.

- Tecniche

Le tecniche utilizzate variano a seconda del tipo di materia da trattare. Tra le tecniche di base,

possiamo distinguere:

- Procedure meccaniche come triturazione, pressatura, filtraggio e decantazione.
- Utilizzo del calore, mediante distillazione, infusione e lisciviazione.
- Impiego di diluenti, come enfleurages, oli antichi e macerati.

B) Veicoli

Il "veicolo" è una sostanza neutra dal punto di vista aromatico, capace di ospitare fisicamente l'essenza. I veicoli fungono da mezzi di trasporto per le essenze. Tra i veicoli liquidi includiamo l'acqua, gli oli e, soprattutto, gli alcool. Tra quelli solidi, troviamo i grassi, il legno, la carta, il cuoio, ecc. Nella scelta del veicolo, è importante assicurarsi che esso abbia la capacità di trattenere l'essenza senza separarsene.

C) Misura

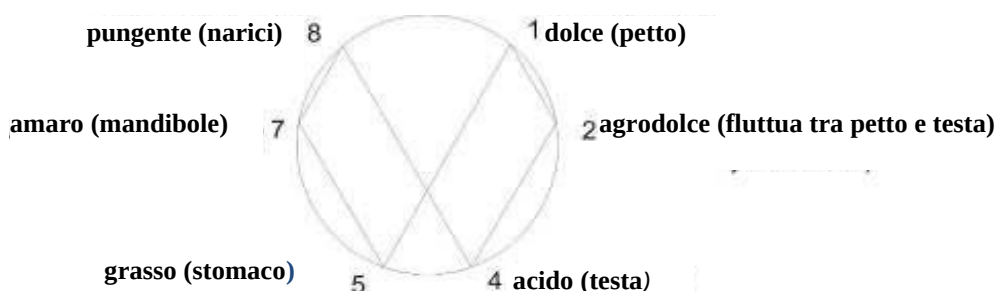
- Genere di percezioni. I generi si distinguono, in linea di principio, in base all'origine dell'aroma.

- La percezione floreale proviene dai fiori.
- La percezione fruttata proviene dalla frutta.
- La percezione animale proviene dagli animali.
- La percezione resinosa proviene da resine e/o legni.
- La percezione aromatica proviene dalle spezie.
- La percezione eterea proviene da composti volatili (ozono, alcool, èteri, cloroformio, ecc.).

A ogni genere di percezioni corrisponde un enneagramma di sensazioni.

- Localizzazione delle sensazioni.

Le sensazioni si distinguono in base alle mobilitazioni "cenestesiche" che si producono in diverse parti del corpo, come mostrato dal seguente enneagramma:



- Tecniche di estensione (basate sull'intensità o sul volume).

È importante distinguere tra la velocità e l'intensità della sensazione olfattiva: gli aromi pungenti e acidi vengono percepiti più rapidamente, mentre quelli grassi e dolci richiedono tempi più lunghi. L'intensità indica il grado di concentrazione degli aromi e viene misurata tramite la tecnica dell'estensione. Questa tecnica serve non solo a misurare l'intensità degli aromi, ma anche a classificare le sensazioni aromatiche primarie, secondarie e terziarie. A tale scopo, si utilizzano sia sistemi strumentali basati su "pesi e misure" sia "tester". La tecnica prevede una serie di diluizioni (estensioni) dell'essenza o della sostanza in un veicolo, come alcool o legno, fino alla completa scomparsa dell'aroma.

Durante le fasi di diluizione, è essenziale considerare diversi fattori, come la temperatura, la quantità

di essenza e il tempo di esposizione nel tester, al fine di valutare l'effetto della diluizione. Un profumo è considerato ottimale quando l'estensione dell'aroma primario è di 1 parte di essenza su 10.000.

Nel processo di estensione, la prima sensazione odorosa a svanire è quella terziaria, seguita dalla secondaria e, infine, dalla primaria.

Questo consente la classificazione dell'essenza in base alla seguente formula:

- a) Categoria di percezione (indicata con lettere).
- b) Sensazioni primarie, secondarie e terziarie (rappresentate con numeri).

Tutte le essenze o sostanze ottenute vengono classificate in base alla tecnica di diluizione (estensione) utilizzata e opportunamente etichettate.

È consigliabile mantenere uno schedario separato per ciascuna categoria di percezione, indicando su ogni scheda:

- Tipo di sostanza o essenza
- Caratteristiche
- Solubilità nei diversi veicoli
- Intensità (o volume)
- Formula delle sensazioni
- Tecniche di estrazione utilizzate

Inoltre, è utile specificare i veicoli utilizzati per ciascuna essenza o sostanza direttamente sulla scheda.

D) Proporzione

È possibile combinare sensazioni dello stesso genere e/o generi di percezione diversi. La combinazione di sensazioni dello stesso genere consente:

- La produzione di una terza sensazione a partire da due sensazioni semplici, come ad esempio la sensazione agrodolce, che nasce dalla combinazione di una sensazione dolce e una acida.
- La neutralizzazione di una sensazione attraverso l'opposta (come nel caso delle sensazioni grasse e dolci, che si neutralizzano).
- La produzione di aromi semplici (che si presentano come "profumi piatti").

La combinazione di sensazioni di generi di percezione diversi permette:

- a) Il mantenimento di due sensazioni opposte, separate (come ad esempio l'agrodolce e l'amaro) che altrimenti si neutralizzerebbero.
- b) La produzione di aromi complessi, che si presentano come profumi "corposi".

Nella combinazione e proporzione è importante tenere presente:

- a) la proporzione aurea, indicata dagli enneagrammi.
- b) L'intensità e il volume dei componenti da utilizzare, bilanciandoli preventivamente.
- c) La compatibilità fisica (solubilità) tra i componenti.

E) Produzione pratica

Nella produzione pratica di un aroma, sia esso semplice o complesso, è fondamentale considerare

vari fattori:

- a) La formula proposta.
- b) Il veicolo e le essenze elencate nella scheda, inclusa la loro formula, intensità, volume, volatilità e compatibilità con il veicolo.
- c) Una combinazione armonica, basata sulla proporzione aurea.
- d) I fissativi, utili per diminuire il tempo di volatilizzazione dell'aroma.
- e) La variazione armonica del composto nel tempo di esposizione, dovuta al diverso tempo di volatilizzazione dei suoi componenti.
- f) Il “tocco magistrale” e “l'arrotondamento”⁶.
- g) L'invecchiamento (massimo tre mesi). L'invecchiamento può essere accelerato con varie tecniche di miscelazione.

F) Trattamento e presentazione

Gli aromi semplici o complessi possono essere elaborati e presentati in varie forme principali:

- a) usando **gli alcool** come veicoli:
 - Acqua (alcool a 50 gradi): diluizione 1/10
 - Colonia (alcool a 60 gradi): diluizione 1/100
 - Lozione (alcool 70 gradi): diluizione 1/1000
 - Estratto (alcool 90 gradi): diluizione 1/10000
- b) Usando **gli oli** come veicoli:
 - Balsami
- c) Usando **legno o altre sostanze** come veicoli:
 - Incensi: coni e bastoncini (legno)
 - Cuoio di Russia (pelle scamosciata)
 - Carta d'Armenia (carta)

Veicoli più complessi sono quelli utilizzati in cosmetologia, come creme, saponi, sali, etc.

L'uso di un flacone idoneo alle intenzioni del profumiere e la scelta del nome per ogni profumo rivestono un ruolo rilevante, anche sotto il profilo psicologico, nella presentazione dei prodotti.

⁶ Il termine utilizzato nel testo spagnolo è 'redondeo', che si traduce generalmente in italiano come arrotondamento'. In questo contesto, usiamo il termine 'armonizzazione' per descrivere un processo di perfezionamento o aggiustamento delle caratteristiche di una fragranza, finalizzato a ottimizzarla e renderla più armoniosa e bilanciata. (N.d.T.)

LUDISMO

I) Inquadramento all'interno delle categorie generali di ogni Ufficio

a) Pulcritudine⁷

Ogni gioco richiede un ambiente adeguato (ambienti chiusi o spazi aperti), insieme alla spiegazione degli elementi che lo compongono e allo sviluppo completo di tutte le sue fasi per la successiva esecuzione. In altre parole, necessita di regole.

b) Permanenza

Prima di ogni gioco o di una giornata dedicata al gioco, è essenziale predisporre un piano d'azione completo da seguire con attenzione. È importante che il piano prestabilito non venga modificato in base alle nuove proposte di giochi che potrebbero emergere dall'attività in corso. Tuttavia, è utile annotare le nuove idee emerse durante il gioco per poterle valutare e sviluppare in piani futuri. È possibile lavorare su più giochi contemporaneamente, ma tale possibilità deve essere prevista nel piano stabilito per la giornata. È fondamentale completare un gioco prima di passare a un altro.

c) Tono

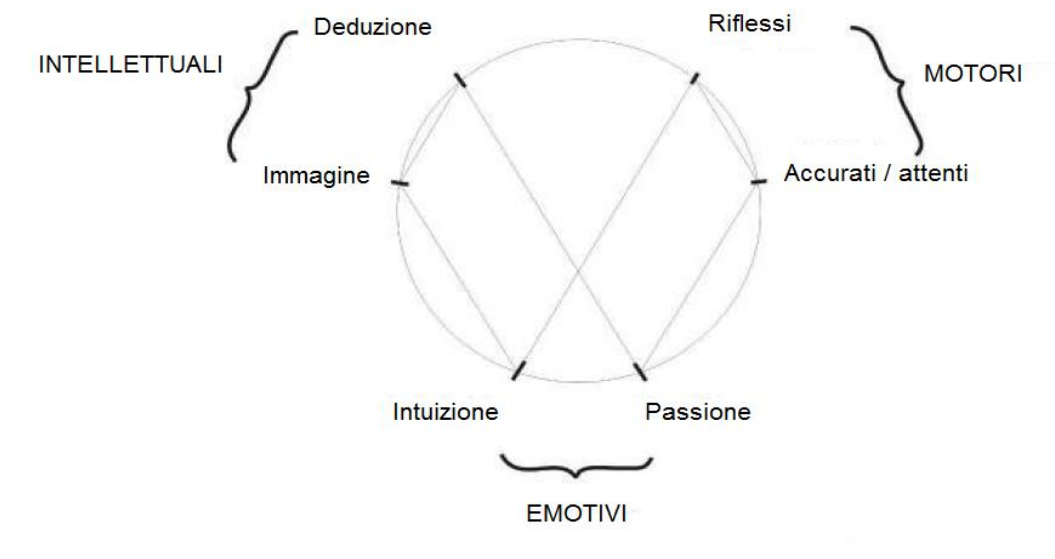
C'è tono quando si lavora con misura e proporzione. Le improvvisazioni nel gioco risultano inappropriate e fuori tono. Investigare, informarsi e creare nuovi giochi è possibile solo all'interno delle categorie di misura e proporzione.

II) Padronanza dell'Ufficio

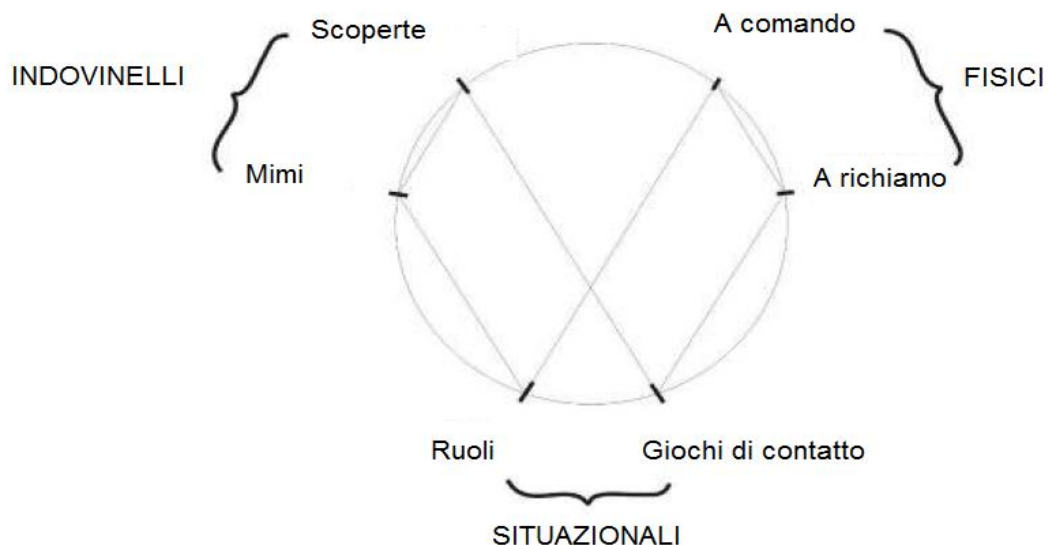
Si raggiunge il dominio dell'Ufficio quando si è in grado di eseguire qualsiasi gioco secondo la formula richiesta e con un effetto specializzato.

⁷ Il termine spagnolo "pulcritud", che in italiano si traduce come pulizia, ordine o cura, in questo contesto indica il rispetto delle regole e l'adesione alle proposte ludiche. Continuiamo a tradurlo come pulcritudine, poiché questo termine è di uso comune tra di noi. (N.d.T).

III) Atti



IV) Giochi



V) Procedimenti dell'Offizio Ludico

A) Misura e proporzione

Il numero aureo. La proporzione 3-5-8 e la sua simmetria. La divisione in due qualità. Le equivalenze. I complementi. Le opposizioni. Gli spostamenti. I fattori primari, secondari e terziari.

La proporzione del gioco composto. Il fattore di simulazione e la neutralità del "meccanismo interno".

Il neutro prodotto. Accordo e disaccordo di generi di giochi. Il numero 1/10.000 come gioco che mette in movimento minimo un meccanismo interno. Evidenziazione del meccanismo principale del gioco. Relazione tra proporzione e tempo.

B) Materiali

Giochi fisici, situazionali e indovinelli⁸.

C) Strumenti

Il corpo nel suo aspetto motorio. Lo spazio aperto e occasionalmente chiuso. Metronomo e contatore.

D) Metodi di preparazione

Il nucleo di ogni gioco. I suoi aspetti secondari e terziari.

E) Trattamento

Il gioco completo e le parti significative del gioco. Giochi composti. Giochi simbolici. Grandi giochi relazionati tra loro. Gioco dei giochi.

F) Presentazione

Il gioco visto da "fuori" o giocato da fuori e il gioco prodotto e giocato da officianti. Differenze di linguaggio e di procedimento nei due casi.

G) Produzione pratica

La conclusione o "armonizzazione"⁹ del gioco. Il tocco magistrale.

OFFIZIO LUDICO

NUCLEO E POSSIBILITA'

È fondamentale disporre di un nucleo concettuale di base relativamente stabile, riconoscendo al contempo le molteplici possibilità di espansione dell'Offizio. Quando parliamo di nucleo, ci riferiamo ai generi e alle categorie di giochi, alla loro struttura interna e al rispetto di elementi essenziali come la permanenza, la pulcritudine e il tono appropriato per ciascun gioco.

Parlando delle possibilità di espansione, ci riferiamo alle diverse direzioni che è possibile intraprendere partendo dal nucleo verso il mondo o verso il Lavoro. In altre parole, possiamo prendere un aspetto del gioco e svilupparlo con finalità interamente mondane e commerciali, oppure orientarlo verso il significato più profondo del Lavoro, come avviene nei giochi simbolici.

È anche possibile sviluppare singolarmente una parte specifica del gioco, come avviene in alcuni esercizi di ginnastica.

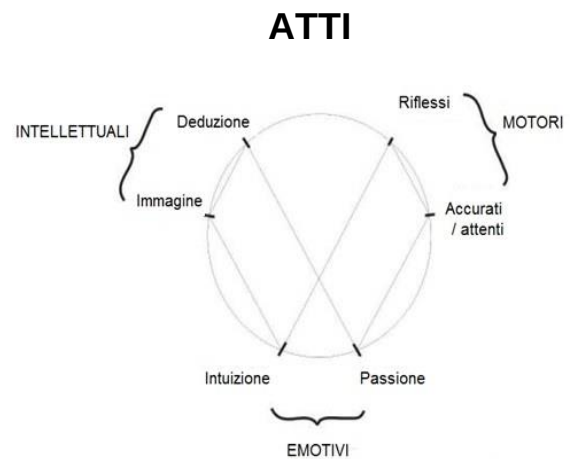
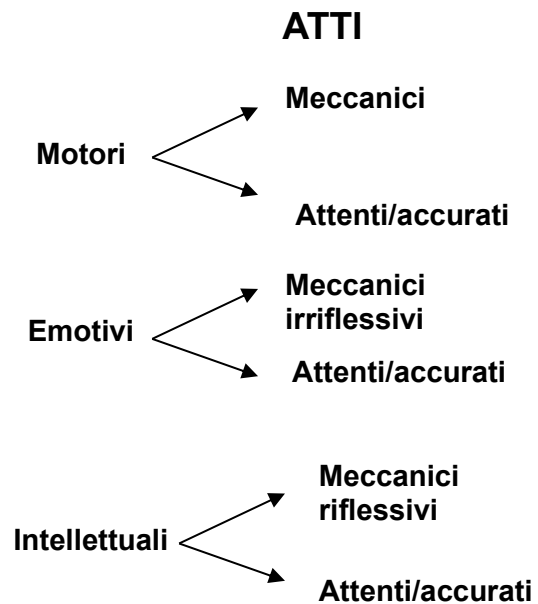
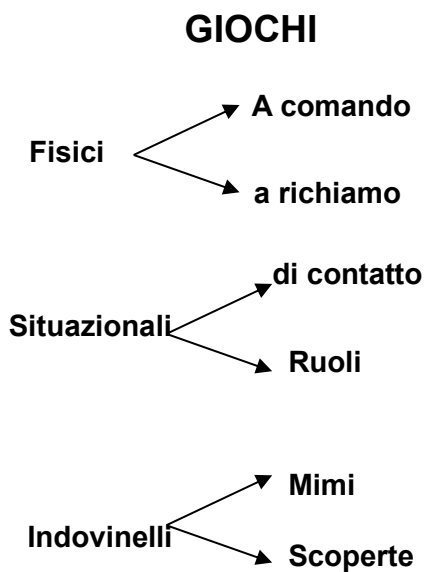
Ovviamente, la possibilità più ampia è quella dell'approfondimento, che implica lo studio e la sperimentazione sia della teoria che dei procedimenti, nonché la loro esecuzione, con l'obiettivo di raggiungere una padronanza completa dell'Offizio in tutti i suoi molteplici aspetti.

⁸ Il termine spagnolo "acertijo" nel testo si riferisce a giochi che coinvolgono la risoluzione di enigmi, indovinelli, rompicapo o giochi a chiave.(N.d.T.).

⁹ Il termine spagnolo "redondeo", che si traduce generalmente in italiano come arrotondamento, può indicare in questo contesto il bilanciamento o la combinazione di elementi del gioco in modo che funzionino insieme in modo armonioso. (N.d.T.)

SVILUPPO

Enneagrammi di base



Esistono due grandi generi di giochi: i giochi convenzionali e i giochi simbolici. I giochi convenzionali hanno un'origine popolare, mentre i giochi simbolici sono orientati al Lavoro. Attraverso questa classificazione, possiamo osservare che i tre grandi generi di giochi (fisici, situazionali e indovinelli) e le rispettive sottoclassi (giochi a comando e richiamo, di contatto e di ruolo, mimi e scoperte) permettono di classificare e sistematizzare tutti i giochi convenzionali (di origine popolare), collegandoli sia agli atti corrispondenti (motori, emotivi e intellettuali) sia ai loro aspetti meccanici e accurati. Inoltre, è possibile suddividerli ulteriormente nelle due categorie di giochi riflessivi e irriflessivi.

DESCRIZIONE

Nel **gioco fisico** predomina l'azione del corpo nella sua componente motoria. I giochi a comando richiedono risposte meccaniche più immediate e istintive, mentre quelli a richiamo stimolano l'attenzione motoria. Esempi rappresentativi di questa categoria sono il gioco del "pieno e vuoto" e il "gioco del fazzoletto".

Nei **giochi situazionali**, l'obiettivo è creare situazioni che stimolino atti emotivi di tipo passionale, legati alla parte meccanica del centro emotivo, e atti intuitivi, che richiedono più attenzione, come accade, ad esempio, nei giochi di "contatto" e di "ruolo". Tra gli esempi di giochi situazionali troviamo il "gioco del mago", il "ce l'hai" e le "teatralizzazioni". In alcuni casi, è necessaria la traduzione di giochi specifici nella terminologia propria di ciascun paese.

I **giochi a chiave** stimolano una mobilitazione intellettuale, coinvolgendo sia la parte meccanica del centro intellettuale (legata alle immagini), come nel caso del gioco dei mimi, sia quella che richiede una maggiore attenzione, come nei "giochi di scoperta". Esempi di queste due categorie sono i giochi d'imitazione e i giochi che richiedono la capacità di "rendersi conto".

Questi giochi possono rivelarsi utili per studiare gli atti interni, se questo è il nostro obiettivo. È interessante notare come ciò avvenga attraverso una sorta di introspezione che ci consente di comprendere i molteplici atti che mettiamo in atto. Questo processo risulta particolarmente interessante nelle fasi iniziali. Di conseguenza, tali giochi ci permettono non solo di esercitare l'introspezione, ma anche di allenare la capacità di dividere l'attenzione, ad esempio tra il gioco e la cura dello spazio.

Nei giochi simbolici si verifica un tipo diverso di operazione. Non si tratta di una molteplicità di atti e di un atto più generalizzato, ma piuttosto di un aumento della coscienza di sé, derivante dall'attenzione rivolta a sé stessi, richiesta dalle operazioni implicate in tali giochi.

In sintesi: da una parte ci orientiamo verso l'introspezione e la divisione attentionale, mentre dall'altra ci dirigiamo verso la coscienza di sé e l'incorporazione della metrica.

PERMANENZA, PULCRITUDINE E TONO

Permanenza

Per permanenza, intendiamo essenzialmente il completamento del piano di lavoro nelle sue varie possibilità, sia a breve che a medio termine. In altre parole, se pianifichiamo di giocare per due ore, è importante definire un piano e seguirlo fedelmente. Se ci proponiamo, invece, di praticare l'Offizio per un anno intero, sarà necessario adattare il piano con la giusta flessibilità.

In sintesi, il processo potrebbe evolversi come segue: dopo la presentazione o l'introduzione, ci immergiamo nella comprensione e nella sperimentazione dei procedimenti dell'Offizio. Questo approccio ci consentirà di acquisire gradualmente padronanza dell'Offizio.

Pulcritudine

Per pulcritudine, intendiamo il rispetto delle regole e l'adesione alle proposte ludiche. È importante sottolineare che ciascuna regola porta a determinati atti. Violare le regole significa deviare dai comportamenti appropriati, sostituendoli con altri non conformi. Ad esempio, se una regola prescrive di assumere un ruolo specifico ma decidiamo di adottarne uno diverso per puro piacere personale, ciò costituisce una mancanza di pulcritudine. Allo stesso modo, se durante i giochi simbolici perdiamo interesse nell'esercizio dell'Offizio a causa della noia, anche questo rappresenta una forma di mancanza di pulcritudine.

Tono

Per tono, intendiamo principalmente la metrica, in senso strettamente matematico.

Le misurazioni dello spazio sono espresse in metri, quelle del tempo sono indicate in ritmo, utilizzando un metronomo. È possibile anche utilizzare un contatore manuale per effettuare personalmente il conteggio.

PROCEDIMENTO

Qui esaminiamo la produzione, il trattamento e l'esercizio dei giochi. La proporzione si manifesta tra tre elementi principali: il numero di giocatori, il numero di regole e le dimensioni dell'ambiente di gioco. Ad esempio, un gioco con poche regole ma che prevede un gran numero di giocatori potrebbe risultare sproporzionato in spazi troppo piccoli o eccessivamente grandi, così come un gioco con regole che limitano il numero di partecipanti potrebbe risultare inadeguato in spazi troppo grandi, e così via...

La proporzione può essere osservata anche nei diversi tipi di atti coinvolti durante il gioco, che possono essere emotivi, motori o intellettuali. Per valutarli, possiamo adottare un criterio simile a quello utilizzato per misurare i bioritmi, impiegando una scala da 1 a 10. Ad esempio, in un gioco fisico potrebbero essere presenti anche atti intellettuali ed emotivi. Potremmo assegnare un "7" (corrispondente al "bioritmo" della motricità) agli atti motori, e attribuire un "3" e un "1" agli altri due tipi di atti. In questo modo, se ci sono atti primari, secondari e terziari, potremo classificarli di conseguenza.

Questo è evidente nei giochi popolari, che spesso perdono la loro struttura interna a causa del passaggio da un paese all'altro, dell'adattamento a nuove situazioni e della perdita di parti del gioco lungo il percorso. Al contrario, nei giochi creati seguendo una formula specifica, è possibile realizzare un gioco fisico meccanico con una componente emotiva secondaria attenta, e così via, sperimentando tutte le combinazioni desiderate.

Il neutro come veicolo, per noi, corrisponde alla struttura atto-oggetto. Si tratta di un atto di predisposizione a giocare in generale, in modo indeterminato, senza una direzione specifica verso un particolare gioco. Questa caratteristica ci consente di dirigere l'atto verso diverse forme di gioco. Il gioco è essenzialmente la "forma" gioco e non un gioco specifico. La forma-gioco ci permette di praticare una vasta gamma di giochi particolari, e non viceversa. Lo stesso principio si applica agli atti. Pertanto, la struttura atto-gioco funge da veicolo neutro per il nostro Ufficio.

L'estensione del gioco-atto può essere osservata nel tempo. Un gioco può concludersi, ad esempio, dopo un'ora, oppure prolungarsi nel tempo, ammettendo una maggiore o minore "diluizione". Nei "nostri giochi", notiamo che essi ammettono una lunga estensione temporale, poiché possono essere praticati per molto tempo senza che l'interesse diminuisca.

STRUMENTI

Come accade negli altri Uffici, anche nell'Ufficio ludico disponiamo di una serie di strumenti dedicati alle misurazioni, alla realizzazione di figure e alle spiegazioni.

Per la costruzione pratica dei Giochi Simbolici, facciamo uso della mandorla, del cerchio e del triangolo, mentre per le misurazioni ci avvaliamo del metronomo, dell'orologio e del cronometro. Il conteggio individuale viene effettuato dai singoli giocatori con un contatore manuale. Per le spiegazioni, possiamo utilizzare una lavagna.

È importante notare che, mentre nei giochi convenzionali non ci sono grandi difficoltà di misurazione, nei giochi simbolici la situazione è diversa. Per realizzare un gioco convenzionale,

basta avere un nucleo centrale e alcuni elementi secondari o terziari. Nei giochi simbolici, invece, abbiamo parti di diversi giochi che vengono combinate tra loro in modo da risultare “giochi di giochi”.

Per lo svolgimento dell’Offizio, solitamente utilizziamo spazi aperti che ci permettono di sviluppare la motricità, ma talvolta ricorriamo anche a spazi chiusi. I giochi da salotto, originariamente, erano modelli in scala ridotta di altri giochi praticati, ad esempio, in spazi più ampi.

“I NOSTRI GIOCHI” O GIOCHI SIMBOLICI

Si differenziano profondamente dai giochi convenzionali. Nei giochi convenzionali, si produce una mobilitazione fisica, ci si muove nello spazio, si interagisce con gli altri giocatori e, naturalmente, si attivano una serie di atti osservabili con una sorta d'introspezione. Nei "nostri giochi", invece, adottiamo una metrica precisa, sia esterna che interna, per tutte queste attività.

I lavori con figure provocano una serie di atti: il primo consiste nel seguire mentalmente la sequenza delle linee interne delle macchine e, poiché si tratta di un processo mentale, il seguimiento richiede atti di rappresentazione di tali linee. Il secondo atto riguarda la scansione del ritmo, mentre il terzo è legato al conteggio manuale che stiamo effettuando, il che comporta una profonda divisione dell’attenzione. Ognuna di queste attività mentali ha una durata temporale che può essere misurata.

VEDIAMO TRE CASI NEI GIOCHI SIMBOLICI

Mandorla

Si posizionano due piccole mandorle come contrassegno per indicare i vertici della mandorla più grande. Basandoci su di esse, tracciamo la mandorla maggiore, ma i percorsi devono essere fatti mentalmente. Questa figura ammette uno o due giocatori che, giocando contemporaneamente, percorrono la figura in direzioni opposte, arrivando infine a un punto di "collisione" che richiede rotazioni coordinate per essere superato in modo armonico. Il contatore manuale permette di stabilire relazioni con il metronomo (sia a tempo che in controtempo).

Successivamente, possiamo utilizzare il cronometro per misurare la durata del passaggio da un’estremità all’altra, nonché la precisione delle partenze e degli arrivi. La mandorla più grande sarà designata con la lettera M.

Triangolo:

Disegniamo l'enneagramma iniziando con un piccolo tracciato triangolare che posizioniamo al centro. Prolungando i suoi vertici, possiamo tracciare il cerchio. Una volta all’interno del cerchio, visualizziamo mentalmente la sequenza 1-2-4-8-7-5 propria dell'enneagramma. Questa figura ammette due, quattro o sei giocatori che, spostandosi lungo le linee interne immaginarie con un ritmo preciso, si ritroveranno in un punto di collisione che dovrà essere superato mediante rotazioni su sé stessi in direzioni opposte.

Disegniamo l'enneagramma con la lettera T.

Cerchio

Estendendo il cerchio più piccolo, otteniamo quello di dimensioni maggiori. In ogni caso, le dimensioni delle figure sono proporzionali al numero di giocatori. All’interno del cerchio, possiamo individuare le dodici “case” e mantenere mentalmente le linee interne (sestili, quadrature, opposizioni, ecc.). Il gioco ammette da uno a dodici giocatori, con il centro del cerchio come punto fisso di intersezione, oltre a tutte le possibili intersezioni che possono verificarsi tra le linee interne. Disegniamo il cerchio con la lettera R.

Proponiamo di sperimentare un gioco in cui “uno guida e l’altro segue”: il primo giocatore si muove in circolo lungo il perimetro del cerchio e improvvisamente cambia direzione per formare una

quadratura; il secondo giocatore deve eseguire lo stesso movimento, ma in modo simmetrico rispetto al primo. Possono esserci dunque da una a sei guide e da uno a sei giocatori che seguono le loro guide, con la possibilità di numerose intersezioni durante il gioco.

Nei giochi simbolici abbiamo:

- a) La rappresentazione delle linee mentali.
- b) Il mantenimento del ritmo.
- c) Il conteggio manuale, che ci porta a una divisione attenzionale profonda.

Questo spiega che possiamo lavorare con 1, 2 o 3 di questi punti o con nessuno di essi, a seconda del momento di apprendimento, finché non li si incorpora. Una volta che abbiamo incorporato il nucleo fondamentale, possiamo aggiungere altri elementi, come i giochi situazionali, fisici o i giochi a chiave. Questo ci porta nel campo dei giochi composti, arrivando infine al *gioco dei giochi*, attraverso la combinazione di figure.

RIASSUMENDO:

Abbiamo esaminato due grandi categorie di giochi: quelli convenzionali e quelli simbolici.

I giochi tradizionali, che derivano dalla tradizione popolare, tendono a una sorta di introspezione durante il loro svolgimento. Al contrario, i giochi simbolici sono funzionali al Lavoro e mirano ad acquisire coscienza di sé.

Nei giochi convenzionali la misurazione è relativa, mentre nei giochi simbolici è rigorosa e precisa.

Abbiamo analizzato due tipi di enneagramma: uno per gli atti e uno per i giochi.

Nei giochi simbolici, il nucleo fondamentale comprende la rappresentazione delle linee mentali, il mantenimento del ritmo e il conteggio manuale.

Nei giochi convenzionali i procedimenti sono più semplici, mentre nei “nostri giochi” sono più complessi.

L'enneagramma dei giochi non solo permette di creare nuovi giochi, ma anche di classificarli in tre generi e sei classi.

L'enneagramma degli atti, invece, consente di mettere in relazione gli atti con i giochi.

ICONOGRAFIA

I. INQUADRAMENTO GENERALE

A. Inquadramento dell'Ufficio all'interno delle categorie generali di tutti gli Uffici.

Come ogni lavoro negli Uffici, anche l'Iconografia risponde alla necessità di incorporare, mediante un supporto, le categorie di pulcritudine¹⁰, permanenza e tono.

- **Pulcritudine**

La pulcritudine, intesa come cura, si manifesta nell'ordine con cui eseguo le operazioni e nel modo in cui opero. Può essere vista anche come una "depurazione" che accompagna tutto il lavoro.

- **Permanenza**

Si riferisce al mantenimento del piano di lavoro, con attenzione a possibili deviazioni dalla linea che ci siamo proposti.

- **Tono**

Si riferisce alla proporzione, al rapporto armonico tra le diverse parti che si ottiene utilizzando la proporzione aurea come riferimento.

Adottare una visione strutturale ci permetterà di proporzionare "in" e non "per". Ad esempio, quando parliamo di un'icona proporzionata, non diciamo che lo è perché è costruita in base a un determinato modello di misurazione. Parliamo di proporzione quando riconosciamo una unità di misura, una relazione proporzionata tra l'insieme e le sue parti, tra le parti e i dettagli, e infine tra questi ultimi e l'insieme complessivo.

Pulcritudine, permanenza e tono costituiscono una struttura e non sono termini separati. Pertanto, non posso elaborare un piano completo se manca anche solo uno di questi tre elementi.

B. Padronanza dell'Ufficio

Si tratta dell'incorporazione di metrica, permanenza e pulcritudine, elementi che si riflettono in ogni fase del processo di produzione.

C. Icone riferite all'essere umano.

Per risolvere il problema del tema iconografico (l'essere umano), sono state utilizzate diverse prospettive.

In primo luogo, abbiamo preso in considerazione i vari momenti del processo temporale, ossia **le età**. Questo ci ha permesso di individuare una serie di temi che fungono da inquadramento per una varietà di contenuti.

Ad esempio, quando usiamo il termine "vecchio", notiamo che, anche se include già contenuti specifici, la sua ampia portata può servire come inquadramento per una varietà di attributi, simboli o segni.

¹⁰ In questo contesto, il termine "pulcritudine" assume il significato di attenzione e cura nella pulizia e nell'ordine. Il termine spagnolo "pulcritud" si traduce infatti in italiano come pulizia, ordine o cura. (NdT).

In secondo luogo, abbiamo utilizzato il sesso come punto di riferimento, come inquadramento specifico.

Nel caso degli anziani o degli adolescenti, abbiamo considerato il sesso come neutro o ambivalente (per indebolimento nei primi e indefinizione nei secondi). Questa distinzione, tuttavia, non è applicabile alle immagini di uomini, donne, giovani uomini o giovani donne.

Abbiamo anche considerato il bambino come possibile inquadramento (anche se non approfondiremo questo aspetto in questa sede).

In terzo luogo, abbiamo un ulteriore inquadramento, che è quello del carattere, della costituzione e della fisionomia.

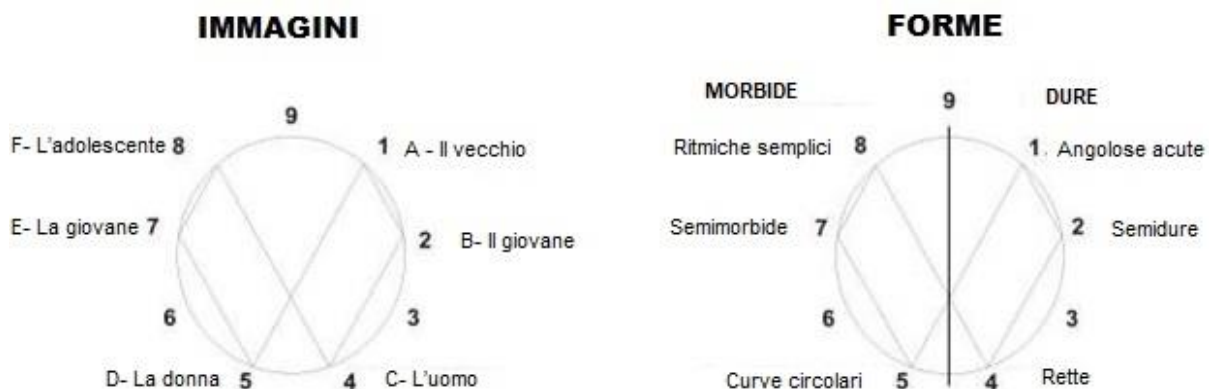
In sintesi, abbiamo un inquadramento generale, rappresentato dall'essere umano come riferimento, e tre inquadramenti più specifici, suddivisi in:

- 1) età
- 2) sesso
- 3) carattere, costituzione e fisionomia.

Tutti questi inquadramenti saranno ambiti per sensazioni angolose, curve, rette, ecc., che saranno così ordinate secondo una sequenza e una scala definite dal piano concepito. **È importante sottolineare che questo modo di operare ci consente di lavorare con lo spirito dell'offizio, senza dover necessariamente affrontare, in principio, questioni relative al significato simbolico, allegorico o segnico dell'icona.**

D. Enneagramma di immagini e forme

Presentazione:



Sviluppo dell'enneagramma di immagini

Ogni immagine funge da inquadramento per una triade valutativa interna composta da carattere, costituzione e fisionomia. Questa triade, a sua volta, svolge la funzione di inquadramento per un livello successivo: quello delle forme che scegliamo.

Diamo un'occhiata a questo quadro:

	A	B	C	D	E	F
Immagine	Il vecchio	Il Giovane	L'uomo	La donna	La Giovane	L'adolescente
Carattere	Rettilineo	Angoloso	Rigido	Curvilineo	Arrotondato	Flessibile
Costituzione	Magra	Muscolare	Massiccia	Abbondante	Snella	Allungata
Fisionomia	Severa	Aggressiva	Imponente	Benigna	Gentile	Allegra

Qui si osserva come A venga considerato in base al carattere rettilineo, alla costituzione magra e alla fisionomia severa. Tuttavia, queste attribuzioni non sono fisse, anche se rappresentano le caratteristiche che ci interessa utilizzare. È comunque possibile riconsiderare A (il Vecchio) anche utilizzando altri modelli, come C o F, trasformandolo così in un A rigido, massiccio e imponente, oppure in un A flessibile, allungato e allegro.

È il lavoro con queste triadi interne che ci permette di dare proporzione.

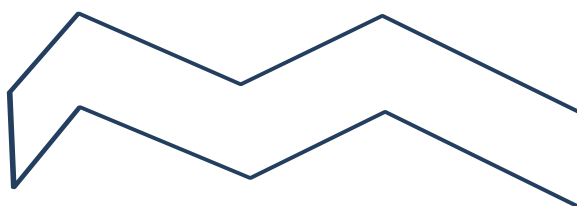
Vediamo un esempio: prendo l'immagine E (la giovane) come inquadramento generale. Osservando la sua triade, noto un carattere arrotondato e riconosco che potrei individuare molte altre forme con lo stesso carattere, il che va bene. Tuttavia, una volta scelta la forma, devo fissare il carattere delle altre immagini in relazione ad essa per comprenderla meglio. Per farlo, ricorro all'enneagramma, caricandolo con questi caratteri.

L'enneagramma si rivela utile per l'analisi, ma non è essenziale nel lavoro di esame¹¹ che affronteremo.

Per quanto riguarda le forme, possiamo distinguerle in due grandi categorie in base alle loro qualità: dure e morbide.



MORBIDE



DURE

Ogni forma può essere trasformata nelle sue qualità lavorando con le proprietà della forma opposta. Ad esempio, una forma piana e ondulata può essere modificata nei suoi attributi, passando da curvilinea a rettilinea.

Per ogni qualità, possiamo così distinguere tre forme:

- Per le **forme dure**, abbiamo angoli acuti e linee rette. Risultano intermedie quelle che hanno

¹¹ Esaminazione (lett.) indica l'atto o il processo di esaminare qualcosa in modo approfondito e accurato al fine di valutarne le caratteristiche, le qualità o gli aspetti pertinenti. (N.d.T.).

una proporzione maggiore di linee rette e una minore di angoli acuti.

- Le **forme morbide** comprendono curve circolari e sigma, che derivano dalla forma della lettera S. Le sigma hanno una componente di movimento che richiama una spirale.
- Le **forme intermedie** sono quelle che hanno una maggiore componente di curve circolari e una minore quantità di sigma.

Queste qualità e le relative forme-attributi ci consentono di comporre delle “palette”¹² equilibrate. Ad esempio, prendiamo un oggetto qualsiasi, come una lumaca, e osserviamolo da tre prospettive diverse. Questo oggetto si colloca tra le forme morbide per le sue qualità e al punto 7 dell’enneagramma per la sua forma.

Lavoro cercando la forma opposta (intermedia-dura) attraverso la modificazione delle sue qualità e completo la palette con le componenti delle forme intermedie.

Ora ho una comprensione più approfondita dell’oggetto e una serie di forme collegate ad esso. Posso quindi effettuare varie operazioni, generando forme diverse. Ad esempio, prendo la forma associata al punto 8 dell’enneagramma e quella associata al punto 4. Combinandole, ottengo una nuova forma che ha il primario nel punto 8 e il secondario nel punto 4, come risultato della proporzione enneagrammatica che ci indica più di 8 e meno di 4.

Successivamente, posso aumentare il terziario di curve di questa forma. Questo darà origine a un'altra forma, che manterrà lo stesso primario (8) mentre il suo secondario (4) si sposta. Di conseguenza, il risultato sarà 8-5-4.

Passiamo ora a esaminare un altro tema che ci aiuterà a chiarire il modo generale di operare.

II. PROCEDIMENTI

A. Convenzioni valide per ogni icona

Prima convenzione: “Si fa il vuoto a ogni modello umano”.

Questo vuoto, creato intenzionalmente, non si compensa con un modello ideale o epocale, ma piuttosto attraverso la ricerca di un riferimento, di una forma che possa fungere da supporto su un piano diverso da quello umano (geometrico, animale, vegetale o minerale).

Quindi, quando si struttura un piano generale o un Progetto, come ad esempio una struttura A-A-4-2, si compie un atto di ricerca che si dirige verso i diversi piani, operando per esclusione fino a completare le forme che fungeranno da supporto.

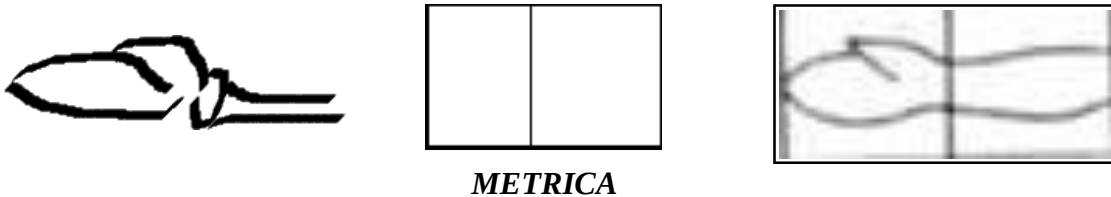
Seconda convenzione: “Le forme di un altro piano saranno strutturate in osservanza dei limiti imposti dalla metrica umana.”

Ad esempio, se sul piano vegetale troviamo un fiore che può essere utilizzato come forma di riferimento per progettare la mano di un individuo, sarà necessario ristrutturare la forma del fiore

¹² In generale, il termine "palette" si riferisce a una tavolozza, a una selezione o a un insieme di elementi legati tra loro, che possono essere colori, strumenti, o altre caratteristiche specifiche a seconda del contesto (N.d.T.).

seguendo la proporzione astratta della mano.

Vale a dire, prendendo in considerazione la relazione di misura tra le dita e il palmo della mano, e tra il palmo e il resto.



Il risultato è che, del piano umano, prendiamo esclusivamente la metrica, che rappresenta la sfera in cui si organizzano le forme degli altri piani.

Terza convenzione: “La metrica umana è a sua volta ristrutturata secondo la proporzione aurea”.

La metrica umana è quindi correlata a un adattamento aureo, che rappresenta, in ultima analisi, il principio organizzatore alla base di ciò che viene prodotto.

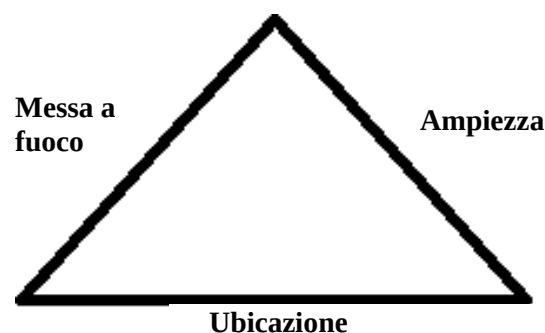
B. Metodo dell'esaminazione

L'esame rappresenta un'analisi essenziale per un buon lavoro nell'ufficio, poiché facilita il lavoro in equipe, favorendo la complementazione delle osservazioni di tutti gli osservatori e rendendoci indipendenti dal tempo e dallo spazio.

Ci alleniamo all'esame disegnando o modellando ciò che osserviamo. L'esame delle forme equivale, in questo contesto, al **metodo di estrazione della “materia prima” in altri Uffici.**

I quattro punti da tenere in considerazione in ogni esame sono:

- a) Astrazione del tema o del significato, per osservare l'oggetto nella sua forma.
- b) Stabilire l'interesse.
- c) Variare la prospettiva, accumulando osservazioni e mantenendo costante l'interesse. Ripetere il processo applicandolo ad altri interessi
- d) Sintetizzare le osservazioni e apportare aggiustamenti tramite generalizzazioni. Aiutarsi con l'enneagramma e la formula.



Nell'esame, dobbiamo tenere presente che non si tratta di arrivare a questa o a quella formula, ma di concentrarsi sul lavoro che deve essere fatto.

Prima di procedere con un esempio, è utile definire i termini che utilizzeremo quando parleremo di "interesse". Con questo termine, ci riferiamo all'**applicazione consapevole di un filtro selettivo prima di iniziare l'osservazione**.

Nel fare ciò, siamo consapevoli che emergeranno altri "filtri", ma ci atterremo esclusivamente ai dati forniti dal filtro primario che abbiamo applicato intenzionalmente. Decidiamo di concentrarci su tre interessi e di lavorare su ciascuno di essi separatamente.

Vediamo quindi la triade:

- **Volumetrico**
- **Limitazione per silhouette**
- **Geometrico**

Sappiamo che, attivando questa triade, emergeranno interessi complessi derivanti dalla loro combinazione, come la geometrizzazione della planimetria o del volume, la riduzione geometrica della silhouette, e così via. Tuttavia, nell'ambito dell'Offizio, ci interessa lavorare con i tre interessi specificati.

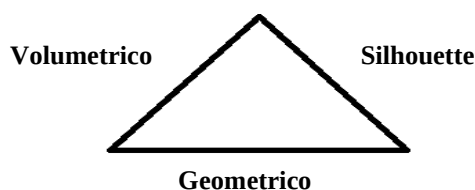
Nel primo caso, quello geometrico, l'intenzione è posta nella sintesi, riducendo l'oggetto osservato all'elemento geometrico più vicino (in generale, ci basiamo sulle linee rette). Si tratta di riconoscere la struttura geometrica dell'oggetto osservato.

Nel secondo caso, l'intenzione è focalizzata sulla silhouette dell'oggetto, sui suoi contorni e su come esso "si ritaglia" nello spazio. Per fare ciò, generalmente ci basiamo sull'osservazione sia della figura che dello sfondo. Osservare la silhouette dello spazio tra gli oggetti è un altro modo di guardare, poiché la nostra visione abituale è rivolta a percepire gli oggetti nello spazio.

Nel terzo caso, l'intenzione è quella di mettere in risalto la spazialità, enfatizzando volumi, spessori, sporgenze, incavi e completando anche le parti non visibili, ricorrendo a linee tratteggiate, righe, incisioni, eccetera (in generale, si usano linee curve). In questo esame, sarà utile osservare come la forma "modelli la luce", verificando se lo fa con transizioni fluide o con passaggi e contrasti netti.

Un altro termine che ci interessa definire è quello di prospettiva: con esso ci riferiamo all'ubicazione spaziale in relazione all'oggetto. Ci interessa anche l'ampiezza dello sguardo e, infine, il grado di maggiore o minore definizione dell'oggetto osservato, ossia ciò che chiamiamo "messa a fuoco".

Così, abbiamo questa triade:



Cambiando l'ubicazione, anche la forma cambia. Modificando l'ampiezza, cambia l'inquadratura (passando dall'insieme alla parte o ai dettagli). Inoltre, variando la “messa a fuoco”, rendo più definito o più sfocato l'oggetto che sto osservando. Questo adattamento visivo si basa sull'accomodazione oculare che ci consente di passare da una visione ravvicinata a una più distante.

La triade dell'interesse e quella della prospettiva ci consentono di elaborare un piano completo di osservazione prima dell'esame. Ad esempio: prendiamo in considerazione un oggetto e facciamo un piano che includa:

INTERESSE: Geometrico – Silhouette – Volumetrico

UBICAZIONE: Tre diverse ubicazioni dell'osservatore per ogni interesse

AMPIEZZA: Visione d'insieme

Infine, dobbiamo considerare se, nell'esame generale, prevale la tendenza alla dispersione (tipica delle punte) o alla concentrazione (tipica delle linee curve).

Passiamo ora all'esame della metrica.

C. Metrica Umana

Abbiamo già visto che la proporzione deve essere intesa come una struttura. Le proporzioni umane sono semplici rapporti di misura facili da ricordare e applicare. Ad esempio, si nota (vedi tavola delle proporzioni del corpo umano¹³) che il corpo umano ha la lunghezza approssimativa di otto teste, ma anche di dieci mani, sei piedi, ventuno dita o trentadue nasi. La clavicola misura quanto una mano, l'omero misura due mani o quattro dita medie, l'avambraccio è lungo quanto tre dita medie, misura che corrisponde anche alla distanza tra i capezzoli, e così via.

Nella tavola si osserva che il dito medio corrisponde al segmento minore del segmento totale della lunghezza della testa, mentre il segmento maggiore corrisponde alla distanza dal polso fino all'estremità del pollice. Un rapporto simile si trova anche tra il piede e la mano.

Comprendendo questo principio relazionale di proporzione, è facile capire che non dobbiamo necessariamente attenerci a un canone o a un modello, poiché ogni icona richiede un'analisi e una soluzione specifica. Gli esempi di misurazione riportati sono quelli tradizionalmente più utilizzati e comuni tra diversi popoli.

D. Lavoro sperimentale

Il lavoro di sperimentazione comprende la padronanza dei diversi temi che abbiamo sviluppato. È in questo lavoro che il tono (metrica), la permanenza e la pulcritudine devono essere esercitate al massimo.

Nella selezione di sei immagini presentate qui come esempi¹⁴, abbiamo seguito alcuni criteri per individuare punti di riferimento su altri piani, che riteniamo opportuno spiegare. Un criterio è stato il centro di gravità: in tutte le immagini, il centro è stato collocato nel torso, attorno al quale sono state organizzate le altre parti. Così, in ogni immagine, si è cercato di individuare nelle teste degli

¹³ La tavola menzionata non è allegata al testo spagnolo. (NdT)

¹⁴ Le illustrazioni citate non sono presenti nella versione spagnola. (NdT).

animali la forma di riferimento per affrontare il problema.

Il nostro criterio è stato quello di prendere un piano e assegnare a ciascun individuo una porzione degli elementi di tale piano. Abbiamo fatto così con il piano vegetale, cercando riferimenti per il nostro “Vecchio” nelle radici e nelle cortecce, per l'uomo nei tronchi, per il giovane nei rami, per la giovane nei fiori, per l'adolescente nei gambi e per la donna nei frutti.

Questo lavoro di sperimentazione ci collega al lavoro di arricchimento dell'archivio delle forme.

E. Archivio delle forme

Come in ogni Offizio, abbiamo un archivio che abbiamo diviso in sezioni che stiamo arricchendo e che contribuisce a favorire molteplici connessioni tra coloro che praticano l'Offizio.

Le sezioni sono:

Immagini: raccolta dei dati sperimentali per ciascuna delle tavole (A, B, C, D, E, F)

Forme: raccolta dei dati in base alle forme primarie dei vari piani (geometrico, minerale, vegetale, animale).

Abbiamo deciso di presentare le schede di questi lavori in formato ridotto (13x8 cm). Questo ci permetterà di realizzare i disegni di studio in qualunque formato e ridurli in un secondo momento, guadagnando in qualità e operatività.

F. Strumenti e materiali

L'attrezzatura minima per l'iconografia include gli strumenti di base per il disegno, paste per modellare (come argilla, cera, carta), un compasso comune, un compasso aureo e un righello. Con questi strumenti è possibile lavorare. Tuttavia, ogni materiale potrebbe richiedere strumenti specifici, che definiamo come strumentazione ausiliaria.

Rispetto ai materiali, pensiamo che questo enneagramma ausiliare possa essere di qualche utilità.

