

I Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual (CiDIAP)

3 al 5 de noviembre de 2005 | Facultad de Bellas Artes | UNLP

Cosicidad y el principio dialógico

**Nancy Adriana PONTORIERO | Miguel Ángel BASEGGIO | Silvia VIVES |
Iván MARTÍNEZ | Andrés MATTAR | Alejandro TAPIA | Andrea SEGURA**

Eje temático: Lenguajes múltiples

Latido, paso, vuelo, salto... palabras del movimiento... la lucha incansable entre el movimiento y los barrotes de la materia las instantaneidades y los constantes vuelcos nos sumergen en un mar de constante flujo pero cada tanto la materia... el cuerpo... la cárcel los retrocesos y límites en nuestra autopista hacia el movimiento el cerco de la permanencia... lejos, cerca del horizonte, la fusión el momento en que la materia es el vehículo y no el obstáculo. La concreción del flujo la espacialización del tiempo el movimiento... solo eso.

COSICIDAD: “Ensayo Exploratorio de Ideas para la Producción Objetual”, propone un espacio proyectual para la exploración lúdica de ideas generadoras de juegos de ajedrez.

Morin nos dice que se sustituye al paradigma de disyunción/reducción/unidimensionalización por un paradigma de distinción/conjunción que permita distinguir sin desarticular, asociar sin identificar o reducir, es decir el EROS Y TANATOS relacionados.

La Complejidad es el desafío, no la respuesta. El paradigma de la complejidad es una empresa que se esta gestando, que vendrá de la mano de nuevos conceptos, de nuevas visiones, de interrogantes e incertidumbre, de nuevos descubrimientos, y de nuevas reflexiones que se conectaran y reunirán. Es una apertura teórica, una teoría abierta que requiere lo más simple y lo más difícil: "cambiar las bases de partida del razonamiento dice Morin, “Unir, unir. Se ha convertido para mí, no en la palabra clave sino en la idea-madre. El conocimiento que une es el conocimiento complejo”.

La complejidad es un tejido de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados: presenta la paradoja de lo uno y lo múltiple

En síntesis el paradigma de simplicidad es un paradigma que pone orden en el universo, y persigue al desorden. El orden se reduce a una ley, a un principio. La simplicidad ve a lo uno y ve a lo múltiple, pero no puede ver que lo Uno puede, al mismo tiempo, ser Múltiple.

Hay tres principios sobre los cuales construye Morin lo que podría ser el paradigma de la complejidad, uno de ellos es EL PRINCIPIO DIALOGICO.

PRINCIPIO DIALÓGICO: Por lo que se refiere a la idea de dialógica, esta permite relacionar temas antagonistas que están al límite de lo contradictorio. Lo que quiere decir que dos lógicas, dos principios, se unen sin que la dualidad se pierda en la unidad; de donde resulta la idea de "unidualidad".

La experiencia

En el marco de la exploración del proceso de diseño a través de un nuevo instrumento teórico, el esquema conceptual de la Asignatura Electiva **COSICIDAD, "Ensayo Exploratorio de Ideas para la Producción Objetual"**, se pretende alcanzar una constante renovación y validación conceptual en el campo del Diseño, posibilitando una mayor integración entre pensamiento y concepción proyectual.

La Unidad temática adoptada en el proceso de diseño esta referida al estudio del proceso de resemantización del juego de ajedrez.

De las seis experiencias exploratorias (principio de recursividad) que se desarrollan en COSICIDAD, el juego de ajedrez "ESENCIA", nace a partir de la experiencia 4, por tener un CAMPO REFERENCIAL HISTORICO como fue "BAUHAUS" y del ARTE, como la DANZA, desde su inicio y entre los dos campos referenciales se plantea el PRINCIPIO DIALOGICO.

La Bauhaus, laboratorio de ideas que contribuyó a la formación de un lenguaje formal inspirado en la época abordando distintas escalas del Diseño, propuso en el Campo Objetual el rediseño del juego de ajedrez partiendo del reduccionismo de la forma y del movimiento de cada pieza, convirtiéndose éste en el estímulo motivador de nuestra propia exploración de ideas, sustentado en una visión poética de la materia a tallar, el yeso.

La construcción de un trazado regulador, soporte virtual de la forma a generar, sobre el total de caras que conforman al cubo de yeso producto de las figuras rectas o curvas del estímulo motivador de la DANZA ARABE, es determinante en el tallado de las piezas componentes del juego.

La acción, como estrategia

Se pretende tomar como estrategia a la acción, El dominio de la acción es muy aleatorio, muy incierto. Nos impone una conciencia muy aguda de los elementos aleatorios, las derivas, las bifurcaciones, y nos impone la reflexión sobre la complejidad misma.

La acción nos permite ir delimitando un provisorio UNIVERSO, un provisorio LUGAR DE APROXIMACIONES

En la incertidumbre de nuestro presente, y dentro de la practica proyectual, podemos aventurarnos a decir que EL JUEGO ESENCIA la realidad de objeto, se desborda y se instala como un instrumento proyectual al ser tomado como un estímulo referencial para nuevos desarrollos formales.

La acción supone complejidad, es decir, elementos aleatorios, azar, iniciativa, decisión, conciencia de las derivas y de las transformaciones.

Debemos intentar siempre nuevos ejercicios del borde y del desborde, siempre estar en el limite, explorar y explotar posibilidades, hasta trasmutar, superar para olvidar antiguas modalidades de encuentros, y operar las determinaciones de la ESPACIALIDAD, por que en esta se GENERA, se DISFRUTA, se NIEGA un LUGAR, conformados por múltiples encuentros para el HABITAR DEL HOMBRE.

Desde la Complejidad podemos incorporar pensamientos diversos y destacar por ejemplo el de Popper, que nos dice: *“Las teorías son instrumentos, pero también son algo más. Una teoría puede ser verdadera o falsa. Podemos no ser capaces de decidir si es verdadera o falsa, pero con gran frecuencia podemos juzgar las teorías desde el punto de vista de sí se aproxima más que otra a la verdad”*.

Rescatamos el concepto de APROXIMACIONES, para poder describir nuestro juego ESENCIA.

Cuatro aproximaciones

APROXIMACIÓN I

Entiendo el mundo desde la complejidad y la fluidez en movimiento, conviven en esta visión múltiples corrientes: caos, complejidad, filosofía.

Desde esta perspectiva la realidad es una superposición de procesos en constante flujo, para entenderla es fundamental incorporar la idea de temporalidad, de escenario.

Nuestra adolescencia consiste en estudiarla cuadro por cuadro... sin reconocer su carácter de fluida.

APROXIMACIÓN II

Racionalizar un proceso de diseño implica en gran parte evidenciar las relaciones que se producen en nuestra mente.

Mientras se encuentra en el momento de la creación. Estas relaciones pueden tener muchos niveles de conciencia, uno de los caminos es intentar reconocer con distintos grados de exactitud los actores o conceptos implicados y las posibles tensiones y relaciones entre ellos.

En este caso en particular, se han puesto en juego conceptos que tienen que ver con el ajedrez, la danza, y conceptos relacionados con la Bauhaus como escuela de pensamiento de diseño.

APROXIMACIÓN III

Razón	Principio dialógico	Pasión
Bauhaus		Baile árabe
Abstracción	conceptos	Estética
Racional		Fluidez
Movimiento		Liviandad
Curvo/Recto – Lleno/Vacío – Cuadrado/Círculo – Completo/Incompleto – Materia/Virtual – Cosa/Espacio		

APROXIMACIÓN IV

Esta Aproximación trata el camino recorrido del JUEGO ESENCIA sobre el Diagrama del Modelo Teórico Relacional de THC III, DI, FAUD, UNSJ - 2005

CONSTRUCCIÓN Del DIAGRAMA RELACIONAL:

LA TRIADA POPPERIANA organiza la impronta geométrica del diagrama relacional, opción por un posicionamiento RACIONAL., pero como sistema provisional.

Constituida por el MUNDO 1: De las cosas materiales y la realidad condicionante. La obra a concretar, la realidad a crear o creada. Podemos asociarlo al MUNDO DE LOS OBJETOS; El

MUNDO 2: De lo subjetivo, del diseñador con su personalidad, su inteligencia, su sensibilidad, Podemos asociarlo al MUNDO DEL DISEÑADOR; y el MUNDO 3: de la cultura, Enunciados teóricos, Corpus disciplinar, Tradiciones, Podemos asociarlo al MUNDO DE LAS TEORIAS.

LA PENTADA DE LAS ACCIONES INCLUSIVAS DEL DISEÑO O PILARES DE LA PROYECCION (visión construida del diseño de carácter exploratoria) incluida y relacionada dentro del sistema de la organización formal materializada por la triada referida anteriormente.

Esta construcción relacional del Diseño significa explorar en el pensamiento filosófico de Occidente.

Martín Heidegger nos hace comprender que el hombre es un ser que tiene lenguaje, por ende, la importancia que le asigna a su acción de comunicación.

Este filósofo considera que existen tres acciones esenciales humanas: Pensar, Construir y Habitar. La reinterpretación de esta postura, adecuándola al campo del Diseño Objetual, permite leerla como: Pensar, Construir y Comunicar, lo cual supone un fuerte énfasis en los mensajes expresados por el objeto.

Giles Deleuze propone como acciones esenciales del hombre: Pensar, Crear y Resistir; donde el último concepto puede ser leído como Valorar, ya que Resistir supone “cuestionar”, “poner en crisis”, “juzgar”.

La postura de pensamiento filosófico deleuziano enfatiza la acción de gestación de las cosas, lo cual nos habilita a concluir que de no existir creación alguna, no existe algo para comunicar, por ende, afirmamos que la acción Crear es previa a la acción Comunicar; siendo la acción Pensar común a ambos filósofos.

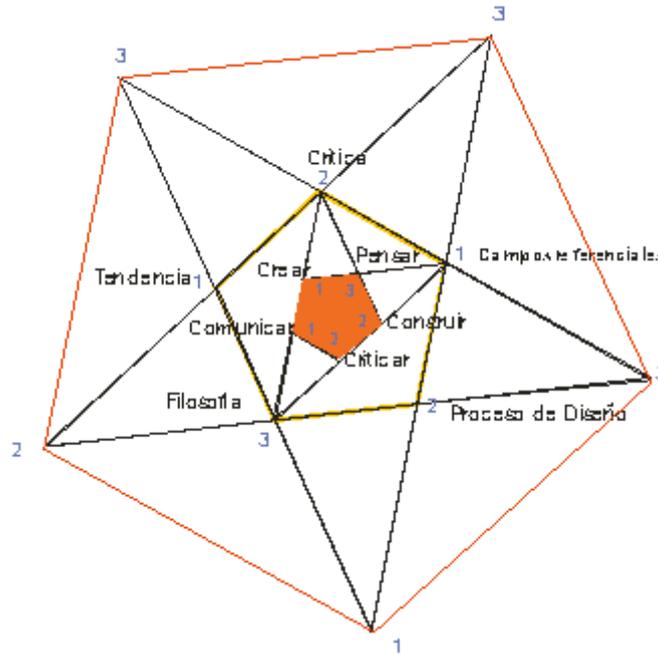
Visto desde esta perspectiva podemos considerar las 5 cinco ACCIONES ESENCIALES INCLUSIVAS producto del pensamiento de los mencionados filósofos CREAR – PENSAR (común a ambos) – CONSTRUIR – VALORAR y COMUNICAR.

Y con los elementos de LA PENTADA DEL DISEÑO: FILOSOFIA, CRITICA, CAMPOS REFERENCIALES, PROCESOS DE DISEÑO, TENDENCIAS DEL DISEÑO (Elementos conformado por un importante MARCO CONCEPTUAL PROPIO producto de un amplio desarrollo ESPACIAL Y TEMPORAL de las distintas acciones esenciales inclusivas de las disciplinas proyectuales). Incluida también dentro del sistema de la organización formal materializada por la triada Popperiana.

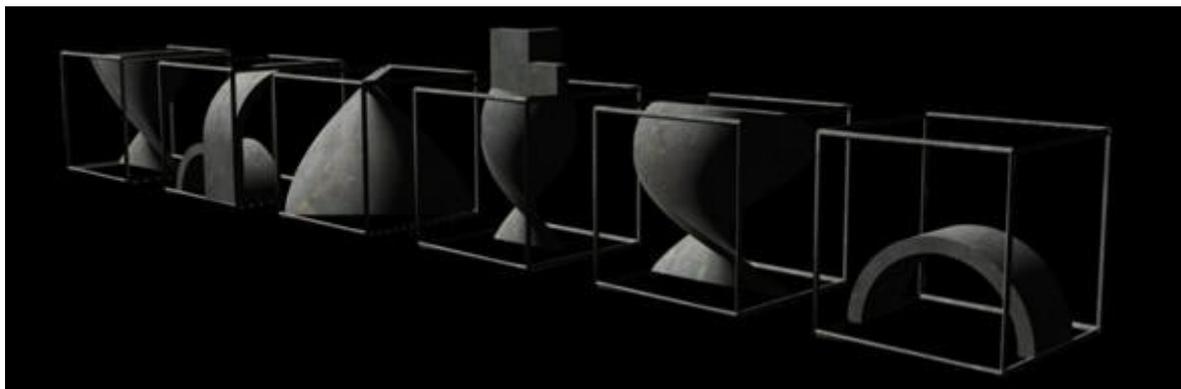
RELACION ESENCIA/ DIAGRAMA RELACIONAL:

ESENCIA, al encontrarse dentro del proceso de diseño de COSICIDAD, recorre LA PENTADA DE LAS ACCIONES INCLUSIVAS DEL DISEÑO (CREAR – PENSAR CONSTRUIR – VALORAR y COMUNICAR) y se instala en el extremo derecho del diagrama relacional de LA PENTADA DEL DISEÑO, con los elementos: FILOSOFIA, CAMPOS REFERENCIALES, PROCESOS DE DISEÑO

DIAGRAMA RELACIONAL DE LOS MUNDOS DE POPPER, LA PENTADA DE LAS ACCIONES INCLUSIVAS Y LA PENTADA DEL DISEÑO.



El juego inercia



Juego de ajedrez "Esencia", autor Iván Martínez, Cosicidad, 2005, Di. Faud, UNSJ

El Peón fue la última de las piezas en ser generada, quizás porque la simpleza de su movimiento hacia mas complejo su abordaje, sobre todo teniendo en cuenta su presencia en el tablero (la mitad de las piezas son peones). Se busco una imagen contundente, que reflejara cierto sacrificio y

abnegación, conceptos que considero son inherentes a la pieza desde la significación, no es una pieza que transmita mucho dinamismo creo por lo limitado de sus movimientos.

La Torre fue una de las primeras piezas junto con el alfil, en aparecer, creo que la relación entre movimiento, generatrices, direcciones, ha dado como resultado una forma bastante clara (legible) en donde puede verse fácilmente la naturaleza del movimiento de la pieza.

El caballo es una pieza muy curiosa del ajedrez teniendo en cuenta que el juego esta planteado en términos de movimiento, es decir, desde el movimiento es la pieza más difícil porque es la única pieza con movimiento en mas de una dirección a la vez, por otro lado, desde la significación existían para mi conceptos que lo atravesaban como fuerza, impulso, y que condicionaban la morfología del objeto, la relación aquí con el movimiento es muy pregnante.

El Alfil, pieza bastante clara desde la morfogénesis, recrea casi directamente el movimiento en el tablero (en diagonal) creo que por tener mayor grado de torsión que otras piezas transmite mayor grado de dinamismo

La Reina es la pieza más poderosa del tablero, y la más dinámica, por lo tanto se busco que la imagen de esta fuera de poder por un lado y de extremo dinamismo por otro, el giro total (Torsión) contiene todas las posibles direcciones posibles de movimiento.

Se busco una pieza simple, dinámica y contundente, conceptos que creo desde lo significativo son acordes.

El Rey debido a su importancia se diferencia de los demás (es la única pieza que se sale del cubo contenedor, esto es algo que planteo desde lo significativo, ya que siempre en la antigua batalla la vida del rey era lo maspreciado (de allí su posición privilegiada) y sus caballeros y vasallos mientras luchaban debían verlo con vida desde cualquier lugar, es por eso que su altura es mayor. contiene al igual que la reina todos los posibles movimientos, pero su sección es menor porque si bien es lo mas alto en la escala jerárquica su poder y movimiento es limitado.

LOS RETROCESOS Y LÍMITES EN NUESTRA AUTOPISTA HACIA EL MOVIMIENTO

EL CERCO DE LA PERMANENCIA...

LEJOS, CERCA DEL HORIZONTE, LA FUSION

EL MOMENTO EN QUE LA MATERIA ES EL VEHICULO Y NO EL OBSTACULO.

LA CONCRECION DEL FLUJO

LA ESPACIALIZACION DEL TIEMPO

EL MOVIMIENTO...SOLO ESO

REFERENCIAS

Asignatura Electiva:

COSICIDAD: Ensayo exploratorio de ideas para la producción objetual , FAUD, UNSJ

Carreras: DISEÑO INDUSTRIAL Y ARQUITECTURA Y URBANISMO

Resolución N° 100/98-CD-FAUD, N° 025/99 - CS-UNSJ- DISEÑO INDUSTRIAL

Resolución N° 2/2003 -CD-FAUD, ARQUITECTURA Y URBANISMO.

Prof titular: Arq. Miguel Angel Baseggio,

Prof Asociado: Arq. Nancy Adriana Pontoriero

JTP: Arq. Silvia Elena Vives

JTP: Arq. Andrés Mattar

JTP: Arq. Alejandro Tapia

Ayudante: Andrea Segura

Proyectos desarrollados

Proyecto: "COSICIDAD" ¿Un neologismo en el campo del Diseño Objetual?, (P.I.P.E.D. Resolución: 8/98 - CD -FAUD), Área: Teoría, Historia y Crítica, año 2000 - 2001 - 2002. Aval y ejecución: FAUD, UNSJ, Estado del proyecto: concluido, Subsidio: Cicitca, Pertenece al Programa de Incentivos, Código: 21/A 120, Dirección del proyecto: Arq. Miguel Angel Baseggio,

Proyecto: "COSICIDAD" - La huella heráldica de la cultura vitivinícola de Cuyo en el juego de ajedrez, (P.I.P.E.D. Resolución: 8/98 - CD -FAUD), Área: Teoría, Historia y Crítica, año 2003 - 2005 Aval y ejecución: FAUD, UNSJ, Estado del proyecto: en ejecución, Subsidio: Cicitca, Pertenece al programa de Incentivo, Código: 21/A 392, Dirección del proyecto: Arq. Miguel Angel Baseggio.

Cátedra: TEORÍA, HISTORIA Y CRÍTICA III - 2005

Prof. Titular: Arq. Miguel Angel Baseggio

JTP: Arq. Silvia Elena Vives

Referencias bibliográficas

Alessi, Alberto ; Starck, Philippe: *Philippe Starck Distordre*, Milán, editado por Marco Droit, Roger-Pol(1998): *En Compañía de los Filósofos*, Buenos Aires, Fondo de la Cultura Económica.

Gaarder, Jostein: *El Mundo de Sofía*, Madrid, Editorial Siruela , 1994.

Gómez, Gabriel Mario: *Historia del Ajedrez*, Buenos Aires, Planeta, 1998.

Goytía, Noemí, 2001 "Cuando la Idea se Construye", Editorial SEREEN, Córdoba.

Jung, Carl Gustav: *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona, Paidós, 1991.

Meneguzzo – Electa, 1996, Traducción Experimenta Nº 12, Madrid.

Schnieper Campos, Jacques-A.: *Diccionario de Heráldica*, Madrid, Editorial El Ateneo-Libsa, 2001.

Popper, Kart R. 1997, KNOWLEDGE AND THE BODY-MIND PROBLEM. IN DEFENCE OF INTERACCIÓN, "El Cuerpo y la mente", Olga Domínguez Scheidereiter, Ediciones Paidós Ibérica S.A, Barcelona.

<http://www.lander.es/~lmisa/complej3.html> Textos Edgar Morin

TEXTO PROPOSITIVO, DIAGRAMATICO DEL MODELO TEORICO RELACIONAL PARA EL DISEÑO. "Los Modos del Pensar Relacional Diagramático" Prof. Titular: Arq. Miguel Angel Baseggio, JTP: Arq. Silvia Elena Vives - 2005

MIGUEL ANGEL BASEGGIO

Arquitecto, Facultad de Arquitectura - U.N.S.J, año: 1985. Profesor Titular Semi-Exclusivo, Efectivo, Cátedra: Teoría, Historia y Crítica III y extensión de tareas al Programa de Investigación Pedagógica Experimental en Diseño (PIPED), Unidad: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (U.N.S.J, Carrera Diseño Industrial. Profesor Adjunto, Semi-Exclusivo. Efectivo, Cátedra: Morfología III, Unidad: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (U.N.S.J), Carrera de Arquitectura y Urbanismo. Miembro del Tribunal Académico de la Universidad Nacional De San Juan. Se ha desempeñado como Codirector y Director de proyectos en el marco del Programa de Incentivos. Responsable del programa "Puesta en Valor, Colección Carrieri", FAUD.

mabaseggio@hotmail.com, baseggioma@yahoo.com.ar

NANCY ADRIANA PONTORIERO

Arquitecto, Universidad Nacional de San Juan. Otorgado en San Juan. Profesor Asociado, Semi-exclusivo, efectivo, a cargo de la cátedra Teoría, historia y crítica II, c/ Extensión de Tareas al Programa de Investigación Pedagógica Experimental en Diseño (PIPED). Unidad: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (U.N.S.J). Se ha desempeñado como Codirectora de proyectos en el marco del Programa de Incentivos. Responsable del programa "Puesta en Valor, Colección Carrieri", FAUD. adriaponti@hotmail.com