

---

## I Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual (CiDIAP)

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

# Cosicidad es “el camino que sube desde la oscuridad de la caverna”

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

Eje temático: Lenguaje múltiples

...Imagínate a unas personas que habitan una caverna subterránea. Están sentadas de espaldas a la entrada, atadas de pies y manos, de modo que sólo pueden mirar hacia la pared de la caverna.

Detrás de ellas hay un muro alto, y por detrás del muro caminan unos seres que se asemejan a las personas. Levantan diversas figuras por encima del borde del muro.

Detrás de estas figuras, arde una hoguera, por lo que se dibujan sombras llameantes contra la pared de la caverna.

Lo único que pueden ver esos moradores de la caverna es, por tanto, ese “teatro de sombras”. Han estado sentados en la misma postura desde que nacieron, y creen, por ello, que las sombras son lo único que existe...

### **COSICIDAD es “el camino que sube desde la oscuridad de la caverna”**

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

La esencia de COSICIDAD es la “imaginación” y es la “crítica”, el germen de la innovación. Quien logre integrar ambas será protagonista de su propio proceso de creación, de la génesis del juego de los juegos, del juego de la vida y de las grandezas y miserias humanas, de la génesis de un juego de ajedrez impregnado de todo el encanto del Cosmos, y, en esta ocasión, de la génesis de un juego cuyo diseño será alusivo a la cultura musical argentina.

...Imagínate ahora que uno de los habitantes de la caverna empieza a preguntarse de dónde vienen todas esas sombras de la pared de la caverna y, al final, consigue soltarse.

¿Qué crees que sucede cuando se vuelve hacia las figuras que son sostenidas por detrás del muro? Evidentemente, lo primero que ocurrirá es que la fuerte luz le cegará. También le cegarán las figuras nítidas, ya que, hasta ese momento, sólo había visto las sombras de las mismas...

El Juego de Ajedrez “Tango” expresa la esencia del TANGO DANZA, siendo Federico Heredia su protagonista, quien, así, se convierte en su creador e intérprete.

Así, a través de la exploración lúdica en el espacio proyectual COSICIDAD, alcanza la sintonía entre ambos estímulos de diseño, es decir, entre el movimiento de las piezas del Juego de Ajedrez BAUHAUS, y las figuras representadas en el TANGO DANZA.

...Si consiguiera atravesar el muro y el fuego, y salir a la naturaleza, fuera de la caverna, la luz le cegaría aún más. Pero después de haberse restregado los ojos, se habría dado cuenta de la belleza de todo. Por primera vez, vería colores y siluetas nítidas.

Vería verdaderos animales y flores, de los que las figuras de la caverna sólo eran malas copias. Pero, también entonces, se preguntaría a sí mismo de dónde vienen todos los animales y las flores.

Entonces vería el sol en el cielo, y comprendería que es el sol el que da vida a todas las flores y animales de la naturaleza, de la misma manera que podía ver las sombras en la caverna gracias a la hoguera...

El autor del Juego de Ajedrez “Tango” genera una simbiosis entre sus dos pasiones, el TANGO y el Ajedrez, ya que observa que comparten las mismas características, las que luego materializa en las diferentes figuras.

A partir de este paralelismo, funde las frías y estáticas piezas de Ajedrez con las formas del TANGO haciendo de esto un amor combinado, y, otorgándole, así, vida a las mismas.

La Torre encontró allí, de manera exquisita, cómo se mezcla esta construcción que simboliza la impenetrabilidad con una postura rígida que, a su vez, da sensación de seguridad, la misma seguridad que la mujer siente al ser tomada y guiada por su pareja en el momento de comenzar a bailar coreografías y pasos en forma recta, pasos que se confunden entre ellos porque se siguen, se cruzan, se sacan y se entrelazan unos y otros, siempre en forma lineal y recta.

Este baile imaginario puede continuar con el Caballo; aquí, nos encontramos con la habilidad de los saltos y piruetas en el aire que realiza la mujer, pero siempre sustentados con una base firme, su pareja.

Formas ondulantes que encontramos confundidas cual si fueran las crines de un brioso corcel se confunden con los movimientos cadenciosos de los cuerpos al danzar.

El Alfil camina hacia el encuentro de sus contrincantes de manera firme con pasos en contratiempo que marcan diagonales, seguro y siempre directo hacia su objetivo, conquistar a su adversario.

Esta conquista es la misma que hombre y mujer muestran quedando fundidos en una sola figura porque además de los pasos coreográficos existe todo un movimiento comprometido entre los cuerpos desde los pies hasta la mirada, en cada pieza se desarrolla en forma distinta pero con la misma pasión y objetivo, la conquista.

La Reina con su gracia y delicadeza es quien más tiene que soportar este juego sin perder su feminidad al moverse por todo el tablero cual si fuese una pista de baile, ésta se despliega con los pasos más complicados y veloces, giros, contra giros, sacadas, ganchos con saltos, pasos cruzados, largos, cortos, retrocediendo, en forma diagonal, y con un despliegue significativo.

El Rey, con sus ceremoniosos desplazamientos de pasos en dos tiempos y sostenidos hacia todas las direcciones, lentamente, uno a la vez, se asegura de que la partida continúe. Este señor de cabeza coronada hace que toda aquella pieza que se mueve a su alrededor cumpla su función de la manera más efectiva, llegar al objetivo por todos perseguidos, la conquista. Esta conquista es la que siempre apreciamos cuando vemos y sentimos al Tango.

El Peón, luchador sagaz, es el que permite que todas las piezas nombradas tengan la oportunidad de actuar en este escenario virtual, el tablero.

Para ejecutar esta coreografía se necesita más que figuras complicadas.

Se necesita la mayor convicción para que cada paso simple de éste, dé la sensación de la seguridad y firmeza sobre el tablero, para empezar una batalla.

...Pero, al final, vuelve a bajar a la caverna para intentar convencer a los demás que las imágenes de la pared son sólo copias centelleantes de las cosas reales...

...Ahora sí, el feliz morador de la caverna se va corriendo a la naturaleza, celebrando su libertad recién conquistada...



Producción COSICIDAD

Dirección: arq. Miguel A. Baseggio – Fotografía: arq. Alejandro Tapia



Ajedrez "Tango" - Federico Heredia

## 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

VIDEO PROGRAMA DE TV. UNIVERSIDAD Y SOCIEDAD, CANAL 8, SAN JUAN.

**“COSICIDAD es “el camino que sube desde la oscuridad de la caverna”.**

AUTORES: CREACOM, fecha de emisión 30/07/05.

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, Codirección: Arq. Nancy Adriana Pontoriero.

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, Codirección: Arq. Nancy Adriana Pontoriero.

## Bibliografía

Roger-Pol Droit. (1998): *En Compañía de los Filósofos*, Buenos Aires, Fondo de la Cultura Económica.

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

Alberto Alessi & Philippe Starck: *Philippe Starck Distordre*, Milán, editado por Marco Meneguzzo – Electa, 1996, Traducción Experimenta Nº 12, Madrid.

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

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

## 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](mailto:mabaseggio@hotmail.com), [baseggioma@yahoo.com.ar](mailto: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](mailto:adriaponti@hotmail.com)