

2° Encuentro de Investigadores de Ciencias Sociales de la Región Centro Oeste

Área Temática: Comunicación, educación y cultura

COSICIDAD 2002: “VALOR DE LA CULTURA COMO RECURSO DE UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE DEL DISEÑO”

"COSICIDAD " es un Neologismo en el campo del Diseño Objetual

Alberto ALESSI¹ propone la búsqueda de una “nueva simplicidad” en el diseño, alcanzar el corazón de las cosas, acercarse a la “esencia” del objeto, a la esencia de su “tipo”.

Consideramos que, este proyecto de investigación es una contribución más para ayudar a la construcción del concepto de **“COSICIDAD”**, concepto que -a futuro-puede ser ampliado y precisado, aún más, como fruto de nuevas investigaciones que aporten a su desarrollo.

“COSICIDAD: Ensayo Exploratorio de Ideas para la Producción Objetual” implica un eje de exploración proyectual con una complejidad creciente.

“COSICIDAD” es la "voluntad de Ser de la materia" concretizada mediante la relación armónica entre los pilares de la proyectación: **CREATIVIDAD - IDEA - MATERIALIDAD - VALORACION – COMUNICACIÓN.**

Transitar su eje de exploración significa experimentar los niveles de pensamiento propuestos por Moshe CASPI² –mito, concepto, innovación– a partir de un proceso creativo que permita “descubrirle o inventarle posibilidades a la Realidad” y traducirlas en objetos de diseño capaces de transmitir su esencia.

Autores expositores: arq. Miguel Angel Baseggio, arq. Nancy Adriana Pontoriero

Co-autores asistentes: arq. Silvia Vives, arq. Andrés Mattar, arq. Alejandro Tapia, ayte. Andrea Segura

*Universidad Nacional de San Juan - Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño
Departamento de Diseño Industrial - SubArea Pensamiento Proyectual,
mabaseggio@hotmail.com.*

“COSICIDAD”, *significa explorar en el pensamiento filosófico de Occidente.*

HEIDEGGER³ 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 cuál supone un fuerte énfasis en la transmisión de mensajes implícitos en el objeto que los vehiculiza.

GILES DELEUZE⁴ propone como acciones esenciales del hombre: PENSAR, CREAR y RESISTIR, concepto este último que puede ser leído como VALORAR, ya que RESISTIR supone “Cuestionar”, “Poner en crisis”, “Juzgar”.

Esta postura del pensamiento filosófico enfatiza la acción de gestación de las cosas, lo cuál nos habilita a concluir que si no existe creación alguna, no existe algo para comunicar, es decir, que afirmamos a la acción CREAR como previa a la de COMUNICAR.

La acción del PENSAR es común a ambos filósofos.

Visto desde esta perspectiva, los pilares de la proyectación - CREATIVIDAD - IDEA - MATERIALIDAD - VALORACION – COMUNICACIÓN – expresan su directa relación con tales sistemas de pensamiento, ya que CREATIVIDAD y COMUNICACIÓN aluden directamente a las acciones CREAR y COMUNICAR, respectivamente, en tanto que IDEA, MATERIALIDAD y VALORACIÓN se correlacionan con las de PENSAR, CONSTRUIR y VALORAR, respectivamente.

Si recordamos que “COSICIDAD” es la voluntad de Ser de la materia concretizada mediante la relación armónica entre los pilares de la proyectación, y que entre los parámetros de medición que establecen dicha relación armónica se encuentra el de “REFLEXION” sobre el producto obtenido a partir de la aplicación del SÓLIDO DE ORIGEN y del SÓLIDO DE LA COSA, ambos componentes del eje de exploración conjuntamente con los pilares de la proyectación anteriormente citados, en consecuencia, podemos inferir la presencia del pensamiento socrático y aristotélico en el citado eje.

SÓCRATES⁵ realiza un aporte fundamental a la filosofía, descubre lo que llamamos “Conceptos”.

Mientras que, ARISTÓTELES⁶ aporta su teoría de la causalidad, mediante la cuál, promueve las cuatro causas que contienen los actos: Causa materialis / Causa formalis /Causa efficiens / Causa finalis, y nos posibilita el análisis de la “cosa” a través de la estructura del Ser: substancia / cantidad / cualidad / relación / lugar / tiempo / acción / pasión / posición / estado.

La aplicación del Método de ensayo y supresión de error de **POPPER**⁷, permite justificar variantes en la investigación exploratoria mediante la ampliación del Marco Teórico:

Método de ensayo y supresión de error de Karl POPPER, plantea: ***"Partimos de un problema, intentamos resolverlo elaborando una teoría provisoria como solución provisoria, éste es nuestro ensayo. Por medio de pruebas críticas eliminamos los errores; como resultado, surge un nuevo problema (o varios).***

Con la distancia que separa a estos problemas, se puede estimar el progreso, o, el aumento logrado de conocimiento".

Es decir, POPPER enuncia el problema y la solución que propone ("*El cuerpo y la mente*"):

El problema: ¿Cómo aumentar el conocimiento?

La solución: Un Esquema Tetraédrico

P1 - TT - EE - P2

P1- Problema inicial (Teórico o Práctico)

TT- Teoría Provisional que ofrecemos con el objetivo de resolver dicho problema

EE- Proceso de eliminación de errores por medio de pruebas críticas o de discusión crítica

P2: Nuevos problemas, es decir, los problemas que emergen de la discusión y de las pruebas

En síntesis, recorrer el eje de exploración es incorporar diversos sistemas del pensamiento filosófico para alcanzar la esencia de los objetos, llegando al corazón de los mismos hasta lograr la expresión formal de su "COSICIDAD".

COSICIDAD 2002: "Valor Lúdico de una Experiencia de Aprendizaje del Diseño"

En el Ciclo Lectivo 2002 se producen ajustes al proceso de exploración proyectual realizado en los Ciclos 1999 – 2000 - 2001, fundamentalmente en el “estímulo” de la exploración, en este caso, ampliar el mundo cultural, los mundos de la música y la danza, particularmente del Tango, y el mundo de la representación teatral, la expresión corporal del Ajedrez

Viviente, traduciéndose en resultados de mayor significación, por su aporte creativo, por la relación social y afectiva entre los protagonistas de esta experiencia.

Experiencia Taller N°1

“Exploración en el inconsciente individual y colectivo”

IDEA - ACCION ⇒ "Modelar" la arcilla dejándose llevar por la música y la danza
Evocando los conceptos NOSTALGIA /PASIÓN / CONQUISTA

Experiencia Taller N°2

Exploración dialéctica en "pre formas" y "formas" desencadenadas a partir de: imágenes que aluden al tango y al ajedrez

IDEA - ACCION ⇒ "Buscar" FORMAS DIALECTICAS que aludan a los siguientes conceptos:
SEDUCCIÓN - RIVALIDAD
TRANSGRESION - ORDEN
UNION - SEPARACIÓN

Experiencia Taller N°3

“Exploración dialéctica en formas que representan al rey desencadenadas a partir de: imágenes que provienen del cine y que aluden al tango y al ajedrez “

IDEA - ACCION ⇒ "Modelar" la arcilla expresando el mundo interior del personaje TYRRELL, en la película de ciencia-ficción “BLADE RUNNER”.

"Modelar" la arcilla expresando el mundo interior del personaje CHOLO, en la película “TANGO DESNUDO”.

Experiencia Taller N° 4

“Exploración dialéctica en formas desencadenadas a partir de: imágenes que provienen del rediseño del juego de ajedrez propuesto por bauhaus y de figuras representadas en el tango danza”

IDEA - ACCION ⇒ “Reinterpretación, generación y tallado a partir de la dialéctica entre los estímulos: el rediseño del Juego de Ajedrez propuesto por BAUHAUS y las figuras representadas en el TANGO DANZA, mediante placas y cubos de yeso, registrando las ideas de movimiento que surjan de las piezas componentes del Juego de Ajedrez”.

EXPERIENCIA TALLER N° 5

Exploración, desde una visión poética, en “FORMAS” desencadenadas a partir de un sólido generado por la ordenación vertical de cuatro generatrices sinusoidales producto de la dialéctica entre los estímulos que exaltan el lenguaje corporal: la representación teatral de las piezas del Juego de Ajedrez -PEON, CABALLO y REINA- y su interpretación a través del Tango-Danza.

IDEA - ACCION ⇒ “Reinterpretación, generación y tallado, desde una visión poética, a partir de un sólido generado por la ordenación vertical de cuatro generatrices sinusoidales producto de la dialéctica entre los estímulos que exaltan el lenguaje corporal: la representación teatral de las piezas del Juego de Ajedrez -PEON, CABALLO y REINA- y su interpretación a través del Tango-Danza.

EXPERIENCIA TALLER N° 6

Exploración en formas desencadenadas a partir del proceso de resemantización del Juego de Ajedrez en la cultura occidental

IDEA - ACCION ⇒ "Resemantizar" el juego de ajedrez insertándolo en un Modelo cultural referente del siglo S.XXI.

COSICIDAD 2002 alcanza la dimensión de un proyecto cultural en la convergencia de **Ajedrez** y **Tango** -el primero como vehículo de **valor educativo: “Aprender a Pensar”**, el otro, como patrimonio cultural de nuestro país, aporta la **agregación de valor simbólico** a la producción objetual - con el objetivo de potenciar el **“valor lúdico de una experiencia de aprendizaje del Diseño”**.

COSICIDAD 2002 significa la interrelación dialéctica de dos ejes diagramáticos, el EJE TIEMPO y el EJE DE EXPLORACIÓN PROYECTUAL, ambos conectados en una experiencia de carácter lúdico.

La búsqueda permanente en **COSICIDAD 2002** nos permite recorrer el EJE TIEMPO conectando experiencias del pasado, nuestros **RECUERDOS**, con experiencias futuras , nuestros **SUEÑOS**. Pero, este juego, simultáneamente, propone intentar alcanzar el corazón de los objetos, su **ESENCIA**, para lo cual necesita traducirse en múltiples expresiones formales, **REFERENCIA** de diferentes campos disciplinares: ARTE / HISTORIA / NATURALEZA / CIENCIA-TECNOLOGIA.

De tal forma, cada **SUEÑO**, cada posibilidad de “Ser” de la materia, alude a su **ESENCIA**, evoca **RECUERDOS** y expresa una metamorfosis sin fin de su **REFERENCIA**.

En **COSICIDAD 2002**, el campo de **REFERENCIA** es el ARTE, los mundos de la **música** y la **danza**, particularmente del **Tango**, y el mundo de la **representación teatral**, la expresión corporal del **Ajedrez Viviente**, surgiendo así el estímulo de la exploración en este Ciclo Lectivo; aclarando que el estímulo es objeto de una vivencia colectiva compartida por alumnos, docentes y artistas participantes, y donde, un “alumno-usuario” en dialéctica permanente con el “alumno-diseñador” hacen de ésta una experiencia de características singulares.

REFERENCIAS:

Asignatura Electiva: "COSICIDAD: Ensayo Exploratorio de Ideas para la Producción Objetual". Diseño Industrial – FAUD – UNSJ.

Equipo Docente (1999 – 2001) : Arq. Miguel Angel Baseggio, Arq. Nancy Adriana Pontoriero, Arq. Adriana Potenzoni, Arq. Silvia Vives, Arq. Andrés Mattar, Arq. Alejandro Tapia.

Equipo Docente (2002) : Arq. Miguel Angel Baseggio, Arq. Nancy Adriana Pontoriero, Arq. Silvia Vives, Arq. Andrés Mattar, Arq. Alejandro Tapia.

Proyecto de Investigación: "COSICIDAD" ¿Un Neologismo en el Campo del Diseño Objetual? (2000 – 2002), FAUD – UNSJ.

Director: Arq. Miguel Angel Baseggio, Co Directora: Arq. Nancy Adriana Pontoriero
Integrantes:, Arq. Silvia Vives, Arq. Adriana Potenzoni (2000 – 2001), Ayte. Andrea Segura (2002)

¹ Meneguzzo M. (1996). Título del artículo. Starck distorsionador. Nombre de la Revista, Experimenta N° 12, pag. 67-82

² Caspi M. (1997) “La inteligencia es un término demagógico” Entrevista de Halperin Jorge, Opinión, Clarín, pag. 20, 21

³ Heidegger M. (1994) Construir, Habitar, Pensar. Traducción de Eustaquio Barjau, en conferencias y artículos, Serbal, Barcelona.

⁴ Deleuze G . Pensar, Crear, Resistir. Archipiélago – Cuadernos de crítica de la Cultura. Carpeta n° 17

⁵ Garcia Morente Manuel (1952). Título del Libro. Lecciones Preliminares de filosofía: Editorial. Losada, S. A. pag. 87.

⁶ Garcia Morente Manuel (1952). Título del Libro. Lecciones Preliminares de filosofía: Editorial. Losada, S. A. pag. 114,115.

⁷ Popper K. R. (1997). Título del Libro. El cuerpo y la mente: Editorial. Paidós. pag. 42, 45.