

# IDENTIDADES TERRITORIALES Y PROTAGONISTAS, UNA CONSTRUCCIÓN DE ARGUMENTOS FORMALES SIMBÓLICOS

ESTELA CAROSSIA, MARCELO ULIARTE, GABRIEL PENISI

Nombre: Estela Carossia, Arquitecta, (Coll N° 1437 - oeste. Rivadavia, Prov. de San Juan, Arg., 1959).

Dirección: Universidad Nacional de San Juan, Av. Ignacio de la Roza N° 590 oeste, Rivadavia, San Juan 5400, Argentina.

E-mail: [estela.carossia@gmail.com](mailto:estela.carossia@gmail.com)

Áreas de interés: Forma: identidad contextual - Gestión de proyectos en desarrollo territorial - Dinámica de Sistemas Complejos

- Docente investigadora Cat. II, Prof. Titular: cátedra Génesis Formal III, Diseño Industrial y cátedra Lenguaje Formal II. Diseño Gráfico -FAUD - UNSJ
- Responsable. Programa: Promoción de la Innovación, el Desarrollo Tecnológico y la Competitividad y Programa Diseñador en la Empresa "ProDise" FAUD UNSJ - SECITI – INTI - Consejera Superior. Titular Docente UNSJ. Gestión 2016 a 2020.
- Publicaciones actuales: "Cooperación, integración y desarrollo productivo local una gestión instructiva" -"Una estrategia sistémica, la innovación como resultado del aprendizaje, la cooperación y conciliación" - "Gestos formales y sus fronteras, mediaciones y producciones creativas inclusivas" - "Mutaciones formales gráficas; relato, espacio y tiempo"

Nombre: Marcelo Uliarte, Arquitecto, (Kalejman oeste N° 233 Rivadavia. Prov. de San Juan, Arg., 1966).

Dirección: Universidad Nacional de San Juan, Av. Ignacio de la Roza N° 590 oeste, Rivadavia, San Juan 5400, Argentina.

E-mail: [uliertemarclo@yahoo.com.ar](mailto:uliertemarclo@yahoo.com.ar)

Áreas de interés: Lenguajes, expresiones, representaciones plásticas formales.

- Docente Adjunto Lenguaje Formal I, Jefe de trabajos prácticos en cátedras Lenguaje Formal II DG y Génesis Formal II DI
- Título: *Protagonistas, hechos y escenarios de una narración gráfica en movimiento* Expo FAUD UNSJ. Muestra Producción Académica. cátedra Génesis Formal II, Diseño Gráfico. Salón de Exposición Conte Grand. Catálogo ISBN 978-950-605-718-3. Octubre 21a 24./2014
- Título: *Historias no contadas*. Exposición individual en el Museo Provincial de Bellas Artes Franklin Rawson. Marzo, Abril y Mayo 2018.

Nombre: Gabriel Penisi, Diseñador Industrial, (Saúl Quiroga norte N° 566. Rivadavia. Prov. de San Juan, Arg.1983).

Dirección: Universidad Nacional de San Juan, Av. Ignacio de la Roza N° 590 oeste, Rivadavia, San Juan 5400, Argentina.

E-mail: [gabopenisi@gmail.com](mailto:gabopenisi@gmail.com)

Áreas de interés: Forma, materialidad, aplicación tecnológica. Fundamentación matemática de la forma.

- Jefe de Trabajo Prácticos en la Cátedra de "Estadística Aplicada al Diseño". Carrera: Diseño Industrial – FAUD – UNSJ desde el 2016.
- Jefe de Trabajo Prácticos en la Cátedra de "Taller de Diseño". Carrera: Ingeniería Mecánica – FI – UNSJ desde el 2018.
- Adscripto como Jefe de Trabajo Prácticos en la Cátedra de "Génesis Formal III". Carrera: Diseño Industrial – FAUD – UNSJ desde el 2016.

## Resumen:

Nuestra exposición configura una exploración, resultado de una práctica realizada en la asignatura Génesis Forma III, del tercer nivel de la carrera de Diseño Industrial en la FAUD de la UNSJ. La experiencia surge a partir de un campo conceptual que nos permite definir la visión. Una reflexión sobre los términos; *"cultura, habitus, interfaz, diseño"*, nos acercan a delimitar *"Las formas de la producción"* entendiendo a las mismas; como emergentes de la distinción entre hecho físico y hecho social, como constructora de significados propios del ambiente real, como acción manifiesta del objeto/producto; mediador social.

La actividad didáctica busca producir conocimiento instrumental a fin de: a) percibir a la forma como creadora de significados y productora de prácticas culturales en las relaciones conviviales que intermedian: territorio-usuario-objeto-producto y b) construir diagnósticos al servicio de la acción proyectual.

La estrategia se valida a partir del análisis en el perfil de identidades territorial y de la caracterización de los protagonistas definidos para la acción; descubriendo indicios, patrones y propuesta de valor. La práctica es concebidas a través de exploraciones formales, jerarquizando la relación de interfaz (territorio-usuario-objeto-producto); a escala urbana: *"una creación objetual"*, a escala humana: *"una creación producto"*, proyectando una *génesis formal estética-simbólica-situacional*; que revela la trascendencia propia del sitio y su identidad interactiva.

## 1 INTRODUCCION

Consideramos, que asumir responsablemente un compromiso social en la educación superior implica, tener en cuenta dimensiones éticas, comunitarias, epistemológicas y metodológicas. Es por eso que valoramos aquellas prácticas enmarcadas en las concepciones de saberes situados o contextualizados, en donde es posible articular dos dimensiones imprescindibles en las prácticas: la dimensión comunitaria y la dimensión pedagógica. Para mostrar esta cuestión, de cómo validar el conocimiento, problema epistemológico fundamental, nos apoyamos en líneas explicativas de varios autores que parecen convergentes, y complementarios de las cuestiones planteadas.

## 2 ARGUMENTOS PARA PENSAR

Consecutivamente analizamos cuestiones inherentes al campo de la génesis formal en el contexto objetual, para comprender en primer término desde que lente debemos observar su campo de estudio y que debemos caracterizar, analizar y cuál es el modo en que disponemos para plasmarlo. La significación formal fue claramente expresada por Tomás Maldonado (Óp. Cit. P. 20) en su concepción referente al rol del diseño industrial, concibiendo a las "propiedades formales como resultantes de un proceso creativo, que culmina en el producto y que conjuga factores funcionales, técnicos, económicos, sociales y culturales:

*... "El diseño industrial es una actividad proyectual que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos producidos industrialmente. Por propiedades formales no hay que entender tan sólo las características exteriores, sino, sobre todo, las relaciones funcionales y estructurales que hacen que un objeto tenga una unidad coherente, desde el punto de vista tanto del productor como del usuario"...*

Para mostrar esta cuestión de cómo validar el conocimiento, problema epistemológico fundamental, nos apoyamos en líneas de pensamiento de autores que parecen convergentes, y complementarios de los argumentos esbozados. La definición de "cultura" que propone García Canclini (1979), nos introduce a la comprensión de nuestro campo de estudio. Toda producción de sentido que es al mismo tiempo material y simbólica, representa y reproduce la realidad, las estructuras materiales, un sistema social, su visión de cultura:

*... "Tal vez la principal transformación del término cultura, a la que estamos asistiendo, es el pasaje del estudio de la cultura en entidades locales a la necesidad de reconocer la interculturalidad... La cultura no es vista entonces, como una propiedad de individuos o de grupos, sino crean un proceso de in diferenciación"...*

Estas visiones nos proyectan partir de la idea de que, en las ciudades y objeto/productos ya es impertinente hablar de la separación entre lo culto y lo popular, porque cada vez se mezclan más y se desdibujan. Esta fragmentación de la cultura urbana y objetual donde se mezclan lo tradicional y lo moderno, se redefine además por la incorporación de la cultura masiva a la tele participación, la cual permite repensar los espacios de socialización. La construcción de las prácticas sociales, respecto al posicionamiento del sujeto frente al experimento del conocimiento, está conceptualmente precisada en el enfoque de Pierre Bourdieu (1991a), en su término "habitus":

*... "Construir la noción de habitus como sistema de esquemas adquiridos que funcionan en estado práctico, como categorías de percepción y de apreciación o como principios de clasificación, al mismo tiempo que como principios organizadores de la acción, era constituir al agente social en su verdad de operador práctico de construcción de objetos"...*

Así, los dominios de interacción entre objetos y usuarios, esa relación de "interfaz" donde el producto del acto de diseño ya no es necesariamente el objeto, está definida significativamente por Gui Bonsiepe (1975. P. 178) expresando:

*... "Puede resumirse lo esencial del diseño industrial de la siguiente forma: - El diseñador industrial se preocupa, sobre todo, aunque no exclusivamente, del mejoramiento de las cualidades de uso de los productos industriales. Desde el punto de vista del diseño, un producto es, en primer lugar, un objeto que ofrece un servicio y por lo tanto, satisface las necesidades del usuario. - El diseñador industrial se preocupa de la determinación de las cualidades formales; es decir, de la creación de la fisonomía de*

*los productos y sistemas de productos que forman un componente del ambiente artificial del hombre. El diseño Industrial es una actividad innovativa, insertada en el marco general de la innovación tecnológica”...*

El “diseño” objetual es un medio que contiene notas de carácter material y al mismo tiempo teórico – reflexivo, uno de sus objetivos, es resolver la complejidad de los procesos formales, reconociendo destinatarios, estrategias y contextos que permiten poner en valor la identidad cultural propia de un territorio y de su tiempo, y a partir de su producción se convierten en fruto, en interés y en utilidad.



*Figura 1. Componentes configurantes de las “formas” de la producción (elaboración propia)*

### **3 LA PRAXIS: SUCOMPLEJIDAD Y DIVERSIDAD**

Tomaremos como componentes vinculantes, la forma como objeto material y con expresión espacial, la forma como sustancia capaz de producir una consecuencia en su relación con el sujeto, la forma como creación social de sentido, impulsora de significados y productora de prácticas culturales. Por lo tanto definir los saberes que integraran tal práctica, no nos exime de reflexionar acerca de: 1. Cuál es el campo conceptual que nos aporta el definir el enfoque. 2. Qué perspectiva metodológica nos emprende a la acción. 3. Cómo vamos a evidenciar y validar sus producciones: Su ética.

En el campo de la generación formal hay un hacer común en nuestra praxis que es: a) estimular el sentido de la responsabilidad compartida, confianza, creatividad, compromiso; b) definir objetivos, identificando oportunidades y problemas c) orientar y contribuir a la integración de actividades y visiones, valorando y reconociendo la experiencia, autoridad y capacidad de cada uno y, d) estimular el aprendizaje colaborativo, es decir, la experiencia para inspirar razonamientos que nos permitan a las personas comprender, analizar, evaluar, sintetizar y aplicar la información conducente. GAIRÍN S. J. (2007:22-23 y 2008:3) nos cita cuatro procesos: *Socialización*: (Cultura Organizativa). *Exteriorización*: (Producción/Innovación). *Combinación*: (Procesamiento de la Información). *Interiorización*: (Aprendizaje Organizativo). Entendemos pues que, en más o menos medida, cada uno de ellos, pasará por las siguientes etapas y por estadios: a) Etapa 1 de Acceso y Motivación. b) Etapa 2 de Socialización e interacción. c) Etapa 3 de Compartir Información. d) Etapa 4 de Construcción de Conocimiento su interactividad es el eje a través del cual se va construyendo el conocimiento. e) Etapa 5 de Conclusión, a fin de sistematizar y sintetizar los temas tratados.

Como resultado de las acciones, surge una experiencia dialéctica entre: la auto organización, el *pensamiento proyectual* como componente creativa y novedosa, la adaptación al trabajo como componente previsible, todos ellos como un programa surgido a partir de los recursos existentes de la naturaleza dada y de las posibilidades del individuo.

## 4 ESTRATEGIAS DIDACTICAS

La enseñanza de la “Génesis formal”

Acordamos como componentes vinculantes, la forma como objeto material y con expresión espacial, la forma como sustancia capaz de producir una consecuencia en su relación con el sujeto, la forma como creación social de sentido, impulsor de significados y productor de prácticas culturales.

Una doble función; a) aportar un conocimiento instrumental al servicio de la acción proyectual, b) aportar un conocimiento crítico vinculado a la comprensión de los procesos de significación en el que están inmersos los objetos.

La práctica de la génesis formal en el proyecto, no genera lo que en la ciencia empírica se llama “creación de conocimiento”, no produce conocimiento básico estrictamente. Lo distintivo en nuestras praxis es que produce un tipo de conocimiento propositivo, resultante de la combinación y jerarquización de múltiples variables, lo que puede considerarse como producción de conocimiento aplicado, que también requiere de mecanismos de validación.

En la búsqueda de un aprendizaje significativo y contextual nos apoyamos en el postulado de Lev Semenovich Vygotsky . El aprendizaje más que un proceso de asimilación-acomodación, es un proceso de apropiación del saber exterior una perspectiva cognoscitiva la interacción entre el individuo y su entorno social. Método lúdico - individualizado - usual – socializador.

*“...el aprendizaje es una forma de apropiación de la herencia cultural disponible, no sólo es un proceso individual de asimilación. La interacción social es el origen y el motor del aprendizaje...”*

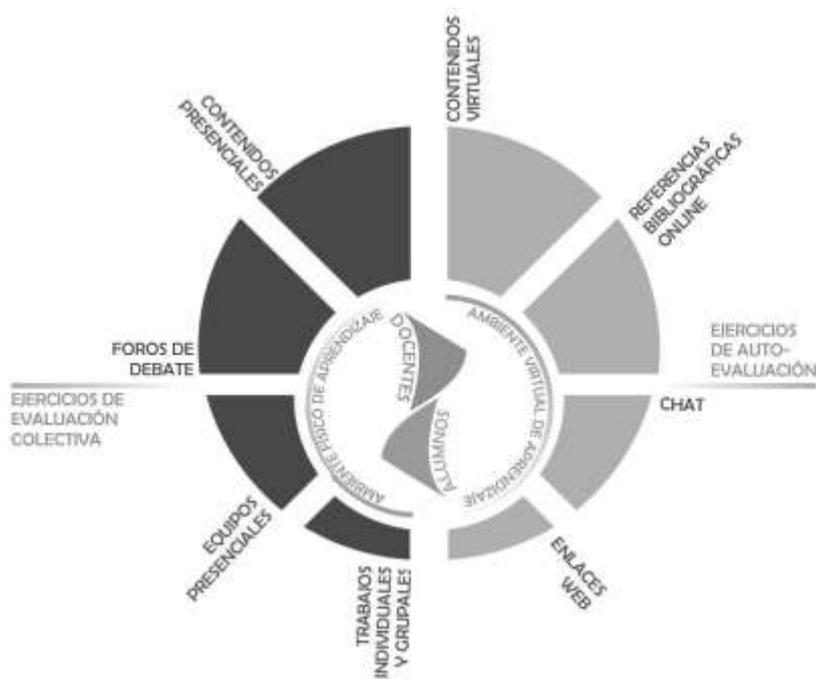


Figura 2. Estrategias Didácticas (elaboración propia)

## 5 IDENTIDADES, PERSONAJES Y SUS TERRITORIOS

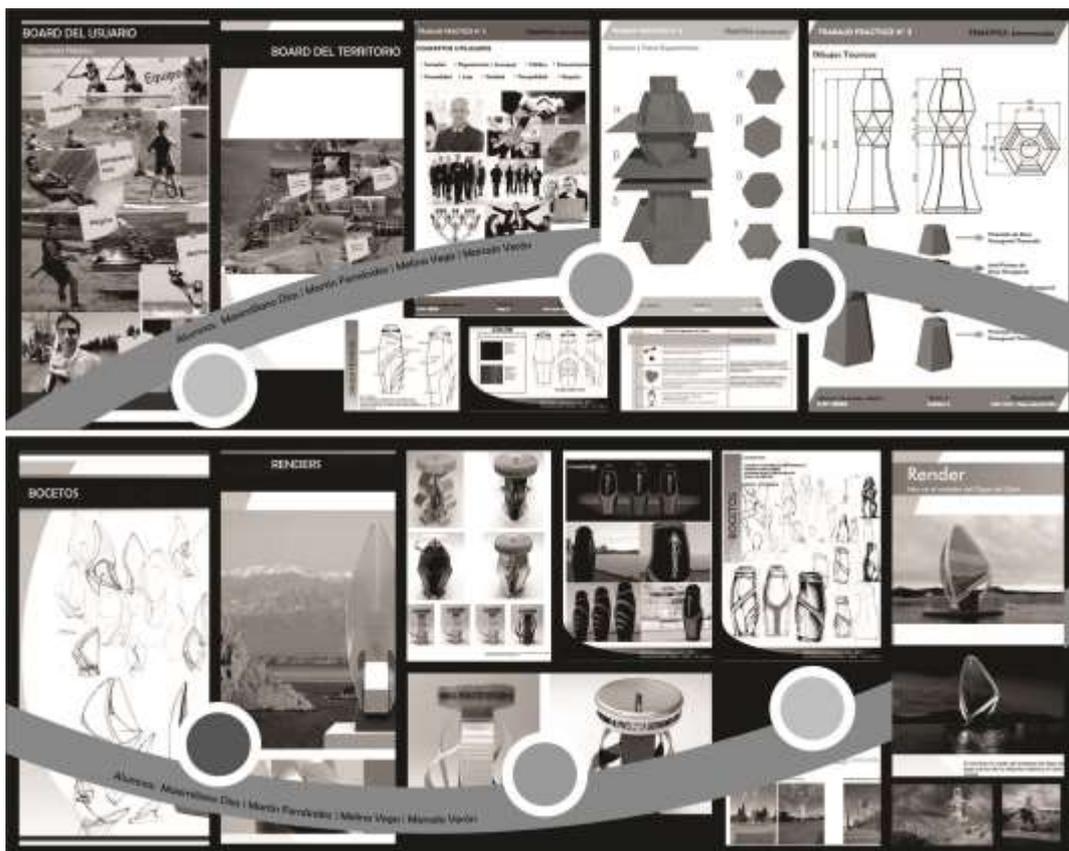
Se aborda al campo formal en sus dimensiones productivas, comunicativas y funcionales. La estrategia se valida, a partir de las componentes estructurales, que se constituyen en capital relevante en un contexto local de intervención; sus identidades territoriales y la caracterización de los protagonistas, visualizando sus tendencias de consumo, a partir de un análisis crítico de su discurso, descubriendo indicios, patrones y propuesta de valor.

Para mostrar esta cuestión de cómo validar la propuesta de valor del territorio y su relación con la identidad del personaje y las tendencias, nos apoyamos en la línea de pensamientos de autores, que

consideramos convergentes y complementarios a los temas planteados. El método *Coolhunting*: El CSI de la información. *Coolhunting* (C): comprende el conocimiento del contexto en el que se desenvuelve las personas y la observación de indicios de cambio. *Science* (S): se analizan las conexiones entre los indicios y se buscan patrones. *Insights* (I): se describe la tendencia y se buscan implicaciones y propuesta de uso de esa tendencia, Gil, (2009). Se nos presenta como un Instrumento, una técnica de análisis correlacional para determinar el capital del territorio, orientado a identificar su vocación natural y sugiere ideas de partido para el sistema experiencia-servicio-producto/objeto, en el campo formal simbólico y productivo. En el modelo de las 5 identidades de Moingeon & Soenen (2002) se advierte que la identidad organizacional del territorio y su comunidad tiene relación con los disímiles aspectos de un fenómeno empírico incognoscible, más que con la coexistencia de realidades disgregadas. Hormazábal (2014) nos expone los argumentos y segmentaciones de la identidad organizacional definiendo su origen en al menos cinco componentes:

...”1. *Identidad enunciada* se refiere a lo que un grupo u organización enuncia acerca de sí mismo. 2. *Identidad proyectada* se refiere a los elementos que una organización usa para presentarse en audiencias específicas, de maneras más o menos controladas. 3. *Identidad experimentada* se refiere a lo que los miembros de la organización experimentan en forma más o menos consiente, 4. *Identidad manifestada* se refiere al conjunto muy específico de elementos que han caracterizado la organización en un período de tiempo. 5. *Identidad atribuida* se refiere a los atributos con los cuales las distintas audiencias identifican la organización”...

Construir “las formas de la producción”: “objetos/productos”, motivando al surgimiento de nuevas expresiones formales estético/simbólico/funcional a partir del análisis en el perfil de identidades territorial y de la caracterización de los protagonistas definidos para la acción; descubriendo indicios, patrones y propuesta de valor. La práctica es concebidas a través de exploraciones formales, jerarquizando la relación de interfaz (territorio-usuario-objeto-producto); a escala urbana: “una creación objetual”, a escala humana: “una creación producto”, proyectando una génesis formal estética-simbólica-situacional; que revela la trascendencia propia del sitio y su identidad interactiva.



**Figura 3. Procesos de producción práctica, valorando dónde finaliza la utilidad o dónde comienza (Elaboración propia)**

## 6 Ejemplo

### Board del territorio

Libano, San Juan, Argentina

Tema: Lectura del territorio a abstrir



### Matriz del territorio

Libano, San Juan, Argentina

Matriz: Clases de lectura del territorio y las identidades presentes

PLANEY DE LECTURA DEL TERRITORIO Y LAS IDENTIDADES PRESENTES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
3	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
4	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
5	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
6	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
7	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
8	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
9	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
10	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
11	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
12	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

### Matriz de componentes de identidad del territorio

Componentes de patrimonio: tradiciones

Componente	Descripción	Identidad
1	...	Tranquilidad
2	...	Desarrollo
3	...	Encuentro, Fiesta
4	...	Servicios
5	...	Relajación, Descubrimiento, desconocer

---

### Board de usuario

Dispositivo: Usuario



### Matriz del Usuario

Dispositivo: Usuario

Matriz de Identidad y observación

	Identidad	Observación	Observación
1	...	...	...
2	...	...	...
3	...	...	...
4	...	...	...
5	...	...	...
6	...	...	...
7	...	...	...
8	...	...	...
9	...	...	...
10	...	...	...
11	...	...	...
12	...	...	...

### Matriz Propuestas de Valor

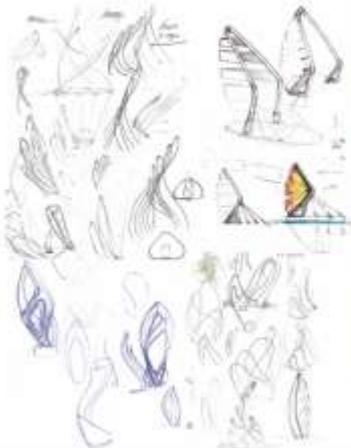
Propuesta de Valor

	Propuesta de Valor
1	...
2	...
3	...
4	...
5	...
6	...
7	...
8	...
9	...
10	...
11	...
12	...

---

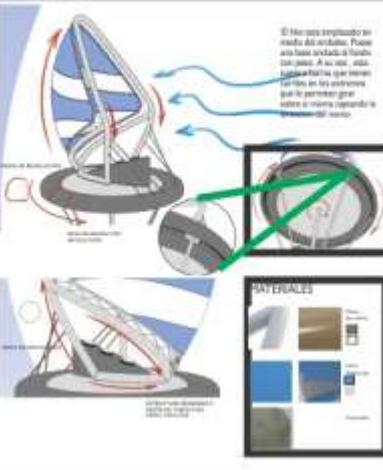
### Hito

Buena



### Hito

Modelo Formas



El hito se implementa en medio del desarrollo. Puede ser un hito de desarrollo o un hito de producto. A su vez, este hito se realiza que tiene que ver con los avances que se van haciendo en el desarrollo del proyecto.

### Hito

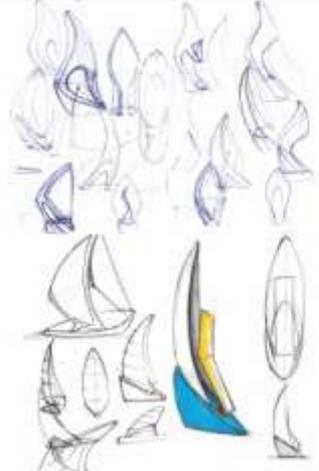



El hito se implementa en medio del desarrollo del proyecto. Puede ser un hito de desarrollo o un hito de producto. A su vez, este hito se realiza que tiene que ver con los avances que se van haciendo en el desarrollo del proyecto.

---

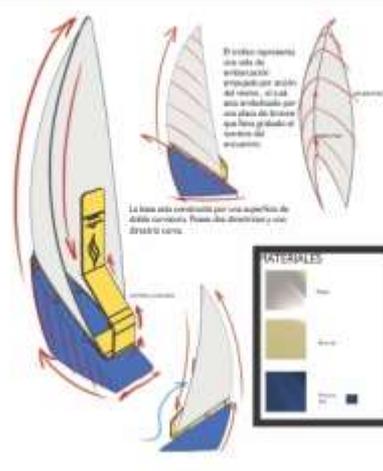
### Trofeo

Buena



### Trofeo

Modelo Formas



El hito se implementa en medio del desarrollo. Puede ser un hito de desarrollo o un hito de producto. A su vez, este hito se realiza que tiene que ver con los avances que se van haciendo en el desarrollo del proyecto.

### Trofeo




Figura 4. Procesos de producción práctica, realizado por alumno (Maximiliano Días. Reg: 21054)

## 7 CONCLUSIONES

En este marco presente, pero en lo futuro extensible y reformulable, se constituye el soporte conceptual de la propuesta. En consecuencia, cabe señalar que en el plano del conocimiento es indispensable una visión crítica permanente de los contenidos, Especialmente cuando estos pertenecen a la problemática del lenguaje y/o génesis formal, en el cual como hemos visto, los sistemas de representación, los sistemas formales, las categorías del discurso, no son ecuanímenes, sino que emergen y se instalan como resultantes de la dinámica social. Foucault<sup>1</sup>:

*“Nada hay más vacilante, nada más empírico que la instauración de un orden de las cosas: Nada exige una mirada más alerta, un lenguaje más fiel y mejor modulado: nada exige con mayor insistencia que no nos dejemos llevar por la proliferación de cualidades y de formas”*

### Referencias

- Bonsiepe, Gui. (1975) *El Diseño Industrial una Realidad Ambigua*. En Diseño Industrial. Artefacto y Proyecto. Editorial Alberto Corazón. España: P. 178.
- Bourdieu, Pierre. (1991a) *El sentido práctico*, Madrid, Taurus
- GarcíaCanclini Néstor (1979). *La producción simbólica teoría y método en sociología del arte*. México. Ed. Siglo XXI.
- Gairín, J. - Darder, P. (1994): Hacia un esquema comprensivo de las organizaciones escolares, págs 13-16
- Hormazábal T José. (2014) *Aspectos Teóricos de la Gestión de Identidad*. Ideas extraídas del texto: Moingeon Bertrand, Soenen Guillaume (2002) *Corporate and Organizational Identities*. Ed. Routledge
- Maldonado, Tomás. *Teoría y Práctica del Diseño Industrial* Aktuelle Probleme der Predukgestaltung (man) Apud Bonsiepe, Gui. Op. Cit. Página 20.
- Mollenhaver Katherine - Hormazábal T. José. (2014). *Método CSI para investigación de tendencias*. Fuente: Gil Víctor, (2009) “Coolhunting. *El arte y la ciencia de descifrar tendencias*”, Ed. Urano S.A. Barcelona Elaborado por: Mollenhauer K, Hormazábal J, Nicolletti C y Miranda D.
- Michel Foucault. *Las palabras y las cosas*. Editorial S. XXI. 1991. Pág. 5

### Bibliografía

- BONSIEPE, Gui. Del objeto a la interfase. Ed. Infinito
- BONSIEPE, Gui. “Hábitat y objeto - afinidad y diferencia” en *El Diseño de la Periferia. Debates y Experiencias*. Op. Cit. P. 113.
- GALÁN, Beatriz. *Diseño, proyecto y desarrollo*. Ed. Wolkowicz 2011. Bs. As.
- HESKETT, John. *El diseño en la vida cotidiana*. Ed. GG S.A. Barcelona 2005.
- HORDMAZABAL, José. *Aspectos Teóricos de la Gestión de Identidad* 2002.
- MOLLENHAUER G Katherine. *Herramientas para el Diseño en el Territorio Phd Diseño Estratégico e Innovación* 2014. Cátedra Génesis Formal III. Compilación. Tendencia 2015.

---

<sup>1</sup> Michel Foucault. *Las palabras y las cosas*. Editorial S. XXI. 1991. Pág. 5