

Jeimy Acosta F.
Mail: coorriente@yahoo.com
Cod: 10460512905
Diseño Industrial
Universidad Antonio Nariño
Nocturna

¿COMO INFLUYE EL DISEÑO EN LA CREACIÓN DE IDENTIDAD?

La incógnita ¿qué es el diseño?, es constante es una pregunta de la cual en mi concepto no se ha encontrado la respuesta más acertada. Yves Zimmermann nos muestra la semántica y significados lingüísticos del diseño industrial y a través de ellos podemos notar la mala utilización del término diseño en diferentes campos, esta palabra ha sido tan vulgarizada que la importancia y credibilidad del término se ha perdido. En un país como el nuestro en el cual la creatividad es avasallada constantemente, ¿Que puede lograr una carrera cuando su carta de presentación está lingüísticamente desvirtuada? Sería una pregunta perfecta para los docentes y para nosotros los futuros diseñadores, tal vez para darnos cuenta que los cambios deben existir que son necesarios y que la realidad nos llevara a ellos.

Cada diseñador tiene una definición de la palabra diseño pero si analizamos aunque estas son similares, nunca son iguales puesto que la esencia de la misma es la que genera el significante. Para mi el diseño es tan voluble que cada individuo puede explotarlo en diferentes campos, pero así como esto trae una expansión también logra el problema en la confusión del término.

A través del escrito de Barthes, podemos notar la gran influencia del objeto sobre el usuario y por ende la forma en que se afecta el entorno por medio de la percepción del usuario, por tanto ¿que tan difícil será demostrar que la identidad esta fabricada por la lectura objetual del individuo? es cuestión de observación y aunque se trate de prever los comportamientos del sujeto frente al objeto es

imposible deducir todas las posibilidades que una mente humana puede dar como interpretación de un objeto y más aun cuando desconoce los signos del mismo solamente se puede generalizar en uno o varios contextos para intentar que la mayoría de los usuarios tengan una correcta interpretación del mismo, por ejemplo los celulares, estos identifican la personalidad de un individuo o nos muestran sus deseos, el celular es un objeto que no se usa solamente por necesidad si no por el deseo reprimido de ser algo o alguien es la señal de identidad pero la tecnología del mismo es compleja en modelos recientes para personas que nunca han usado uno y la mayoría de sus funciones son desconocidas para los usuarios comunes esto genera el deseo de actualización por ende la imagen de "modernismo" y el movimiento del mercantilismo..

El usuario tiene gustos particulares escogidos a partir de lo que el medio le ofrece pero con una parte de identidad definida por su contexto socio cultural y económico que a través de simbolismos generan una identidad social. El diseño a través del objeto comunica pero lo que entra en duda es hasta que punto el diseñador es capaz de saber en que forma será la lectura de su objeto sumido en culturas diferentes o si será capaz de llegar a generar a través del mismo una costumbre, aquí nace la verdadera formación de un diseñador en ver todo lo que gira al rededor de su objeto y lo que lo diferencia de la inconciencia objetual de los imitadores.

Cada usuario puede interpretar las "señas" del objeto de una forma particular influenciado por su cultura a pesar que en el mundo existan costumbres generales cada una tiene su particularidad, esto nos lleva a que el usuario por medio de su interpretación pero influenciado por otros aspectos ya nombrados genere su identidad.

Si partimos del diseño como parte esencial del entorno veremos como dice Zimmermann "El uso une el objeto al sujeto y viceversa" y el objeto partiendo de su nivel de diseño aplicado puede generar costumbres a través de su uso.

Por tanto el usuario adquiere sus objetos en tanto se identifique con ellos ya sea como imagen de lo que es o lo que quiere ser. El usuario es el reflejo de su entorno dado el objeto en su uso o en la interpretación del mismo.

Basado en las lecturas:

Semántica del objeto, autor Roland Barthes

¿Qué es el diseño?, autor Yves Zimmremann