

DOSSIER

Austeridad estética: el objeto análogo como mediador al crecimiento de la IA

Aesthetic Austerity: the analogue object as a mediator of AI growth

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.v6n11. 1690

Julio César Arámbula Meneses

Universidad Autónoma del Estado de México
Toluca, México
jcarambula@yahoo.com.mx
ORCID: 0009-0004-8201-3290

Ana Aurora Maldonado Reyes

Universidad Autónoma del Estado de México
Toluca, México
eurekaana@gmail.com
ORCID: 0000-0002-5619-6781

Recibido: 17/08/2024

Aceptado: 18/09/2024

Universidad Autónoma de Querétaro - Querétaro México
Licencia Creative Commons Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual 4.0
Internacional (CCBY-NC-SA 4.0)



Resumen

La tesis central del texto plantea cómo la analogía, la austeridad estética y el diseño son esenciales como mediadores ante la presencia creciente de la inteligencia artificial (IA) y la tecnología. Este enfoque ofrece una oportunidad para analizar, desde una perspectiva filosófica, el impacto y la evolución de la tecnología, reafirmando la importancia de la experiencia sensorial y emocional. A través de la visión de diversos autores, se examina la relación entre lo analógico y lo digital, con el objetivo de fomentar una reflexión crítica sobre la tesis planteada. Se emplea una metodología de análisis documental basada en un estudio filosófico, estético y de diseño, combinado con una interpretación hermenéutica de textos y obras cinematográficas de ciencia ficción. Esta aproximación permite comprender las tensiones entre lo analógico y lo digital, identificando tendencias en la integración de la simplicidad estética en la producción cultural. Como conclusión, se destaca que la medición estética y los objetos análogos no solo median o equilibran la influencia de la tecnología y la IA, sino que también proponen una forma más consciente de interactuar con el mundo material.

Palabras clave: análogo, arte, austeridad, diseño, inteligencia artificial

Abstract

The central thesis of the text is how analogy, aesthetic austerity and design are essential as mediators in the growing presence of artificial intelligence (AI) and technology. This approach offers an opportunity to analyze from a philosophical perspective, the impact and evolution of technology, reaffirming the importance of sensory and emotional experience. Through the vision of various authors, the relationship between the analogue and the digital is examined, with the aim of encouraging critical reflection on the thesis put forward. A documentary analysis methodology is employed based on a philosophical, aesthetic and design study, combined with a hermeneutic interpretation of science fiction texts and cinematographic works. This approach allows us to understand the tensions between the analogue and the digital, identifying trends in the integration of aesthetic simplicity in cultural production. In conclusion, it highlights that aesthetic measurement and analogue objects not only mediate or balance the influence of

technology and AI, but also propose a more conscious way of interacting with the material world.

Keywords: *analogue, art, austerity, design, artificial intelligence, artificial intelligence*

Introducción

El presente texto, tiene como objetivo, reflexionar críticamente sobre la importancia de la analogía, la austeridad estética y el diseño, y cómo estos elementos presentan un equilibrio a la creciente influencia de la tecnología y la inteligencia artificial en lo contemporáneo. Se sitúa la idea de analogía desde los principios de la *aisthesis* de Alexander Baumgarten (1975) donde el conocimiento sensorial, en un plano autónomo y valioso, propone un puente entre lo sensible y lo racional, elevando la percepción al nivel de conocimiento y afirmando que la experiencia estética no es inferior al pensamiento racional, sino una forma particular de comprender el mundo. Desde Igor Fracalossi (2024) se comprende la relación con el concepto de austeridad y sus atributos como la simplicidad.

Autores como, Javier Seguí, Francesca Fatta, Mario Docci y Ana Maldonado destacan la importancia del diseño desde lo analógico que valoriza la experiencia directa y la interacción manual, permitiendo al diseñador crear desde la subjetividad, resaltando cómo este enfoque trasciende lo funcional e integra contextos sociales, culturales y emocionales que suelen quedar fuera del ámbito de la inteligencia artificial.

A través de Fabián Romo (2004) se añade una perspectiva sobre lo análogo, como una constante en los objetos cotidianos, que representan una experiencia tangible y directa, en contraste con la naturaleza desmaterializada y abstracta de lo digital. Por su parte, Richard Buchanan (1995) plantea una integración dialéctica entre lo analógico y lo digital, sugiriendo que la coexistencia de estos elementos puede enriquecer el proceso creativo y humano. En contraste, Henry Petroski (1994) destaca que la imperfección y el fallo como motores esenciales en esta analogía.

Por su parte, Frank Wilson (1998) plantea que el uso de las manos en el proceso de aprendizaje es crucial para mantener una conexión viva entre

mente y cuerpo. De esta manera, se preservan formas de conocimiento que se originan en la experiencia directa y sensorial. Coincidiendo con la idea de lo análogo en el diseño, Seguí (2010) y Maldonado (2019) apoyan la idea, al enfatizar la subjetividad y la expresividad que surgen del contacto directo con el entorno físico, en contraste con las experiencias digitales.

La perspectiva de Mauricio Beuchot (2023) plantea que la analogía es crucial, ya que permite equilibrar significados claros y sin relación, facilitando la comprensión de la complejidad del mundo. Beuchot aplica este enfoque filosófico a conceptos como el ser y el bien, otorgándoles un sentido flexible e intermedio, siempre buscando la virtud como punto de equilibrio.

Se complementa la reflexión, con la crítica de Jean Baudrillard (1978), quien advierte sobre la hiperrealidad y la simulación, en el sentido de cómo las tecnologías crean representaciones que reemplazan la autenticidad de lo real, generando una versión manipulada de la realidad, amenazando la experiencia auténtica y sensorial que los objetos análogos y la sobriedad estética buscan preservar. A través de Sherry Turkle (2015) se observa una perspectiva sobre la deshumanización causada por la dependencia tecnológica, y aboga por la recuperación de la conexión humana y la experiencia sensorial que ofrecen los objetos análogos.

Se persigue argumentar la necesidad de revalorizar la moderación estética y lo analógico como formas reflexivas y medios para promover un estilo de vida más consciente, que reconozca la importancia de la simplicidad, la autenticidad y la interacción humana directa en un mundo cada vez más virtualizado. Se concluye que lo análogo proporciona una vía para explorar la relación entre disciplinas como el diseño, la estética y la tecnología. Asimismo, se invita a reconsiderar la forma en que interactuamos con la tecnología y a reflexionar sobre cómo podemos preservar la integridad de la experiencia humana.

Se emplea una metodología de análisis documental basada en un estudio filosófico, de diseño y estética, combinado con una interpretación hermenéutica de textos y obras cinematográficas para comprender las tensiones entre lo analógico y lo digital. Lo anterior, genera una reflexión crítica que resalta la importancia de la simplicidad, la autenticidad y la experiencia sensorial, cumpliendo así el objetivo de promover una reflexión crítica y consciente frente a la creciente influencia de la inteligencia artificial.

I. El equilibrio estético, hacia la recuperación de lo esencial en el objeto análogo

La idea de analogía funciona como una plataforma entre el conocimiento sensible y el racional. Esta noción, se fundamenta desde la historia de la estética con Alexander Baumgarten (1975), quien:

[...] establece que a partir de la aplicación del concepto leibniziano de una razón análoga (*analogon rationis*). Aquella que nos permite ese otro sentido del sentido, el sentido figurado, la resolución de lo oscuro y el disfrute de la claridad de lo confuso: lo poético (Chiu-minatto, 2014, p. 72).

Baumgarten, eleva la percepción sensorial desde el mismo reconocimiento de su *aisthesis* y define la “estética (como teoría de las artes liberales, como conocimiento inferior, como el arte de pensar bellamente y como el arte de pensar análogo a la razón) como la ciencia del conocimiento sensible” (Haferkamp, 2010, p. 64). Bajo este concepto concede a la percepción sensorial un estatus de conocimiento autónomo y propio, destacando que no se trata de una versión imperfecta del pensamiento racional, sino de una forma particular de expresión del objeto. Este enfoque asigna a lo sensible un valor gnoseológico¹ y psicológico más elevado, reafirmando su relevancia en el proceso cognitivo.

Antes de continuar, debemos comprender la razón análoga propuesta por Leibniz (2003) y que resuelve lo oscuro mediante lo figurado, reconociendo la dimensión poética y confusa como parte del proceso de conocimiento, donde la intuición sensible es como, “un todavía no” del pensamiento racional. Lo anterior hace referencia a que, para el filósofo, la idea de sensibilidad

¹ En su búsqueda por redefinir su propósito, muchos filósofos han centrado su atención en la gnoseología y, en menor grado, en la estética entendida como una doctrina del conocimiento. Baumgarten (1975) dice que, la estética es la teoría de las artes liberales, una gnoseología inferior el arte del pensar bellamente, arte análogo a la razón, ciencia del conocimiento sensible. La gnoseología inferior se refiere al conocimiento sensible o estético, que se distingue del conocimiento racional o lógico-abstracto, que sería considerado una gnoseología superior. Lo inferior, en este caso, sería el sentido de que no alcanza la claridad y la distinción del conocimiento racional, pero no por ello es menos valioso. Su enfoque se orienta hacia la percepción sensible, en cómo captamos y entendemos el mundo a través de los sentidos y cómo este tipo de conocimiento puede ser imperfecto, confuso o no completamente claro (Prada, 2020).

le parecía vaga y confusa en comparación con el pensamiento racional, que es claro y distinto. Por ello, lo percibido a través de los sentidos es un conocimiento confuso, que no distingue todos los detalles o cualidades del objeto de manera clara y precisa. De tal manera que la percepción sensible representa un estado preliminar o incompleto en el proceso de conocimiento, un análogo de la razón con una función específica: la de representar la multiplicidad y la complejidad de los objetos sensibles (Soto, 1987).

Bajo esta perspectiva, Baumgarten elabora una teoría de la sensibilidad (Hernández, 2009) que sirvió de base para su estética filosófica. Con dicho postulado, establece una relación en la que la dimensión cognitiva de lo sensible y lo poético no se puede reducir a lo puramente racional. De tal manera que se reivindica el conocimiento sensible y se refleja un anhelo por trascender los límites de lo puramente lógico, abriendo espacio para la apreciación de lo figurado y lo poético en el proceso cognitivo a favor de equilibrar el pensamiento de Leibniz.

De forma similar, en el ámbito de la invención y el diseño, los avances no siempre surgen de necesidades esenciales, como el aire o el agua, sino de un deseo de mayor confort o lujo. Así como Baumgarten reconocía la autonomía del conocimiento sensible, los desarrollos diseñísticos buscan el refinamiento y la superación de lo funcional. Las limitaciones de sus artefactos impulsan su evolución, motivada no solo por la resolución de necesidades inmediatas, sino por el deseo de ofrecer un avance estéticamente superior.

Entendiendo que lo analógico se muestra como una forma de representación que valora la experiencia humana directa y la expresividad, siendo una plataforma que conecta lo sensible con lo racional, destaca entonces la importancia de la percepción sensorial y la subjetividad en el proceso creativo. Desde la idea del dibujo de Javier Seguí (2010), se comprende lo análogo como aquello trazado a mano, que implica el movimiento de la mano como un soporte físico, mismo que relacionan Juan Saumell, Francesca Fatta y Mario Docci (2022) como parte de una forma humana primigenia de actuar, donde se utilizan instrumentos auxiliares guiados manualmente, como lápices, bolígrafos, rotuladores y pinceles, asociados con términos de expresividad, tranquilidad, flexibilidad, memoria, creatividad y realidad. De esta manera

se destaca la subjetividad y la capacidad de interiorizar y representar la realidad de forma personal y parcial.

Con relación a la idea de analogía de Segui, Frank Wilson (1998) explora lo que él llama el *nexo mano-pensamiento-lenguaje*, remarcando la relación entre la manipulación de objetos, la mediación del cerebro y el desarrollo de formas simbólicas de comunicación. A su vez, el neurólogo enfatiza la importancia de la mano en el proceso de aprendizaje y sostiene que el acto físico de crear es esencial para todas las formas de aprendizaje. Wilson también describe cómo la manipulación de objetos y el uso de las manos moldean no solo nuestra percepción sensorial, sino también la forma en que el cerebro aprende a integrar experiencias multisensoriales.

Esta perspectiva valoriza lo análogo implicando una interacción directa, física y sensorial con los objetos, coincidiendo con el objetivo de reflexionar sobre cómo la analogía, la esencialidad estética y el diseño análogo pueden ofrecer un equilibrio ante la creciente influencia de la tecnología y la inteligencia artificial. La experiencia analógica, según esta visión, mantiene viva la conexión entre la mente y el cuerpo, y protege las formas de conocimiento que surgen del contacto directo y sensorial con la realidad, en contraste con las experiencias digitales o virtuales.

Fabian Romo (2004) dice que lo análogo es el medio o la simulación continua de un hecho, actividad o proceso. Utiliza elementos que varían de manera continua y pueden ser captados fácilmente por los sentidos humanos. Romo toma como ejemplo al reloj y lo describe como un dispositivo de información analógica, ya que este aparato simula el paso del tiempo mediante el movimiento constante de las agujas que indican las horas, los minutos y los segundos. Las manecillas nunca se detienen, permitiendo una lectura fluida de la hora actual, sin embargo, el movimiento sobre la carátula, impulsado por una batería o una cuerda, no representa el tiempo en sí mismo, sino una forma de simularlo.

Este movimiento continuo se asemeja a la naturaleza humana de percibir y experimentar el mundo de manera fluida y sensorial, a diferencia de lo digital, que tiende a fragmentar y abstraer los procesos en intervalos definidos. Lo analógico refleja una conexión cercana con la experiencia vital,

actuando como contraparte a la naturaleza automatizada y deshumanizada de la tecnología.

Para Ana Maldonado (2019) lo análogo se lee como una actitud y un enfoque integral en el proceso de diseño. El diseño analógico se relaciona con la sensibilidad, la creatividad y la percepción intuitiva del diseñador hacia los problemas cotidianos. Se enfoca en una forma de pensar y actuar que va más allá de la simple resolución funcional o técnica. Es un proceso que involucra la reflexión sobre el contexto social, cultural y emocional, y permite al diseñador modificar su entorno mientras se transforma personalmente.

Las ideas de Seguí (2010), Romo (2004) y Maldonado (2019) se reflejan en la noción de un diseño analógico y se manifiestan a través del trazado a mano, implicando lo físico, el movimiento y la utilización de mediadores como instrumentos manuales, donde la subjetividad del diseñador juega un papel fundamental. La actitud del diseño analógico se manifiesta en la creación de objetos con coherencia formal, donde el conocimiento, la experiencia y la comprensión se aplican de manera práctica y sensible. Al igual que el objeto reloj, en sus manecillas simula la analogía del tiempo, el diseño analógico utiliza trazos y formas físicas para expresar conceptos.

Mauricio Beuchot (2023) refiere a la analogía como un modo de pensamiento que se sitúa entre la univocidad (un único significado, claro y preciso) y la equívocidad (múltiples significados, sin conexión entre sí). Para él, la analogía es fundamental porque permite un equilibrio entre estos extremos, preservando la coherencia y la capacidad de entender la complejidad del mundo. En su enfoque filosófico, la analogía se aplica a conceptos como el ser, la unidad, la causa y el bien, otorgándoles un sentido intermedio y flexible que abarca varios significados en proporciones adecuadas. Por ejemplo, en ética, la analogía ayuda a encontrar el término medio entre distintos tipos de amistades o amores, buscando siempre la virtud como equilibrio.

Sin embargo, así como la información analógica es susceptible a interferencias y degradaciones con el tiempo, el diseño analógico también está sujeto a los cambios y limitaciones propias de su medio físico. Esto se convierte en una parte fundamental de su carácter, permitiendo al diseñador captar las imperfecciones y la sensibilidad del proceso creativo, de manera

similar a la manera en que las ondas analógicas capturan las fluctuaciones de un sonido o una imagen. Con lo antes descrito, se puede orientar al objeto análogo como una creación que resulta de la interacción directa entre el diseñador y su entorno, empleando medios físicos, manuales, y sensibles, caracterizándose por su proceso de elaboración artesanal, donde la subjetividad, la experiencia y la creatividad del diseñador juegan un papel central.

En esta relación, el mediador tecnológico es importante, ya que se transforma en una extensión o herramienta que ayuda a concretar las ideas y las sensibilidades en un objeto tangible. En el proceso analógico, la tecnología no se percibe como un fin en sí mismo, sino como un medio que posibilita la expresión creativa y funcionalidad del objeto. Leopoldo Uría (2011) expresa que la tecnología “se caracteriza por el uso de funciones automáticas predeterminadas e instrucciones programadas en aplicaciones informáticas” (p. 61). Este mediador tecnológico se adapta a las necesidades del diseñador, facilitando la representación de conceptos complejos y permitiendo la incorporación de conocimientos sensoriales y emocionales en la solución de problemas. En contraste con las inteligencias artificiales que automatizan y desmaterializan los procesos, la tecnología en lo análogo actúa como un complemento que mantiene viva la interacción humana con el objeto y su contexto.

Con afinidad a esta mediación, las primeras máquinas de prototipado son un ejemplo, puesto que figuraron como interlocutores y permitieron al diseñador plasmar su visión en algo físico, sin sustituir la intervención humana. Aquí, la tecnología apoya y potencia la creatividad y la reflexión del diseñador, manteniendo siempre una interacción directa con el material y el contexto. Por lo cual el mediador tecnológico en lo análogo no reemplaza la experiencia sensorial del diseñador, sino que la complementa, permitiendo la transformación del entorno a partir de un entendimiento profundo y sensible de los problemas a resolver. Esta relación entre lo análogo y lo tecnológico, apunta a un origen tanto en lo sensible como en lo racional, guiada por la aspiración de perfección y progreso, donde las fallas en la funcionalidad de los artefactos existentes impulsan su evolución, orientadas por la búsqueda de mejoras y el deseo de un diseño constantemente evolutivo.

Relacionado a esta noción de falla, Henry Petroski (1994) plantea que la forma sigue al fallo y se aplica a una amplia gama de objetos fabricados, abarcando desde herramientas simples hasta complejos sistemas tecnológicos. Sugiere que;

[...] la forma de las cosas hechas está siempre sujeta a cambios en respuesta a sus deficiencias reales o percibidas, sus fallas en funcionar correctamente. Este principio gobierna toda invención, innovación e ingenio, es lo que impulsa a todos los inventores, innovadores e ingenieros. Y de ello se deriva un corolario: Dado que nada es perfecto, y, de hecho, dado que incluso nuestras ideas de perfección no son estáticas, todo está sujeto a cambios con el tiempo. No puede existir tal cosa como un artefacto “perfeccionado”, el futuro perfecto solo puede ser un tiempo, no una cosa (Petroski, 1994, p. 25).

Del mismo modo que la estética no puede reducirse a lo racional, el diseño no se limita a resolver necesidades inmediatas, sino que crea un ciclo de innovación donde lo sensible y lo racional se entrelazan, guiados por un impulso de progreso que trasciende lo meramente funcional. La imperfección inherente en el diseño impulsa su mejora y el fallo se vuelve una oportunidad para crear soluciones.

Desde esta perspectiva, Richard Buchanan propone la integración de elementos contrapuestos como lo analógico y lo tecnológico, a través de un enfoque dialéctico que se refleja tanto en el diseño de objetos como en la interacción humana (López y Real, 2021). En lugar de ver estos elementos como opuestos, el filósofo sugiere que la combinación de ambos enriquece el proceso de diseño y soluciona las limitaciones de cada uno de ellos. El diseño, según este autor, debe considerar la interacción de las personas con los objetos y entre sí, reconociendo que el diseño no es una actividad pasiva, sino una herramienta activa de transformación social y cultural.

Buchanan explora cómo el objeto de diseño responde a estas relaciones tecnológicas, re-enfocándose hacia el poder y la relevancia de lo analógico.

Su idea de los cuatro órdenes del diseño² estructura las prácticas y disciplinas de esta materia. Sin embargo, al reinterpretar estos órdenes desde la óptica de la medida estética y el objeto analógico, Buchanan crea un quinto orden que se ocupa del objeto fabricado y sus significados, así como de una experiencia humana directa que trasciende la mera funcionalidad en el proceso de diseño. Esto último se consigue al mezclar dualidades como la materialidad, la inmaterialidad, lo tradicional y lo moderno, encontrándose estas en tensión entre lo analógico y lo tecnológico (López y Real, 2021).

Buchanan, aborda esta medida estética y el objeto analógico a partir de un enfoque dirigido al diseño y la creación de objetos. Esta perspectiva se centra en la eliminación de lo superfluo para resaltar lo esencial, implicando una búsqueda de simplicidad, de funcionalidad y la pureza en las formas y funciones de los objetos, donde se valoran los elementos mínimos necesarios para comunicar una idea o resolver un problema (López y Real, 2021). Igor Fracalossi (2024) lo define como austeridad partiendo del objeto estético, relacionándolo con la manifestación que resulta de la elección de diseñar objetos esenciales para la vida cotidiana. Fracalossi enfoca lo austero en objetos llenos de simplicidad, despojados de cualquier intento de seguir modas o de sorprender, irradiando calma y serenidad. De esta manera, Fracalossi define que la austeridad se estructura desde el despojo, lo esencial y lo simple.

La analogía y la austeridad en la estética del objeto, sumando su relación tecnológica, promueven una relación directa con los materiales y el entorno, evitando excesos y ostentación en favor de lo sobrio y lo significativo, donde la experiencia humana y la percepción sensorial destacan la relación entre lo tangible, lo real, y lo material. Un claro ejemplo fue Nikola Tesla, quien, en su ambición de transmitir energía eléctrica de forma inalámbrica (inducción magnética) y gratuita, trabajó en la creación de la Torre de Wardenclyffe, un proyecto que buscaba utilizar bobinas y corrientes alternas (González, 2015). La inducción magnética era el principio generador de una diferencia de potencial, es decir, un voltaje sin necesidad de cables, y

2 La reinterpretación de los Cuatro Órdenes del Diseño de Buchanan desde esta perspectiva sugiere una filosofía que valora: 1) los símbolos esenciales y significativos, 2) la importancia de la materialidad en los objetos físicos, 3) el fomento de experiencias directas y reflexivas sin mediación excesiva, y 4) la defensa de sistemas que privilegien la armonía, la claridad y la sostenibilidad en su diseño (López y Real, 2021).

que hoy vemos resuelta en los cargadores por inducción eléctrica de los teléfonos móviles.

Lo análogo, entonces, también forma parte fundamental de esta sobriedad estética, que no es más que la eliminación de lo superfluo y la concentración en lo esencial, promoviendo el regreso a la interacción directa y consciente con los objetos. De esta manera, se enfatiza la importancia de lo humano y lo material en un entorno frente al nuevo imaginario de lo virtual. Este enfoque refleja cómo el deseo de mejorar enfrentando las fallas, impulsa al diseño, incluso cuando el resultado no siempre parece favorable y evidente. Al resaltar la materialidad y la interacción directa con los objetos, lo análogo se opone al creciente control que la IA ejerce sobre nuestras experiencias, actuando como una forma de mediación que preserva nuestra humanidad.

En este contexto, es importante considerar cómo la hiperrealidad, al perder sus lazos con lo tangible, redefine la percepción de lo real y resalta la relevancia de lo análogo. Baudrillard (1978) describe cómo “la hiperrealidad y la simulación disuaden de todo principio y de todo fin y vuelven contra el poder mismo la disuasión que él ha utilizado tan hábilmente durante largo tiempo” (p. 47). Esto sugiere un entorno en el que las representaciones ya no remiten a un origen concreto, sino que se sostienen por sí mismas, carentes de una referencia auténtica.

Quando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido. Pujanza de los mitos del origen y de los signos de realidad. Pujanza de la verdad, la objetividad y la autenticidad segundas. Escalada de lo verdadero, de lo vivido, resurrección de lo figurativo allí donde el objeto y la sustancia han desaparecido (Baudrillard, 1978, p. 15).

En estos términos, el objeto análogo parece actuar como un cimiento que mantiene una realidad concreta y material, y se transforma en una resistencia cotidiana que soporta la tendencia a la disolución presente en la hiperrealidad y la simulación. Incluso bien estructurado, lo análogo puede ser la solución de problemáticas dentro de una complejidad particular. En la era del hiperrealismo, donde lo real es continuamente producido y reproducido por

matrices y modelos digitales, lo análogo se vuelve significativo ya que no se replica infinitamente y conserva su esencia, de tal manera que sigue siendo único y singular.

Quizá debamos entender al objeto análogo desde la idea de Carlos Caranci (2023), donde los objetos, al ser liberados de su carga emocional o psíquica debido a la represión, pueden volver a ser apreciados, ofreciendo una alternativa a las experiencias tecnológicas y emocionales contemporáneas. Este artista menciona que “si se cortocircuita el juego de la investidura, si el objeto reaparece, a causa de la represión, descargado de interés psíquico, es decir, aparece desconectado respecto a la red relacional libidinal, que habilita para un deseo posible” (Caranci, 2023, p. 227). El autor expresa ese *unheimlich* freudiano, que difumina las fronteras entre lo familiar y lo extraño, lo interno y lo externo, lo infantil y lo cultural, el cuerpo y lo simbólico, desdibujando las líneas que definen el lugar simbólico del sujeto, quien ya no puede acceder a la plenitud primitiva, quedando solo con el lenguaje como medio de expresión.

Si un objeto se desvincula de su interés psíquico, como sugiere Caranci (2023), puede ser que un objeto análogo se vuelva más relevante en su capacidad para representar la simplicidad y el desinterés emocional ante lo tecnológico. En este sentido, el objeto análogo puede actuar como ese mediador o contrapeso ante una saturación emocional y tecnológica.

II. Cinematografía, experiencia humana y simplicidad vs. la complejidad simulada

Jean Baudrillard (1978) sostiene que, en la era contemporánea, la realidad se ha convertido en una simulación perfecta y virtual, producto de la reproducción en serie y la alta definición en diversos aspectos de la vida, como las imágenes, el tiempo, la música, el pensamiento, y el lenguaje. Esta perfección técnica, según Baudrillard (1978), elimina la imperfección inherente a lo humano, así como a la ilusión estética, creando una realidad virtual, homogénea y controlada que sustituye la complejidad y las contradicciones del mundo real. El filósofo critica esta totalización de la realidad, ya que anula la magia, la multiplicidad y la riqueza que provienen de la imperfección y de la experiencia humana (Vaskes, 2008).

Baudrillard (1978) representa esa complejidad simulada a través del concepto de *simulacro* y cómo éste se manifiesta en diferentes esferas de la sociedad contemporánea, incluida la estética y el arte. El sociólogo francés argumenta que, en la actual era de la simulación, las imágenes y las representaciones han perdido su relación con la realidad, pasando por diversas fases: desde imitarla y deformarla, hasta convertirse en pura simulación sin conexión con lo real (Vaskes, 2008). A través del concepto *transestético*³, Baudrillard (1978) define que cualquier objeto o imagen puede ser considerado arte, y que la proliferación de estos objetos transestéticos diluye la esencia misma del arte, llevándolo a una forma de simulacro donde todo es estético, pero nada posee verdadero valor artístico o autenticidad estética.

En el diseño contemporáneo, la transestética vuelve superficial a los objetos creando necesidades no por su significado, sino por su capacidad de representar un ideal o una tendencia. De este modo, se pierde la conexión con una realidad simbólica o con una función significativa, convirtiendo así las obras en reproducciones hiperrealistas que buscan encajar en una estética predefinida. Por lo tanto, la experiencia humana y la simplicidad citada anteriormente con Buchanan (2021), juegan un papel central y representan un fuerte lazo humano, sensorial y emocional, algo que la simulación tiende a diluir. La creciente presencia de la inteligencia artificial en el diseño fomenta esta transestética, generando objetos que carecen de autenticidad y profundidad, en contraste con el diseño análogo que se nutre de la interacción sensorial y el valor de lo imperfecto. En un mundo contemporáneo dominado por la IA y las simulaciones digitales, la simplicidad analógica nos reconecta con lo tangible, creando una experiencia más genuina que se resiste a la deshumanización inducida por la tecnología.

Culturalmente los objetos llevan marcas de uso y tiempo, lo que le confiere un valor simbólico y emocional que no puede ser replicado fácilmente; interactuar con lo análogo implica un contacto directo y auténtico con la realidad. Lo analógico se presenta como una experiencia genuina, en la

3 La transestética en el contexto de Baudrillard (1978) se refiere a un estado en el que el arte y la estética han perdido su especificidad y su capacidad de generar ilusión, misterio o encanto. En lugar de oponerse a la realidad o representarla de manera crítica, el arte se vuelve una reproducción mecánica, hiperrealista y banal de lo que ya existe, superando incluso la distinción entre lo bello y lo feo.

que los elementos físicos y sensoriales son palpables y no mediados por representaciones digitales. Este tipo de interacción sugiere una conexión más inmediata y concreta con el entorno, ya que captura las imperfecciones y las cualidades sensibles del mundo real, en contraste con las experiencias digitales que pueden ser abstractas o simuladas. Aunque los simulacros invadan cada vez más nuestra realidad, la simplicidad analógica ofrece puntos de *restauración*⁴, como una conexión directa con un mundo que, aunque en transformación, todavía busca la verdad en lo tangible y lo real, enfatizando cómo estos objetos ofrecen una experiencia genuina en contraste con la complejidad de las simulaciones modernas.

Capturar y representar la realidad, también desestabiliza la norma presente, tal como lo hace el concepto *unheimliche* y el objeto análogo. La idea de objetividad de André Bazin (2008) encuentra una relación con el proceso de creación, obligando al espectador a creer en la existencia del objeto representado, dado que este es re-presentado, es decir, hecho presente en el tiempo y el espacio a través de la imagen.

La relación entre las palabras y las imágenes parece ser exactamente análoga a la relación entre las palabras y los objetos. La imagen texto reinscribe dentro de los mundos de la representación visual y verbal las relaciones cambiantes entre nombres y cosas, entre lo decible y lo visible, entre el discurso acerca de y la experiencia de. Sin embargo, esta analogía evidente adquiere todo su interés a partir de la igualmente evidente y radical discrepancia entre las imágenes y los objetos, entre las representaciones y las presentaciones (Mitchell, 2009, p. 211).

Como ejemplo, el cine se convierte en un medio que no solo reproduce la realidad, sino que también la reinterpreta, problematiza y nos permite hacer una exploración de distintos elementos a través de la experiencia estética.

4 En el texto se desarrolla la idea de puntos de restauración como un concepto que permite la preservación y el retorno a estados originales. En este sentido, un punto de restauración se convierte en una especie de ancla o referencia que permite regresar a un estado más simple y auténtico, a esa simplicidad analógica, en medio de un entorno saturado de simulacros y sobrecarga informativa.

Lo familiar puede volverse inquietante, lo cotidiano puede adquirir una dimensión extraña, y lo simbólico puede emerger de lo aparentemente real. Este proceso puede desestabilizar la percepción del espectador, llevándolo a experimentar esa ambigüedad en lo estético.

Algunos filmes como *Alien: el octavo pasajero* de Ridley Scott (1979) y *Moonfall* de Roland Emmerich (2020) exploran la relación *humano-objeto-IA* y muestran cómo los objetos análogos se vuelven esenciales frente a la tecnología avanzada y la inteligencia artificial. Lo análogo se presenta como una forma de mediación a la virtualización, resaltando una estética basada en la simplicidad y la funcionalidad. Estas obras cinematográficas reflejan las tensiones entre lo analógico y lo digital, donde lo análogo ofrece soluciones a problemas complejos y preserva la conexión humana, contrarrestando la alienación generada por el dominio tecnológico. De esta manera, el diseño análogo y su equilibrio estético nos invitan a valorar lo esencial dentro de una inmersión hacia la simulación y la IA.

Ridley Scott (1979) utiliza objetos analógicos no solo como herramientas dentro de la narrativa, sino como un medio para explorar las tensiones entre la realidad, la simulación, lo humano y lo tecnológico, subrayando la importancia de mantener una conexión con la realidad material, lo digital y lo hiperreal. El director ilustra entornos en donde el fenómeno de la austeridad y la analogía son reiterativos, pero en cada medio la amenaza es tanto física como psicológica. Lo anterior refleja la dependencia del constructo analógico como una necesidad y una sensación de orden en una situación que está peligrosamente fuera de control.

Parece ser que el avance tecnológico tiene una fuerte influencia en la filmografía de Scott (1979). Al igual que el concepto austero y las analogías, por ejemplo, la nave Nostromo de *Alien: el octavo pasajero*, es un claro ejemplo de austeridad. Sus interiores son funcionales, simples y desprovistos de ornamentación innecesaria. El diseño muestra pasillos oscuros, llenos de tuberías y paneles metálicos, representando un entorno que prioriza la función por encima del lujo, lo que contrasta con la imagen futurista y de tecnología avanzada. Esta simplicidad y aspecto industrial resaltan una dependencia de lo análogo, con paneles manuales, botones físicos y sistemas

mecánicos, en lugar de los dispositivos puramente digitales o automatizados que se podrían esperar en una nave del futuro.

El diseño de la cápsula hacia el final de la película, donde el personaje principal Ellen Ripley escapa, es en extremo simple, su funcionamiento es completamente manual, sin automatismos sofisticados, lo que simboliza un regreso a lo esencial, un espacio limitado y controlado donde la tecnología es simplemente un medio para la supervivencia. *Alien: el octavo pasajero* (1979) utiliza los objetos análogos y una sencillez que se define como modesta, para mostrar la coexistencia y la tensión entre lo análogo y lo tecnológico, presentando un entorno sobrio donde la funcionalidad y la interacción humana directa con las herramientas y la tecnología son fundamentales.

Durante las primeras misiones espaciales, la tecnología digital aún estaba en desarrollo y no era tan confiable como los sistemas analógicos. Los sistemas analógicos, aunque menos flexibles y precisos que los digitales, eran más robustos y resistentes a fallos, lo que era crucial en un ambiente tan hostil y remoto como el espacio. Las simulaciones análogas no solo son fundamentales para la preparación y el éxito de las misiones espaciales, sino que también ofrecen un marco seguro para la investigación, la adaptación y el desarrollo de nuevos participantes en la exploración espacial (Sequeda *et al*, 2022).

Muchos de los instrumentos necesarios para las misiones espaciales realizaban mediciones que eran naturalmente continuas (como la temperatura, la presión, la aceleración, etc.). Los sistemas analógicos son adecuados para estas tareas porque pueden manejar señales continuas sin necesidad de convertirlas a un formato digital, lo que podría introducir errores o pérdida de precisión.

Aunque parezca inédito y algo fuera de la lógica tecnológica, la elección de sistemas analógicos sigue vigente en la era espacial, ya que estos instrumentos ofrecen ciertas garantías por sus valores lógicos y mecánicos que no se pierden tecnológicamente. Roland Emmerich en *Moonfall* (2022) presenta varios elementos que pueden relacionarse con el concepto de lo analógico, tanto en términos de su contenido, como de su contexto tecnológico. A lo largo de la película, los personajes recurren a tecnología espacial obsoleta y a sistemas analógicos para enfrentar una crisis cósmica. La nave espacial

utilizada, el Endeavour, es de la época del programa espacial de transbordadores de la NASA, construida con tecnología analógica, que es contraria a las naves espaciales altamente digitalizadas de la actualidad. La dependencia de estos sistemas obsoletos muestra cómo las soluciones análogas pueden ser más fiables y útiles en situaciones extremas donde la tecnología digital puede fallar.

Incluso los personajes utilizan su ingenio y sus habilidades para reparar y operar la nave. En un momento tienen que improvisar soluciones con materiales y herramientas sencillas, así como realizar planeaciones que involucran operaciones matemáticas emergentes, además de vuelo manual para superar problemas complejos. Lo anterior refleja la mesura y la simplicidad de lo análogo que se concentra en el concepto austero, resaltando la importancia de la experiencia y la creatividad humanas frente a las complejidades de la tecnología moderna, creando una especie de nostalgia por los métodos y las herramientas analógicas. Esta referencia se enfoca en la presencia de una idea amplia sobre la condición de austeridad estética con el espectador, recordando la época dorada de la exploración espacial.

En *Moonfall*, la búsqueda de la verdad y la revelación de conocimientos ocultos se puede comparar con la manera en que los sistemas analógicos ofrecen una representación directa de la realidad, en contraste con los sistemas de inteligencia artificial que interpretan o procesan información de manera más abstracta. La metáfora del analogismo en la forma en que representa el enfrentamiento entre lo desconocido y lo familiar, mezclando la ciencia ficción con la exploración y el conocimiento de épocas anteriores, simboliza cómo lo analógico, tanto humano, como objetual, es una base sólida para comprender y enfrentar nuevas realidades.

Estas películas, nos dan una idea de cómo la sobriedad de lo estético enfatiza la simplicidad y la eliminación de lo superfluo e, igualmente, nos lleva a reevaluar el valor de los objetos análogos en nuestras vidas. La simplicidad y la tangibilidad de los objetos análogos no solo ofrecen una interacción más consciente, sino que también representan una mediación a la deshumanización que puede surgir del exceso de tecnología.

Sherry Turkle (2015) reflexiona que, aunque la tecnología es útil, no puede reemplazar la profundidad y la conexión de las conversaciones cara a cara, vitales para desarrollar la empatía y la autorreflexión. Esta idea es simétrica con la austeridad estética que, retomada del concepto de Fracalossi (2024), valora tanto la simplicidad, como la materialidad frente a la saturación digital. El objeto analógico se convierte así en un símbolo de mediación a la desmaterialización tecnológica, ofreciendo una experiencia sensorial que contrasta con la virtualidad omnipresente y ayuda a recuperar la atención y la conexión auténtica que se perdió en la era digital.

Según Turkle (2015):

[...] tuvimos un romance con una tecnología que parecía mágica. Pero, como la gran magia, funcionaba al captar nuestra atención y no dejarnos ver nada más que lo que el mago quería que viéramos. Ahora estamos listos para recuperar nuestra atención, para la soledad, para la amistad, para la sociedad (p. 377).

Aunque máquinas como las asistentes Siri (Jauregui-Lobera y Martínez-Quñones, 2021) o Alexa (Bachiller, 2019), ofrecen información rápida, no pueden encarnar la complejidad humana. En este contexto, los objetos analógicos se vuelven cruciales para mantener una conexión con la realidad material, aportando soluciones significativas cuando la tecnología avanzada falla.

En su análisis sobre vigilancia y castigo, Michel Foucault (2002) sugiere que la tecnología moldea nuestras experiencias y comportamientos, limitando nuestra capacidad de reflexión y autonomía.

El contacto físico y emocional ha sido reemplazado por interacciones superficiales, controladas por algoritmos y, como sugiere Turkle (2015), puede disminuir nuestra capacidad de empatía y conexión genuina. En contraste, esa sobriedad estética y el objeto analógico de diseño representan esa respuesta a esta deshumanización, buscando restaurar la experiencia estética y contrarrestando el efecto alienante de la tecnología digital.

Retomando a Petroski (1994), podemos comprender que el diseño de cualquier objeto, desde lo más simple hasta lo más complejo, está en constante evolución debido a sus fallas y limitaciones inherentes. Cada error o imperfección en el diseño es una oportunidad para mejorar, adaptarse y avanzar hacia soluciones más significativas.

Aunque la tecnología digital y la inteligencia artificial continúan avanzando y transformando nuestras vidas, los objetos análogos y la austeridad estética siguen siendo esenciales, un balance necesario al avance tecnológico, que también preserva nuestra capacidad de interactuar con el mundo sin obviar nuestra humanidad.

Conclusiones

La revisión y análisis de los conceptos estudiados confirman que la austeridad estética y los objetos análogos ofrecen un balance necesario frente a la deshumanización impulsada por la tecnología y la inteligencia artificial. Las conclusiones de este estudio confirman que la austeridad estética y los objetos análogos representan un equilibrio necesario frente a la deshumanización impulsada por la tecnología y la inteligencia artificial. La integración de lo análogo y lo digital, como propone Buchanan, citado por López y Real (2021), destaca la importancia de la experiencia humana directa y la simplicidad como elementos esenciales para preservar la autenticidad y la conexión emocional en el diseño contemporáneo.

La perspectiva de Baumgarten (1975) legitima la experiencia sensorial como una forma de conocimiento, complementada por las críticas de Baudrillard (1978) que alertan sobre la pérdida de autenticidad en un mundo dominado por la simulación y la hiperrealidad. Ambos enfoques subrayan la importancia de lo análogo y lo tangible para mantener una conexión genuina con la realidad en un entorno tecnológico cada vez más abstracto. Autores como Seguí (2010), Romo (2004) y Maldonado (2019) destacan la relevancia de la interacción manual y la subjetividad como impulsores de la creatividad y la conexión emocional, aspectos que la tecnología digital tiende a minimizar en favor de la automatización.

Desde la perspectiva de Petroski (1994), se concluye que la imperfección y el error son motores esenciales en el proceso de diseño, en contraste con la búsqueda de perfección de la inteligencia artificial, que a menudo produce objetos carentes de profundidad humana. Esta idea se complementa con la visión de Wilson (1998), que enfatiza la importancia de la interacción física en el desarrollo cognitivo, subrayando que la experiencia sensorial es clave para el aprendizaje. Turkle (2015) alerta sobre los límites de la tecnología, que, aunque proporciona comodidad, no reemplaza la riqueza de las interacciones humanas y la autenticidad de los objetos análogos.

Ejemplos cinematográficos como *Alien: el octavo pasajero* y *Moonfall* ilustran estas tensiones, mostrando cómo, en situaciones críticas, los sistemas análogos y la capacidad de improvisación humana son indispensables. Estos ejemplos subrayan que, cuando la tecnología avanzada falla, los recursos análogos ofrecen soluciones vitales, reafirmando la importancia de lo tangible en un mundo digitalizado.

La austeridad estética, según Fracalossi (2024), implica eliminar lo superfluo para destacar lo esencial y promover un diseño que prioriza la interacción directa con los materiales y el entorno. Esta perspectiva fomenta una respuesta consciente frente a la complejidad tecnológica y la superficialidad digital, manteniendo un vínculo con lo auténtico y lo real en la experiencia humana.

Estas conclusiones proponen la innovación de la medida estética como una estrategia que trasciende la simplicidad y funcionalidad, al mismo tiempo refuerzan la necesidad de promover un enfoque reflexivo y consciente ante la creciente influencia de la inteligencia artificial, reafirmando la centralidad de lo humano y la importancia de mantener un equilibrio entre lo análogo y lo digital en la práctica del diseño y la interacción con la tecnología.

Referencias

- Bachiller, S. (2019). Análisis de funcionamiento y de vulnerabilidades de Alexa. *Escola d'Enginyeria (UAB)*, 1-9. <https://ddd.uab.cat/record/211505/>
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Kairós.
- Baumgarten, A. G. (1975). *Reflexiones filosóficas acerca de la poesía*. Aguilar.
- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* Rialp.
- Beuchot, M. (2023). *Hermenéutica Analógica y Pensamiento Actual*. Sindéresis.
- Buchanan, R. (1995). *Rhetoric, Humanism and Design*. University of Chicago Press.
- Caranci, C. (2023). Antes de la imagen. Das Unheimliche y superficie en la ontología freudiana. *Tópicos (México)*, 215-249.
- Chiuminatto, P. (2014). Ciencia del Conocimiento Sensible: Principios Racionalistas en la Doctrina Estética de Alexander Baumgarten. *Revista de Filosofía*. (70). 61-73.
- Emmerich, R. (Dirección). (2022). *Moonfall* [Película] Productora. Huayi Brothers Centropolis Entertainment AGC Studios.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar*. Siglo XXI.
- Fracalossi, I. (2024). *La belleza de la austeridad. Una conversación sobre el diseño de Fabio Cruz Prieto*. *AUS - Arquitectura / Urbanismo / Sustentabilidad*, (35), 121–131.
- González, V. L. (2015). Alcanzando el Sueño de Tesla: El Futuro Inalámbrico. *Ciencias Fisicomatemáticas y de las Ingenierías*, 1-20.
- Haferkamp, L. (2010). Analogon Rationis: Baumgarten, Deleuze and the 'Becoming Girl' of Philosophy. *Deleuze Studies*, 62-69.
- Hernández, M. (2009). Teoría de la sensibilidad, teoría de las humanidades. El proyecto filosófico de la Estética en A. G. Baumgarten. *Cuadernos Dieciochistas*, (4), 81 -121.
- Jauregui-Lobera, I. y Martínez-Quiñones, J. V. (2021). Oye Siri.... *Journal of Negative and No Positive Results*, 6(10), 1240-1244.
- Leibniz, G. (2003). *Escritos filosóficos*. Machado Libros.
- López, R. y Real, A. (2021). *Buchanan y el Diseño*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.

- Maldonado, A. (2019). El proceso de diseño y la resolución de problemas cotidianos, la creatividad y la cultura de paz. *Cultura para la paz: una mirada a través de las humanidades, artes y el diseño*, 1(1), 121-143.
- Mitchell, W. (2009). *Teoría de la Imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. Akal.
- Petroski, H. (1994). *The Evolution of Useful Things*. Vintage Books.
- Prada, J. (2020). *Juan Martín Prada*. [Recuperado de la transcripción de las video presentaciones sobre Baumgarten] https://www.juanmartinprada.net/imagenes/transcripcion_videopresentaciones_sobre_baumgarten.pdf
- Romo, F. (2004). Entre lo analógico y lo digital. *DGSCA UNAM*. (32). 1-4.
- Saumell, J. F., Fatta, F. y Docci, M. (2022). Diseño analógico y diseño digital. Cambio e integración. *Más allá de las líneas. La gráfica y sus usos*. XIX Congreso Internacional EGA. 249-252.
- Scott, R. (Director). (1979). *Alien: El Octavo Pasajero* [Película]. Brandywine Productions.
- Segui, J. (2010). *Ser Dibujo*. Maireia Libros.
- Sequeda, J. B. Bejarano Cifuentes, I. X., Campos Chaparro, C. A., Malpica Hincapié, D. L., Cortés Guaje, D. E., Jiménez Sánchez, J. G. y Buitrago, J. N. (2022). Aislamiento y Confinamiento: Análisis del Rendimiento Humano de una Tripulación Analógica en Simulación Analógica Espacial. *Revista Colombiana de tecnología Avanzada*, 2(40), 123-135.
- Soto, M. (1987). La Aesthetica de Baumgarten y sus Antecedentes Leibnicianos. *DA - FYL- Filosofía. Anuario Filosófico*, 20(2), 81-190.
- Turkle, S. (2015). *The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Press.
- Uría, L. (2011). *Representación Y Proyecto Gráfico. Escritos De Arquitectura*. Universidad de Valladolid.
- Vaskes, I. (2008). La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de simulación total. *Estudios de filosofía*, (38), 197-219.
- Wilson, F. (1998). *The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture*. Pantheon Books.