

CAPÍTULO 11

LA ESTÉTICA COMO ENFOQUE
DE ANÁLISIS DEL OBJETO DE
DISEÑO PARA UN MUNDO
SOSTENIBLE

Julio César Arámbula Meneses
Ana Aurora Maldonado Reyes

El discurso de la estética cotidiana reafirma el potencial de la estética para afectar la percepción de lo sensible, señala los caminos que permiten redistribuir lo sensible y se compromete a superar la infranqueable división entre lo sensible y lo inteligible establecido por Platón (Angioni, 2019). La estética en lo cotidiano es una noción de todos los días, impredecible e irremediablemente difícil de manejar, y es imposible llegar a una lista de objetos y actividades que le pertenecen. Sin embargo, se podrían señalar algunas actividades y objetos centrales que trascienden las diferencias individuales culturales, como comer, vestirse, arreglarse, cobijarse, y objetos utilitarios básicos, como ropa, muebles e implementos para comer, etc. (Melchionne, 2014). La estética como configuración cuestiona la naturaleza y la redistribución en el pensamiento entendida como una construcción, distribución y percepción específicas de lo sensible, opera como una instancia susceptible de penetrar cuerpos, lenguajes e instituciones. En lugar de refugiarse en un razonamiento abstracto sobre la relación del sujeto que advierte con el objeto percibido, necesita dividirse entre la experiencia ordinaria y la experiencia extraordinaria, creando tensión. Entonces, la estética se puede encontrar entre lo cotidiano de la vida que consiste en experiencias ordinarias y la vida no cotidiana que consiste en experiencias extraordinarias (Yuedi, 2022).

Por ello, comprender a la estética tiene una cercana relación con lo que Carolyn (Korsmeyer, 2002) refería al sentido del gusto, un gusto diario cuyo placer tiene la cualidad de experimentarse a través de sensaciones cotidianas, intensas e inmediatas, aunque en diseño es común asociar lo estético con la producción, ilustración, fotografía, configuración de materia, la función y estética en los objetos gráficos e industriales, sin quizá percatarnos de que la estética en su disociación implica la desconexión de la mente y la realidad del momento, volviéndose más compleja de comprender debido a su intermitencia.

En la literatura cada concepto que la estética ha adoptado, habla de diferentes contextos de exploración cultural y naturaleza humanas. La estética en el diseño quizá se manifieste desde un punto de vista activista, como una forma desestabilizadora del “sistema educativo uniformizador” (Freire, 2009), donde el diseño irrumpe y subvierte

un sistema con el objetivo de aumentar la conciencia crítica del vivir, trabajar y consumir, y este activismo del diseño al explorar su potencial estético tiene la capacidad de abrir el nexo entre el comportamiento, las relaciones y las emociones de los sujetos; es decir, los aspectos estéticos se unen como en el activismo artístico, para producir modificaciones profundas a largo plazo en la sociedad.

Este potencial interactúa de manera efectiva y forma un enfoque innovador para la resolución creativa de problemas desarrollando perspectivas sobre cómo funciona el mundo, la sostenibilidad y los procesos de diseño para impulsar a observar, analizar, describir y dialogar e ir más allá de la funcionalidad, ya que hoy coexisten muchas formas de diseño. El diseño como una ramificación, donde cada desafío conduce a una nueva rama en el árbol de las disciplinas del diseño, ahora lo complejo para la disciplina del diseño es pasar al diseño social (Tromp y Hekkert, 2019), dejando el discurso clásico del que está impregnado el objeto y la forma en que estos generan discursos y controversias. La semántica de la estética y el diseño está muy relacionada con los sentidos y sus experiencias, su lectura es todo un lenguaje, una causa de lo que podemos comprender, que emana desde lo sensorial, lo bello, la tentación y la distracción, hasta lo ominoso, lo ambiguo o lo bizarro que el objeto puede ser.

La estética está fuertemente ligada a la comprensión de la naturaleza, puede experimentarse de forma subjetiva o profunda, ya que “toda ontología verdadera comienza por la estética” (Beuchot, 2018). La estética mapea su existencia en experiencias que se relacionan entre sí, simbólicamente el mapa representa la navegabilidad y el desplazamiento de sentidos entre elementos en la búsqueda, según David Buisseret, de “información situacional”. Podríamos decir que lo estético roza con lo disruptivo, y este quebrantamiento, al menos en este sentido, está ligado al diseño y al objeto, por lo que el concepto social y cultural se puede doblar, estirar, encoger, retorcer, etc., “pero siempre que se haga sin romper ni separar lo que estaba unido, ni pegar lo que estaba separado” (Buisseret, 2003).

Se analiza, entonces, que la estética dentro de la sustentabilidad, lo cultural y el diseño, intenta preservar el patrimonio, el valor y el significado de los objetos, que estudian la intensión del diseñador para innovar, resignificar y considerar al diseño ambiental como un fenómeno holístico de la cultura moderna, por lo que su relevancia está implícita en sus métodos de análisis cultural, que incluyen la problematización humanitaria de los materiales de investigación, comparando el fenómeno del diseño ambiental con otras áreas de práctica proyectual en retrospectiva histórica, identificando su estructura, relaciones y conexiones de componentes dentro del fenómeno y con otras esferas del ser, destacando características conceptuales y contradicciones internas del diseño ambiental, analizando tendencias y patrones de su desarrollo. Se podría insinuar, con cierta levedad, que el diseño en lo sustentable es indispensable para el desarrollo profesional, genera conciencia y acota la inevitabilidad de impactar tanto de forma positiva como negativa (UANL, 2018), desde aquí el diseñador ya enfrenta al cambio social y los paradigmas.

Este texto intenta reflejar las relaciones culturales, sustentables, disruptivas y tradicionales como un lenguaje a través del objeto símbolo. Diseñar es una pragmática discursiva que genera conocimiento sobre las experiencias de aquello que John Dewey (2008) definió como la experiencia estética, que funciona como un componente y una herramienta con una utilidad que estimula la generación de la idea en cuestiones básicas y complejas, sus soluciones, así como el planteamiento del problema, presentando a cada situación de diseño como única y de igual manera ayuda a desarrollar empatía, respondiendo a necesidades y deseos reales.

METODOLOGÍA

Este texto refuerza el papel central de la estética y el conocimiento estético en las prácticas de diseño, tomando en cuenta la sustentabilidad cultural para identificar las tendencias en el diseño, el contexto cultural vigente, la cosmovisión y el sistema de valores sociales, para definir la problematización humana. Esto permite analizar la evolución

de los principios de diseño, el estilo y las ideas paradigmáticas sobre la creación de formas en el diseño, su dependencia filosófica y cultural.

Se utiliza el enfoque fenomenológico hermenéutico (Barbera e Inciarte, 2012) como base metodológica, necesario para el estudio de la sustentabilidad en el diseño como fenómeno cultural desde el punto de vista de los antecedentes culturales y axiológicos, de las manifestaciones sociales y formales para el estudio de los problemas de investigación que implica un análisis de lo estético, lo disruptivo y al diseño como lógicas del desarrollo cultural humano, pero también se interpretan los valores ético, estéticos y de diseño, enmarcando al diseño como una herramienta precisa que requiere el uso de habilidades creativas, así como habilidades organizativas y analíticas en la resolución de problemas. “La ejecución de la reflexión fenomenológica, debe inhibir toda simultánea ejecución de las posiciones objetivas puestas en acción en la conciencia irreflexiva, e impedir con ello que penetre en sus juicios el mundo que para él ‘existe’ directamente” (Husserl, 1998).

Este enfoque permite considerar el fenómeno de manera integral en el contexto de la importancia sociocultural, al definir los paradigmas de construcción y consumo de objetos de diseño y el desarrollo de la cultura del diseño.

EL CONCEPTO ESTÉTICO, EL DISEÑO Y EL OBJETO

A menudo, el lenguaje del objeto expresa ciertas características o atributos que generamos hacia él, lo impregnamos e incluso le damos una personalidad que lo vuelve independiente, una independencia que lo caracteriza como único y que se desvincula de sus relaciones estéticas para convertirlas en un significante, es decir, en un ente cargado de simbolismo. Le otorgamos cierta autoconciencia que rompe con los límites entre lo animado e inanimado, convirtiéndonos en víctimas de nuestra humanidad, confrontamos lo humanizado e intentamos darle una explicación e, incluso, una solución próxima a estas

confrontaciones inesperadas, justo ahí es donde nace esa necesidad de la estética, “el objeto nace al mismo tiempo que el sujeto lo constituye” (Morín, 1980); el sujeto produce al objeto, y va ligado a sus estéticas, esta experiencia representa una parte de él (o su totalidad). El diseño y el objeto son un dualismo, cuyas funciones y valores específicos inmiscuyen al individuo en el valor estético, el juicio estético, la experiencia estética, la propiedad estética.

El *valor estético* es el que posee un objeto, evento o estado de cosas (más paradigmáticamente una obra de valor puede ser el arte, un objeto significativo, el entorno natural, lo sentimental, histórico, financiero, económico, recreativo, etc.), en virtud de su capacidad para provocar placer (valor positivo) o desagrado (valor negativo) cuando se aprecia o se experimenta estéticamente. Robert Stecker piensa que pueden ser elementos que “carecen por completo de interés estético, pero son valiosos como arte” o “tienen tal interés estético modesto que su valor estético no puede dar cuenta de su valor como arte”. “Se sigue”, afirma, “que hay un valor artístico no estético” (Stecker, 2013).

Un *juicio estético*, según Kant, es un juicio que se basa en el sentimiento, y en particular en el sentimiento de placer o displacer. Según el punto de vista oficial de Kant, hay tres tipos de juicios estéticos: sobre lo agradable, sobre la belleza (o, de manera equivalente, juicios sobre el gusto) y sobre lo sublime (Pollok, 2017). La *experiencia estética* abarca una variedad de respuestas emocionales que van desde la belleza hasta el asombro, la sublimidad y una variedad de otras emociones (a menudo basadas en el conocimiento), está vinculada a la percepción de los objetos externos, pero no a ningún uso funcional aparente que puedan tener los objetos (como mirar pinturas, escuchar música o leer poemas) (Vasija et al., 2013).

La *propiedad estética* de un elemento, ya sea un objeto natural o artificial, es aquella cualidad denotada por el tipo de términos generalmente empleados en los juicios estéticos. Estas cualidades suelen etiquetarse como terciarias, para distinguirlas de las propiedades primarias (la masa) y secundarias (el color) de las que, no obstante, dependen. Su evaluación requiere un tipo específico de sensibilidad, un contacto

directo con un objeto, aunque también puede estar involucrada una experiencia perceptual, emocional y cognitivamente compleja. Para Simoniti (2017) son las capacidades de un objeto para causar ciertos sentimientos, que pueden ser percibidas sin que el observador tenga la experiencia relevante.

Jerrold Levinson dice que “apreciar algo estéticamente es prestar atención a sus formas, cualidades y significados por sí mismos, y a sus interrelaciones, pero también prestar atención a la forma en que todas esas cosas emergen de un conjunto particular de características, perceptivas básicas o de bajo nivel” (Levinson, 1996), el profundizar en lo estético es apreciar las características reales de los objetos.

El discurso estético juega un papel retórico orientado a lo inesperado, como el concepto mismo del diseño disruptivo (Acaroglu, 2017), donde como resultado se genera una reflexión sobre los valores o prácticas sociales. El lenguaje del diseño debe ser traducido a un lenguaje en el que el objeto pueda expresar sus alternativas; es decir, jugar un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad; se trata, entonces, de entender a la estética, su retórica y lo disruptivo de diseño, más allá de un discurso estilístico y un argumento que contribuya al análisis y teoría del diseño (Acaroglu, 2017). La disrupción estética desafía las suposiciones arraigadas que subyacen al discurso tradicional estético centrado en el arte; el diseño propone ser un auxiliar en el desarrollo de un discurso estético general, y debe agregar nuevas vías de investigación, priorizándola como un vínculo que permita descifrar, entender y traducir en el campo del diseño, la estética, la sustentabilidad, la culturalidad y lo disruptivo, en un nuevo y único lenguaje en el objeto de diseño.

El ser humano se encuentra en un constante estado de emergencia, emergencias a las que debe responder lo más rápido posible, y en las que se deben generar estructuras que respondan a este tipo de casos; se puede citar a algunas como el fenómeno COVID-19 (pandemia), el cambio climático, demografía, fenómenos sociales particulares, etc. La emergencia de alguna forma se asemeja al fenómeno disruptivo, pero también está muy ligada a la sustentabilidad cultural, detonarlas

representa un cambio de algo o en algo, el diseño a través del raciocinio estético, y estas disrupciones que rondan en lo súbito deben generar estrategias para responder a estas condiciones, y así mismo contextualizarlas hacia lo sustentable. “El diseño se centra en el incremento del valor, sin embargo, éste es un concepto amplio que no se puede reducir a la dimensión económica” (Rodríguez, 2015); entendemos que los valores estéticos, los valores del diseño y sus relaciones representan controversias enfocadas a pensar y reflexionar sobre la necesidad de lo inmediato, a provocar, hacer, pensar e inspirar, contribuyendo a los valores de una sociedad más sustentable, siendo esta una actitud que agregue el valor a los objetos generando en ellos un significado trascendental.

Estructurar el lenguaje estético no solo debe tener una función para el diseño (para diseñar objetos), sino también para su evaluación y reconfiguración. Al igual que Néstor Sexe piensa en una vida llena de signos (Sexe, 2001), se debe pensar en la estética y el diseño como una unidad significativa que intenta complejizar y decodificar las distintas manifestaciones del objeto en el campo del diseño. La estética y el diseño están obligados a entender al objeto como un fenómeno dispuesto a transformarse en un hecho comunicativo, donde esa comunicación sea una unidad de significación, es decir, el fenómeno debe ser complejizado para decodificar sus distintas manifestaciones semióticas y estructurales, sería la manifestación de la cultura del diseño a través de un lenguaje retórico y semiótico.

RETÓRICA DEL OBJETO

Para el diseño, la retórica es una expresión cuyo propósito es crear una estructura lingüística del objeto a través de su semiótica, no se trata de un discurso embellecedor del objeto, sino de un argumento que contribuye al análisis, raciocinio de la teoría estética y el diseño. Diseñar a través de un elemento retórico es prescindir por un momento de la práctica en el diseño para llevarnos a la ideología del mismo, conlleva a generar una teoría del objeto, un argumento que lo define, que no señala despectivamente, sino que mira hacia las entrañas.

Walter Benjamín decía que “la liberación del objeto de su envoltorio, la destrucción del aura, es distintivo de una percepción cuya sensibilidad para lo homogéneo en el mundo ha crecido tanto actualmente que, a través de la reproducción, sobrepasa también lo irrepetible” (Benjamín, 1973, p. 17); en contexto, es ir más allá del objeto, de olvidar por un momento el discurso esencial de “la forma siempre sigue la función” (Córdoba, 2010) (premisa a la que bien podríamos denominar “el envoltorio”), lo que podría permitir al objeto descifrarse, omitiendo así la morfología (el aura representada por las reglas del buen diseño) para sobrepasar lo irrepetible, entender al objeto desde nuevas configuraciones. La forma es fondo, pero sin fondo no hay forma.

Utilizar la figura retórica es fundamental para el desarrollo del lenguaje y cognición del diseño, para así encontrar nuevas variables en el campo de la estética. Las diferentes estéticas de la emergencia son un interesante ejemplo de improvisación y resultado, en las que ejemplificamos con los sistemas de protección personal ante el virus de COVID-19, donde la población, en un reaccionar económico, implementó soluciones con una careta hecha con una garrafa de galón de agua,¹ donde el reúso se volvió un recurso emergente para solventar una necesidad próxima, pero también fue el resultado de un interesante lenguaje estético en el que el diseño está obligado a ser reaccionario. Así, se entiende que la emergencia ofrece a través de la reconfiguración del objeto, lenguajes estéticos que giran en la percepción y la experiencia y que condicionan el proceso de descodificación de la metáfora.

En la estética, percibir es el proceso de alcanzar la conciencia mediante la organización y la interpretación sensorial de información (Neisser, 2014), cuyo papel es crucial en la idea de lo metafórico; se dice que si la función de este objeto es contener un líquido, metafóricamente se transforma en un protector facial bajo un entorno que sugiere no contraer una infección viral.

La metáfora y la emergencia sugieren crear objetos para solucionar limitaciones, situaciones inmediatas y también buscar alternativas en la “contigüidad”. Los conceptos metafóricos estructuran no solo el lenguaje, sino los pensamientos, actitudes y acciones. En diseño, hacer

uso del lenguaje metafórico es crucial para el impulso de alternativas sustentables, dice el diseñador Joe Doucet: “esto es en parte, la adopción masiva de una necesidad no deseada” (2020).

EL FENÓMENO DISRUPTIVO

Cuando Jeff Koons creó el *Play-Doh* en su serie Celebración, expresó que la obra lucía engañosamente sencilla, independiente al efecto que pudiese causar una masilla de tal dimensión nadie imaginaba a simple vista que la escultura tenía una complejidad técnica abrumadora; quién diría que aquella colosal, suave, manipulable, atractiva y multicolor plastilina estaría conformada por 27 piezas de aluminio que encajaban perfectamente, situación que cambiaba por completo la asociación con el objeto y rompía abruptamente el prejuicio y la forma de percibirla, aunque el deseo próximo sería no enterarse de que la pieza no es plastilina, siendo mejor imaginar que Koons había encargado cantidades extraordinarias del producto y había conjuntado pacientemente su escultura que parece permanecer intacta por un perfecto cálculo en su gravedad; en contexto, su fabricación fue el fruto de dos décadas de investigación y planeación, producto del ingenio de Koons, pero traída a la realidad por ingenieros y expertos metalúrgicos. Si se conjunta toda la significación que hay detrás de este objeto, que no es solamente una inocente temática de infancia, juego e imaginación, sino un análisis estético, ingenieril y de diseño que hace que entender la escultura *Play-Doh* rompa los indicadores de infancia y se trate de un trabajo invaluable, de igual manera traer al goce de vuelta, no está de más.



Ilustración 1. Carta emergente ante COVID-19

Fuente: <https://acortar.link/IhYoUL>



Ilustración 2. Play-Doh, de Jeff Koons

Fuente: <http://www.jeffkoons.com/artwork/celebration/playdoh0>

Es aquí donde el caos está perfectamente interconectado, donde lo disruptivo surge de una mente creativa para dar una solución razonable al objeto, lo que Leyla Acaroglu denomina como “la solución de problemas desarrollada por perspectivas tridimensionales sobre la forma en la que funciona el mundo” (Acaroglu, 2017), aunque lo disruptivo está muy ligado a los sistemas, a la sostenibilidad y a la acción de convertir un problema en una oportunidad; no se puede dejar de lado su enfoque y hacer una construcción sobre sus particularidades, principalmente en las que existe el proceso de diseño, explicado exponencialmente en la obra de Koons y que trae consigo grandes valores estéticos, objetuales y de diseño.

Lo disruptivo está conformado por tres elementos denominados minería, contexto y construcción, cada

uno constituye una etapa iterativa sobre un determinado problema, etapas que desarrollan intervenciones que resuelven un problema de manera creativa y sostenible; el enfoque disruptivo busca un cambio positivo para solucionar obstáculos complejos; de forma concreta, resuelve problemas fuera de la idea que condujo a ellos, ya que muchas veces se pretende dar una solución bajo los mismos pasos que originaron la problemática (EVE, 2018).

SEMIÓTICA, ESTÉTICA Y DISEÑO

La semiótica es capaz de traducir los simbolismos entre la estética y el diseño, e igualmente al combinarse con lo emergente, la disrupción y los puntos en común entre estos. Para Peirce, la semiótica es la “doctrina de la naturaleza esencial y de las variedades fundamentales de la semiosis posible” (Peirce, 1978); la semiosis, por extensión, es un proceso que subyace a la noción de signo, esto es: “una acción o influencia que es o implica la cooperación de tres sujetos, el signo, su objeto y su interpretante” (Verón, 1993).

Su similitud es que es un “proceso circular de percepción y acción o de concebir y hacer cosas”, analiza fenómenos de la cultura visual provocados por las innovaciones tecnológicas y los avances científicos, las corrientes ideológicas y la propia influencia de la herencia cultural y

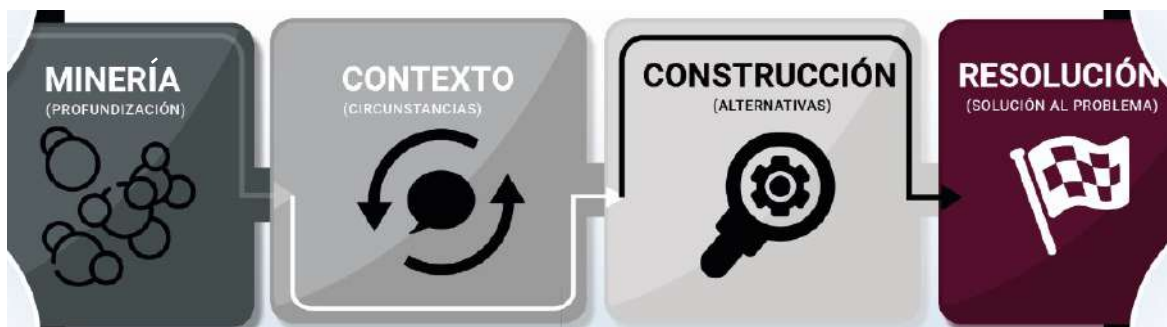


Ilustración 3. Construcción de los elementos del diseño disruptivo

Fuente: elaboración propia.

filosófica del pasado. Se enfocan en una metodología de investigación teórica basada en el enfoque interdisciplinar del símbolo. Acompañados de la hermenéutica y la teoría crítica, buscan la comprensión desde disciplinas como historia, estética y teoría del arte (Martin, 2018), por lo que se obtiene un enfoque que distingue al análisis simbólico de las disciplinas convencionales, la teoría del arte, la crítica del arte e incluso de la historia del arte, aunque no excluye ninguna de estas disciplinas de su metodología interdisciplinar. Su análisis entrecruza un discurso que requiere unidad, relación y reciprocidad entre distintas ramas del conocimiento para que realmente la investigación avance en el desarrollo cultural y social. Junto con los principios de la teoría crítica, busca la comprensión de la sociedad mediante la aplicación de la racionalidad instrumental, coloca bajo sospecha la composición informal o la mirada periférica sobre las imágenes. Su lógica de inferencia del conocimiento, en la mayoría de los casos, combina lo inductivo con lo deductivo. “De esta manera, concierta el sentido del estudio desde los hechos particulares a los generales (inducción), pero también puede comenzar en sentido contrario (deducción)” (Contreras, 2018).

En su relación con el objeto, conjuga la filosofía del arte como punto de partida para entender su comportamiento y sus fenómenos internos, es el análisis a través del fenómeno visual lo que lo describe dentro de un todo e introduce al individuo a las entrañas de las relaciones históricas con este, así como los comportamientos sociales y culturales que existieron alrededor; se puede entender claramente que el objeto tiene un valioso significado social, más allá de la forma, la función, el tiempo de vida, su estética y el uso, existen lenguajes ocultos que el diseñador debe ser capaz de observar e interpretar, con naturalidad y claridad (Norman y Klemmer, 2014).

El objeto de diseño brinda un enfoque contemporáneo que atiende a su presencia en relación con el espectador, la naturaleza de su imagen es aquel plano esencial del objeto mismo, como el aura de Walter Benjamín, donde el objeto mismo es un lenguaje que necesita estructurar su información bajo el paradigma de lo epistémico, secuencial y ordenado bajo las reglas de la lógica, es decir, la imagen del objeto comunica un significado y al mismo tiempo es un paradigma (Benjamín, 1989).

LA SUSTENTABILIDAD CULTURAL, LA PRÁCTICA Y SABIDURÍA ESTÉTICAS COMO ESPECIFICACIÓN Y EJE DISCIPLINAR DEL DISEÑO

Uno de los principales ejes de la sustentabilidad cultural es el pensamiento sistémico, ya que ofrece una manera de obtener una visión general de un sistema complejo, centrándose en las relaciones más que en los detalles y siguiendo una lógica conjuntiva en lugar de la lógica disyuntiva de los tradicionales métodos analíticos.

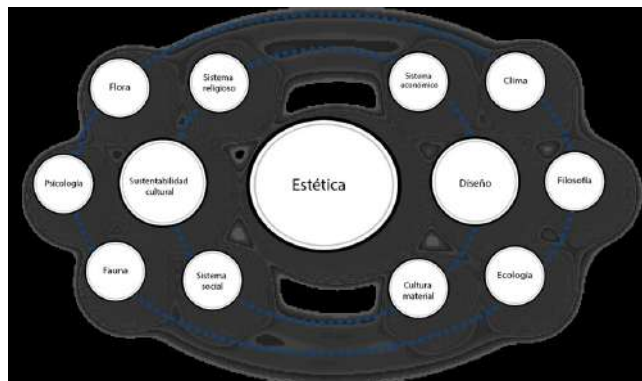


Ilustración 4. Sistema estético y sus conexiones con las variables de sustentabilidad cultural y diseño

Fuente: elaboración propia.

El pensamiento sistémico hace uso de nociones como “bucles de retroalimentación”, “interconectados sistemas”, “puntos de apalancamiento alto/bajo”, “diferentes tipos lógicos” (es decir, los diferentes lógicos en juego en distintos niveles sistémicos) y apunta a fenómenos de “emergencia”, “arquetipos estructurales”, “procesos evolutivos estocásticos”, y, por supuesto, también “resiliencia” (De Freitas, Morin y Nicolescu, 1994). Constituye un lenguaje específico que permite trabajo transdisciplinario y puede servir como una de las bases para las culturas de sostenibilidad. En su relación con la

estética y el diseño ayudan a una comprensión teórica y abstracta para generar cambios reales mediante el análisis, por lo que si la intención es llegar a un cambio sustentable significativo, es importante comprender que para realizar ese cambio cultural sustentable, así como cualquier instrumento dialéctico, deben implicarse nuevas prácticas, estimuladas obviamente por los cambios sistémicos.

Cuando los patrones estéticos, el diseño y la sustentabilidad cultural se interconectan (Ilustración 4) se generan espacios para crear una verdadera política de la sustentabilidad, que no implica la generación de una nueva cultura global, sino zonas flexibles y autoecopiéticas perceptuales, temporales, virtuales y materiales, cuya tensión construye virtualidades sistémicas para futuros potenciales (Koefoed, 2008), la cultura de la sostenibilidad debe tener un significado esperanzador con una constante autocrítica y la actualización continua de lo reflexivo, esto le permitirá no perder elasticidad, encontrando en la estética y el diseño, fundamentos para la trasgresión de una cultura sustentable no solo material, sino una cultura que se concentre en un ambiente multisistémico como el social, económico, de consumo, material, religioso, etcétera.

CONCLUSIONES

La estética no es excluyente en su agencia humana, en cuanto a su semiótica no se ve limitada por ninguna dependencia; el diseño centrado en el ser humano no debe subestimar los elementos esenciales no humanos de un entorno o un objeto, la distinción entre estética, lo disruptivo y el diseño es completamente efectiva, el observador y lo observado están imbricados en el entorno; el diseño y lo disruptivo se funden con la estética, el discurso estético encapsula lo imitativo, adaptativo e imperativo, al mismo tiempo que modela y representa las dimensiones ocultas de nuestros entornos en constante evolución y recepción

El potencial de la estética en el diseño puede resolver problemas más allá de la configuración de los objetos al identificar la existencia de situaciones emergentes y complejas. Es común asociar al diseño con la

producción, ilustración, fotografía, configuración de materia, la función y estética en los objetos gráficos e industriales, pero lo emergente es una práctica del diseño intangible, es decir, un diseño también crea experiencias a través de la interacción con la tecnología y las actividades cotidianas, el diseño dentro de la innovación social reconfigura relaciones y bienes de manera colaborativa para un beneficio social, generando propuestas de valor para la sociedad y las organizaciones, abordando problemas y complejidades diferentes, indagando enfoques del diseño que implican la práctica y la educación.

Hay una expansión de significados y conexiones en diseño, lo cual lleva los problemas de diseño a un análisis de símbolos y comunicación visual, objetos, materiales, actividades y servicios organizados, sistemas y ambientes complejos, donde las actividades, servicios organizados, sistemas y ambientes complejos se entienden como emergentes, ya que los caracteriza la acción y el pensamiento o idea que justifican la posibilidad de vivir la experiencia completa de un sistema social.

Resulta indiscutible que el diseñador demanda habilidades de colaboración transdisciplinaria y planeación estratégica, el diseño plantea retos acerca del rol y su reconocimiento en los negocios y la sociedad. La educación para los enfoques emergentes del diseño implica la aparición de nuevos diseñadores en la oferta y demanda laboral, tal transformación requiere miradas formativas presentes y futuras hacia la ciencia y tecnología, enfatizando la complejidad de los problemas sociales y organizacionales. El reto para la educación en lo formativo del diseño es que amplíe los enfoques de su oferta sin dejar de lado la composición formalestética como fortaleza e identidad del diseñador. La mayoría de las prácticas dentro de los órdenes emergentes del diseño se han basado en los desarrollos de las ciencias sociales, la educación comunitaria y otras disciplinas.

REFERENCIAS

- Acaroglu, L. (2017). *Disrupt Design: A metod for activating social change by design*. Disrupt Design LLC.
- Angioni, L. (2019). Plato. Hippias Major. *Archai*, (26), e02608. . https://doi.org/10.14195/1984-249X_26_8
- Barbera, A., e Inciarte, A. (2012). Fenomenología y hermenéutica: dos perspectivas para estudiar las ciencias sociales y humanas. *Multiciencias*, 12(2), 199-205. <http://www.produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/multiciencias/article/view/16900>
- Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Editorial Taurus. Buenos Aires.
- Beuchot, M. (2018). *Teoría Estética, la resurrección del arte*. Orfila.
- Buisseret, David (2003). *La revolución cartográfica en Europa, 1400-1800. La representación de los nuevos mundos en la Europa del Renacimiento*. Paidós.
- Contreras, F. (2018). *Elementos de los estudios visuales: un análisis crítico de la mirada desde el esencialismo visual a los regímenes escópicos*. Universidad de Sevilla.
- Córdoba, L. (2010). *Funcionalismo, modernidad y espacio*. ESIA Tecamachalco.
- DeFreitas, L. Morin, E. y Nicolescu, B. (eds.) (1994). *Charter of Transdisciplinarity*. First World Congress of Transdisciplinarity, Convento da Arrábida.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Trad. Jordi Claramonte. Paidós.
- Doucet, J. (2020). ¿Un protector facial que te gustaría usar? ¿Cómo alentamos la adopción masiva de una necesidad no deseada? *Estilopropio*.
- EVE Museos e Innovación (2018). *El modelo del Diseño disruptivo*. <https://evemuseografia.com/2018/04/09/el-modelo-de-disenodisruptivo/#:~:text=El%20>

Diseño disruptivo (a partir de problemas sociales y ambientales)

Freire, J. (2009). Educación expandida y nuevas instituciones: ¿Es posible la transformación? *Educación Expandida*, 67-84. Zemos98.

Iglesias, R. et al. (2013). La epistemología del Diseño como construcción problemática. *Anales del IAA*, 43(1), 121-134.

Husserl, E. (1998). *Invitación a la fenomenología*: Paidós.

Koefoed, O. (2008). Zones of Suspension: an exploration of eventuality, culturality, and collective intuition in life and work. In Kagan, S. and Kirchberg, V. (eds.). *Sustainability: a new frontier for the arts and cultures*, VASVerlag für Akademische Schriften, Frankfurt am Main, pp. 59-92.

Korsmeyer C. (2002). *El sentido del gusto, Comida, estética y filosofía*. Paidós.

Martin, P. (2018). *Between Hermeneutics and Aesthetics: Reconsidering Truth and Method as an "Aesthetics of Truth"*. University of Helsinki.

Melchionne, K. (2014). "The Point of Everyday Aesthetics". *Contemporary Aesthetics*.

Mieke van der Bijl-Brouwer and Kees Dorst. (2017). Advancing the Strategic Impact of Human-Centred Design. *Design Studies* 53, november, 1-23.

Morín, E. (1980). *El método. La Vida de la Vida*. Cátedra.

Norman, D. (2010). *Why design education must change*. *core77*, 11, 26. Recuperado el 6 de enero de 2023 de <http://www.core77.com/posts/17993/whydesigneducationmustchange17993>

Norman, D. y Klemmer, S. (2014). *State of Design: How Design Education Must Change*. LinkedIn, March 25.

Neisser, U. (2014). *Cognitive Psychology*. Classic Edition.

- Levinson, J. (1996). *The Pleasures of Aesthetics*. Cornell University Press.
- Ortiz, A. (2017). *El pensamiento filosófico de Humberto Maturana. La autopoiesis como fundamento de la ciencia*. Revista Espacios. 38(46), 31-45.
- Peirce, C. (1978). *Fragments de La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión.
- Pollok, K. (2017). *Teoría de la normatividad de Kant: Explorando el espacio de la razón*. Cambridge University Press.
- Rodríguez Morales, L. (2015). *Diseño como incremento de valor. Legado de Arquitectura y Diseño*, (17), 35-47. <https://www.redalyc.org/pdf/4779/477947305003.pdf>
- Sexe, N. (2001) *Diseño.com*.(1a.ed). Buenos Aires. Paidós.
- Sibley, F. (2001). *Approach to Aesthetics: Collected papers on Philosophical Aesthetics*. Clarendon Press.
- Simoniti, V. (2017). *Aesthetic Properties as Powers*. *European Journal Of Philosophy*. <https://doi.org/10.1111/ejop.12224>
- Stecker, R. (2013). *Aesthetic Autonomy and Artistic Heteronomy*. In Hulatt, O. (ed.). *Aesthetic and Artistic Autonomy*, Bloomsbury, pp. 31-49.
- Tromp, N. y Hekkert, P. (2019). *Designing for Society: Products and Services for a Better World*. Bloomsbury.
- Universidad Autónoma de Nuevo León. (2018). *¿Qué es la Sustentabilidad?* <http://sds.uanl.mx/el-concepto-desarrollo-sustentable/>
- Yuedi, L. (2022). *Living Aesthetics in China: Confucian Aesthetics as a New Direction*. Volume 10. https://contempaesthetics.org/2022/11/29/living-aesthetics-in-china-confucian-aesthetics-as-a-new-direction/?hilite=“The+Point+Everyday+Aesthetics...#_edn4

Vasija, E. Starr, G. y Rubin, N. (2013). *Art reaches within: aesthetic experience, the self and the default mode network*. <https://doi.org/10.3389/fnins.2013.00258>

Verón, E. (1993), *Terceridades*. En *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*, Gedisa.