

Presentación *Revista Kepes*, Año 19 No. 26, julio-diciembre 2022

La *Revista Kepes* número 26, del período julio-diciembre de 2022, se comparte con la comunidad académica de las disciplinas del diseño, las artes, las comunicaciones. Este volumen corresponde a un llamado a publicar que se realizó entre los meses de agosto-septiembre de 2021, con una temática que ha caracterizado a la revista desde sus inicios: acoger reportes de investigaciones o sus avances, con un criterio transdisciplinar, bajo la premisa de que los problemas de las prácticas proyectuales y las creativas dialogan con otros campos del conocimiento.

En todo caso, la *Revista Kepes* se ha caracterizado por publicar temas y preguntas que contribuyen en la orientación de nuevas maneras de comprender las experiencias y las investigaciones en los campos del diseño, el arte, la comunicación, pues entre estas se producen variaciones que motivan dinámicas y exigencias disciplinares siempre necesarias para sus objetos de estudio.

El presente volumen recibió una cantidad importante de postulaciones y se publican aquellas que cumplieron un riguroso proceso de evaluación con pares ciegos, lo cual lleva a consolidar la distribución y la tabla de contenido que se ordenan bajo criterio editorial. Es relevante mencionar que en esta ocasión se cuenta con 43 autores quienes postulan desde España, Colombia, Chile, México y Turquía. Entre ellos hay investigadores con formación de doctorado y magíster de instituciones de educación superior que comparten los siguientes 20 artículos.

7



Alineados con los grandes tópicos que maneja la revista: diseño, imagen y comunicaciones, se describen a continuación los artículos que componen este volumen, de acuerdo con los temas que trataron los autores. El primer grupo de artículos se agrupa bajo la categoría diseño, donde se investigan enfoques concernientes con la usabilidad, la innovación en procesos de transformación organizacional, también con el diseño-entornos, diseño-artefactos o con procesos de innovación ciudadana; como cierre de esa primera parte, se organiza un artículo relacionado con las imágenes, donde tienen cabida las preguntas por la identidad visual construida mediante el diseño y áreas afines. Por último, un grupo de artículos que asumen distintas miradas alrededor de las comunicaciones, las cuales se proponen a partir de las teorías de medios, la educación, los medios tradicionales o los de *streaming*, para comprenderlos como fenómenos cambiantes que afectan aspectos como las identidades o sus procedimientos empíricos.

Diseño, diversas miradas a la disciplina

8 El artículo “An approach to the organizational strategic decision-moment in new product development” se centra en identificar los mecanismos que hacen eficientes las interacciones entre diferentes agentes como el diseño, la fabricación, o el mercadeo en organizaciones, con miras a optimizar la generación de un producto. El reporte muestra que el software NetLogo ayuda a identificar variables, reduce reuniones o encuentros y facilita la toma de decisiones durante estos procesos sistémicos de las organizaciones.

Otra de las preocupaciones que hace parte del núcleo de varias prácticas del diseño es la usabilidad, este ítem contiene a su vez una variada cantidad de acciones que implican decisiones, tanto de las organizaciones como de los diseñadores, pues estas afectan varios niveles de sus cadenas de valor. La práctica del diseño hace uso de componentes del arte y la estética con el

fin de configurar de forma contundente los objetos, los espacios o los mensajes proyectados, el de la belleza es uno de ellos y es el aspecto que se aborda en el artículo “Aesthetic Heuristics for Design: Perceptual and Absolute Standards of Beauty determinants”. En este estudio se revisó literatura, se estudiaron 50 productos de diseño premiados, los cuales se validaron con expertos para obtener un repertorio de heurísticos de diseño.

El diseño, disciplina que debate sus orígenes y alcances vinculados a esta, ha contado con la arquitectura como una práctica de mayor tradición. Es así como en el artículo “La arquitectura del horizonte y la tierra en la obra y dibujos de Sverre Fehn. Los análisis de Pietilä y Utzon”, los autores ponen en consideración la idea del horizonte y la integración con la naturaleza como marcas ampliamente exploradas por el arquitecto noruego, quien es el caso de estudio del artículo mencionado. El concepto de horizonte, el cual es un indicador espacial usado como referencia para proyectar en el espacio, le sirvió al arquitecto Fehn para integrar en sus creaciones una superación de la función asociada al construir en pro de una idea del habitar, noción que es revisada en varias de las obras del arquitecto y que se presentan a los lectores como una manera de poner en diálogo la obra de este arquitecto.

Del mismo modo que lo hace la arquitectura, el diseño industrial ha escrito parte de la historia disciplinar, en esta práctica tienen cabida estándares estéticos, gustos expresados por las culturas o percepciones aceptadas por la percepción. Los diseñadores proponen objetivos, funciones en los objetos que pueden transformarse cuando son usados, en otros casos, estos cumplen sus propósitos con cierta modestia, por ejemplo, la cuchara, el tenedor; pero en otras circunstancias, los objetos se convierten en artefactos; máquinas que no solo sirven para efectos prácticos, sino que además transportan consigo la cultura que los acoge. Es así como el texto presentado en “Vida y muerte de la máquina de moler maíz: una investigación sobre los artefactos practicados”,

las autoras reportan una investigación en la que identifican performances asociadas al acto de moler el grano que tienden sus raíces en prácticas ancestrales, que en este caso se visibilizan en la máquina de moler, artefacto mecánico para moler granos, muy funcional y tradicional, utilizado en diversas zonas de la geografía colombiana.

Los problemas que abordan las investigaciones en diseño, permiten que estas reciban auxilio de otras disciplinas, en la medida de los enfoques requeridos. Es así como algunas áreas problémicas procuran comprender fenómenos de tensión entre practicantes de los lenguajes de las formas, por ejemplo: entre diseñadores y artesanos, con el fin de promover políticas que favorezcan el reconocimiento de estos últimos quienes han hecho tantos aportes a la cultura de los pueblos, en este caso del mexicano. Estas relaciones son exploradas en el artículo “De abajo hacia arriba: Reflexiones sobre la regulación de las relaciones entre artesanos y diseñadores en México.”, a partir de manifestaciones como la apropiación cultural iconográfica, de formas, de vestido, con el fin de postular regulaciones y políticas que equilibren tales tensiones.

10

Como podrá apreciarse de las anteriores reseñas, se desprende que la disciplina y las actividades del diseño adquieren cada vez mayores vínculos con aspectos de la cultura, pues las síntesis que generan tocan puertas con relación a los objetos, el uso, la estética de los productos o con los entornos. En este caso y según el artículo a continuación, se abren enfoques para comprender cómo fue el comportamiento de las formas y los objetos con quienes los experimentaron en épocas pasadas. Es viable inferir que el diseño de prendas vestuarias mantiene relación con el diseño de textiles, entre ambos se establecen nexos que ayudan a constituir las identidades de los individuos y de los grupos sociales. En el artículo “Análisis de textiles arqueológicos desde la perspectiva del diseño. Caso de estudio: porta arpones”, las autoras que lo postularon analizan las estructuras, materiales, dimensiones, colores, para visibilizar las

identidades, las narrativas asociadas a estos objetos patrimoniales, mismos que son concebidos como piezas vivas que logran recaudar narraciones y maneras de comprender el mundo. Según el reporte de esta investigación, las autoras se dieron a la tarea de replicar las técnicas de construcción de un porta arpones, como una metodología para comprender los procesos de su elaboración original y los modos como se resolvieron situaciones en el momento de su fabricación, identificada como perteneciente a la Cultura Arica.

Cierra este grupo de trabajos asociados al diseño con una propuesta que se ubica en el enfoque conocido como diseño para la innovación social. El artículo “Enfoque de diseño: la respuesta de innovación social para el departamento del Cauca, Colombia”, plantea la revisión del concepto de innovación social a la luz de algunas proyecciones asociadas a un diseño contribuyente a la mejora de situaciones adversas y que involucra el reconocimiento de comunidades e instituciones del Cauca, región del sur occidente colombiano de gran riqueza por su diversidad y riqueza cultural, pero con importantes índices de pobreza económica, según lo declaran varios indicadores nacionales y lo mencionan los autores.

Imágenes

Esta presentación no tiene la intención de simplificar los aportes de los autores, sino que trata de generar un hilo entre la diversidad de propuestas de tal manera que el lector encuentre los temas que le sean afines o aquellos en los que tiene curiosidad académica. Por esta razón, el siguiente artículo se relaciona con la imagen que va más allá del objeto percibido o la *picture* según la denomina Mitchell; se aborda la imagen con relación a su uso comercial o institucional, pero también las propuestas analizan los efectos que estas ocasionan en algunos circuitos donde estas deambulan. En “La proyección de la marca a partir del diseño del logo: de la representación visual a la imagen-concepto

corporativo”, los autores revisan ambas condiciones, la de las imágenes u objetos visuales elaborados exprofeso por diseñadores y el sentido que logran entre quienes mantienen contacto con los componentes de la identidad visual empresarial. Concretamente en el artículo se analizaron, mediante diferentes técnicas, diez marcas españolas de sectores competitivos según declaran en el documento, para identificar una serie de rasgos muy interesantes para quienes se dedican a la práctica del diseño de marca, mismos que están asociados a los productos, los servicios que representan los identificadores visuales de las marcas analizadas.

En un ámbito relacionado también con las imágenes, esta vez con las de la fotografía, en “Imágenes en circulación. Una aproximación a la cultura visual digital desde la crisis de la especificidad del medio fotográfico”, se aborda un tema de creciente interés y es el de su transformación ontológica, por la integración que han experimentado en los medios digitales contemporáneos. Las redes sociales, las plataformas de la web y en general el rol que las fotografías adquirieron en la presente iconosfera han modificado algunas concepciones de las fotografías que se heredaron desde su génesis y hacen que aspectos como sus teorías y la forma como se conciben requieran nuevos escrutinios. Tales cambios han ocurrido en pocas décadas y pasaron de concebirse como objetos artísticos a sustentar diversidad de discursos, de concebirse como objetos estáticos a apreciarse como objetos dinámicos que se transforman y pueden fluir entre diversidad de contenidos.

Comunicaciones, creaciones y educación

A continuación, presentamos un grupo de escritos relacionados con la categoría de comunicaciones, la cual tiene como principio ordenador su intención por revisar preguntas asociadas a relatos o a las maneras como estos se formulan. La siguiente categoría ha contado en la revista con artículos que

indagan por las transformaciones que experimentan los medios, el periodismo, o las estrategias requeridas ante el advenimiento de fenómenos como las redes sociales. Igualmente, en otras oportunidades se han revisado los modos como las artes se integran con medios para compartir saberes o ampliar el rango de dispersión de sus propuestas estéticas. En esta ocasión, los artículos que se presentan en seguida guardan conexión con los puntos de vista mostrados por creadores y sus formas de realización.

El documento “Militancias visuales. El pensamiento estético y político de Gabriela Samper en su obra”, hace una cuidadosa revisión de la obra de la creadora y documentalista colombiana que realizó parte de su obra en los años sesenta, dejando productos valiosos que dan cuenta de algunas circunstancias políticas de relevancia para la primera mitad del siglo XX del país. En el artículo se hace una apuesta por comprender los aportes que la cultura visual tiene como actividad que estudia la manera como se configuran los mundos a partir de la mirada y concretamente revisan algunas obras de Samper como “El páramo de Cumanday”, “Los santísimos hermanos” y “El hombre de la sal”, obras que conviene ver, algunas son accesibles en plataformas *streaming* como Vimeo y también contribuyen a la comprensión del enfoque presentado en la deliberación de los autores del artículo.

En línea con la crítica a autores audiovisuales destacados, la autora de “La fotografía en el diseño de los títulos de crédito de las películas de Pedro Almodóvar”, se centra en una revisión metodológica basada en el análisis de las películas que incluyen fotografías en los créditos y en el que integran variables como los motivos visuales, la relación título de crédito y narración o la manera como se insertan los créditos. A partir de allí obtuvo unas categorías, que resultan contribuyentes al estudio de la obra de este creador español, teniendo en cuenta que los títulos de crédito han alcanzado gran relevancia en

la narración cinematográfica, pues estas partículas visuales describen el tono estético, la autoría e información con que se impregna la obra.

En esta misma categoría, los autores del artículo “La animación documental, estado del arte de una apuesta audiovisual colombiana”, hacen uso de técnicas de búsqueda bibliométrica en bases de datos reconocidas para visualizar el panorama de la investigación y la producción audiovisual relacionada con la animación documental, pues ven en tal insumo un inmenso potencial para representar huellas y memoria de colectivos que han experimentado situaciones como la del conflicto social y político de Colombia en el siglo XX y parte del XXI, tema que ha sido abordado en otras investigaciones reportadas en este fascículo.

Como se aprecia, las posibilidades de actuación del diseño, las imágenes y las comunicaciones los llevan a agenciar relaciones mediante estrategias que conducen a transformar características de las organizaciones o a cuestionar o reformular las relaciones de las personas con sus entornos artificiales, naturales o con otros seres y especies. Por estas razones, en el quehacer multidisciplinar del diseño y también el de las artes, las imágenes, el sonido se integran con intereses que motivan transformaciones de los espacios urbanos. En el artículo “Paisajes sonoros: las primeras propuestas experimentales del CAVS para la regeneración urbana y paisajística a partir de la creación de ámbitos sonoros”, el autor revisa varias propuestas surgidas en el CAVS del MIT bajo la orientación de György Kepes, artista integral del que esta revista orgullosamente tomó su nombre. En el escrito se indaga por la noción de arte sonoro como un medio que por sus características se integra con lenguajes visuales y espaciales para crear nuevas experiencias sensoriales y transformaciones medioambientales.

A continuación, un artículo que reporta una investigación basada en la creación musical, “NEA (New Electronic Assistant), un sistema para la co-creatividad computacional musical”, describe el proceso de creación colaborativa basada en un software que genera piezas musicales basadas en el aprendizaje de estilos, de los cuales aprende y los transforma en tiempo real. El artículo se centra en revisar las implicaciones de la co-creación con este sistema generativo y evidencia las validaciones realizadas con humanos quienes perciben las piezas como productos de alto valor. Este reporte es de interés para la revista y para los creadores que se adentran en terrenos de la inteligencia artificial y el *machine learning*, pues es evidente que desde las ciencias de la computación se están integrando cada vez más posibilidades relacionadas con la creación, artística o de diseño y en procesos de co-creación como se aprecia en el documento presentado acá.

Ahora, con relación a la narración, en este caso a la creación de argumentos ficcionales o no ficcionales, los profesores postulantes del artículo “La línea de tiempo como herramienta de visualización y co-diseño de historias”, formulan el uso de esta herramienta para co-crear cronologías en las que participen de manera colectiva varios individuos, sin que estos sean necesariamente expertos, al modo del enfoque de Sanders y Stappers. El uso de esta herramienta permite visualizar datos que serán aprovechados en la narración haciendo uso de aspectos narrativos, temporales y creativos donde el papel del diseñador o el creador se asume como el de un facilitador según lo exponen los autores. El artículo revisa perspectivas teóricas y metodológicas relacionadas con el *storytelling* que serán del interés de creadores audiovisuales y académicos que buscan precisiones conceptuales como las relacionadas en el escrito.

La autora del documento denominado “Tecnocreatividad aplicada al diseño de arte sonoro: contribuciones de campo a la intrahistoria pandémica para la tecnoalfabetización” aborda experiencias educativas de algunos cursos de la Universidad de Granada, orientados con objetivos de crear una pieza sonora experimental que se motivó en la acción física y experiencias cotidianas. Este trabajo es valioso, porque, en épocas de pandemia, trató de profundizar en los sentidos dados a las imágenes y sobre todo a la escucha, en tiempos en los que imágenes y sonidos pululan, más aún en los entornos digitales y virtuales que son el medio con el que se creó la pieza. El trabajo se plantea la importancia de este tipo de exploraciones de corte educativo ante entornos que abruman a la mayoría de las generaciones con usos indiscriminados de aparatos electrónicos, y es un texto de importancia para los interesados en los estudios del sonido, paisajes sonoros y en la educación con tecnologías contemporáneas.

Del mismo modo que el texto sobre la tecnocreatividad, el siguiente caso también aborda el escenario de la pandemia. “*FamiliarizArte. Del cuento del lobo a la distopía del confinamiento*”, es una propuesta de tres autores, quienes han partido de un proyecto premiado en el ámbito nacional español; cuyos procesos contaron con la mediación artística, basada en la contemplación de cuatro obras del Museo de Bellas Artes de la Ciudad A Coruña que llevaron a la reflexión sobre la endemia. El proyecto al que hace alusión el texto, recoge la experiencia, las emociones y sensibilidades que dejó el aislamiento ocasionado por la Covid-19. Todo esto se revisa bajo el marco de pequeño ámbito como es la escuela y la familia y aproxima sus reflexiones a los ámbitos de la educación, con la idea de que la enseñanza del arte facilita procesos de aprendizaje mediante el estímulo de inteligencias como la emocional. Es un artículo valioso para quienes indagan por transformaciones educativas, estrategias didácticas o procesos de tejidos y cooperación colectiva.

El siguiente artículo, “Funciones narrativas de la voz en la serie *Narcos* de Netflix”, tiene como interés de estudio objetos sonoros tales como la voz, el acento, la nacionalidad, es decir, el diseño sonoro de la popular serie de la plataforma en *streaming*, que fue escrita por Chris Brancato y dirigida por José Padilha. Los autores cuestionan cierta desterritorialización del contenido, al generarse unas rupturas con los lugares donde acaecen los hechos, basados en aspectos como la banda sonora o el acento de algunos personajes como el protagonista y atribuyen este factor a preferencias asociadas al carácter comercial y transnacional de la mencionada plataforma. Aspecto que resulta relevante si han de considerarse a la voz y el sonido como dimensiones sonoras que encarnan las subjetividades y acentúan la naturaleza de los personajes y que afectan la verosimilitud de esta producción, a juicio de los autores.

La incidencia del diseño en procesos complejos se hace cada vez más evidente, por ejemplo, en organizaciones o en las decisiones que afectan los objetos que se consumen a diario, también se puede apreciar su utilidad en la educación, tanto en aspectos didácticos como en la sistematización y agenciamiento de saberes. Es así como la propuesta “Pensamiento en diseño como agente de transformación en los procesos formativos” propone la actividad proyectual como un agente que ayuda a integrar y transformar procesos formativos en la segunda infancia y la adolescencia, soportado en el uso de la transmedia.

Cierra este fascículo número 26, correspondiente al segundo período de 2022, “Cartografía de medios de representación arquitectónica en relación con resultados de aprendizaje. Caso de estudio: Programa de Arquitectura, Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales”, artículo en el que sus autores toman la experiencia de la aplicación de una norma nacional emanada por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia que aplica a los programas de educación superior, denominada de manera simple como Resultados de aprendizaje. Esta norma modifica sustancialmente el modo

como se concibe la educación, pues hace que los programas se articulan con relación a sus currículos y los criterios con los que se garantiza la adquisición de habilidades, competencias en cada programa específico, para que sean comprobables en los ámbitos laborales por los egresados. Específicamente, el estudio que es de naturaleza cualitativa y observa los flujos de trabajo de las dinámicas de aula, se enfocó en problemizar la representación, concepto y competencia imprescindible para cualquier área del diseño, pues consolida hallazgos de las fases de proyectación. Así, en esta importante reflexión que será guía para varios programas del área del diseño y las proyectuales en este reto de la educación nacional, los autores construyen una cartografía asociada al área de la representación en la práctica de la arquitectura.

Estas últimas líneas deben servir para agradecer nuevamente a la comunidad que rodea esta revista, por creer en sus procesos, confiar en la transparencia y en la calidad de los involucrados; personas que de manera anónima acompañan esta noble labor como Mónica Bonilla y Juan David Giraldo, que en representación de esta universidad facilitan un nuevo número de *Kepes*. Gracias a ellos y al compromiso desinteresado de los autores y los evaluadores, la revista ha recibido una distinción del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación denominado Premios Ángela Restrepo a la excelencia.

18

Walter Castañeda M.

Doctor en Diseño y Creación

Editor Revista *Kepes*. Grupo de estudio en Diseño Visual

Profesor titular - Universidad de Caldas

ORCID: 0000-0002-1466-0910

Google Scholar

Cómo citar: Castañeda, W. (2022). Presentación. *Revista KEPES*, 19(26), 7-18.
<https://doi.org/10.17151/kepes.2022.19.26.1>