

Presentación *Revista Kepes*, Año 22 No. 31, enero - junio 2025

La revista *Kepes* se complace en presentar el fascículo número 31 correspondiente al primer semestre de 2025, que procede de un llamado a publicar basado en los ejes temáticos de la revista: diseño, imagen y comunicación, realizado en el segundo semestre de 2023. Para el equipo de la revista cada nuevo número representa el cumplimiento de retos que contribuyen a la ya prolongada historia de publicaciones con las que se aporta a la reflexión y divulgación del conocimiento en las áreas del *scope* o alcance en el que se identifica *Kepes* en los diferentes repositorios. En esta ocasión, ocho artículos logran conformar este número, los mismos que tras un proceso riguroso han cumplido con los requerimientos de la revista y los que solicita la comunidad académica mediante la observación que realizan los pares evaluadores.

La procedencia de los autores sostiene la tendencia evidenciada en la información que proporciona la plataforma OJS, en el sentido de que los autores vienen de países como España, Colombia, México, Chile, lo que confirma las regiones del mundo que guardan cercanía con la revista; así mismo, este número está conformado por 18 autores, de los cuales 11 son doctores y 6 son magísteres. Es importante resaltar que los campos desde los que provienen los investigadores que publican en este fascículo se relacionan con el diseño, la comunicación y la publicidad y las artes. Con estos datos, se podría afirmar que la revista es un foro de conversación basado en la interdisciplinariedad, como enfoque que permite acercarse a la comprensión de los problemas complejos de las sociedades actuales.

Este número se ha ordenado en dos grandes bloques, el primero revisa los choques entre las ideas de modernidad y progreso con algunas manifestaciones tradiciones. Se cuenta con un artículo que de alguna forma divide en dos



partes la publicación, esta se centra en el pensamiento crítico en la formación de diseñadores, y su ubicación responde a que los interrogantes que deja abren discusiones para los años siguientes en relación con la formación de profesionales en las diversas áreas, que al fin son quienes deben abordar otras maneras de entender la realidad. La revista cierra con un bloque de artículos relacionados con la narrativa en diferentes medios como la publicidad, el audiovisual, la videoinstalación, el videojuego y el cine.

1. El artículo “La construcción del Parque Santander de Sincelejo. Representaciones sociales desde la prensa y la fotografía. 1941-1946” es producto de una tesis de doctorado. En este reporte se hace una radiografía de la planificación urbana y las transformaciones que trae sobre la cultura, las tradiciones y, sobre todo, la política de un lugar. Este rastreo de tipo historiográfico apoyado en la hermenéutica, retrata lo que posiblemente sucede en varias ciudades colombianas. El estudio se enfocó en las discusiones alrededor de la modificación de un parque en la ciudad de Sincelejo donde la idea de modernidad y civilización se contraponen a la ocupación y uso tradicional del espacio.

6

El Parque Santander, que es el objeto de este estudio, está ubicado en el municipio de Sincelejo en el departamento de Bolívar, región costera del país, y su modificación aún conserva rasgos de la intervención realizada a mediados del siglo XX.

Este reporte trae elementos comunes a diversas prácticas del diseño y en este caso de la arquitectura donde visiones administrativas o de algunos grupos sociales transformaron los espacios, los objetos o los entornos en función de las nociones de civilización y modernidad. En el escrito se evidencian los contrastes entre los modelos estéticos, las tensiones ciudadanas y los giros históricos que permiten entender las transformaciones urbanas que parecieran

carecer de autores o simplemente estar dadas dentro del marco urbano de las ciudades.

2. El trabajo “Plazas de mercado en Colombia: tensión entre modernidad y tradición en el diseño de las ciudades del siglo XXI” se dedica a la revisión de un escenario urbano que persiste en algunas ciudades y regiones de Colombia. Las plazas de mercado son los lugares donde confluyen modalidades de comercio con productos campesinos y economías informales. La mirada sobre estos escenarios que realizan los investigadores pone de nuevo relieve sobre las tensiones entre el progreso y la tradición, situación que enfrenta a sectores de las sociedades en torno a lo que se desea para las ciudades.

Al igual que en el Parque Santander de Sincelejo, la modernidad y el espíritu civilizatorio se enfrentan como argumentos a las formas de uso y apropiación del territorio de las comunidades tradicionales que no quieren perder espacios, costumbres y prácticas heredadas, por la demolición y renovación que tiene por propósito la mejora del entorno y el impulso al comercio, entre otros planes.

Este artículo revisó dos casos en los que se aprecian modelos de desarrollo diferentes cuya implementación ha transformado el modo como se vive la ciudad, pues en uno de los casos, en la ciudad de Pereira, se dio paso al “progreso” sin que se proporcionasen alternativas para dar continuidad a la plaza de mercado tradicional según narran los autores; en tanto que en Manizales, según indica el manuscrito, la plaza de mercado ha sostenido el interés de comunidades y grupos dedicados a su conservación.

Los artículos precedentes dan una muestra del modo como algunas ideas tensionan las formas en que los territorios y sus ciudadanos conciben los espacios, en favor, al parecer, de los planes de ordenamiento que dejan

atrás costumbres que fueron importantes, porque impulsaron crecimientos e intercambios que a su vez marcaron las identidades de las regiones.

3. Los países de América Latina y el Caribe tienen una característica común relacionada con la biodiversidad y la capacidad alimentaria, según indican las autoras del artículo “Contribuciones desde el diseño y la creación para enfrentar las crisis alimentarias en América Latina”. La preparación de alimentos es una práctica que excede las necesidades biológicas básicas y se proyecta a integrarse con la esencia de las sociedades a través del sostenimiento de la estética y la cultura. Las plazas de mercado son uno de los escenarios en los que se sostienen las prácticas alimentarias relacionadas con las tradiciones culturales, además, favorecen el intercambio justo de productos.

Al igual que se expresó en el artículo anterior, estos lugares experimentan amenazas por problemas similares, por ejemplo, factores como los conflictos entre los productores y las empresas de gran tamaño, la ineficiencia de las políticas públicas, la competencia con los productos procesados, entre otros que también se relacionan con la modernidad interpretada en desequilibrio de lo local. Este documento considera que el diseño y la creación pueden contribuir en la generación de estrategias que procuren la sostenibilidad de las tradiciones alimentarias y, a la vez, la integración de los diversos agentes que componen su tradición.

4. En la revista *Kepes*, concretamente en este fascículo, se concibe al diseño como el tipo de actividad que pone en diálogo grandes campos como el de la imagen y las comunicaciones, de allí que se logren publicar números que contienen tres o cuatro categorías asociadas a estos campos. En tal sentido, el artículo que continúa se pregunta por la formación de los diseñadores, los obstáculos o las condiciones que permiten que los retos sociales que enfrenta la disciplina puedan asumirse por sus profesionales. En “Pensamiento crítico en carreras de

corte proyectual: representaciones sociales sobre barreras y estrategias para su desarrollo”, los autores estudian la formación del pensamiento crítico basado en la metodología del proyecto en una universidad chilena.

Entre los practicantes de las actividades proyectuales son fundamentales algunos desarrollos cognitivos que forman la capacidad profesional; entre otros, se destacan factores que resultan en barreras para la formación de este tipo de pensamiento en menoscabo de la formación profesional. El pensamiento crítico es asunto nodal en el desarrollo de habilidades y competencias profesionales, dado que orienta la toma de decisiones en las que se involucran reflexiones de carácter ético, racional y profesional. Los autores realizaron un ejercicio de investigación enfocado en una carrera de diseño cuya metodología se enfoca en los proyectos.

En el estudio hallaron factores curriculares y didácticos en las aulas, que dificultan el desarrollo del pensamiento crítico. Con base en esto, los autores exponen algunas salidas que involucran diferentes actores de la enseñanza, entre ellos, los programas profesionales, los estudiantes y los docentes. Este trabajo es del interés de investigadores y docentes, porque explora una pregunta central que ocurre en varias universidades donde se imparten diseño u otras actividades proyectuales o creativas.

Así mismo, el siguiente artículo se dedica a revisar los giros que se requieren asumir en las profesiones relacionadas con lo proyectual o la planificación ante las condiciones observadas en evaluaciones curriculares o en investigaciones surgidas al interior de los grupos de docentes universitarios, es así como a continuación, se presenta un documento relacionado con las comunicaciones.

5. El artículo “Approaches to transmedia and digital narratives in the context of social advertising” se encamina a presentar un panorama acerca de la

publicidad social, también conocida como publicidad que busca el bienestar público, analizando un alto número de artículos y producción académica enfocada en el propósito mencionado.

Los autores trabajan conceptos como transmedia y proponen que la integración entre el mensaje social y el cruce de tecnologías contribuye en la optimización de este enfoque publicitario. Se trata de una nueva orientación de la publicidad que busca integrar los argumentos e instrumentos publicitarios en beneficio de acciones de mejora de los entornos, los hábitos o las condiciones de vida de las personas. En este escrito se aprecian iniciativas realizadas por empresas reconocidas, y la pesquisa revisa también productos académicos que dan cuenta de diferentes ejercicios realizados en torno a esta variante profesional.

Al igual que en los hallazgos presentados en este artículo relacionado con la publicidad, el siguiente trabajo revisa productos de la tecnología que cruzan lenguajes, solo que los objetivos son diferentes, pues el reporte que se presenta a continuación busca analizar videojuegos mediante unos enfoques que les permiten asumirlos como una categoría emergente, probablemente asociada a las artes.

10

6. En “Introducción a la propuesta de análisis interdisciplinar y multimodal de los estilos de arte en el videojuego”, se propone, mediante el estudio de varios videojuegos que han sido premiados, una revisión crítica sobre aquellos considerados *art games*, por sus características visuales, sonoras y experienciales, viendo que estos tienen la facultad de conjugar lenguajes e influencias para generar experiencias estéticas. El artículo busca entender el modo como se pueden clasificar estos videojuegos usando una perspectiva multimodal que incluye “la estética, el diseño, el simbolismo, la intertextualidad narrativa o la dimensión audiovisual”, según indican los autores.

La presente publicación cierra con dos artículos, uno dedicado al estudio de una videoinstalación y, el siguiente, relacionado con una revisión a varios largometrajes de ficción en Colombia.

7. En el documento “Análisis espacial de la interfaz electrónica desde un estudio de la videoinstalación *Interface* (1972) de Peter Campus”, el autor del artículo revisa la obra de este artista en función de la noción de interfaz, espacio o superficie que se ha constituido inseparable en las relaciones de las personas con multiplicidad de cosas. A partir de la obra de Campus, el artículo analiza las circunstancias que ocurren cuando el habitante de la videoinstalación entra en contacto con esta; a partir de allí, el artículo propone aproximaciones al concepto de interfaz y a las relaciones que se generan entre los usuarios y los artefactos, pues estos se programan mutuamente y reaccionan de acuerdo con lo establecido.

8. El último texto, en el sumario propuesto para agrupar la diversidad temática que acoge los artículos aprobados en este fascículo, es el artículo “Ciencia ficción en Colombia: un mapeo de largometrajes (1920-2020)”, documento que muestra diferentes instrumentos aplicados a producciones de ciencia ficción del cine colombiano entre 1920 y 2020. Las conclusiones a las que arriban los autores, permiten establecer un acercamiento al estudio de este género en el país. Además, el lector encontrará una serie de reflexiones en torno a las características narrativas de este género.

El panorama completo que dejan estos ocho trabajos indica que se están observando problemas donde las disciplinas proyectuales se apoyan de las ciencias sociales para entender el presente y proyectarse a la mejora de condiciones. De otra parte, los lenguajes del diseño, el uso de las ingenierías y las artes observan conceptos contemporáneos a partir de obras que cruzan

lenguajes y narrativas, con el propósito de consolidar, a partir de estas aproximaciones teóricas de utilidad para varias disciplinas.

A nombre del equipo de la revista, profesor William Ospina Toro, nuestra coordinadora editorial Mónica Alejandra Bonilla, y de la Oficina de Revistas Científicas de la Universidad de Caldas, agradezco a quienes creyeron en este llamado en calidad de autores o evaluadores, y se invita a quienes no ingresaron en el número a que postulen sus escritos para los siguientes llamados.

Walter Castañeda M.

Doctor en Diseño y Creación.

Editor Revista *Kepes*.

Profesor titular, Universidad de Caldas.

Correo electrónico: walter.castaneda@ucaldas.edu.co

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1466-0910>

Google Scholar: <https://scholar.google.com.co/citations?user=ZxdluBUAAAAJ&hl=en>

Cómo citar: Castañeda, W. (2025). Presentación. *Revista Kepes*, 22(31), 5-12.

DOI: 10.17151/kepes.2025.22.31.1