

Presentación *Revista Kepes*, Año 22 No. 32, julio - diciembre 2025

Esta edición, correspondiente al número 32 de la revista *Kepes*. Grupo de Estudios en Diseño Visual, trae consigo once artículos que proceden de un llamado realizado en el segundo periodo de 2024 y se articula mediante grandes áreas problemáticas. Asimismo, esta nueva edición cuenta con nuevos colaboradores que han apoyado los procesos de evaluación y divulgación académica o científica y se vinculan mediante el Comité Editorial. Es importante destacar esta colaboración, porque deja evidencia de las redes académicas que se organizan en torno al enfoque trabajado durante los últimos veintiún años y que ha contado con un número significativo de editores, autores y árbitros, según se reseñó en la editorial del número 30 de 2024.

En términos generales el número actual cuenta con cuatro categorías que recogen la idea editorial, en primer lugar, un grupo de dos artículos se dedica al diseño con orientación a la narratología donde el enfoque central es que el usuario intervenga en el relato. La siguiente categoría se relaciona con las tendencias del diseño denominado de cuarta ola que involucra comunidades, territorios e instituciones a través de prácticas del diseño o la visualidad con el fin de mejorar sus procesos comunicativos o de difusión de sus qué haceres. En esta categoría la actividad proyectual interviene en procesos de empoderamiento de comunidades generalmente relacionadas con la producción de artefactos artesanales o se articula con otras disciplinas para obtener resultados de larga duración en situaciones conflictivas. Posteriormente se presentan tres trabajos que reportan investigaciones que aplican didácticas basadas en producciones de la cultura visual o las artes mediadas por las tecnologías digitales, para mejorar valores o competencias de estudiantes de educación básica y superior. Por último, una reflexión alrededor de la estética y las cosas cotidianas que traslada a los ojos del individuo las relaciones diletantes con el mundo que lo rodea contando en ese mundo las producciones diseñadas.



Se da inicio con dos artículos, uno procedente de España y el otro de Colombia relacionados por la experiencia a partir de narraciones. El primer artículo de esta categoría: *El fotolibro en España en el siglo XXI. Análisis de sus características a través de una perspectiva de los principales elementos del Diseño gráfico editorial*, la autora trata este complejo objeto que se cruza entre el libro de artista y el producto editorial. Las piezas que se analizaron muestran interpretaciones gráficas que interrogan al lector y demandan de este una interlocución activa a través de los códigos visuales y verbales escritos, lo cual la diferencia de otros productos gráficos cuyo carácter es informativo. En versiones pasadas de la revista se ha tratado este tema, por ejemplo, desde Colombia en el (N, 5), se trató la noción del diseño gráfico y el diseño editorial y desde España en relación al color (N, 21), los libros infantiles (N, 19) o las tintas (N.º 18).

En el documento *Artificial Intelligence as a Director: The Pursuit of Personalized Narrative Experiences in Horror Games* los autores realizaron una serie de pruebas con estudiantes de una universidad colombiana mediante cinco juegos reconocidos, para identificar el modo como los directores de IA adaptativos mejoran la experiencia del juego. El juego y sus posibilidades narrativas, experienciales o incluso educativas ha sido tratado en varias ediciones de esta revista desde Colombia (N, 8) y España (N, 11, N, 16, N, 18), lo cual sostiene la idea del diseño y sus formas de involucrarse en aspectos del aprendizaje o el entretenimiento humano con imágenes, en el caso de este artículo con el propósito de mejorar el diseño narrativo personalizado.

A continuación, se presentan cinco artículos vinculados por el territorio o la comunidad en los que lo visual, la comunicación o el diseño son el eje de colaboraciones co-creativas que buscan mejorar las condiciones de algunos entornos. En el artículo *Clasificación taxonómica de la iconografía Salasaca: un análisis semiótico de contenido en bordados y pinturas*, se tratan representaciones visuales de esta cultura aplicando enfoques metodológicos cualitativos

con entrevistas y análisis documental para comprender sus producciones mediante insumos semióticos. El estudio arrojó que las representaciones lejos de ser vestigios estáticos se les estima como lenguajes visuales dinámicos y adaptables. Estudios como este han hecho parte de ediciones anteriores de Kepes, especialmente procedentes de países como Chile (N, 19), Ecuador (N, 29) México (N, 27) y Kazajistán (N, 12), con preocupaciones por la simbología, el diseño, la iconografía, la identidad cultural o material.

En el siguiente artículo *Tecnologías que conectan palabra: Diálogos interculturales y co-creación transmedia en oferta Cacaotera de una familia Iku*, se basa en una preocupación que tienen sus autores, quienes provienen de Colombia, por entender los modos de comunicarse con otras culturas; la comunicación intercultural es un proceso “social multimodal y multisensorial”, que produjo procesos co creativos en los que se utilizaron estrategias transmedia que mantuvieron la autonomía de la comunidad con la que se trabajó. Este enfoque resulta del interés de académicos e investigadores interesados en el sostenimiento de las prácticas de diseño participativo. Desde Colombia particularmente se han publicado artículos que podrían ser un antecedente pues ven los pueblos originarios para proteger su cultura (N, 25) o también alrededor de emprendimientos que buscan revertir el sentido capitalista del término, para privilegiar la sustentabilidad de los productos (N, 21).

7

En la misma línea de las estrategias tomadas del diseño cuyo enfoque y grupos de trabajo procede de las comunidades, se presenta el artículo *Herramientas del diseño y las ciencias sociales para el empoderamiento de artesanas rurales. El caso de la Asociación ADAUC en Cerinza, Boyacá*. Este trabajo aborda un eje que la revista ha tratado recientemente como es el diseño participativo o diseño con enfoque social, mirada que ha adquirido relevancia en los años recientes y contó con un número monográfico en 2023 denominado *Diseños otros y transiciones hacia el pluriverso*, N.º 27. En este caso la autora del artículo que

se reseña en este párrafo muestra los análisis y resultados del trabajo realizado con un grupo de artesanas rurales del departamento de Boyacá, Colombia, allí se aplicaron metodologías relacionadas con el diseño y otras provenientes de la antropología, para tratar de generar transformaciones sociales entre las participantes. Esta línea de trabajo que cruza disciplinas y se apoya en los estudios sociales viene cobrando relevancia en ámbitos académicos y de investigación en este país y fuera de Colombia.

Se destaca que el diseño está mostrando preocupaciones por generar afectaciones positivas en la transformación de los entornos, sean estos rurales o urbanos y para ello se fundamenta en la comprensión de las dinámicas de lo simbólico, tanto individuales como grupales, para producir representaciones que los identifiquen, es así como lo manifiestan los trabajos que siguen a continuación.

En *Pensamiento de diseño como estrategia de colaboración territorial para impulsar procesos de innovación para la paz* se reporta un proyecto que involucra varias sedes de la Universidad Nacional de Colombia, que tenía como propósito aportar en acciones que contribuyan en la búsqueda de la paz. En la investigación se revisaron trabajos realizados con comunidades del sur de Colombia, donde la reconstrucción de los tejidos sociales es una meta común, tras décadas de conflicto que comenzaron a mostrar opciones de mejora tras los acuerdos de La Habana. El grupo de trabajo usó estrategias del diseño con enfoque social y usó tecnologías impresas e interfaces digitales para facilitar el acercamiento a las comunidades y los grupos humanos. Estas estrategias han tenido reportes anteriores en la revista, para tales fines se pueden consultar las ediciones: N. 27, N. 22, N. 25, todas ellas desde Colombia.

El artículo *El uso de la señalización para la promoción de comportamientos urbanos responsables en campus universitarios*, revisa varias experiencias de

diseño realizadas en entornos universitarios para mejorar la autorregulación y las conductas en torno a aspectos de sustentabilidad, uso de los espacios compartidos y comportamientos favorables a la convivencia. El estudio específico que se reporta se realizó en el campus de una universidad colombiana y logró mostrar que algunas acciones o impulsos realizados en áreas con problemáticas de manejo de desperdicios, uso de recursos públicos o respeto al otro obtuvieron logros positivos gracias al acompañamiento del diseño y las comunicaciones propiciadas por varias dependencias internas a la institución. La revista Kepes ha publicado artículos con enfoques similares procedentes de Argentina (N, 24) y Colombia (N, 15).

A continuación, se presenta el artículo *La competencia cultural y musical en el alumnado de educación infantil. Estudio de caso grupal*, este, permite ver un estudio realizado entre estudiantes de básica primaria, para identificar unas variables asociadas con las competencias culturales y musicales, como parte de lineamientos europeos a la formación académica. El reconocimiento de valores culturales debería, entre otros, permitir la mejora del pensamiento crítico y el reconocimiento de la cultura como parte de los procesos de identidad. En el estudio se ha detectado que aún es posible continuar incentivando la adquisición de estas competencias. Para la revista es importante apreciar esta modalidad de investigación, debido a los campos epistémicos que contribuyen en la comprensión de preguntas sobre la educación, el arte, la identidad y la cultura y han sido revisados en otros números como un monográfico sobre la alfabetidad visual publicado en 2022 N, 19.

En una línea similar, donde la cultura sirve de marco para integrar a la educación, el documento *Los memes, una forma diferente de reforzar los conocimientos en los estudiantes de ciencias de la salud a través de la educación para la salud*, revisó la pertinencia de estos objetos visuales que se potenciaron a partir de la web 2.0 y 3.0 de los años dos mil en adelante y han logrado una participación

en la conversación cotidiana a través de plataformas sociales. Este tema se ha tratado en la revista en artículos procedentes de Ecuador (N, 19) y Colombia (N, 12) con propósitos diversos, pero relacionados con las estrategias didácticas.

En la misma línea el artículo *Del texto a la imagen. Inteligencia Artificial para explorar el género distópico y fomentar el pensamiento crítico*, explora que desde las prácticas creativas es posible apoyar procesos de pensamiento crítico, elaborando concretamente disertaciones apoyadas en IA con estudiantes de dos universidades españolas. Al final las investigadoras detectaron que es posible identificar y reflexionar sobre problemáticas de salud mental, las desigualdades y las hegemonías tecnológicas. El uso de recursos creativos que involucran imágenes, narrativas o videos viene mostrando que se están dando giros hacia métodos y didácticas que apunten a la formación en valores y competencias que fortalezcan el crecimiento y formación de los estudiantes; se invita a consultar también otras aliadas y en particular Kepes, con documentos procedentes de Colombia-México (N, 14), Colombia (N, 15, N, 19) y España (N, 19).

Para cerrar se aborda un tema atinente al diseño, las artes, la arquitectura o las comunicaciones: *Estética cotidiana: una aproximación fenomenológica a partir de Momentos de inadvertida felicidad*; esta línea reflexiva ha sido tratada en números recientes, donde la mirada se ha enfocado en la revisión a la idea estética, la producción de artefactos o del diseño, algunos de estos reportes proceden de Colombia (N, 22, N, 16, N, 12, N, 19). La elaboración que hace la mirada es un aspecto central en la discusión que realiza el autor y a su vez esta proporciona placer y bienestar al individuo que contempla, en la medida de esto, es factible que la estética se oriente sobre acciones y objetos que no se circunscriben al arte y pueden orbitar en las esferas del diseño, la comunicación, la imagen o la educación, que a su vez son focos de esta revista.

En la revista *Kepes* y particularmente en este llamado se enfatiza en una perspectiva que en realidad se abre a temas de diseño y sus relaciones con la imagen y las comunicaciones. Este número se articula con varios tipos de problemas o fenómenos, lo cual hace parte de su naturaleza. En vista de lo anterior, la revista abre sus conversaciones sobre el diseño, la imagen y la comunicación de un modo diverso evidente en el recorrido y pluralidad de los fascículos y los artículos que la contienen. Es costumbre de esta revista realizar sus editoriales y ajustar el índice o la distribución de los artículos de acuerdo con la coincidencia de los temas conformando grandes categorías. Este orden se da incluso a pesar de que la plataforma OJS permite la consulta independiente de los documentos, no obstante, el orden obedece a una idea que brinde orientación sobre las intenciones del equipo editorial con relación al número y a los volúmenes, es decir, cada revista se trata como un todo con sentido.

Quizás es posible hacer notar que los temas recogidos en las publicaciones recientes dan muestra de las tensiones sociales, culturales y tecnológicas comunes a varios países de Ibero América revisados a través de la óptica de las disciplinas proyectuales y creativas afines a la revista.

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>

11

Cómo citar: Castañeda, W. (2025). Presentación. *Revista Kepes*, 22(32), 5-11.

DOI: <https://doi.org/10.17151/kepes.2025.22.32.1>