

## Presentación *Revista Kepes*. Grupo de Estudio en Diseño Visual

El presente fascículo tiene varias características que lo hacen especial para el equipo de la revista *Kepes*, primero, porque recoge las últimas ediciones en las que hizo curaduría nuestro anterior editor Gustavo Villa; de otra parte, se trata de un número atípico que consta de ocho artículos, lo que modifica el patrón de las recientes ediciones que superaban la veintena de productos. La segunda característica especial que se presenta en este fascículo tiene que ver con el empleo de la plataforma del Open Journal System u OJS, que a partir de la siguiente convocatoria será el canal de recepción y evaluación de los manuscritos. Esta novedad representa un avance significativo en términos de eficiencia y optimización de recursos que beneficiará las interacciones y comunicación entre los autores y la revista, todo gracias a los esfuerzos institucionales para mejorar estos aspectos. Este número correspondiente al segundo período de 2021, agrupa diversos manuscritos, seis de ellos de autores por fuera de Colombia, procedentes de instituciones de España y Chile, mientras dos son de instituciones nacionales: Barranquilla y Bogotá, y en este aspecto se mantiene la tendencia que se ha presentado en fascículos anteriores.

La siguiente declaración es evidente, pero si no se menciona se comete una omisión injusta. La revista se ha construido con la cooperación de muchos actores: el grupo de Estudios en Diseño Visual, el comité científico, editorial, técnico y el Editor de la revista. Al respecto, la revista ha contado con destacados académicos, a quienes es apenas justo destacar en el orden cronológico de su paso por la edición: Felipe César Londoño, William Ospina Toro, Gustavo Villa y quien firma esta nota. El propósito de todo este equipo ha sido recurrente: mantener rutas respetuosas con el conocimiento, con el compromiso de asegurar procesos transparentes, apegados a las normas que surgen de las comunidades científicas; por ello, los criterios editoriales

5



deben ser más severos con cada número, propósitos que expresaba el profesor Gustavo Villa en uno de sus editoriales: “consolidar los objetivos de calidad editorial y difusión internacional” (Kepes, 2019, N° 19, p. 10).

La calidad editorial es posible porque en adición a las propuestas que llegan, sobre estas se realiza el escrutinio minucioso de los evaluadores de la revista. Gracias a ellos se logra cumplir con la misión académica que se adquiere en estos escenarios y, sobre todo, proporcionan el respaldo científico en los diversos procesos de la publicación. Se busca, entonces, contribuir con el fortalecimiento de las disciplinas que encomiendan a *Kepes* como el lugar para exponer y divulgar el fruto de los esfuerzos de investigación, para beneficio de investigadores, docentes o estudiantes.

Las revistas de investigación representan algunos de los objetos de divulgación más encomiables de quienes asumen la búsqueda del conocimiento como parte del horizonte laboral y personal, debido a que someten sus hipótesis al escrutinio de otros investigadores. Los réditos que obtienen se disfrutan a nivel personal mediante la fruición intelectual, pero, sobre todo contribuyen al mejoramiento de las discusiones alrededor del diseño, la imagen y la comunicación en nuestro caso.

6

Este fascículo cuenta con tres tipologías temáticas. La primera que se propone para la lectura, de acuerdo al orden dado al índice, aborda indagaciones por el lugar como dispositivo para controlar, proyectar, analizar, vivir o para enunciar la memoria; luego se propone una mirada a la gráfica urbana como evidencia de la cultura y de allí vamos a la deliberación filosófica, primero en torno a los objetos cotidianos y luego a la experiencia derivada del videojuego.

## Lugar, diseño y arte

Damos entonces inicio con la propuesta “El aeropuerto como dispositivo disciplinar para el control de la movilidad” del Doctor en Historia del Arte Jorge León Casero, arquitecto y Licenciado en Filosofía, graduado en Derecho y profesor asociado de la Universidad de Zaragoza (España). Su artículo relaciona las nociones del panóptico con las transformaciones que han experimentado los aeropuertos y que los convierte en escenarios para el control, en los que se cruzan diversos flujos y funcionan para la “normalización y/o domesticación de los individuos” según lo afirma el autor del texto.

El siguiente texto: “El diseño urbano en frentes fluviales como posibilitador de una nueva ‘imaginabilidad’ urbana: caso ribera central de Rosario (Argentina)”. Documento presentado por la Doctora en Arquitectura Cecilia Galimberti, profesora e investigadora de la Universidad de la Costa (Barranquilla, Colombia), de la Universidad Nacional de Rosario e Investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET), Argentina. En este artículo la investigadora examina la ribera central de Rosario (Argentina), a la luz de los conceptos de György Kepes y Kevin Lynch para evidenciar cómo mediante el diseño urbano se transforma la imagen de las ciudades.

A propósito de las investigaciones y las preguntas por las relaciones entre las personas y los espacios que habitan, el siguiente artículo: “Comunidad epistémica, política y filosofía del diseño en Chile: un desafío académico y profesional pendiente”, explora los alcances disciplinares del diseño en torno a la vida en la ciudad. El Doctor Juan Carlos Rodríguez Torrent y el Doctor Rodrigo Vargas Callegari de la Universidad de Valparaíso (Chile), conciben en esta reflexión la oportunidad que representa para la disciplina del diseño fortalecer su densidad teórica alrededor de los retos que se presentan en los escenarios del capitalismo y el consumo actuales. Desafío que implica el

desarrollo de la reflexión filosófica y la problematización de la gestión del hábitat en el entorno académico chileno, según conciben los investigadores.

Los asuntos del espacio, como producto del diseño con el que se controla o se imagina la sociedad, también son de injerencia de las artes y así lo deja ver la siguiente propuesta. En “La memoria del lugar: lo extraño y la forclusión en Gregor Schneider”, Jesús Segura Cabañero y Toni Simó Mulet profesores de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Murcia (España), revisan aspectos como el espacio, la memoria, la historia, el tiempo, el espectador con relación a la instalación como lenguaje plástico en la obra del artista alemán Gregor Schneider. Los investigadores concluyen que la reconstrucción de la memoria implica teatralizar y activar la percepción del espectador, que se ve enfrentado a situaciones basadas en la idea de trauma presente en la obra del artista.

### Lugar e identidad visual

Con relación al espacio, pero en este caso con un pequeño giro hacia la apropiación que de este se hace a partir del uso de elementos mobiliarios como los rótulos comerciales, se presenta a continuación: “Correspondencia conceptual entre las cualidades retóricas de las expresiones tipográficas presentes en los rótulos publicitarios de una determinada zona urbana y los componentes culturales esenciales de dicho entorno, capturados a través de la etnografía visual. Un caso: barrio Meiggs, en Santiago de Chile”. El artículo de los profesores Roberto Osses Flores del Departamento de Diseño de la Universidad de Chile y Francisco Véliz Fadic de la Facultad Tecnológica de la Universidad de Santiago, se enfocó en la revisión de los rótulos tipográficos del barrio Meiggs de Santiago de Chile. Al observar estos rótulos mediante metodologías inmersivas, los investigadores proponen la hipótesis de que estos objetos son representativos del acervo cultural del barrio y así mismo son indicativos de sus expresiones e identidad, pues se acopiaron de maneras espontáneas.

A continuación, el artículo “Identidad a través de la mirada: diálogo visual con las alturas en el contexto universitario de Diseño y Artes” de la Doctora Begoña Yáñez Martínez, de la Universidad Internacional de La Rioja-UNIR (España). Este es un escrito de interés para los diseñadores, artistas o investigadores de la cultura y la identidad de los contextos urbanos que expone la pérdida de habilidades para la observación de los lugares. En su investigación, la Doctora Yáñez trabajó con artistas plásticos y visuales para incentivar la práctica de “mirar hacia arriba” y crear productos visuales significativos que acojan dicha experiencia basada en la observación activa y en el reconocimiento de la identidad arquitectónica, escultural, ornamental de los centros urbanos.

### Revisiones y contribuciones teóricas

Los dos artículos que se presentan a continuación abordan estudios relacionados con la experiencia, con dos enfoques, uno sobre las tensiones filosóficas presentes en la estética de lo cotidiano y el otro sobre las relaciones entre el diseñador y las interacciones que experimenta el jugador. El primero de los casos: *“Towards an expansive object and a restrictive experience in Everyday Aesthetics”* (Hacia un objeto totalizante y una experiencia restrictiva en la Estética de lo Cotidiano), es un artículo que propone Miguel A. Romero-Ramírez, Magíster en Filosofía Contemporánea y profesor de la Universidad Sergio Arboleda (Bogotá, Colombia). Con él, el profesor Duncan Reyburn, Doctor en Estudios Visuales e investigador y profesor de la Universidad de Pretoria (Pretoria, Sudáfrica). Como se mencionó, el documento plantea resolver una “ambigüedad interna a la subdisciplina de la Estética de lo Cotidiano” que ve esta categoría por medio de una totalización que unifica sujeto y objeto siguiendo a Katya Mandoki. En el artículo, la postura de Mandoki es revisada en contraste a la restricción del objeto y el sujeto según los parámetros de la experiencia estética que encabeza John Dewey.

Por último, en la línea de los debates teóricos, “Diseñar mundos virtuales: límites y hallazgos de la analítica existencial como ontología del videojuego”. El artículo es presentado por los profesores Aarón Rodríguez Serrano, Marta Martín Núñez y Shaila García Catalán, todos docentes de la Universitat Jaume I (Castellón de la Plana, España). El trabajo se traza una discusión sobre la naturaleza del diseño de mundos virtuales, en el que se proponen reformular las relaciones entre receptor y diseñador de videojuegos, yendo más allá de la separación sujeto-objeto. Los autores manifiestan que el diseñador de videojuegos configura interacciones o redes de individuos de las que surge el sentido de mundo “videolúdico” donde el jugador es un receptor de los sentidos que proyecta el diseñador.

Con estas tipologías presentadas se invita a los lectores y la comunidad relacionada con la revista *Kepes* a impulsar el crecimiento de este medio de divulgación científica y permanecer atentos a las convocatorias que se seguirán haciendo semestre a semestre, para favorecer la investigación en diseño, las artes y las disciplinas que toman la imagen y la comunicación como ejes con los que interactúan. Este llamado a la divulgación también es el que nos permitirá trazar la conversación con otras instituciones y países que permitan su proyección internacional y la consolidación de la revista como referente de quienes se hacen preguntas para beneficio de nuestras disciplinas.

10

Walter Castañeda M.

**Cómo citar:** Castañeda, W. (2021). Presentación. *Revista KEPES*, 18(24), 5-10.  
<https://doi.org/10.17151/kepes.2021.18.24.1>