

Presentación *Revista Kepes*, Año 20 No. 28, julio - diciembre 2023

En la búsqueda de intenciones orientadas a fines, hacia las combinaciones de corte metodológico, el Diseño se reinventa cada día como una disciplina que, mediada por los diseñadores, da respuesta a los problemas y oportunidades emergentes de los estudios contextuales. Esta heterogeneidad, presente en sus diversas prácticas y acciones, es la que caracteriza o se refleja en los contenidos de los artículos publicados en este volumen 20, número 28, correspondiente a la edición de julio-diciembre 2023 de nuestra *Revista Kepes*.

De los artículos postulados a la convocatoria “Mediaciones objetuales y determinismos experienciales” se evidenció una participación con tendencia iberoamericana, donde 16 autores —provenientes de Colombia, España y Uruguay— aunaron sus esfuerzos para describir y argumentar con prolijidad los puntos de partida, procesos y resultados de cada una de sus investigaciones. Las iteraciones que administraron sus indagaciones y los ajustes sugeridos por un equipo incisivo de pares evaluadores, condujeron al resultado de este ejemplar, que traemos para la comunidad científica y académica, interesada en los modelos que responden a la investigación tradicional de corte positivista y a la investigación + creación. A continuación se presenta una síntesis de los aportes significativos de cada una de ellas.

Relaciones causales entre lo digital, lo cultural y lo experiencial

El develar una relación funcional, entre la obtención de datos a partir de coaliciones comunitarias junto al empoderamiento expresado en formas de acción social, representó uno de los tantos hallazgos significativos que la maestranda Carolina Rosas Silva y el doctor Carlos Córdoba Cely visibilizaron con el caso de estudio “WAYRAKIT: empoderamiento tecnológico ciudadano desde la gobernanza de datos”. Más allá de una tecnología social enfocada en datos ambientales, que hizo partícipe a personas de la ciudad de Pasto (Colombia) como actores del



proceso de prototipado, la investigación arrojó unos resultados que trascendieron la importancia y el valor de los datos en sí mismos. Estos, acompañados por una instancia interactiva con los ciudadanos, conjugaron una especie de rol político, que evidenció un determinismo en torno a las transformaciones que podrían influir en las instituciones; solo y cuando a las comunidades se les vincula a la creación, uso y validación de las tecnologías, como bien lo argumentan los autores. Desde esta modalidad, los investigadores dedujeron una mediación mucho más participativa e inclusiva, a partir de un empoderamiento tecnológico urbano, donde el ejercicio de la proyectualidad se halló más alineado con la realidad, catapultado bajo la forma de la gobernanza de datos y la interdisciplinariedad.

Por otro lado, el magíster Óscar Darío Villota Cuásquer, en su artículo “La experiencialidad como respuesta a las tensiones conceptuales entre narrativa y medios digitales”, logró identificar relaciones asibles entre conceptos que parecen diametralmente opuestos, ellos son: la narrativa, las bases de datos digitales y los medios digitales. Según Villota, estos términos y las relaciones que los articulan, a pesar de que sus genealogías y lógicas son completamente distintas, encuentran un punto de convergencia que los justifica; en sus palabras: “en los ámbitos de la producción mediática contemporánea”. En un marco teórico que denota una construcción asertiva, respaldado por las exégesis de las nociones que aborda con puntualidad, el investigador deduce cómo otro concepto, el de la experiencialidad, aparece como respuesta a las tensiones conceptuales como su asidero liminar más poderoso. Así, los “puentes teóricos”, entre la narrativa y las propiedades de los medios digitales, como bien Villota los denomina, robustecen sus andamiajes desde otros conceptos como la inmersión, la posfenomenología y los productos digitales, como los videojuegos, entre otros.

Nexos entre signos, cognición, fenotipos e investigación + creación

A partir de una mirada crítica y superadora de la implementación de metodologías tradicionales del Diseño para la resolución de problemas, el magíster Juan

Sebastián Hernández Olave propone un análisis relacional de los procesos cognitivos de estudiantes de Diseño Industrial en formación con la producción de prototipos; condicionados por las fases del proceso de creación. En su texto, “Prototipado como estrategia para la generación de nuevo conocimiento desde los procesos de formación en investigación-creación en el diseño industrial”, si bien estas fases están regidas por el concepto de iteración, estas suponen una decantación hacia soluciones adecuadas a cada situación, desde un planteamiento de requerimientos humanos y no humanos. La complejidad de cada problema abordado se ve condicionada por los procesos cognitivos de los estudiantes, que son por su naturaleza diversos o heterogéneos, gracias a la vertiginosidad taxonómica del aprendizaje y el conocimiento. De allí que, aun con el mismo pliego de peticiones, las soluciones distintivas a un mismo problema encuentren su respuesta, más en las individualidades cognitivas mixtificadas en los equipos colaborativos de trabajo, que en la particularidad solucionadora, diversa y natural, característica de las disciplinas proyectuales. Es posible que esta sea la razón por la que Hernández deduzca que la investigación + creación, distinta y distante a los modelos tradicionales de abordaje de problemas, desde el Diseño, encuentre nuevas respuestas en las conexiones presentes entre los procesos cognitivos del diseñador en formación y en la diversificación rica del prototipado.

En función de facilitar la vida de las personas con dificultades de movilidad que viven específicamente en zonas rurales, el grupo de investigadores —la magíster Paula Chacón Cifuentes, el doctor Andrés Valencia Escobar, el magíster Gustavo Sevilla Cadavid, el doctor Alejandro Zuleta Gil y el doctor Esteban Correa Bedoya— desarrollaron un prototipo de una silla de ruedas, evaluada bajo la norma ISO 7176. El artículo, titulado “Development and testing of an all-terrain wheelchair built with light magnesium alloy to improve the mobility of the rural population”, refleja la combinación precisa de todos los factores humanos tomados en cuenta, junto a un levantamiento de requerimientos propios del contexto rural en el que se desarrollaron sus usuarios en la cotidianidad. Esto, conlleva al diseño de una silla de ruedas con potencialidades enfocadas en la eficiencia de movilidad

y la usabilidad. Para esto, se implementó una aleación de magnesio AZ31 que logró disminuir el peso de manera significativa, en contraste con la tipología de productos fabricados industrialmente en acero y aluminio. La silla habilitada para todo terreno instaura un mecanismo de propulsión de palanca, que como bien afirman los autores se creó con el objeto de “reducir el esfuerzo realizado durante la movilidad”. El prototipo se probó en condiciones de accesibilidad geográficas complejas, irregulares y difíciles como las que caracterizan un entorno rural. Dicha propuesta evidenció aspectos de mejora divergentes que distan de las sillas de ruedas convencionales, dado que factores como comodidad, movilidad, ligereza, facilidad de uso, mejoras kinésicas y economía habilitaron la realidad de poder recorrer mayores distancias con el menor esfuerzo posible; todo ello, adecuado a las necesidades reales de los fenotipos latinoamericanos.

El análisis del concepto ‘diseño fotográfico’, presente en el artículo titulado “Semiosis en la acción creadora del signo fotográfico diseñado”, desarrollado por el doctor Andrés Uriel Pérez Vallejo, demuestra que el modelo al que responde el acto creativo combina tres asideros fundamentales: el análisis semiótico, el pensamiento creativo y la cognición visual. Con una familiaridad cercana a las tríadas peirceanas, estos elementos dialogan sistemáticamente, en la búsqueda, no de derribar paradigmas sino —por el contrario— de combinarlos, gracias a los puntos liminares que traza y articula entre áreas de estudio o disciplinares de carácter distintivo. El poder representacional de la imagen, los estudios en torno a la comunicación y la persuasión, los avances tecnológicos, las contribuciones estéticas devenidas del arte, los alcances de las ciencias exactas, entre otros, configuran la plataforma de la que hace uso la acción creadora del diseñador fotográfico. El resultado surge a partir de un análisis cualitativo que Pérez elabora con una muestra de estudiantes de Diseño Gráfico, que figura como su evidencia empírica. En el estudio de caso que aborda con puntualidad, el investigador da cuenta de que desde la experticia de dichos estudiantes en las áreas de la fotografía y la comunicación visual se logra deducir cómo “los elementos del modelo de creación en diseño fotográfico deben estar fundamentados en el análisis semiótico del pensamiento creativo y la cognición visual”.

Representaciones como contenedores políticos

En el artículo “La representación de las personas mayores en las publicaciones ilustradas actuales. Mensajes contenidos en los álbumes ilustrados infantiles y en las novelas gráficas para adultos”, las investigadoras —la doctora M^a Carmen Hidalgo Rodríguez y la máster Denisse Torena Carro— proponen una exégesis a los cuentos ilustrados infantiles y novelas gráficas para adultos, que colocan como protagonistas a las personas mayores. Las autoras recalcan que evidenciar los “recursos narrativos literario-plásticos” que se hallan inmersos en estas piezas, demostró que el rol de las personas mayores en el papel de abuelos se torna difuso en función de su autonomía como individuos empoderados. Sin embargo, las metáforas visuales que se analizan encuentran carencias en torno a los valores que acompañan dicha autonomía, contrarrestada un poco por el apoyo que las personas mayores reciben de sus nietos. Este aspecto devela cómo la fragilidad humana, que acontece con el acumulamiento de los años y el deterioro de la salud del cuerpo, los hace vulnerables y necesitados. No obstante, la imagen permanece y defiende al mismo tiempo símiles poderosos entre la vejez y sus trayectorias, como un tesoro cargado de experiencias del que las personas jóvenes se benefician, en forma de retribución por todos sus cuidados, antes de que su deceso les robe su presencia.

Por otro lado, el doctor Robinson Salazar Carreño, en su investigación titulada “Masculinidad y moda: el vestuario de los hombres en el cine colombiano de la década de 1920”, a partir de un enfoque cualitativo establece una mirada crítica de la moda, como un lenguaje contenedor de una carga no solo semántica, sino también política. Al usar como estudio de caso los filmes colombianos *Bajo el cielo antioqueño* de 1925 y *Alma provinciana* de 1926, Salazar da cuenta de las intencionalidades detrás de las obras, desde las que traza una o varias acepciones del concepto de masculinidad de la época. El investigador logra descubrir que las dinámicas veladas en las relaciones de poder jerárquicas entre hombres y mujeres, pueden tipologizarse en tres clases: “hegemónicas, cómplices y marginales”. Esta

investigación da cuenta de cómo la indumentaria, al operar como un reflejo inherente de la identidad, se materializa a partir de la configuración sistemática de la vestimenta. Esta, al ser respaldada por cánones estéticos dominantes, condicionó el comportamiento de los hombres, dado que expresaba lo que ellos eran o podían llegar a representar, mucho mejor que en cualquier otro tipo de lenguaje.

Modelos y técnicas: desde lo disciplinar hacia áreas de acción

Más allá de estudiar en profundidad la implementación del Modelo DART, junto al incremento vertiginoso de investigaciones que argumentan su necesidad, en el ámbito de la co-creación de valor, los investigadores —la magíster Olga Lucía Hurtado Cardona, el doctor Iván A. Montoya Restrepo y la doctora Luz Alexandra Montoya Restrepo— se centraron en averiguar qué otras aplicabilidades podría llegar a tener dicho modelo. En su artículo titulado “Foundations, mapping and trends of the DART Model for value co-creation: A scientometric analysis”, el equipo relevó un sinnúmero de publicaciones en *WoS* y *Scopus*, a las que les aplicaron técnicas cuantitativas complementadas con la herramienta *Tree of Science (ToS)*, con el objeto de identificar factores velados, pero sujetos al tema. De ello, dedujeron que la importancia del Modelo DART es mucho más amplia, dado que puede usarse en las áreas “educativa, social/emprendimiento e innovación/estrategia”. Con una visión proyectiva, es posible que los autores visionaron la herramienta no solo como un modelo valioso para la co-creación, de lo que da cuenta el análisis exhaustivo que elaboraron de las bases de datos, sino también la trascendencia de una aplicabilidad que rebasa las fronteras de las disciplinas hacia áreas de acción para las que no fue inicialmente creada; como uno de sus mayores impactos.

Dando cuenta de estos ocho ejercicios académicos, los invito a que vivan la experiencia de revisarlos, estudiarlos y disfrutarlos, tanto como lo fue para mí al hacer parte de este número. Agradezco al significativo número de investigadores que enviaron sus propuestas; de seguro que en otras oportunidades también

los leeremos y seguiremos construyendo asideros teóricos de las disciplinas proyectuales. Gracias también a los pares evaluadores, por sus valiosos y críticos aportes que dotaron de aun más rigor a la publicación. Gracias al Comité Editorial, Científico y Técnico de la *Revista Kepes* que acompañó todos los procesos, lo cual no hubiera sido posible sin sus experticias. Gracias a todos los que en este momento están leyendo este prólogo porque su interés hacia la investigación en Diseño permite que esto siga surcando el camino. Fue un honor hacer las veces de editor invitado y un gusto que esto hoy salga a la luz de la comunidad académica.

Saludos proyectuales.

Mark Michael Betts Alvear
Doctor en Diseño
Docente Investigador, Universidad del Norte, Colombia
ORCID: 0000-0002-0656-6334
Google Scholar

Cómo citar: Betts, M. M. (2023). Presentación. *Revista Kepes*, 20(28), 7-13.
DOI: 10.17151/kepes.2023.20.28.1