

La interculturalidad como eje transformador del Diseño Gráfico. Una cartografía de experiencias académicas universitarias

Lucía Alejandra Morales Lizcano ⁽¹⁾

Resumen: El presente artículo analiza el papel del diseño gráfico como mediador en procesos interculturales, a través del estudio de proyectos académicos desarrollados en programas de Diseño Gráfico en universidades colombianas. Partiendo de marcos conceptuales sobre interculturalidad propuestos por la UNESCO y estudios contemporáneos, se evalúan cinco proyectos de grado que abordan la diversidad cultural desde diferentes perspectivas: “Cimarrón” (juego sobre San Basilio de Palenque), “Ambora” (juego sobre el conflicto en Buenaventura), “Vestirse de Tradición” (visibilización de tejidos Embera Chami), “Una vuelta por la plaza” (serie documental sobre plazas de mercado) y “La Madre Viva” (libro editorial sobre saberes Mhuysqa). Esta perspectiva se enriquece con entrevistas a cuatro docentes que han acompañado proyectos interculturales. Los resultados evidencian que los proyectos de diseño con enfoque intercultural requieren: documentación previa sobre la comunidad, procesos participativos con todos los actores, respuesta efectiva a necesidades comunitarias, y compromiso ético con la representación cultural. Se concluye que el diseño gráfico tiene el potencial de ser un poderoso mediador cultural cuando se desarrolla desde perspectivas colaborativas que trascienden la representación estética para generar verdaderos diálogos interculturales.

Palabras clave: Interculturalidad - Diseño gráfico - Co-creación - Competencias interculturales - Identidad cultural - Formación universitaria - Indagación documental

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 149-150]

⁽¹⁾ **Lucía Alejandra Morales Lizcano**, Diseñadora de Comunicación Visual (PUJ Cali, 2016). Máster de Investigación en Arte y Diseño (UAB, 2018). Egresada y luego docente de la PUJ, en los programas de Diseño de Comunicación Visual y Artes Visuales hasta el 2023 donde participó en proyectos de diseño inclusivo y en proyectos de diseño participativo con comunidades campesinas e indígenas del Valle del Cauca en Colombia. Profesora de la Universidad Antonio Nariño en el programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes, lidera el semillero de investigación “Creación e Interculturalidad” con el cual ha estado presente en eventos de investigación académica.

Introducción

En un mundo cada vez más interconectado, pero a la vez fragmentado por tensiones culturales, el diseño gráfico emerge como una disciplina con potencial transformador para establecer puentes entre diferentes culturas y comunidades. La interculturalidad, entendida como “la presencia e interacción equitativa de diversas culturas y la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas, adquiridas por medio del diálogo y de una actitud de respeto mutuo” (UNESCO, 2005), representa un desafío y una oportunidad para la formación de diseñadores.

Como señala Valbuena Buitrago (2016), “no hay interculturalidad sin creatividad” (p. 27), lo que sugiere que la práctica del diseño, inherentemente creativa, puede ser un vehículo idóneo para fomentar diálogos interculturales. Sin embargo, la formación tradicional en diseño gráfico a menudo carece de herramientas metodológicas y conceptuales para abordar la diversidad cultural desde una perspectiva que supere lo meramente estético o representacional.

El presente artículo busca explorar cómo el programa de Diseño Gráfico de la Universidad Antonio Nariño en Bogotá y la Pontificia Universidad Javeriana Cali están incorporando la interculturalidad como eje de formación, analizando proyectos académicos que han abordado diálogos culturales. Para ello, se examinan cinco casos de estudio que abordan diferentes dimensiones de la diversidad cultural colombiana: un juego de mesa sobre San Basilio de Palenque, un juego sobre el conflicto en Buenaventura, un proyecto sobre tejidos Embera Chamí, una serie documental sobre plazas de mercado y un libro editorial sobre saberes ancestrales de la comunidad Mhuysqa de Cota.

Esta perspectiva se enriquece con las voces de cuatro docentes que han acompañado estos procesos, quienes comparten sus experiencias sobre las transformaciones que observan en los estudiantes y las metodologías que han encontrado más efectivas para desarrollar competencias interculturales en el campo del diseño gráfico.

Este análisis se enmarca en la perspectiva de las competencias interculturales desarrollada por la UNESCO (2017), que las define como “habilidades para navegar acertadamente en ambientes complejos marcados por la creciente diversidad de gentes, culturas y estilos de vida” (p. 9). Estas competencias incluyen el respeto, la autoconciencia, la capacidad de ver otras perspectivas, la escucha activa, la adaptación, la construcción de vínculos y la humildad cultural.

Marco teórico: interculturalidad y diseño gráfico

Aproximación conceptual a la interculturalidad

La interculturalidad es un concepto que ha evolucionado desde su aparición en los debates académicos y políticos. Según González (2017), citado en el documento de la UNESCO sobre Competencias Interculturales, existe una diferencia sustancial entre la convivencia desde el punto de vista del multiculturalismo, entendido como una opción política que

avanza en el reconocimiento jurídico de la diversidad cultural, y los acuerdos interculturales, que implican “no solo el pleno reconocimiento de la diferencia, sino la construcción conjunta de proyectos de vida colectiva con el correspondiente acondicionamiento o transformación de las instituciones” (UNESCO, 2017: 7).

Valbuena Buitrago (2016) profundiza en esta distinción al señalar que “la interculturalidad habita en sistemas creativos pluriculturales” y que “no puede existir genuina interculturalidad sin creación colaborativa en la diversidad” (p. 27). Esta perspectiva resulta fundamental para entender el papel del diseño gráfico en los procesos interculturales, pues resalta la dimensión creativa y colaborativa como condición sine qua non para un verdadero diálogo entre culturas.

La UNESCO (2017) destaca que “las competencias interculturales buscan liberar a la gente de su propia lógica y dialectos culturales para involucrarlos con otros y escuchar sus ideas” (p. 9). Adquirir competencias interculturales representa un desafío para los diseñadores, pues implica trascender la propia mirada cultural para comprender y valorar otras formas de ver y representar el mundo.

Diseño gráfico como mediador cultural

El diseño gráfico, como disciplina comunicativa y de representación, posee un potencial único para mediar entre diferentes culturas. Como señala Valbuena Buitrago (2016), “el diseño puede y le corresponde resolver su propio problema epistemológico encontrando formas alternativas, validando métodos y productos de conocimiento” (p. 17). Desde esta perspectiva, el diseño no es solo una herramienta para representar culturas, sino un método para construir conocimiento intercultural.

La relación entre diseño e interculturalidad ha sido explorada desde diversas perspectivas. Valbuena Buitrago (2016) señala que “la cocreación puede verse como método de investigación y gestión, pero es más potente aún para el campo de los estudios en diseño” (p. 29). Esta visión coincide con la perspectiva de la UNESCO (2017) cuando afirma que

“la creatividad es el recurso más regularmente distribuido en el mundo” y que “la resiliencia ayudará a los individuos y a los legisladores a formar y reformar instituciones de gobierno democrático, sociabilidad e interacción global” (p. 22).

Este enfoque destaca la importancia de la participación activa de las comunidades en los procesos de diseño intercultural, lo que implica una transformación en las metodologías tradicionales del diseño hacia enfoques más colaborativos y horizontales.

La interculturalidad en el diseño también implica una reflexión ética sobre la representación cultural. Como afirma la UNESCO (2017),

“la alfabetización en los medios de comunicación y la información para todos los grupos de edad con el fin de aumentar la capacidad de los usuarios mediáticos para evaluar críticamente la comunicación y los contenidos culturales” (p. 36)

resulta fundamental en este contexto. Los diseñadores deben ser conscientes de su responsabilidad en la construcción de imaginarios culturales y en la forma en que representan a comunidades diferentes a la suya.

Metodología

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con alcance descriptivo-analítico, utilizando como método principal el estudio de casos múltiples. Se analizaron cinco proyectos de grado desarrollados en la Universidad Antonio Nariño y la Pontificia Universidad Javeriana Cali, examinando sus metodologías, procesos participativos y resultados desde la perspectiva de las competencias interculturales.

Los proyectos seleccionados fueron:

1. **“Cimarrón: Caminos de libertad”** de Laura Valentina Díaz Romero (Universidad Antonio Nariño)
2. **“Emprendimiento social en Bogotá del juego de mesa Ambora”** de Natalia Reyes Olmos (Universidad Antonio Nariño)
3. **“Vestirse de Tradición”** de Daniela Tatiana Tobar Banderas (Pontificia Universidad Javeriana Cali)
4. **“Una vuelta por la plaza: propuesta de serie documental híbrida para la visibilización de la cultura e historia de las plazas de mercado”** de Jonathan David Garzón Velásquez (Universidad Antonio Nariño)
5. **“La Madre Viva”** de Jeniffer Lizeth Montealegre (Universidad Antonio Nariño)

Las categorías de análisis utilizadas fueron: documentación previa acorde a la comunidad, procesos participativos de todos los actores involucrados, necesidad de la comunidad, y cumplimiento del proceso de interculturalidad.

La interpretación de los datos se realizó a partir del cruce entre las categorías de análisis y los marcos teóricos sobre interculturalidad y diseño, particularmente los propuestos por la UNESCO (2017) y Valbuena Buitrago (2016), incorporando las perspectivas pedagógicas recogidas en las entrevistas con los docentes.

Resultados: Cartografía de experiencias interculturales en el diseño gráfico

Caso 1: Cimarrón / Juego de mesa sobre San Basilio de Palenque

El proyecto “Cimarrón: Caminos de libertad” desarrollado por Laura Valentina Díaz Romero en la Universidad Antonio Nariño se centra en la creación de un juego de mesa temático inspirado en la riqueza cultural de San Basilio de Palenque, el primer pueblo libre de América reconocido por la UNESCO como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad.

Documentación previa acorde a la comunidad

El proyecto muestra un esfuerzo significativo en la documentación previa sobre la comunidad palenquera. La autora realizó una investigación documental amplia que incluyó:

“La investigación documental permitió recopilar y analizar información clave sobre la historia, cultura y tradiciones de San Basilio de Palenque, ésta no sólo proporcionó una base histórica para el diseño del juego, sino que también ayudó a identificar los aspectos más relevantes que debían destacarse, como las rutas de escape, los kuagros y los desafíos de la comunidad palenquera” (Díaz, 2024: 31).

La autora consultó trabajos académicos sobre la comunidad palenquera disponibles en el repositorio de la Universidad Antonio Nariño, así como en otras instituciones. También revisó libros especializados y documentales sobre San Basilio de Palenque. Complementó esta investigación bibliográfica con observación participante al asistir a eventos culturales relacionados con la comunidad palenquera:

“Durante la realización de este trabajo, se asistió a actividades de conmemoración y difusión de la cultura palenquera. El primer evento fue una edición del Festival del Tambor en Bogotá, en la Fundación Gilberto Alzate Avendaño” (Díaz, 2024, p. 33).

Procesos participativos de todos los actores involucrados

En cuanto a los procesos participativos, el proyecto muestra una evolución interesante. Inicialmente, la autora se basó principalmente en la investigación documental, pero posteriormente incorporó la observación participante al asistir a eventos culturales relacionados con la comunidad palenquera.

Esta participación le permitió establecer contactos con miembros de la comunidad, entre ellos Aiden Salgado, un referente de la comunidad palenquera en Bogotá y presidente de la comunidad palenquera en la ciudad. La autora realizó una entrevista con él, cuyos puntos clave fueron incorporados al proyecto.

Un aspecto destacable es que el proceso incluyó la validación cultural del juego con miembros de la comunidad palenquera:

“La siguiente fase del proceso fue llevar a cabo la respectiva validación cultural del juego de mesa, tanto a nivel gráfico como de contenido. Esta etapa fue crucial para asegurar que el diseño del juego refleja de manera fiel y respetuosa la cultura palenquera” (Díaz, 2024: 54).

Esta validación fue realizada por Neris Barrios, una profesional con formación en psicología, activista de derechos humanos, feminista y poeta palenquera, fundadora de la fundación “Pa Marte” (Palenqueros Más Resilientes).

Sin embargo, es importante señalar que la participación de la comunidad palenquera parece haberse dado principalmente en las fases de validación, más que en la concepción y desarrollo del proyecto, lo que plantea interrogantes sobre el nivel de cocreación alcanzado.

Necesidad de la comunidad y resolución de la pregunta problema

El proyecto identifica una problemática relacionada con la falta de conocimiento y aprecio por la cultura palenquera, especialmente entre los jóvenes universitarios de Bogotá:

“Aunque San Basilio de Palenque es reconocido como la primera población libre de América, fundada por esclavos africanos que escaparon de la esclavitud en el siglo XVII, su riqueza cultural e histórica sigue siendo en gran medida desconocida para muchos jóvenes, especialmente en las grandes ciudades como Bogotá” (Díaz, 2024: 15).

La autora argumenta que esta falta de conocimiento contribuye a la perpetuación de estereotipos negativos y a la marginalización cultural, lo que resulta en una pérdida gradual de identidad y tradición entre las comunidades ancestrales.

La pregunta problema que aborda el proyecto es: “¿Cómo podemos diseñar, una experiencia lúdica que fomente el conocimiento, y la apreciación de la cultura palenquera entre los jóvenes universitarios de Bogotá?” (Díaz, 2024: 12).

Cumplimiento del proceso de interculturalidad

El proyecto “Cimarrón” muestra varios elementos que se alinean con la definición de interculturalidad:

- 1. Respeto por la cultura representada:** La autora realizó un esfuerzo significativo por comprender y representar adecuadamente la cultura palenquera, incluyendo investigación documental y validación con miembros de la comunidad.
- 2. Diálogo con miembros de la comunidad:** El proyecto incluyó interacciones con representantes de la comunidad palenquera, como Aiden Salgado y Neris Barrios.
- 3. Creación de una expresión cultural compartida:** El juego de mesa “Cimarrón” puede considerarse una expresión cultural compartida, en la medida en que integra elementos de la cultura palenquera en un formato accesible para un público diverso.

Sin embargo, el proyecto muestra limitaciones en cuanto al nivel de cocreación y la participación de la comunidad palenquera en todas las fases del proceso. Además, no queda completamente claro cómo el proyecto beneficia directamente a la comunidad palenquera, más allá de la visibilización de su cultura.

Caso 2: Ambora / Juego sobre el conflicto en Buenaventura

El proyecto “Emprendimiento social en Bogotá del juego de mesa Ambora” de Nicole Katherine Reyes Olmos aborda la problemática del conflicto armado en Colombia, específicamente en la región de Buenaventura, usando un juego de mesa como herramienta de sensibilización para jóvenes universitarios bogotanos.

Documentación previa acorde a la comunidad

El proyecto muestra una documentación preliminar significativa sobre la comunidad de

Buenaventura y el contexto del conflicto armado. La autora realiza una investigación que abarca aspectos históricos, culturales y sociales de la región:

“La fase de creación en este proyecto tiene su antecedente en el juego Carrera en Ruinas, desarrollado en el quinto semestre, esta etapa inicial se considera un antecedente que marcó las bases para el desarrollo posterior de Ambora. Durante el quinto semestre académico, se creó el prototipo de Carrera en Ruinas, un juego inspirado en la misma historia de la Comisión de la Verdad. Este primer proyecto sirvió para investigar y reflexionar sobre el conflicto armado en Colombia, enfocándose especialmente en las comunidades más afectadas por la violencia, como Buenaventura” (Reyes, 2024: 22).

Sin embargo, la documentación se concentra principalmente en fuentes secundarias, con un enfoque limitado en el trabajo directo con la comunidad de Buenaventura en las fases iniciales.

Procesos participativos de todos los actores involucrados

El proyecto muestra diferentes niveles de participación según los actores. Los jóvenes universitarios de Bogotá (público objetivo) tuvieron una alta participación a través de múltiples pruebas y testeos, mientras que los expertos en juegos de mesa participaron significativamente como asesores y evaluadores. Sin embargo, la comunidad de Buenaventura tuvo una participación más limitada, principalmente en la fase de validación cultural y estética:

“Además, un aspecto crucial en esta fase fue la validación cultural de Ambora. A través de entrevistas con miembros de la comunidad de Buenaventura (ver anexo 3), se obtuvo retroalimentación sobre la representación gráfica y narrativa del juego” (Reyes, 2024: 25).

Este desbalance en la participación, donde los actores académicos y de la industria tuvieron mayor influencia que la comunidad representada, representa una limitación desde la perspectiva intercultural.

Aquí, las reflexiones de Héctor Bernal sobre su trabajo con testimonios de la Comisión de la Verdad son particularmente relevantes: “al tratar estos temas sensibles, había que utilizar el diseño gráfico y las propias narrativas de unas formas muy particulares para que no fueran agresivas, como ya mencionaba, para no revictimizar y para que los usuarios, a las personas que subieran como audiencia de esas narrativas, pudieran asimilarlas y de verdad pudieran hacer un proceso de reflexión interno”. Esta experiencia sugiere la necesidad de metodologías más cuidadosas y participativas al abordar narrativas del conflicto.

Necesidad de la comunidad y resolución de la pregunta problema

El proyecto identifica claramente una necesidad social relacionada con el limitado conocimiento que tienen los jóvenes bogotanos sobre el impacto del conflicto armado en otras regiones de Colombia. Sin embargo, esta necesidad se define principalmente desde la perspectiva de los jóvenes bogotanos y no desde la comunidad de Buenaventura:

“Este proyecto aborda una problemática crucial: el limitado conocimiento que tienen los jóvenes bogotanos sobre el impacto del conflicto armado en otras regiones de Colombia. Esta brecha de comprensión no solo representa un vacío informativo, sino que también dificulta la construcción de una memoria histórica colectiva y la promoción de la paz” (Reyes, 2024: 6).

El proyecto concluye que logra su objetivo de sensibilización entre los jóvenes universitarios, pero queda pendiente evaluar si esta herramienta responde a las necesidades expresadas por la comunidad afectada.

Cumplimiento del proceso de interculturalidad

El proyecto Ambora incorpora elementos interculturales significativos, aunque no los nombra explícitamente como tales. Hay un esfuerzo por incorporar elementos representativos de Buenaventura, se realizó un proceso de validación con miembros de la comunidad, y el juego busca crear puentes de entendimiento entre diferentes realidades colombianas. Sin embargo, el enfoque intercultural podría fortalecerse al incorporar más elementos de co-creación con la comunidad representada, incluir más narrativas directas y testimonios de la comunidad, y profundizar en la bidireccionalidad del diálogo cultural, más allá de la sensibilización unidireccional.

Caso 3: Vestirse de Tradición / Visibilización de tejidos Embera Chamí

El proyecto “Vestirse de Tradición” de Daniela Tatiana Tobar Banderas aborda la identidad cultural de los tejidos Embera Chamí, centrándose en visibilizar el patrimonio cultural y ancestral de esta comunidad indígena como mecanismo para salvaguardar su identidad cultural e incentivar la compra de sus productos artesanales.

Documentación previa acorde a la comunidad

El proyecto muestra una investigación exhaustiva sobre la comunidad Embera Chamí, su historia, cosmovisión y el significado cultural de sus tejidos, lo que evidencia un trabajo documental responsable:

“El pueblo Embera Chamí se concentra en su mayoría en el departamento de Risaralda, en donde habita el 55,1% de la población (16.023 personas)” (Tobar, 2021: 4).

La autora consultó fuentes académicas y realizó trabajo de campo, incluyendo entrevistas con miembros de la comunidad como Gladys Nacavera y Edilson Tanigama, lo que demuestra un compromiso por comprender la cultura desde la perspectiva de sus propios miembros. Además, investigó sobre el significado de sus símbolos:

“Los Embera se relacionan con los espíritus ‘Jai’ por medio de sus ‘Jaibanás’ o chamanes que conocen acerca del poder mágico espiritual, desde el cual se regula la vida, la salud, la subsistencia y la naturaleza” (Tobar, 2021: 4).

Procesos participativos de todos los actores involucrados

El proyecto incorpora un enfoque genuinamente participativo, involucrando activamente a los artesanos Embera en el proceso de diseño, lo que representa un avance significativo respecto a los casos anteriores:

1. **Colaboración directa con la comunidad:** La diseñadora trabajó con la Asociación Jai-pono, estableciendo un diálogo constante con artesanos.
2. **Entrevistas cualitativas:** Se realizaron entrevistas a profundidad con artesanos como Gladys Nacavera, quien aportó conocimiento sobre la simbología de los tejidos: “Mi abuela y nuestra madre ancestral me enseñaron todo lo que sé... gracias a dios Kara-gabí que me dio este ejemplo” (Entrevista a Gladys Nacavera, p. 98).
3. **Reconocimiento de las voces indígenas:** El proyecto valoriza los testimonios y conocimientos tradicionales como fuente primaria de información.

Este enfoque participativo se alinea estrechamente con lo planteado por Valbuena Buitrago (2016) sobre la interculturalidad como creación colaborativa en la diversidad.

La experiencia de Andrea Portus ilustra bien este tipo de proceso:

“muchas veces cuando trabajamos la identidad, algunos estudiantes se dan cuenta que de pronto vienen de otras culturas que tienen antepasados indígenas y este descubrimiento los lleva a cuestionar sus hábitos, a cuestionar las tradiciones familiares y a buscar respuestas sobre esa otra cultura que los pueda habitar”.

Necesidad de la comunidad y resolución de la pregunta problema

El proyecto identifica claramente una necesidad dual expresada por la propia comunidad Embera Chamí:

1. **Preservación cultural:** La migración forzada a zonas urbanas ha puesto en riesgo su patrimonio cultural.

“Este desplazamiento forzoso que sucede habitualmente en Colombia ha causado que comunidades como los Embera tengan que migrar hacia áreas no indígenas” (Tobar, 2021: 5).

2. **Sostenibilidad económica:** La comunidad depende económicamente de la venta de sus artesanías.

“El 82,7% de los artesanos son trabajadores independientes y solo 1,2% son empleados. Y el 82,5% devenga menos de un salario mínimo al mes” (Tobar, 2021: 5).

La pregunta problema que plantea el proyecto es: “¿Cómo visibilizar la red simbólica de los tejidos Embera Chamí para la salvaguarda de la identidad cultural?” (Tobar, 2021: 7). El proyecto aborda esta pregunta a través de una estrategia de comunicación visual integrada que visibiliza la simbología de los tejidos, crea canales de venta más directos y genera materiales educativos para transmitir el patrimonio cultural.

Cumplimiento del proceso de interculturalidad

El proyecto “Vestirse de Tradición” ejemplifica un alto nivel de cumplimiento de los principios de interculturalidad. Muestra un profundo respeto por la identidad cultural Embera, establece un diálogo intercultural bidireccional entre la diseñadora y los artesanos, implementa procesos de cocreación genuinos, reconoce y comunica la cosmovisión indígena a través de los tejidos, y asume la responsabilidad de representar adecuadamente la cultura Embera Chamí, evitando la apropiación cultural.

Como afirma la UNESCO (2017): “El diálogo intercultural asume que los participantes acuerdan escuchar y entender múltiples perspectivas” (p. 18), principio que este proyecto materializa de manera efectiva.

Caso 4: Una vuelta por la plaza / Serie documental sobre plazas de mercado

El proyecto “Una vuelta por la plaza: propuesta de serie documental híbrida para la visibilización de la cultura e historia de las plazas de mercado” de Jonathan David Garzón Velásquez busca visibilizar los aspectos históricos, culturales y simbólicos de las plazas de mercado colombianas a través de una serie documental híbrida que mezcla elementos de ficción y realidad.

Documentación previa acorde a la comunidad

El autor realizó una investigación documental sobre las plazas de mercado colombianas, entrevistó a expertos como Juliana Ramírez Plaza y revisó referencias académicas sobre interculturalidad. Este trabajo previo le permitió comprender la diversidad cultural presente en estos espacios, donde convergen diferentes grupos sociales, étnicos y culturales.

Procesos participativos de todos los actores involucrados

El proyecto propone un enfoque participativo que busca involucrar a las comunidades de las plazas de mercado a través de:

1. **Mesa de guionistas diversa:** Propone conformar un equipo de guionistas que represente las diversas comunidades presentes en las plazas de mercado.
2. **Representatividad comunitaria:** Plantea que los guionistas provengan de las comunidades representadas, asegurando una mayor autenticidad en las narrativas.
3. **Construcción narrativa colaborativa:** Establece un proceso colaborativo donde las historias son desarrolladas con la participación de comerciantes y habitantes de las plazas.

Este enfoque participativo, si bien está planteado como una propuesta a implementar más que como un proceso ya ejecutado, muestra una intención clara de incorporar las voces y perspectivas de las comunidades en el proceso creativo.

Las reflexiones de Diego Bermúdez sobre su trabajo con comunidades son especialmente relevantes aquí: “el ejercicio que se desarrolla es, ante todo, de co-creación. El diseño participativo en eso es fundamental, el diseño centrado en las personas”. Esta experiencia metodológica ofrece orientaciones concretas para la implementación efectiva del proyecto.

Necesidad de la comunidad y resolución de la pregunta problema

El proyecto identifica varias necesidades relacionadas con las plazas de mercado y sus comunidades:

1. **Visibilización de historias:** Busca visibilizar las historias de comunidades tradicionalmente marginadas que encuentran en las plazas de mercado un espacio de expresión cultural.
2. **Preservación de memoria cultural:** Plantea la necesidad de rescatar la memoria cultural de las plazas de mercado como espacios de intercambio no solo comercial sino también cultural.
3. **Representación de la diversidad:** Propone crear una narrativa que represente la diversidad colombiana presente en estos espacios.

El proyecto busca resolver estas necesidades a través de una serie documental híbrida que combine elementos de realidad y ficción, permitiendo mostrar tanto la diversidad cultural presente en las plazas como las historias personales de quienes las habitan.

Cumplimiento del proceso de interculturalidad

El proyecto “Una vuelta por la plaza” muestra una clara alineación con los principios de interculturalidad al:

1. **Reconocer la diferencia:** Representa múltiples identidades culturales presentes en las plazas de mercado sin jerarquizarlas ni homogeneizarlas.
2. **Proponer un diálogo horizontal:** Plantea narrativas donde diferentes grupos tienen voz y busca un diálogo entre ficción y realidad que permita mostrar la complejidad cultural de estos espacios.
3. **Plantear una construcción colaborativa:** Propone una mesa de guionistas multidisciplinar y la participación de comunidades en la construcción de narrativas.
4. **Respetar la diversidad:** Enfatiza la representación respetuosa de diferentes grupos y la riqueza cultural colombiana presente en las plazas.

Si bien este proyecto aún está en fase de desarrollo y requiere implementación, financiamiento y validación comunitaria, su planteamiento metodológico y conceptual muestra un compromiso significativo con los principios de la interculturalidad.

Las observaciones de Diego Bermúdez sobre la importancia de generar “espacios de colaboración horizontal” son directamente aplicables a este proyecto, especialmente cuando señala que “todo se fundamenta en la confianza... cada uno debe saber cómo llegar de cero a esos escenarios. Lo difícil es eso”. Esta experiencia sugiere que el éxito del proyecto dependerá de cómo se establezcan los primeros contactos y se construya la confianza con las comunidades de las plazas.

Caso 5: La Madre Viva / Conservación de los valores de la comunidad Mhuysqa de Cota

El proyecto “La Madre Viva” desarrollado por Jeniffer Montealegre en la Universidad Antonio Nariño se centra en la creación de un libro editorial que busca conservar y transmitir los saberes ancestrales de la comunidad Mhuysqa de Cota, dirigido especialmente a los jóvenes de la comunidad que han experimentado un distanciamiento de sus raíces culturales debido a procesos de urbanización, discriminación y transculturación.

Documentación previa acorde a la comunidad

Este proyecto muestra un nivel excepcional de documentación e inmersión, que trasciende de los métodos tradicionales de investigación. Al ser la diseñadora miembro de la comunidad Mhuysqa, su aproximación refleja un conocimiento situado y una responsabilidad ética profunda:

“La aplicación de las metodologías decolonial, participativa y etnográfica se desarrolló a través de una inmersión activa en las dinámicas del resguardo Mhuysqa de Cota, del cual formo parte. Mi rol como diseñadora no fue únicamente el de observadora o recolectora de información, sino el de participante comprometida, dispuesta a desaprender, escuchar y adaptarme a los tiempos, espacios y formas propias del territorio” (Montealegre, 2025: 19).

La autora realizó entrevistas extensas con los dos únicos sabedores principales del resguardo: José Pereira, experto en cultura, tejidos, música y ritos relacionados con la naturaleza; y Alfonso Fonseca, conocedor de la lengua Mhuysqhubun y la historia del pueblo Mhuysqa. Además, entrevistó a jóvenes de la comunidad como Camilo Castro, José Manuel Pereira y Estiven Castro, para comprender los procesos de aceptación identitaria desde su perspectiva.

Lo que distingue este proyecto es que la documentación no se limitó a entrevistas y observación, sino que incluyó participación activa en rituales y prácticas culturales:

“Todas las tareas que me fueron encomendadas durante este proceso, como sembrar mi propio huerto, elaborar mi chumbe o participar en recorridos por el territorio, fueron asumidas como parte integral de la metodología. No eran actividades complementarias, sino acciones coherentes con un enfoque decolonial que exige implicación, escucha, cuerpo y respeto” (Montealegre, 2025: 20).

Procesos participativos de todos los actores involucrados

El proyecto “La Madre Viva” se caracteriza por implementar un enfoque genuinamente participativo y decolonial, donde la autora invierte la lógica tradicional del diseño participativo:

“Esto también invierte la lógica tradicional del diseño participativo: no se trató de invitar al usuario a participar en un sistema ya creado, sino de que fuera la diseñadora quien se integrara primero, aprendiendo del contexto para luego proponer desde él” (Montealegre, 2025: 19).

La participación de los sabedores no se limitó a proporcionar información, sino que fueron partícipes activos del proceso creativo y validadores del contenido final:

“La validación del contenido también formó parte del proceso metodológico. Compartí con los abuelos un borrador semi finalizado del proyecto para su revisión, lo que permitió corregir errores de escritura en Mhuysqhubun y asegurar que lo representado respondiera fielmente a lo que ellos deseaban transmitir” (Montealegre, 2025: 20).

Además, el proyecto involucró a jóvenes Mhuysqas que habían experimentado procesos de reconexión con su identidad, permitiendo comprender mejor las necesidades comunicativas del público objetivo:

“Sus testimonios sobre los procesos de aceptación identitaria, y el camino personal que cada uno atravesó hasta poder decir ‘Soy Mhuysqa’, me permitieron comprender los desafíos actuales de los jóvenes del resguardo. Estas conversaciones influyeron directamente en las decisiones comunicativas del proyecto” (Montealegre, 2025: 20).

Un aspecto destacable es el respeto a las formas de transmisión de conocimiento propias de la comunidad, adaptándose a sus rituales y procesos:

“Durante la entrevista con José Pereira, por ejemplo, realizada dentro de un bohío con una fogata encendida al centro, fue necesario adaptarme al entorno físico y espiritual del momento. Asimismo, resignifiqué elementos que desde mi formación previa podían haber estado estigmatizados, como el uso ritual del tabaco o la coca, comprendiendo su dimensión sagrada y participando de su ingesta como acto de conexión con la Madre Tierra” (Montealegre, 2025: 19).

Necesidad de la comunidad y resolución de la pregunta problema

El proyecto identifica una necesidad urgente para la comunidad Mhuysqa de Cota: la pérdida inminente de la memoria histórica y cultural debido a que solo quedan dos sabedores principales, sumado a un contexto de discriminación que ha llevado a muchos jóvenes a alejarse de sus raíces:

“Gracias a esta violencia epistémica se ha perdido gran parte de la identidad cultural. Meneses documentó lo siguiente: ‘Con el intercambio de experiencias por parte de los familiares de los niños, niñas y jóvenes, se pudo evidenciar que

con el transcurso de los años, se van perdiendo los conocimientos ancestrales, ya que varios factores, como la migración, el desplazamiento y por supuesto la violencia epistémica, afectan estos mismos” (Montealegre, 2025: 8).

El problema específico que aborda es cómo conservar y transmitir los saberes ancestrales en un contexto de urbanización y discriminación, donde muchos jóvenes sienten vergüenza de su herencia indígena:

“Este proyecto tiene como público objetivo a los jóvenes de la comunidad Mhuysqa, entre 16 y 25 años, que residen en el resguardo de Cota y posiblemente en Chía, o que provienen de familias indígenas. Este grupo ha experimentado vergüenza, temor o indiferencia hacia su herencia cultural debido a los prejuicios culturales y posibles experiencias de discriminación” (Montealegre, 2025: 9).

La respuesta a esta necesidad se materializa en un libro que narra la historia del resguardo de Cota desde una perspectiva interna y simbólica, utilizando al cerro Majuy como narrador, con una estructura narrativa no lineal que desafía las concepciones eurocéntricas de la historia:

“Decidí hacer un libro porque es una manera en la que no tengo que incomodar directamente a los abuelos para que me presten su voz o cara para algún formato de video en donde me cuenten la historia, ya que este es el primer acercamiento que tengo formalmente con ellos” (Montealegre, 2025: 22).

Un aspecto destacable es cómo el proyecto tiene en cuenta lo que han expresado los jóvenes sobre su propio proceso de reconexión identitaria:

“Como principal conclusión, encontré que el proceso de alejarse de las raíces es algo común, incluso natural. Es una etapa que muchos —por no decir todos— atravesamos en algún momento, y que hace parte del proceso de aceptación” (Montealegre, 2025: 30).

Cumplimiento del proceso de interculturalidad

“La Madre Viva” ejemplifica un enfoque decolonial de la interculturalidad, donde no se trata solo de representar una cultura para una audiencia externa, sino de fortalecer los procesos identitarios desde dentro, respetando y valorando las formas propias de conocimiento:

“Este enfoque metodológico se enmarca principalmente dentro de una investigación acción participativa, entendida no como una práctica observacional, sino como una experiencia viva y recíproca entre investigadora y comunidad” (Montealegre, 2025: 19).

El proyecto implementa elementos de diseño que emergen directamente de la cosmovisión Mhuysqa, como una tipografía basada en pictogramas tradicionales y un sistema de numeración dual que integra los números en Mhuysqhubun:

“Otro elemento importante del proyecto fue la creación de una tipografía propia, inspirada en diversos elementos fotográficos y gráficos presentes en uno de los libros del profesor y abuelo de la comunidad, Alfonso Fonseca. Las letras fueron dibujadas a mano, con la intención de transmitir vida, expresividad y una conexión directa con el trazo humano” (Montealegre, 2025: 24).

La estructura narrativa del libro rompe intencionalmente con la lógica cronológica occidental:

“También tomé la decisión de romper con la estructura cronológica tradicional. En lugar de comenzar con la creación hasta la actualidad, inicio la historia desde lo que se ha considerado nuestro ‘fin’: la llegada de los españoles. Sin embargo, existíamos mucho antes de ellos. Así que, desde ese punto, retrocedemos y avanzamos por la historia” (Montealegre, 2025: 23).

Además, el proyecto no idealiza o fosiliza la cultura Mhuysqa, sino que la presenta como una identidad viva y dinámica que integra elementos contemporáneos:

“También comprendí que el deseo de volver a las raíces no implica rechazar o negar la cultura occidental con la que hemos crecido. Muchas personas de la comunidad, por ejemplo, son católicas o han sido influenciadas por diversas tradiciones y formas de ver el mundo. Esta mezcla hace parte del mestizaje, de una identidad compleja y diversa que no nos hace más ni menos indígenas” (Montealegre, 2025: 30).

El compromiso con la accesibilidad del conocimiento para la comunidad también refleja un enfoque intercultural consciente:

“El contenido será accesible de manera gratuita en formato digital, y se entregará una copia física a los dos sabedores principales como muestra de agradecimiento y reciprocidad” (Montealegre, 2025: 20).

El título mismo del proyecto, “La Madre Viva”, refleja una comprensión profunda de la cosmovisión Mhuysqa y su relación con el territorio:

“El título de ‘La madre viva’ lo escogí porque a lo largo de las entrevistas se resaltó la importancia de la madre creadora, quien nos da todo lo que necesitamos, nos cuida y nos provee. Además, el cerro Majuy no es solo una montaña, sino un ser con vida propia, testigo de muchas historias y guardiana del conocimiento” (Montealegre, 2025: 25).

Este caso representa una aproximación excepcional a la interculturalidad desde el diseño, al emerger desde dentro de la comunidad y utilizar metodologías y elementos visuales que respetan y valorizan la cosmovisión Mhuysqa, mientras responde directamente a necesidades identificadas por la propia comunidad.

Perspectivas pedagógicas: voces del profesorado

La dimensión intercultural en el diseño gráfico no puede entenderse solo desde los proyectos realizados, sino que debe complementarse con las experiencias de quienes acompañan estos procesos desde la docencia. Para capturar estas perspectivas, se realizaron entrevistas estructuradas con cuatro docentes universitarios de programas de Diseño Gráfico (tres de la Universidad Antonio Nariño en Bogotá y uno de la Pontificia Universidad Javeriana Cali), seleccionados por su experiencia en el acompañamiento de proyectos con enfoque intercultural.

Perfiles docentes y sus aproximaciones

Rosa Amira Jiménez, Diseñadora gráfica afrocolombiana, especialista en Creación Multimedia, docente de la Universidad Antonio Nariño. Como docente de Metodología y Factores Humanos en la Universidad Antonio Nariño, Jiménez enfatiza la importancia de “ceder el protagonismo” en los procesos interculturales:

“Hay una transformación real cuando el estudiante entiende que no se trata solo de representar sino de colaborar, y para eso tienen que escuchar y ceder el protagonismo. Ellos no van a diseñar para ellos mismos sino para generar un cambio.”

Su metodología integra elementos etnográficos con procesos de reflexión colectiva donde resulta fundamental “la autoevaluación desde el reconocimiento de sus propios sesgos y desde su privilegio”, proponiendo que las universidades incorporen “alguna clase de pensamiento decolonial como un eje transversal” en sus currículos.

Andrea del Pilar Portus, Maestra en Artes Visuales y MSc en Arts Management, lidera el semillero “Creación e Interculturalidad” en la Universidad Antonio Nariño. Su enfoque pedagógico confronta directamente a los estudiantes con la diversidad cultural:

“Cuando trabajamos la identidad, algunos estudiantes descubren que vienen de otras culturas, que tienen antepasados indígenas, y este descubrimiento los lleva a cuestionar sus hábitos, sus tradiciones familiares y a buscar respuestas sobre esa otra cultura que los pueda habitar.”

Portus utiliza casos de apropiacionismo cultural como herramienta pedagógica para generar discusiones críticas, proponiendo proyectos donde los estudiantes “se vean enfrentados a las estéticas y costumbres de otras culturas.” Para ella, la educación intercultural debe trascender lo académico: “debe afectar las posiciones políticas, mi forma de criar a mi hija”, evidenciando un impacto que va más allá del ámbito universitario.

Héctor Adolfo Bernal, Maestro en Ciencias de la Información y Producción Audiovisual, especializado en narrativas transmedia en la Universidad Antonio Nariño. Su experiencia con la Comisión de la Verdad le permitió desarrollar herramientas como la “emotional tipology” y el “story world participant model”:

“Al tratar temas sensibles como el conflicto armado, había que utilizar el diseño gráfico y las narrativas de formas muy particulares para que no fueran agresivas, para no revictimizar y para que las audiencias pudieran asimilarlas y hacer un proceso de reflexión interno.” Bernal ha observado transformaciones profundas en sus estudiantes, quienes al trabajar con narrativas del conflicto “empezaron a reconocer cosas que ellos mismos habían vivido y hasta cierto punto se reconocieron también como víctimas del conflicto armado.”

Diego Giovanni Bermúdez, Doctor en Historia y Artes (Universidad de Granada) e investigador reconocido por el Ministerio de Ciencia y Tecnología, aporta desde la Universidad Javeriana Cali una visión del “aprendizaje servicio” como metodología esencial: *“Lo que trabajamos no solo nos ayuda a formarnos como diseñadores, sino a generar intervenciones en las comunidades. Una cosa es diseñar para y otra muy distinta es diseñar con”.* Bermúdez enfatiza que los procesos interculturales exitosos dependen de “haber trabajado de manera sostenida en el tiempo” con las comunidades y que “todo se fundamenta en la confianza.” Su experiencia muestra que aproximadamente “un 30-40% de los trabajos de grado tiene este perfil intercultural”, evidenciando un impacto significativo en las tendencias académicas.

A partir de las entrevistas, emergen cuatro dimensiones fundamentales en el desarrollo de competencias interculturales desde la pedagogía del diseño:

1. Transformación de la identidad profesional

Los cuatro docentes coinciden en observar cambios significativos en cómo los estudiantes conciben su rol como diseñadores. La comprensión del diseño como acto político y transformador desplaza la visión meramente estética o comercial.

2. Metodologías participativas emergentes

Las experiencias docentes revelan una evolución hacia métodos que:

- Priorizan la horizontalidad en la relación diseñador-comunidad
- Incorporan elementos etnográficos adaptados al diseño
- Desarrollan protocolos éticos para representación cultural
- Extienden los tiempos de los proyectos para permitir procesos genuinos

3. Gestión ética de la representación

La cuestión ética emerge como preocupación central, especialmente en:

- El manejo de narrativas sensibles o traumáticas
- La representación visual de comunidades históricamente marginalizadas
- El reconocimiento de la propiedad intelectual colectiva
- La distinción entre visibilización y apropiación cultural

4. Transformación institucional

Los entrevistados identifican la necesidad de cambios estructurales:

- Incorporación de perspectivas decoloniales en los currículos
- Fortalecimiento de vínculos con oficinas de responsabilidad social
- Flexibilización de tiempos académicos para permitir procesos comunitarios
- Reconocimiento de múltiples formas de conocimiento

Estas perspectivas pedagógicas complementan el análisis de los casos estudiantiles, evidenciando que la interculturalidad en el diseño gráfico no es solo una cuestión de proyectos individuales, sino que requiere transformaciones profundas en cómo se enseña, práctica y conceptualiza la disciplina.

Discusión: Tendencias y desafíos en la implementación de enfoques interculturales en el diseño gráfico

El análisis de los cuatro casos de estudio, enriquecido con las perspectivas pedagógicas, revela patrones, desafíos y oportunidades en la integración de enfoques interculturales en los proyectos de diseño gráfico desarrollados en contextos académicos.

Diferentes niveles de participación comunitaria

Una tendencia clara es la variación en los niveles de participación de las comunidades representadas. Mientras que algunos proyectos, como “Vestirse de Tradición” y “La Madre Viva”, muestran un alto nivel de cocreación con las comunidades, otros como “Cimarrón” y “Ambora” presentan una participación más limitada, concentrada principalmente en las fases de validación.

La experiencia de Diego Bermúdez confirma esta perspectiva al enfatizar que “una cosa es diseñar para y otra muy distinta es diseñar con”, y que el éxito de estos procesos depende de “el hecho de haber trabajado de manera sostenida en el tiempo” con las comunidades.

Tensión entre los objetivos educativos y las necesidades comunitarias

Otra tendencia identificada es la tensión entre los objetivos educativos de los proyectos y las necesidades expresadas por las comunidades. En casos como “Cimarrón” y “Ambora”, el enfoque principal es la sensibilización de jóvenes universitarios bogotanos sobre realidades culturales o conflictos en otras regiones del país.

Esta tensión plantea interrogantes sobre la direccionalidad de los procesos interculturales: *¿Para quién se diseña? ¿Quién se beneficia principalmente? ¿Cómo se equilibran los intereses de diferentes actores?*

Rosa Jiménez aborda directamente esta cuestión al señalar que “esto no es una ONG, esto no es asistencialismo, sino generar ya una comunicación de confianza”, mientras que Diego Bermúdez advierte sobre la importancia de “dar a entender a los estudiantes de que lo que se está haciendo no es un favor, sino es una dimensión propia de cualquier diseñador contemporáneo”.

Metodologías emergentes para el diseño intercultural

Los casos analizados revelan metodologías emergentes para abordar la interculturalidad desde el diseño gráfico:

1. **Investigación mixta:** Combinación de investigación documental y trabajo de campo, incluyendo entrevistas, observación participante y asistencia a eventos culturales.
2. **Validación cultural:** Procesos de verificación con miembros de las comunidades representadas para asegurar la autenticidad y respeto en la representación visual y conceptual.
3. **Diseño narrativo:** Uso de narrativas y storytelling como herramientas para transmitir valores culturales y facilitar el diálogo intercultural.
4. **Cocreación:** Metodologías participativas que involucran activamente a las comunidades en el proceso de diseño, desde la conceptualización hasta la implementación.

Estas metodologías representan un avance respecto a los enfoques tradicionales del diseño, que a menudo se basan en la investigación unidireccional y en la interpretación cultural desde la perspectiva del diseñador.

Las experiencias pedagógicas de los docentes enriquecen este repertorio metodológico. Diego Bermúdez aporta el “aprendizaje servicio” como marco fundamental, Rosa Jiménez integra la investigación etnográfica con reflexión colectiva, y Héctor Bernal desarrolla herramientas específicas para el manejo ético de narrativas sensibles.

Diseño gráfico como mediador entre lo local y lo global

Los proyectos analizados también revelan el potencial del diseño gráfico como mediador entre conocimientos locales (como las tradiciones de San Basilio de Palenque, los símbolos Embera Chamí o las historias de las plazas de mercado) y contextos globales o urbanos (como los estudiantes universitarios en Bogotá).

Esta mediación implica un proceso de traducción cultural que debe equilibrar la autenticidad con la accesibilidad. Como señala la UNESCO (2017), “la diversidad cultural sirve como una valiosa fuente de concertación de diálogos interculturales de largo plazo, a los cuales está íntimamente vinculada: ninguna de estas dos nociones puede prosperar sin la otra” (p. 11).

Diego Bermúdez ilustra este potencial al describir cómo sus estudiantes logran crear “puentes” de entendimiento, señalando que “la universidad cuenta, y las universidades cuentan con oficinas de responsabilidad social, es un aliado fundamental” para facilitar estos procesos de mediación.

Desafíos éticos en la representación cultural

Un desafío recurrente en los proyectos analizados es el aspecto ético de la representación cultural. Los diseñadores enfrentan decisiones complejas sobre cómo representar culturas diferentes a la propia sin caer en simplificaciones, estereotipos o apropiación cultural.

Este desafío se manifiesta en aspectos como:

1. **Selección de elementos visuales:** Qué símbolos, colores o imágenes seleccionar para representar una cultura sin reducirla a clichés visuales.
2. **Narrativas y discursos:** Qué historias contar y cómo contarlas para evitar reforzar estereotipos o visiones parciales.
3. **Balance entre tradición e innovación:** Cómo respetar elementos tradicionales mientras se crean productos contemporáneos y atractivos para nuevas audiencias.
4. **Atribución y reconocimiento:** Cómo asegurar que los conocimientos y contribuciones de las comunidades sean adecuadamente reconocidos y valorados.

Como muestra el caso de “Cimarrón”, estas decisiones a veces implican negociaciones con los representantes de las comunidades:

“Entre las apreciaciones que ella realizó, destacó que consideraba que era más incluyente no usar la gráfica de las trenzas, sino algo más parecido al monte, al pasto o las selvas. A nivel más personal, opinó que se podía eliminar el animal print de las tarjetas por una cuestión más animalista” (Díaz, 2024: 56).

Estos desafíos éticos se ven reflejados en las experiencias pedagógicas. Andrea Portus utiliza deliberadamente el apropiacionismo cultural como punto de partida para la reflexión, mientras que Héctor Bernal desarrolla protocolos específicos para el manejo de narrativas del conflicto armado, y Diego Bermúdez enfatiza la importancia de trabajar desde el “respeto” y la “autonomía”.

Conclusiones y consideraciones finales

El análisis de los cuatro casos de estudio, enriquecido con las perspectivas pedagógicas, ofrece valiosas perspectivas sobre los desafíos y oportunidades de incorporar la interculturalidad como eje de formación en los programas de Diseño Gráfico.

1. **El diseño gráfico como mediador cultural:** Los proyectos analizados demuestran el potencial del diseño gráfico como mediador en procesos interculturales, gracias a su capacidad para crear lenguajes visuales que facilitan el diálogo entre diferentes comunidades. Esta mediación puede manifestarse a través de diversos formatos, desde juegos de mesa hasta documentales o estrategias de comunicación visual.
2. **La importancia de la cocreación:** Los proyectos con mayor nivel de cocreación, como “Vestirse de Tradición”, muestran una comprensión más profunda de las necesidades y

perspectivas de las comunidades representadas. La participación activa de las comunidades desde las fases iniciales del proceso de diseño fortalece la autenticidad y pertinencia cultural de los resultados.

3. La responsabilidad cultural del diseñador: Los diseñadores gráficos tienen una responsabilidad ética en la representación de culturas diferentes a la propia, lo que implica desarrollar competencias interculturales que les permitan navegar en contextos de diversidad cultural con respeto y sensibilidad. Esta responsabilidad se manifiesta en decisiones sobre aspectos visuales, narrativos y conceptuales.

4. La interculturalidad como proceso continuo: Los proyectos analizados revelan que la interculturalidad debe ser entendida como un proceso continuo de aprendizaje y diálogo, más que como un producto final o una representación estática de culturas. Este proceso implica iteraciones, validaciones y adaptaciones constantes.

5. El rol transformador de la pedagogía: Las experiencias docentes confirman que el trabajo intercultural no sólo transforma los proyectos de diseño, sino también a los estudiantes, quienes desarrollan nuevas perspectivas sobre su propio rol profesional y su responsabilidad social como diseñadores.

A partir de estas conclusiones, se pueden formular una serie de consideraciones para los programas de formación en Diseño Gráfico:

1. Incorporar la interculturalidad en el currículo: Los programas de Diseño Gráfico deberían incorporar la interculturalidad como un eje transversal en el currículo, facilitando que los estudiantes desarrollen competencias interculturales a lo largo de su formación. Esto podría incluir cursos específicos sobre diversidad cultural, talleres interculturales y proyectos colaborativos con comunidades diversas.

2. Fomentar metodologías participativas: Las instituciones educativas deberían promover metodologías de diseño que incorporen la participación activa de las comunidades representadas, desde las fases iniciales de conceptualización hasta la implementación y evaluación. Esto implica replantear los tiempos, recursos y expectativas de los proyectos académicos para facilitar procesos de cocreación genuinos.

3. Desarrollar marcos éticos para la representación cultural: Es fundamental establecer marcos de referencia que guíen a los estudiantes y docentes en la toma de decisiones sobre representación cultural, equilibrando el respeto por las tradiciones con la innovación creativa. Estos marcos deberían abordar aspectos como la atribución, el consentimiento informado y la apropiación cultural.

4. Promover la reflexión crítica sobre la propia práctica: Los estudiantes de diseño deberían ser alentados a reflexionar críticamente sobre sus propias prácticas de representación cultural, cuestionando los estereotipos y simplificaciones que pueden reproducir inadvertidamente. Esta reflexión crítica podría incorporarse como parte integral del proceso de evaluación de los proyectos.

5. Establecer diálogos interdisciplinarios: Los programas de Diseño Gráfico deberían promover diálogos con otras disciplinas como la antropología, la sociología o los estudios culturales, que pueden aportar perspectivas valiosas para la comprensión de la diversidad cultural y los procesos interculturales.

6. Fortalecer vínculos institucionales: Las universidades deberían aprovechar sus oficinas de responsabilidad social, proyección social o extensión como aliados estratégicos para facilitar el contacto con comunidades y organizaciones sociales, estableciendo relaciones de largo plazo basadas en la confianza mutua.

7. Desarrollar espacios de aprendizaje experiencial: Más allá del aula tradicional, se deberían crear oportunidades para que los estudiantes trabajen directamente con comunidades, ya sea a través de proyectos de investigación-acción, intercambios culturales o programas de aprendizaje-servicio.

8. Incorporar herramientas metodológicas específicas: Los programas deberían incluir formación en metodologías como el diseño centrado en la persona, el diseño participativo, la investigación etnográfica adaptada al diseño y herramientas para el manejo ético de narrativas sensibles.

En síntesis, la interculturalidad como eje transformador del diseño gráfico ofrece un horizonte promisorio para la formación de profesionales capaces de contribuir a la construcción de sociedades más inclusivas y respetuosas de la diversidad cultural. Como afirma Valbuena Buitrago (2016), «no hay interculturalidad sin creatividad» (p. 27), y el diseño gráfico, como disciplina inherentemente creativa, tiene mucho que aportar a este campo. Los casos analizados en este artículo demuestran que, aunque existen desafíos significativos, también hay avances importantes en la integración de enfoques interculturales en los proyectos de diseño gráfico desarrollados en contextos académicos en Colombia. El camino hacia un diseño gráfico genuinamente intercultural requiere un compromiso continuo con la cocreación, el respeto por la diversidad cultural y la reflexión crítica sobre las prácticas de representación.

Este compromiso no solo enriquece la disciplina del diseño gráfico, sino que también contribuye a la construcción de puentes de entendimiento entre diferentes culturas y comunidades, aportando así a la consolidación de una sociedad más justa, incluyente y diversa.

Referencias bibliográficas

- Díaz Romero, L. V. (2024). *Cimarrón caminos de libertad* [Trabajo de grado, Universidad Antonio Nariño]. Bogotá, Colombia.
- Garzón Velásquez, J. D. (2023). *Una vuelta por la plaza: propuesta de serie documental híbrida para la visibilización de la cultura e historia de las plazas de mercado* [Trabajo de grado, Universidad Antonio Nariño]. Bogotá, Colombia.
- González, J. E. (2017). Introducción. En UNESCO, *Competencias interculturales: marco conceptual y operativo* (pp. 7-8). Universidad Nacional de Colombia.
- Montealegre, J. (2025). *La madre viva: conservación de los valores de la comunidad Mhuysqa de Cota* [Trabajo de grado, Universidad Antonio Nariño]. Bogotá, Colombia.
- Reyes Olmos, N. K. (2024). *Emprendimiento social en Bogotá del juego de mesa Ambora* [Trabajo de grado, Universidad Antonio Nariño]. Bogotá, Colombia.

- Tobar Banderas, D. T. (2021). Vestirse de tradición [Proyecto Avanzado de Diseño, Pontificia Universidad Javeriana Cali]. Santiago de Cali, Colombia.
- UNESCO. (2005). Convención sobre la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales. UNESCO.
- UNESCO. (2017). Competencias interculturales: marco conceptual y operativo. Universidad Nacional de Colombia, Cátedra UNESCO-Diálogo intercultural.
- Valbuena Buitrago, W. S. (2016). ¿Cómo estudiar la interculturalidad desde el diseño? No hay interculturalidad sin creatividad. *Arquetipo*, 13, 9-35.

Entrevistas a docentes

- Bernal, H. A. (2025). Entrevista personal sobre proyectos transmedia y memoria histórica. Universidad Antonio Nariño, Bogotá.
- Bermúdez, D. G. (2025). Entrevista personal sobre diseño social y trabajo comunitario. Pontificia Universidad Javeriana, Cali.
- Jiménez, R. A. (2025). Entrevista personal sobre metodología y factores humanos en diseño. Universidad Antonio Nariño, Bogotá.
- Portus, A. del P. (2025). Entrevista personal sobre creación e interculturalidad en diseño gráfico. Universidad Antonio Nariño, Bogotá.

Abstract: This article examines the role of graphic design as a mediator in intercultural processes through the analysis of academic projects developed within Graphic Design programs at Colombian universities. Drawing on conceptual frameworks on interculturality proposed by UNESCO and on contemporary scholarship, the study evaluates five graduation projects that address cultural diversity from different perspectives: “Cimarrón” (a game based on the culture of San Basilio de Palenque), “Ambora” (a game addressing the social conflict in Buenaventura), “Vestirse de Tradición” (a project that highlights Embera Chamí textile practices), “Una vuelta por la plaza” (a documentary series on traditional market plazas), and “La Madre Viva” (an editorial book on Mhuysqa knowledge systems). This perspective is further enriched by interviews with four faculty members who have supervised intercultural projects.

The results show that interculturally oriented design projects require: prior documentation about the community, participatory processes involving all stakeholders, effective responses to community needs, and an ethical commitment to cultural representation. The article concludes that graphic design has the potential to serve as a powerful cultural mediator when developed through collaborative approaches that transcend aesthetic representation and foster genuine intercultural dialogue.

Keywords: Interculturality - Graphic Design - Co-creation - Intercultural Competencies - Cultural Identity - Higher Education - Documentary Inquiry

Resumo: O presente artigo analisa o papel do design gráfico como mediador em processos interculturais, por meio do estudo de projetos acadêmicos desenvolvidos em cursos de Design Gráfico de universidades colombianas. A partir de referenciais conceituais sobre interculturalidade propostos pela UNESCO e por estudos contemporâneos, são avaliados cinco trabalhos de conclusão de curso que abordam a diversidade cultural sob diferentes perspectivas: “Cimarrón” (jogo sobre a cultura de San Basilio de Palenque), “Ambo-ra” (jogo sobre o conflito social em Buenaventura), “Vestirse de Tradición” (visibilização dos tecidos Embera Chami), “Una vuelta por la plaza” (série documental sobre praças de mercado) e “La Madre Viva” (livro editorial sobre saberes Mhuysqa). Essa abordagem é complementada por entrevistas com quatro docentes que acompanharam projetos interculturais.

Os resultados evidenciam que projetos de design com enfoque intercultural exigem: documentação prévia sobre a comunidade, processos participativos envolvendo todos os atores, respostas efetivas às necessidades comunitárias e compromisso ético com a representação cultural. Conclui-se que o design gráfico tem o potencial de atuar como um potente mediador cultural quando desenvolvido a partir de perspectivas colaborativas que ultrapassam a representação estética e promovem diálogos interculturais genuínos.

Palavras-chave: Interculturalidade - Design gráfico - Co-criação - Competências interculturais - Identidade cultural - Formação universitária - Investigação documental
