

**RESIGNIFICAR EL DISEÑO: ENTRE EL DISCURSO ACADÉMICO Y LA
EXPERIENCIA TERRITORIAL**

STEVEN ALEXANDER MELO AMARILES

Proyecto de grado para optar al título de:

Diseñador Gráfico

Asesora:

MARIA XIMENA DORADO VELASCO

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

DEPARTAMENTO DE DISEÑO

DISEÑO GRÁFICO

SANTIAGO DE CALI

2025



RESUMEN

A lo largo de mi carrera universitaria me encontré con un diseño gráfico enfocado en conceptos y lógicas hegemónicas, eurocéntricas y corporativas que poco a poco hicieron que me alejara de mis propias raíces de creación. Sin embargo, a partir de mi pasantía en la Asociación Casa Cultural El Chontaduro, pude vivir un desaprendizaje y reaprendizaje de esa noción excluyente de “buen diseño” y así reconocer el potencial del diseño como una herramienta de comunicación, memoria y representación, no solo como una práctica fundamentada en estereotipos y lineamientos. Por ello, la presente monografía busca reflexionar cómo el modelo de enseñanza se basa en estructuras colonialistas que tienden a invisibilizar saberes y estéticas propias del territorio, invitando a construir una disciplina más sensible y comprometida con la diversidad y saberes locales.

Palabras clave: Diseño gráfico, colonización, hegemonía, educación, representación, territorio, identidad creativa.

ABSTRACT

During my university career, I came across a way of graphic design focused on hegemonic, eurocentric, and corporate logics, which gradually created a distance between myself and my creative roots. However, during my internship at the Asociación Casa Cultural El Chontaduro, I was able to live a process of unlearning and relearning the exclusive notion of “good design” and recognize the potential of design as a tool for communication, memory, representation and not just a practice based on stereotypes and technique. Therefore, this monograph seeks to reflect on how the teaching model is based on colonialist structures that tend to invisibilize the knowledge and aesthetics of the territory, inviting a construction for a more sensitive discipline, engaged with diversity and local knowledge.

Keywords: Graphic design, colonization, hegemony, education, territory, representation, creative identity.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	4
I. HISTORIA DE VIDA.....	5
INFANCIA – EXPLORACIÓN LIBRE.....	5
DESPUÉS DEL COLEGIO.....	7
II. EDUCACIÓN SUPERIOR.....	8
ETAPA DE LA UNIVERSIDAD.....	8
EL PRINCIPIO DEL CAMBIO.....	10
INICIOS DE LA COLONIZACIÓN EN LA IDENTIDAD CREATIVA.....	12
ABANDONO DE LA IDENTIDAD CREATIVA.....	15
OBSERVACIÓN: LO QUE EL PROCESO MANIFIESTA.....	16
DISEÑAR BAJO EL MANDATO.....	17
TOMA DE DECISIONES.....	19
MI ENCUENTRO CON “EL CHONTADURO”.....	21
INICIO DE LA PRÁCTICA.....	22
DESAPRENDER PARA REAPRENDER.....	24
PROCESO DE CONSTRUCCIÓN.....	26
MI ROL EN EL CHONTADURO.....	29
IV. APRENDER DESDE LA OTREDAD.....	30
CONSTRUCCIÓN DE FUTUROS MÁS PROPIOS.....	30
CONCLUSIÓN.....	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
REFERENCIAS VISUALES.....	34

RESIGNIFICAR EL DISEÑO: ENTRE EL DISCURSO ACADÉMICO Y LA EXPERIENCIA TERRITORIAL

INTRODUCCIÓN

Hay aprendizajes que solo florecen cuando el territorio se convierte en maestro, por ello esta monografía nace de mi experiencia vivida entre la academia y el territorio, entre los discursos formales del deber ser en el diseño gráfico y las realidades concretas de mi práctica profesional. Aquí intento recoger mi crecimiento, aprendizajes, tensiones y cuestionamientos surgidos a lo largo de mi proceso formativo y durante mi práctica profesional en la Asociación Casa Cultural El Chontaduro, un lugar donde el diseño no responde a lógicas corporativas, sino a necesidades sociales y culturales profundamente enraizadas en su contexto.

Desde mi rol como estudiante y futuro profesional, me propongo visibilizar el proceso de desaprendizaje y reaprendizaje que viví al enfrentarme a un escenario que me desafió a replantear las bases que había interiorizado para desempeñarme como diseñador. Y fue entonces cuando entendí que diseñar también puede ser un acto de resistencia y de acompañamiento de otras formas de habitar el mundo.

Por consiguiente, el objetivo de este documento es reflexionar sobre cómo el diseño gráfico es enseñado desde estructuras hegemónicas y colonialistas que, muchas veces, excluyen visiones, saberes y necesidades propias del territorio. Al mismo tiempo, busca resaltar el potencial del diseño como una herramienta crítica y transformadora, ya que el diseño no es solo componer imágenes, elegir tipografías o aplicar principios estéticos al azar, sino que puede ser una forma de narrar el mundo y posicionarse frente a él.

Este trabajo, entonces, no pretende ofrecer respuestas, sino abrir preguntas que pongan en manifiesto las formas tradicionales de entender y ejercer el diseño gráfico. Invitando a reconocer otras maneras de desempeñar esta práctica para convertirse en una disciplina más humana, sensible, y sobre todo más nuestra.

I. HISTORIA DE VIDA

INFANCIA – EXPLORACIÓN LIBRE

Crecí en un barrio popular de la ciudad de Cali, ubicado en una de las zonas catalogadas como “más vulnerables” o más bien vulnerabilizadas: El distrito de Aguablanca. Desde que tengo memoria, he habitado este lugar, así como fui desarrollando poco a poco una fuerte inclinación por el dibujo desde temprana edad. Puedo decir que conservo pocos recuerdos de mi niñez, pero mi mente evoca la imagen de mi mamá, llegando los fines de semana con unos cuantos lápices como regalo, para poder dibujar. En ese entonces podía gastarme 3 o 4 lápices en unos cuantos días, intentando recrear algunos personajes que veía en televisión o cambiando fragmentos de los episodios de mis caricaturas favoritas que no fueran de mi gusto.

Por diferentes razones ella debía trabajar durante gran parte del día, lo que implicaba que yo permanecía a solas la mayor parte de ese tiempo. Por ello, al llegar cada día del colegio, mis tardes se resumían en abrir cada uno de mis cuadernos, buscando hojas limpias para dibujar mientras que esperaba a que mi mamá llegará del trabajo. Cuando ella llegaba, se sentaba un rato conmigo a revisar las tareas que me habían dejado del colegio, mientras que al mismo tiempo, ella observaba con detenimiento lo que había dibujado e intentaba darle sentido o entender que eran todos esos garabatos con los que yo insistía en llenar las hojas de mis cuadernos, recuerdo que constantemente preguntaba “¿y eso qué significa?”, con un tono de extrañeza, pero a la vez podía notar un gesto de sorpresa en su cara, que en ese momento no lograba entender.

Mi mamá nunca me lo ha dicho, pero a medida en que pasa el tiempo, pienso en su cara de sorpresa en aquellas tardes, y deduzco que la única razón por la cual no me faltaron lápices en casa para dibujar, fue porque de pronto era lo único que ella tenía a su alcance en ese momento para alejarme un poco de la parte negativa del contexto que nos rodeaba. Años más tarde, ya un poco más grande entrando a la adolescencia, mi mamá me inscribió en un programa de nombre *Batuta*, era o es un proyecto de formación humana a través de la práctica musical colectiva, que despliega su acción en todo el territorio colombiano, especialmente en comunidades con pocas oportunidades, aportando así a la inclusión y la equidad. En este lugar aprendí a tocar diferentes instrumentos de percusión.

Entrar a este programa no solo me abrió las puertas a relacionarme con instrumentos musicales que eran nuevos para mí, sino también a relacionarme con una zona que era totalmente desconocida, aunque estuviera a pocos minutos de casa. En cada trayecto que hacía al programa Batuta o devuelta a casa, solía encontrarme con gran diversidad de individuos y situaciones, a las que nunca antes había estado expuesto, por lo que comencé a percibir este territorio como “peligroso”. Sentía miedo al hacer ese recorrido diariamente, pero sorpresivamente, también había algo que yo percibía como llamativo; por alguna razón, me parecía extrañamente bello la imagen de los perros callejeros hurgando en la basura, la manera tan particular en la que algunos jóvenes vestían o usaban algunos accesorios, como las gorras, las cuales les cubrían la mitad de la cara y en algunos casos específicos solo se lograba reconocer algunas cicatrices en sus rostros.

Estos sujetos, cuyas facciones en ocasiones no lograba reconocer claramente, me resultaban completamente aterradores y a su vez me generaban una gran intriga, e incluso cierta admiración desde lo estético. Fue tanto el impacto en mí, que estos sujetos comenzaron a ser personajes en mis hojas de dibujo, poco a poco, me interesaba menos recrear lo que veía en televisión o caricaturas, ya no me sentía motivado a hacer una copia exacta, sino que quería iniciar a hacer mis propias representaciones de lo que observaba en mis recorridos por este lugar que un inicio percibía “peligroso”.

Mis primeras exploraciones de representación constaban de una combinación de estilos, por lo que usaba un protagonista de aquellas series o caricaturas que veía y poco a poco lo dotaba con elementos que observaba en mi diario vivir, como gorras, prendas de ropa de diferentes marcas, cigarrillos, estilos de cabello, entre otros. Sin embargo, entre más dibujaba, sentía que eso que plasmaba en el papel, esa amalgama de detalles y estilos, no expresaba lo que yo veía, no representaba las situaciones, personajes o ambiente que de alguna manera, me enfrentaba en cada caminata diaria hacia mis clases de música y que por una rara admiración quería exponer en mi cuaderno.

Esta incomodidad que sentía al no lograr expresar en mis dibujos lo que observaba en el territorio, me adentro en un proceso que con el tiempo parecía cambiar la manera en la que me relacionaba con el dibujo, ya no había cuerpos exageradamente fuertes, cabelleras largas y ojos enormes. No quería que algo tan propio fuera representado a través de una mirada que no fuera la mía, porque era un mundo nuevo que yo estaba conociendo. Poco a poco y con mucho esfuerzo,

comencé a dibujar desde la intuición, intentando expresar a través de mi sentir y como consideraba que debía mostrar esa “belleza extraña” que me encontraba en mi contexto diario. Creo que para llegar a eso, tuve que desligarme de todas esas influencias, que aunque fueran muy importantes para mí, ya no lograban funcionar en mis dibujos para representar a estos nuevos personajes, debido a que deseaba y sentía que estas nuevas apreciaciones, eran más propias, más cercanas.

Al pasar el tiempo y después de muchos intentos, fui encontrando maneras de recrear las sombras, crear contraste y usar las líneas rectas como recurso que me ayudaba a representar esas otras realidades que percibía como misteriosas y en ocasiones miedosas. Transite mis creaciones desde la duplica de caricaturas, a representar desde la intuición y el sentir de ese contexto, que catalogan como vulnerable. Independientemente, de si se consideraba bien o mal en términos técnicos o si resultaba bonito o feo desde lo estético, era la forma en que encontré como representar y a su vez mediar con el contexto, así como, de alguna forma mi madre lo hizo en mis inicios en el dibujo.

DESPUÉS DEL COLEGIO

Al graduarme del colegio llegaron nuevas responsabilidades a mi vida que impidieron que continuara haciendo estas representaciones con la misma frecuencia que lo hacía en mi niñez y adolescencia, sin embargo intentaba hacerlo en mi tiempo libre. Logré graduarme como tecnólogo en Gestión Integral a la Calidad, Medio Ambiente, Seguridad y Salud en el trabajo y con este nuevo título, llegó una oportunidad laboral que me permitió adquirir un computador y con el paso del tiempo, mi primera Tablet. Ya no tenía solo un lápiz, sino que tenía nuevas herramientas con las cuales aprender y crecer, me sentí lleno de curiosidad frente a la digitalización del dibujo y las representaciones artísticas que podría llegar a realizar.

Esto me permitió acceder a nuevos formatos e incluso, a formas que no había imaginado antes de vincular mi “obra” con el entorno en el que estaba inspirada, pase de realizar representaciones en papel y lápiz a realizar ilustraciones y stickers de esos personajes que evocaban el contexto en el que estaba, para después devolverlos a esas mismas calles en las que los solía ver, por lo que pegaba, tal vez indiscretamente, mis creaciones en postes y paredes de la zona que habitaba y posteriormente en zonas alejadas de este territorio.

Sin embargo, con un cierto sinsabor pasó el tiempo y me cuestionaba a mí mismo la decisión de haber estudiado tal tecnología, que aunque me había ayudado a adquirir mis nuevas herramientas de expresión gráfica, no llenaba del todo mis deseos y aspiraciones. Principalmente, mi decisión estuvo guiada por la incertidumbre de no saber qué iba a ser de mis días y de cierta manera mi vida al salir del colegio, además de la idea de que la educación superior, específicamente las universidades eran demasiado costosas. Pero la verdad es que siempre quise estudiar algo relacionado con el arte, por eso años después de ejercer mis estudios tecnológicos, tomé la decisión de estudiar algo que realmente estuviera alineado a lo que me apasionaba hacer.

Por esa razón, me inscribí en la Universidad del Valle, principalmente en el programa de Licenciatura en Artes Visuales y se podría decir que por un giro del destino, no quedé seleccionado. Intenté inscribirme de nuevo, esta vez ingenuamente ya que no conocía mucho, al programa de Diseño Gráfico, presenté la prueba y semanas más tarde me llegó la notificación de aceptación al programa.

II. EDUCACIÓN SUPERIOR

ETAPA DE LA UNIVERSIDAD

Retomo la palabra ingenuamente, debido a que la primera impresión que tuve del programa no fue para nada lo que yo tal vez quería, ya que mis deseos de estudio estaban fundamentados principalmente por mi gusto en el dibujo. Entré con la idea errada, de que la ilustración tendría un papel importante en el programa, por lo que mi pensum estaría lleno de materias enfocadas a esto, pero no fue así. Tal vez, lo más parecido a lo que en ese entonces era mi deseo fue una materia en la que nos enseñaban técnicas de ilustración, lo cual no me llamó la atención porque nunca me había interesado representar las cosas, tal cual se observaba en la realidad.

Podría decir que de cierta manera, a pesar de que no fuera lo que yo pensé al inicio, el programa enseñaba a cómo representar una o varias realidades, algo que buscaba tener en mis creaciones y eso me agrado. En los primeros semestres de la carrera me sentía bien por profundizar en esas representaciones; dentro de cada una de las entregas que debía de realizar para las clases comencé a notar algunas especificaciones y lineamientos a seguir, por ejemplo representar a partir de la mancha, del punto, la línea, entre otros. Sin embargo, en ese entonces se sentía un poco más libre que con el paso del tiempo.

En estos primeros semestres, me encontré con el concepto de “referente” y se podría decir que lo entendí desde el ámbito creativo, como contar con un punto de partida sobre el cual poder explorar. Recuerdo que los primeros referentes que se exponían en clase en esta temprana etapa de la carrera eran de la Bauhaus o artistas como Wassily Kandinsky y Piet Mondrian, debido a que trabajamos mucho con la geometría. No fue hasta el cuarto semestre que finalmente se presentó la posibilidad de vincular mis ilustraciones con los trabajos asignados de la materia de Proyectos de Diseño Básico I, me sentía motivado e incluso impulsado por el docente, sentía que sus clases estaban dirigidas a mostrar en lo que cada uno de nosotros nos consideramos buenos y a partir de nuestras destrezas o habilidades desarrollar las entregas que nos solicitaba.

Podría decir, que las clases de este docente fueron las pocas veces en las que se me presentó un referente que consideré cercano, algo a lo que como futuro profesional podría llegar, ya que eran obras de su autoría. Esto se guardaba en mi mente como una idea en lo que mi trabajo podría convertirse a través de diferentes medios como el cómic o las novelas gráficas, significó mucho para mí como estudiante, porque hasta el momento solo había visto referentes anglosajones y oído lo maravillosas que eran sus obras, la audacia que tenían para componer, la innovación al implementar figuras geométricas en sus pinturas o de su relevancia en la sociedad por establecer parámetros de diseño y discursos en favor de la estandarización de objetos y arquitectura.

Sin embargo, este referente que sentía cercano y nuevo, era distinto a todo lo anteriormente planteado. En su obra podía observar que se inclinaba a narrar y representar gráficamente historias de algunos pueblos de Colombia, en las que se reflejaban conflictos sociales a través de ilustraciones, mitos y leyendas de diferentes regiones, creando así una suerte de historias paranormales, alrededor de nuestra cultura y las problemáticas por las que nos vemos atravesados de forma directa o indirecta. La primera vez que este docente presentó su obra, me sentí identificado, porque aunque yo no tuviera la capacidad de narrar historias a través de las ilustraciones, si había logrado la habilidad de crear mis propias representaciones de lo que me rodeaba.



Figura 1. Serigrafía - Ilustración realizada para entrega

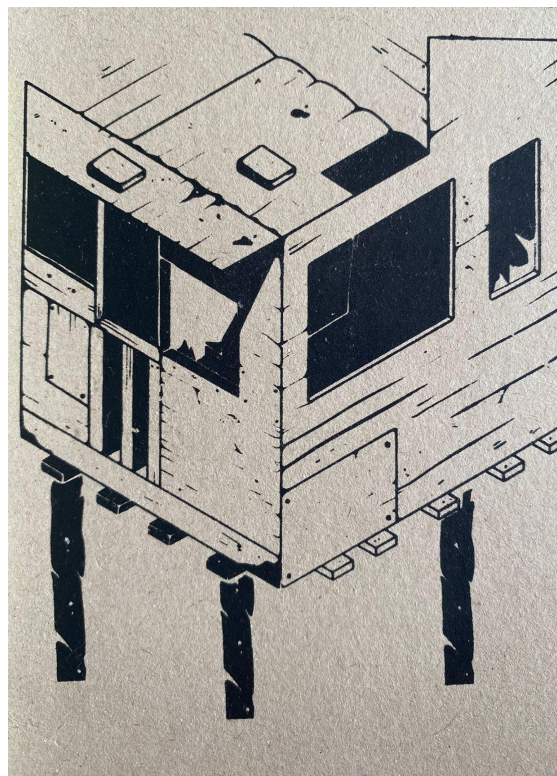


Figura 2. Serigrafía - Ilustración realizada para entrega

De alguna manera, sentía que eso que yo había logrado era lo que él hacía en sus obras, sentía que ambos queríamos visibilizar y darle voz al contexto en el que estábamos adentrados. En sus clases sentía la libertad de seguir explorando, de vincular mi contexto y lo que me gustaba para expresarlo en cada uno de los trabajos que me asignaban, como empaques, productos, desarrollo de marca, etc. Era la oportunidad de mostrar mi trabajo y parecía agradar. Pero mi motivación duró poco, solo un semestre, ya que por razones que desconozco este docente se desvinculó de la universidad y así regresé a los referentes que se presentaban en las otras clases.

EL PRINCIPIO DEL CAMBIO

Después del cuarto semestre era más común ver temas y realizar proyectos enfocados en marca e identidad visual, empaques, entre otros y con esto entramos completamente a enfocarnos en la industria, por lo que cada uno de esos temas y proyectos, iban de la mano con conceptos como innovación, mercado, limpieza, “estar a la vanguardia” y *branding*¹, todos estos conceptos

¹ El branding es una forma de administrar las estrategias de marca de la empresa. Esta gestión incluye el planeamiento, creación y administración de los elementos de la identidad visual de la marca.

parecían ir directamente ligados con el enfoque más comercial, formal y ornamental, al que el diseño, y a su vez, el diseñador debían obedecer. Desde mi perspectiva, se trataba de una forma instrumental de abordar este ejercicio, es decir tomar una herramienta que es práctica y funcional para lograr el éxito identitario de una marca. Al mismo tiempo, esta herramienta llevaba consigo lógicas enfocadas en la hegemonía², la cual busca establecer modelos enfocados en el dominio de ciertos estilos o tendencias que percibía como “blancas/europeas”.

Sin embargo, entrega tras entrega de proyectos, sentía que en comparación con algunos compañeros me estaba quedando atrás, ya que yo continuaba vinculando mis ilustraciones a los trabajos de estas asignaturas y parecía que lo que yo hacía ya no resultaba tan efectivo. Con esto, pude confirmar que al no usar esa “herramienta práctica y funcional”, la cual se centraba en realzar ciertos códigos visuales legitimados y promovidos por las corrientes dominantes del diseño, mi propuesta quedaba distanciada de esto, ya que no lograba responder y pertenecer a esos requerimientos comerciales y estructurales, mis propuestas no alcanzaban ese “éxito” del que hablaban los docentes en las clases, tal vez mis diseños se percibían descontextualizados con respecto al enfoque que se promovía.

Percibía que el intento de visibilizar mi contexto o la forma en la que lo hacía no estaban alineados con estos nuevos conceptos o herramientas de diseño. Incluso, comencé a notar que de alguna manera mis diseños generaban incomodidad, lo cual se reflejaba en los comentarios que recibía, ya que tendían a establecer comparaciones de forma indirecta. Esta sensación me llevó a cuestionar no solo mis decisiones creativas, sino también el sentido mismo del ejercicio y a preguntarme si había espacio para una expresión más personal dentro de un marco tan normativo.

Por ello, intenté observar y escuchar detenidamente lo que se me presentaba en tales clases para volver a realizar representaciones que fueran de valor para los otros. Por lo general las clases iniciaban con docentes presentando una amplia gama de referentes de branding, lo cual marcaba de alguna forma el camino que debíamos de seguir, esto quedaba en evidencia en la manera en la que se exaltaba ciertos estilos de ilustración contruidos a partir de vectores, ya que se

² Se refiere al poder social, político y económico que ejerce una clase o grupo dominante sobre otros. En este caso se refiere a la construcción de una imagen desde un modelo dominante, excluyendo otras posibles formas de crear el diseño.

observaban más limpios, precisos, sin espacio para el error y adecuados para la comunicación corporativa, ya que eran fáciles de comprender.

También, se valoraban las paletas de colores saturadas que aparentemente transmitían perfectamente el mensaje de modernidad al que muchas marcas aspiraban a proyectar. Asimismo podía observar que se recurría constantemente a mockups³, en donde se ubicaban los logos sobre fachadas de negocios de lujo, reforzando su asociación con conceptos como exclusividad, éxito y modernidad; así, clase tras clase, estos referentes fueron configurando una idea hegemónica de lo que debía ser una “marca exitosa”. Sentía que en cada entrega, el proyecto que se llevaba el mérito era aquel que mejor imitaba a los referentes, ya ese mérito no estaba ligado a la creatividad.

INICIOS DE LA COLONIZACIÓN EN LA IDENTIDAD CREATIVA

Después de todo lo que observaba en clase, cada vez me cuestionaba más y empecé a dudar de todo lo que yo podía aportar, de mis representaciones, incluso del contexto que de alguna manera me permitió adentrarme no solo en el dibujo, sino en el programa de Diseño. Todos estos cuestionamientos, de algún modo me incitaban a ser un “buen diseñador”, como aquellos que veía en clase y aparecían en los portafolios virtuales, los que dominaban tendencias y estaban a la “vanguardia”, ya que yo pensaba que todos esos diseñadores, sabían que funcionaba en el mercado, conocían que era conveniente comunicar en una marca y cómo tener “éxito”.

Además de compararme con tales diseñadores, también lo hice con los docentes, en donde me visualizaba como ellos, los cuales construyen importantes marcas y trabajan para grandes multinacionales. Esos que saben cómo vender a través de la gráfica y que le enseñan a los clientes como es que “debe verse” su marca para ser reconocida y también les enseñan a los estudiantes como debemos de hacer las cosas. Quería convertirme en uno de esos diseñadores que logran conceptualizar una idea de futuro, quería dirigir o incluso imponer la toma de decisiones frente todos esos diseños que podrían ser escogidos, con la herramienta práctica y funcional que ya me habían dado, encasillando todo en etiquetas, cánones y metodologías de diseño para llegar a esa marca “próspera y atractiva”.

³ Es una representación visual y recreación realista de un diseño, producto o aplicación para visualizar el diseño final, lo que permite visualizar y evaluar la funcionalidad.

Para poder llegar a eso que estaba aspirando en el fondo sabía que debía dejar de lado mi intuición, aprender y ligarme a ciertos patrones, como evitar ilustraciones complejas y texturas, limitar el uso del color para poder generar una estética que se perciba limpia y ordenada para construir una especie de universalidad visual. Como había estado observando estos enfoques y detalles en mis clases, inicié a diseñar elementos que consideraba más atractivos y estéticos según los parámetros de esos referentes o el de los docentes.

Sin embargo, aferrado a la poca subjetividad que quedaba, intenté no abandonar mi “propia estética”, ni lo que consideraba que había construido con tanto esfuerzo, entonces procuré fusionar mi mirada y mi narrativa con las tendencias que se marcaban como deseables. Me esforzaba por encontrar un equilibrio que me permitiera encajar dentro de esa universalidad sin dejar de ser yo, había algo dentro de mí que todavía generaba resistencia y no me permitía desprenderme del todo de lo que era y lo que hacía.



Figura 3. Entrega de diseño de marca, autoría de Steven Melo

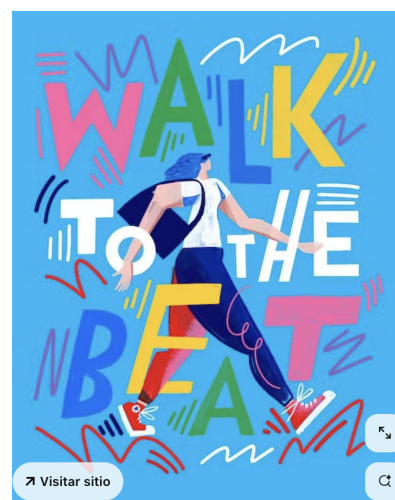


Figura 4. Referente “Walk to the beat” autoría de Andrew Hudson, tomado de pinterest

El afán de querer, o pretender ser como el otro me llevó a aprender y desarrollar las habilidades que se me mostraba en clase, además de usar los programas y técnicas de representación y creación digital. Podría decir, que dedicaba mucho tiempo frente al computador intentado imitar estéticas, siguiendo tutoriales paso a paso, estudiando cada detalle técnico y visual con la intención de incorporar esos procesos a mi propio trabajo, pensando que tal vez, de esta manera estaría a la “altura” de lo que me pedían. Por ejemplo, si la tendencia del momento era crear

figuras en 3D, para vincularlas con animaciones tipográficas, yo sentía que debía hacerlo, sin importar si tenía relación alguna con lo que quería expresar, sentía que lo importante era no quedarme atrás, no desentonar con los conceptos e ideas que se fusionan con el “éxito gráfico”.



Figura 5. Entrega de diseño de marca, autoría de Steven Melo



Figura 6. Referente “Modern Brand Identity Mockups”, tomado de Dribbble

A pesar de todos mis intentos todavía sentía que algo no funcionaba del todo en mis diseños, sentía que todavía no terminaba de encajar. Sin embargo, a medida en que cambiaba mi forma de crear, los comentarios de mis profesores se volvían más positivos y me reconfortaba, esto me hacía pensar que no lo estaba haciendo tan mal. Ya que reconocía a mis docentes como mis figuras de éxito, los cuales representaban como yo debía de ser. Por esta razón intentaba sentirme a gusto con las creaciones que estaba realizando, debido a que ellos eran quienes tenían la potestad de determinar si mi diseño era bueno o malo, eran quienes evaluaban los portafolios y señalaban lo que estaba bien o mal según las tendencias del mercado e incluso, aquellos que comparaban mi trabajo con el de ellos y determinaban lo que me faltaba para ser mejor.

Por eso, sentía la necesidad de seguir encontrando confort en eso que se determinaba como “exitoso”, con el tiempo comencé a sentir más aceptación por mis profesores e incluso algunos compañeros que anteriormente habían denominado a mi trabajo y a mí como “orientoso”, refiriéndose peyorativamente al lugar de donde vengo (el oriente de Cali), comenzaron a percibir “positivamente” mi trabajo. Aun así, se me seguía cuestionando mis resultados y se me aconsejaba continuar explorando en técnicas, herramientas y conceptos, con el tiempo nuevamente me cuestioné a mí mismo y concluí que la forma en la que creaba no era la adecuada y ese “debes seguir explorando” solo significaba que lo que yo era no funcionaba y debía de buscar algo que si lo hiciera, porque eso de lo que no quería alejarme, esos conceptos que aludían a mi contexto, era lo que generaba disonancia.

ABANDONO DE LA IDENTIDAD CREATIVA

A partir de todos estos cuestionamientos propios y ajenos, poco a poco fui descuidando mi creatividad y alejándome cada vez más mi contexto, se podría decir que decidí abandonarme por completo e iniciar por el camino que implícitamente todos opinaban que debía de seguir, por ello comencé a responder con mi trabajo a lo que se me demandaba, es decir realizar proyectos basados en el “buen diseño”, enfocado en lo corporativo, alineado a las tendencias, a lo que se supone que debe de obedecer un buen diseñador para lograr un enganche. Se podría decir que me entregué a esa cosmetización, sentía que debía de responder a esas tendencias y cánones hegemónicos globalizados, los cuales no contemplan otros contextos fuera del modelo dominante, sentía que debía de seguir perpetuando a la invisibilización de esos contextos excluidos a través de estas miradas “blanqueadas”, para lograr “éxito” como diseñador o llegar a ser “buen estudiante”.

En todo este proceso, cambié por completo la manera en la que creaba. Incluso, me desprendí de todos esos elementos que me gustaban, de aquello que me había inspirado a lo largo de mi crecimiento y que también me acompañó en mis primeros semestres de la universidad. Cuando observaba mis diseños, a pesar de que eran atractivos para los docentes y algunos compañeros, ya que eran similares a los ejemplos que se enseñaban en clase, yo sentía que ya no había nada de mi voz o mi perspectiva, sentía que ya no contaba mis historias, sino que plasmaba “lo necesario” de historias que no eran ni cercanas a la mía, ahora todo sólo estaba basado en referentes. En resumen, deje de crear para reproducir en base a visiones ajenas.



Figura 7. Ilustración basada en referentes de ilustración editorial anglosajones, autoría Steven Melo.

OBSERVACIÓN: LO QUE EL PROCESO MANIFIESTA

A simple vista, todo lo que expresé con anterioridad podría interpretarse como un cambio de estilo en mis diseños, tal vez debido a un “progreso” académico, y quizás lo fue. Pero para mí significó un proceso que en el momento no representó un conflicto, debido a que anteriormente había atravesado por procesos similares dentro y fuera del ámbito académico, e incluso actualmente continuo en constante exploración, lo cual se podría decir que es parte natural de cualquier recorrido creativo. No obstante, en esos momentos puntuales de transición nunca quise cambiar ni dejar de lado la base de lo que hacía, ni la forma particular en la que decidía representarlo, es decir, considero que fue un proceso forzoso.

A diferencia de las primeras etapas de mi formación, las cuales estaban basadas en la intuición y mi exploración personal guiaba el proceso creativo, este punto medio de la carrera estuvo marcado por una transformación distinta. Ya no se trataba de una evolución natural o genuina del estilo, sino que se trataba de un giro forzado e impuesto, orientado a encajar en unos parámetros estéticos y conceptuales que poco tenían que ver conmigo, con el mundo en el que habito, con mi color de piel o con el territorio al que pertenezco. No fue un cambio impulsado por la curiosidad, sino por la necesidad de adecuarme a los modelos dominantes de diseño que se repetían en clase.

Y al expresar este sentir, no pretendo presentarme como alguien rebelde o renuente a seguir los referentes o los lineamientos de proyectos que cuidadosamente mis docentes estructuraban para las clases. Más bien, quiero señalar que esa noción de diseño centrada en la pulcritud, la modernidad y el éxito visual representa solo una de las múltiples dimensiones que la disciplina puede ofrecer. Considero que es posible y necesario, integrar estos atributos a otros contextos y enfoques, ampliando así el horizonte del diseño hacia expresiones más diversas e inclusivas, que las que en su momento se me referenciaron.

Tal como señalan Gamonal y García en *La Capacidad Discursiva del Diseño Gráfico* (2015), “El diseño gráfico es una práctica discursiva orientada hacia la acción comunicativa que pretende modificar una situación en el público al que va destinado el discurso visual” (P. 11). Esta definición permite comprender el diseño más allá de lo meramente estético o funcional, lo sitúa como una herramienta con capacidad transformadora, capaz de incidir en la percepción y, a su vez, en las emociones del receptor.

Sin embargo, al confrontar esta visión con mi experiencia, surgía una profunda contradicción. La forma en la que representaba mi contexto y los diferentes proyectos académicos, ya no tenía cabida en ese nuevo escenario que se me presentó. Entendía que lo que yo diseñaba, ya no encajaba en el molde de lo que se consideraba un “buen diseño”, ese que solo se enfoca en lo “estético”, un diseño que representa identidades y futuros visualmente hegemónicos, así como marcas aspiracionales desde lógicas ajenas. Lo que antes era un ejercicio expresivo se convirtió en una exigencia de alineamiento con discursos y metodologías que invisibilizaban lo propio. Fue en ese entonces, cuando comencé a interpretar este momento como una “colonización simbólica” de mi identidad creativa.

DISEÑAR BAJO EL MANDATO

Me refiero a colonización simbólica, ya que según la Real Lengua Española, colonizar y así mismo el colonialismo es fijarse y establecer un régimen político, en el que un estado controla a un territorio ajeno. Sin embargo, al hablar de lo simbólico no me refiero a este dominio territorial y cultural, sino que considero que existe una forma más silenciosa de colonización y es la de la identidad creativa, aquella que se posiciona frente a las formas de pensar o a estéticas diversas y causan desplazamientos que podrían llegar a anular otras maneras de ver y representar.

En el campo del diseño gráfico, esta colonización se manifiesta en la forma en la que nos enseñan, validan y piden replicar ciertos cánones estéticos, discurso y referentes, lo que llega a generar una interiorización forzada de modelos ajenos que son asumidos como los únicos válidos y correctos. Como señala Quijano (1992), “Esas construcciones intersubjetivas, producto de la dominación colonial por parte de los europeos, fueron inclusive asumidas categorías (de pretensión ‘científica’ y ‘objetiva’) de significación ahistórica, es decir como fenómenos naturales y no de la historia del poder” (p.12). Esta naturalización de lo impuesto, me llevó a invisibilizar mi forma de representación en el diseño, debilitando las bases que creí haber segmentado.

Reconocer estos mecanismos simbólicos de colonización en el estudio del diseño gráfico, permite abrir un espacio para evaluar qué voces y estéticas han sido sobrepuestas en una disciplina que considero debería ser social y contextual. Por esta razón, coincido con lo planteado por Ngũgĩ wa Thiong’o (1986) en “Descolonizar la mente”, donde se comprende que los procesos educativos pueden convertirse en herramientas de colonización simbólica al imponer cultura y una visión del

mundo ajena a la propia; esta imposición genera una forma de subordinación y adaptación forzada que debilita e invisibiliza las expresiones culturales propias de los subordinados, como él narra que sucedió en las escuelas de su territorio cuando fueron absorbidas por un régimen colonial que solo les permitía expresarse bajo un idioma, el inglés. En mi caso, esta imposición en la que se me requería representar no fue evidente al principio, sino que la viví como parte natural del proceso formativo, lo interpretaba como una expectativa a la que debía de responder para “estar a la altura”.

Desde mi experiencia, viví esta colonización simbólica como una ruptura interna entre mi forma de representar y lo que se esperaba de mi trabajo. Mi búsqueda de validación académica me llevó a normalizar este tipo de educación, la cual no considero que los docentes impartan con la intención explícita de adoctrinar a los estudiantes bajo la colonización y hegemonía del diseño, más bien considero que esto es un problema que venimos atravesando desde hace mucho tiempo y nos supera social y culturalmente, lo que ocasiona que caigamos en ese diseño que excluye todo aquello que no se ajusta a sus estándares.

Posterior a esta etapa, ya me encontraba totalmente diseñando bajo ese mandato de “buen diseñador” y dentro del aula de clase, comenzamos por un periodo que yo denominé en ese entonces, diseño centrado en lo corporativo. Y a partir de esto, comencé a percibir el diseño como una herramienta sumamente útil para comunicar, sin embargo en el contexto corporativo, era usado de formas dominantes, ya que se me introduce un nuevo concepto, ahora los diseños deben de ser funcionales y con ello debes de responder a ciertos lineamientos donde no hay cabida alguna para una expresividad genuina.

Puesto que, si la forma en la que se representa no es atractiva, no está contextualizada para el público corporativo y no cumple con el objetivo claro de reproducir una realidad o una etiqueta en la que las personas puedan identificarse, significa que el diseño no es funcional. Eso quiere decir que no ser funcional equivale a fracasar y que no se es adecuado para el sector corporativo. De esta manera, esa utilidad que veía en el diseño corporativo, también me la imaginaba como una máquina de producción en la cual la utilidad subordina la expresividad y la estética se impone como un discurso técnico.

Como expresa Belsunces (2023), “El diseño es un conjunto de disciplinas que tratan de organizar... y produce también una realidad material que se expresa en identidades normativas y en la discriminación de identidades no normativas” (pp. 8-9). Es decir, el diseño no solo organiza visualmente el entorno, sino que comunica y construye realidades que normalizan y establecen ciertas identidades, favoreciendo la conexión con quienes encajan y anhelan encajar en esos moldes. Sin embargo, en la otra cara de la moneda, esta lógica implica la exclusión de aquellas expresiones que no se ajustan dentro de lo que se considera válido o profesional.

Con respecto a esto y siguiendo el planteamiento de Costa en “Diseñar Para Los Ojos” (2003), él también expresa que el diseño hecho para los ojos, es noble y busca transmitir sensaciones, emociones y conocimientos. Sin embargo, el diseño también puede hacer lo contrario que es “seducir en favor de ideologías y los fundamentalismos; fomentar el consumismo salvaje y alienante; generar ruido y contaminar el entorno urbano; ser cómplice del desprecio de las identidades culturales y de la libertad individual y colectiva” (p.11). Por ello, resulta necesario reflexionar sobre cómo se está transmitiendo el diseño gráfico en las aulas, así como el impacto que puede tener en el proceso de construcción y en la recepción de los diseños y representaciones.

A partir de todo lo vivido, se reforzó más mi rol como diseñador que ya no crea libremente, sino de un agente que reproducía representaciones validadas por estructuras ajenas. Era un ejercicio condicionado por la necesidad de ser aceptado dentro de ese sistema estético y técnico. Comprender este proceso me permitió ponerle nombre a esa incomodidad que sentía al tener que mover y arrancar la base de lo que me representaba, no era falta de habilidad o rebeldía ante los lineamientos de educación, era el sentir de una colonización que me alejaba de mi identidad creativa. Reconocerlo fue el primer paso para cuestionarlo y a través de la práctica profesional buscar formas de resistencia.

III. PROCESO DE PRÁCTICA

TOMA DE DECISIONES

Escoger la práctica profesional no fue una elección inmediata, sino el resultado de un proceso de escucha, duda y conexión con lo que realmente quería explorar como diseñador. Al llegar a esta etapa final se me presentaron dos modalidades para llegar al proceso de graduación, hasta

entonces yo creía que la única opción disponible era realizar un proyecto de investigación. Sin embargo, esta única opción cambió tras una reunión informativa convocada por algunos docentes del Departamento de Diseño, en la que se presentó una alternativa, es decir la pasantía o la práctica profesional. Esta “nueva” modalidad resultó especialmente atractiva para mí, ya que percibí en ella la posibilidad de vincularme al campo laboral y aplicar en escenarios reales todo lo que me había sido transmitido a lo largo de la carrera.

Asimismo, lo vi como una posibilidad para adquirir una experiencia real sobre lo que significa ser y desempeñarse como diseñador en contextos concretos. Si bien, ya había tenido mi primer acercamiento al ejercicio profesional, a través de mi experiencia como monitor, el cual el Consejo Superior de la Universidad Valle, en el marco de la Resolución N.º 040 del 15 de julio de 2002, lo define como las actividades de apoyo a la Universidad que desarrollen los estudiantes de pregrado en las áreas de docencia, investigación, administrativas o especiales. En ese contexto, en mi séptimo semestre se me presentó la oportunidad de participar y asumir funciones como diseñador en el Centro de Investigaciones Territorio, Construcción y Espacio (CITCE), por lo que logre estar a cargo de la creación de piezas gráficas y audiovisuales, así como del cubrimiento de diversos eventos institucionales, todo bajo un sistema de trabajo con cronogramas y entregas establecidas.

En esta experiencia estaba diseñando bajo lo aprendido en clase, ligándome exclusivamente bajo esos conceptos interiorizados a lo largo de la carrera y como en su momento no significaba una contrariedad para mí, creo que esto me permitió comprender, de cierta manera como operan los tiempos de producción en el ámbito laboral y a su vez, me enfrento a los límites creativos que se generan en este contexto, los cuales muchas veces deben de adaptarse a las exigencias, plazos y metodologías ajenas a la lógica pedagógica.

Y aunque ya había vivido este primer acercamiento en el ámbito laboral mediante la monitoria, la decisión de optar por la práctica profesional no estuvo exenta de dudas y cuestionamientos. En un inicio, tenía una idea clara para desarrollar mi proyecto de grado, específicamente deseaba centrar esta investigación en cómo el diseño, en ocasiones puede desdibujar y debilitar el reconocimiento e identidad racial, imponiendo identidades que se consideran canónicas y hegemónicas. Aun así, la posibilidad de realizar prácticas profesionales retumbaba fuertemente en mi cabeza, por lo que

entré en un dilema, no quería abandonar mi idea de investigación, pero tampoco quería desaprovechar la oportunidad de adquirir experiencia laboral.

Mientras atravesaba esta etapa de incertidumbre, en una oportunidad con mi directora de proyecto, María Ximena Dorado, ella me diólogo sobre la Asociación Casa Cultural El Chontaduro y de su importante labor en temas culturales, étnico-raciales y territoriales en el oriente de la ciudad de Cali, territorio del cual también hago parte. Esta convergencia entre la temática que me interesaba explorar en el proyecto y el enfoque de la institución, me permitió tomar en ese momento, la decisión de realizar mis prácticas profesionales en este lugar, con la esperanza de lograr una experiencia laboral y una reflexión crítica en un mismo proceso.

MI ENCUENTRO CON “EL CHONTADURO”

Al adentrarme a la Asociación Casa Cultural El Chontaduro me encontré con una comunidad en su mayoría negra, todo lo que ellos hacían estaba enfocado en lo colectivo, buscando impactar positivamente al territorio. Me encontré con temas como la ancestralidad, trabajo en comunidad, autocuidado y entre otros temas que antes no había conocido o incluso, no había tenido en cuenta, también percibía que era un lugar en el que todas las voces eran escuchadas y validadas, desde los niños y niñas hasta el adulto mayor.

Al llegar a este nuevo entorno, sentí agrado y no pude evitar recordar aquellas tardes de mi infancia en las que dibujaba en silencio mientras esperaba a mi madre. Y pensé que me hubiera gustado pertenecer a un lugar como este en ese entonces e incluso, sentí que así como el dibujo me ofreció un refugio, El Chontaduro lograba ser refugio para muchos niños, niñas y jóvenes, en donde a través de actividades y herramientas lúdicas aleja a éstos de los aspectos más difíciles u hostiles del territorio. Durante mi proceso de práctica, logré adentrarme en el reconocimiento y el aprendizaje de mi propio contexto, ese en el que siempre estuve pero muchas veces, sin querer, dejé a un lado.

Este lugar, me abrió las puertas para crecer tanto personal como profesionalmente, entre más actividades presenciaba, más me permitía reconocermme en el otro, descubrir realidades ajenas y a su vez redescubrir mi propia realidad. También, pude comprender que en ese territorio coexisten una infinidad de experiencias que van más allá de lo común y aunque se comparte el mismo espacio geográfico, hay realidades que son mucho más complejas que la mía. Con ello, pude

comprender que sin equidad, resulta difícil construir bases y que la meritocracia⁴ no es una opción viable debido a que ignora desigualdades de origen, fomenta la competencia y desvaloriza otros talentos o saberes, lo cual termina generando más brechas sociales.

En este punto, El Chontaduro se convirtió en un espacio donde todos los saberes tienen relevancia, un lugar que se construye y se reconstruye a partir de un tejido de diversos saberes, saberes que se transmiten desde las personas más jóvenes hasta las más longevas, todo en pro de acercar la equidad a territorios que históricamente han sido marginados, conocí un lugar en donde no solo se enseña, sino que se aprende y se reaprende con el otro, siempre desde la comunidad.

INICIO DE LA PRÁCTICA

Al entrar en este nuevo proceso y lugar, me di cuenta de que la forma en la que concebía el diseño, a partir de todos los parámetros hegemónicos en los que se había fundamentado la educación que recibí a lo largo de mi carrera, simplemente no funcionaban en un lugar como este. Y claro, ¿cómo iba a funcionar un diseño orientado a responder a necesidades del ámbito corporativo o industrializado? Un diseño cuya visión del mundo está profundamente anclada en la estética eurocentrada y la subjetividad blanca, impide reconocer a estos territorios “marginales” como espacios legítimos de enunciación creativa, pensamiento y reflexión.

El Chontaduro no necesitaba este tipo de diseño, ya que su apuesta es completamente diferente a una industria o una corporación y mucho menos responde a visiones hegemónicas. En esta situación, el diseño no podía estar enfocado en generar una identidad “moderna” o hegemónica y menos aplicar una lógica de cosmetización, debido a que es algo que carece de sentido en este lugar. Tampoco, tenían cabida aquellas ideas convencionales de éxito, esas que se definen desde el entorno comercial y no podía entrar a diseñar desde el ideal de que la “imagen vende”, debido a que este espacio no tiene pretensiones, no busca embellecer o exotizar conceptos y causas para hacerlos más atractivos, debido a que el beneficio emocional es más importante que el beneficio económico.

Ante esta situación, comencé a sentir una fuerte tensión entre lo que había aprendido o en lo que me había transformado a lo largo de mi paso por la universidad y lo que realmente requería El Chontaduro desde una perspectiva comunitaria, social y territorial. Me invadió una sensación de

⁴ Sistema de gobierno en que el poder es ejercido por personas seleccionadas según sus méritos.

preocupación ya que me preguntaba cómo iba a hacer para responder a esta contranarrativa que se me estaba presentando. Cabe señalar, que esta inquietud era el resultado directo de una formación académica, que como he expuesto, estuvo mayormente enfocada en responder a necesidades funcionales, orientadas a construir o reforzar una noción de identidad que debía ajustarse a marcos canónicos atravesados por miradas hegemónicas.

Esto se debe a que en muchos casos, los referentes de mi educación se centraron en referentes visuales alejados de realidades sociales y territorios como la nuestra. Esto me llevó a interiorizar modelos ejemplares de “buen diseño”, los cuales me sentí en un mucho tiempo obligado a replicar para destacar como estudiante y diseñador. Tal como plantea Quijano (1992):

“El instrumento principal de todo poder es su seducción. La europeización cultural se convirtió en una aspiración. Era un modo de participar en el poder colonial... La cultura europea pasó a ser un modelo cultural universal. El imaginario en las culturas no-europeas, hoy difícilmente podría existir y, sobre todo, reproducirse, fuera de esas relaciones” (p. 13).

Con respecto a esto, encontrarme atravesado por este dilema me llevó a cuestionar los principios que había naturalizado durante la carrera, aquellos que transformaron mis conceptos y formas en las que diseñaba, representaba e ilustraba antes de ceder a la colonización creativa. Por eso, el inicio de mi práctica profesional y las dinámicas de El Chontaduro me permitieron mirar con ojos críticos ese discurso que exaltaba en la universidad y entendí que esos criterios de “buen diseño” no eran tan universales como se me hizo pensar, por el contrario llegaban a reducir, invisibilizar, estandarizar y excluir a diseñadores y sujetos que no encajan en esas etiquetas.

Comencé a entender que en el contexto de la práctica, el diseño debía cambiar de mirada, debía adaptarse a metodologías distintas, donde el valor de lo colectivo y colaborativo primase, en pocas palabras debía alejarse de esa blanquitud. Aquí, los saberes debían entretenerse mutuamente, por lo que el rol del “experto que diseña y decide” y el del cliente no existían, por esta razón debía dejar de ver el ejercicio desde esos dos roles, ya que comprendía que aferrarme a ellos, estaba reproduciendo los mismos discursos que pretendía cuestionar.

En consecuencia, esta experiencia me permitió regresar a esos inicios creativos que mencioné al inicio de este texto, aquellos de los que al parecer, la academia me había alejado, tanto física como creativamente. Esos inicios en los que sentía que el artista y el territorio se nutrían

mutuamente y daban paso a la creación de una voz propia, una voz que enunciaba lo que ha sido silenciado durante décadas, eso a lo que no se le da lugar dentro de la creación de futuro y se deslegitima mediante la imposición de modelos únicos de progreso.

DESAPRENDER PARA REAPRENDER

Al llegar a este punto de la práctica, me encontré ante la ineludible necesidad de desaprender todo lo que una vez había aprendido. Y al hablar de desaprender, no me refiero a borrar u olvidar lo profundizado en mi carrera, sino someterlo a un proceso crítico, es decir cuestionarlo, desnaturalizarlo y generar una mirada consciente frente a estas estructuras y conceptos, esto con la necesidad de evitar reforzar y reproducir discursos hegemónicos desde mi rol como diseñador en un espacio como El Chontaduro.

En esta misma lógica, era indispensable reaprender, reorganizar y redireccionar todos los conocimientos técnicos que había adquirido a lo largo de la carrera. Necesitaba reorientar mi mirada y permitirme, nuevamente, ser conmovido por el entorno, como en aquellas caminatas de mi infancia que despertaban mi asombro por el territorio, un territorio que, en cierta manera, la academia parecía haberme alejado. Debía volver a habitar la intuición y sorprenderme con lo cotidiano y la cultura misma, y desde ahí comenzar a habitar y ejercer el diseño como una herramienta útil, pero con una perspectiva social e intercultural⁵. Como señalan Espinoza, Gómez y Ochoa (2013), “Desaprender para liberar, en el sentido en que al tiempo que se fomenta la capacidad crítica, se construyen condiciones para pensar y crear alternativas y estrategias, para consolidar y construir en el andar esos otros mundos no opresivos.” (p. 414).

Por esta razón, entré en un proceso de escucha y observación activa en El Chontaduro, observaba las actividades, herramientas, las interacciones y vínculos dentro de la Asociación, para así poder determinar cuál era la mejor manera de construir y representar esto a través del diseño. Por ejemplo, diseñar a través de una identidad visual coherente con sus narrativas, así como elementos gráficos que permitan visibilizar sus procesos comunitarios, pedagógicos o informativos. El diseño en este espacio debía acompañar el sentido de pertenencia y documentar la memoria colectiva, por lo que era esencial que pudiera promover un diseño que no se imponga,

⁵ Según Walsh (2006) son los procesos de construcción de un conocimiento diferente al propio, otra forma de pensamiento relacionada con y contra de la modernidad y la colonialidad (p.47)

sino que se construya desde el diálogo, lo colaborativo y el respeto por los saberes y símbolos del territorio.

Desde esta comprensión, tuve la oportunidad de participar en mi primer proceso estructurando una “línea gráfica” para el Preicfes Comunitario y Popular Paulo Freire (PCPPF). Este programa, que nació en el año 2018, busca democratizar el acceso a la educación superior para las juventudes del oriente de la ciudad de Cali, más allá de la formación académica, el Preicfes ofrece orientación vocacional y apoyo psicoemocional, abordando temas como identidad étnico-racial, género, diversidad sexual y territorio. Lo menciono como mi primer proceso, ya que participé en la estructura de la línea gráfica, algo que no ocurrió en otras líneas de trabajo de El Chontaduro, donde las identidades visuales ya estaban definidas y existían plantillas y estilos preestablecidos en base a la temática de los 38 años de la asociación.

Ya en el momento de diseñar el primer flyer para la convocatoria de los profesores de la séptima cohorte del Preicfes, me sentí abrumado porque era el inicio de un proceso profundamente significativo para el territorio y para la asociación. Percibía este proceso como un peso simbólico, ya que debía ser capaz de crear una pieza que pudiera captar la atención de los jóvenes del territorio y del equipo de trabajo, una pieza que fuera capaz de generar identificación y reconocerse como un proceso cercano a ellos.

En este momento comenzó mi trayectoria de reaprendizaje, debía ajustarme estrechamente a las observaciones que había hecho con anterioridad, por lo que el primer paso fue hacer una especie de “desintoxicación visual” e iniciar a armar una base con referentes más cercanos al territorio o a los procesos claves que quería representar. Asimismo, debía abandonar la idea de competir y entender que debía aportar a la construcción colectiva de una identidad que fortaleciera los vínculos entre el proceso, la comunidad y el territorio. Básicamente, estaba llevando la contraria a todo eso que aprendí, sin desechar por completo las herramientas y conocimientos técnicos como la jerarquización de la información, el uso del color, la tipografía y la composición.

En este contexto, comprendí que diseñar no significa demostrar superioridad técnica o experticia en algún tema o software en concreto, sino que se trata de construir colectivamente, cuidando que la representación gráfica no distorsione los procesos, sino que acompañe con respeto.

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

Para iniciar, me suministraron una imagen de un flyer anterior para basarme y que fuera mi punto de partida en la creación de la identidad visual para la nueva cohorte del Preicfes. A diferencia de los procesos que solemos realizar en la universidad, donde todo se guiaba por metodologías estandarizadas, como reuniones con el “cliente” y con base a un brief y preguntas de indagación, se desarrolla el moodboard en donde se determina la línea gráfica, para recibir el feedback y delimitar propuestas según el mercado. En este espacio no era pertinente.

Ya que en este contexto no existe una figura de cliente, ni una separación entre “el que sabe” y “el que no sabe”. Acá se construye colectivamente desde una red de saberes, por lo que el feedback era constante, el diálogo fluía de manera continua entre el equipo de comunicación, el cual es el encargado de desarrollar las piezas gráficas de los diferentes procesos y el equipo coordinador del Preicfes, compuesto por “directivos” y personas egresadas del proceso. En estos diálogos, yo no quería hacer referencia a estéticas eurocentristas o limitar la creación a través de moodboards, tampoco pretendía romper abruptamente con lo que ya se había construido y agradaba, por lo que yo entré solo a consolidar y reforzar esta estética.



Figura 8: Referencia flyer del PCPPF 6ta cohorte – Convocatoria para profesorxs, suministrada por El Chontaduro

A partir de esto, observe que la jerarquía visual daba prioridad al texto sobre la imagen, lo cual indicaba que para ellos era más importante la información completa que la composición minimalista. Esto significó una nueva dualidad para mí, debido a que desde el diseño corporativo, eso marcaría un margen de error, ya que el diseño se debería de configurar mediante retículas que ubican todo proporcionalmente, evitando la extensión de texto, sin embargo en este contexto se buscaba resaltar el texto para intensificar el interés de los que leen, incentivando la participación en la convocatoria.

Esto significó uno de mis primeros retos, ya que a pesar de que en varias ocasiones sugería que se redujera la información ofrecida para lograr un equilibrio visual, no se hizo por más argumentos teóricos que ofreciera. Pero con el transcurrir del proceso de creación, supe que estas herramientas visuales no solo se limitaban a ser publicadas en redes sociales, sino que se debía llevar al territorio. Era un trabajo arduo en el que se recorrían las calles, llamando a los diferentes jóvenes, padres, madres o familiares, acercándonos a los hogares para que ellos pudieran interesarse en este proceso. Por esta razón, los flyers no podían responder a formalidades del “buen diseño”, sino que debían de responder a necesidades relacionadas a problemáticas sociales, como el limitado o nulo acceso al internet o falta de dispositivos electrónicos como celular o computador.

En este sentido, quería contribuir en lo que más se pudiera para lograr este primer proceso del preicfes. Por lo que deseaba aportar una identidad visual sólida, no porque antes no existiera, sino porque muchas de las piezas anteriores se apoyaban de recursos genéricos como vectores, gráficos y texturas de bancos de imágenes. Estos elementos, aunque son prácticos, tienden a repetirse en múltiples diseños, lo que diluye la singularidad de la identidad, por eso era fundamental generar recursos gráficos propios que estuvieran creados en los principios del proceso y pudieran llamar la atención del territorio.

Y como a primera vista parecía no haber limitantes en cuanto a lineamientos creativos, decidí crear texturas que evocaran experiencias comunes en la etapa académica, como los rayones que muchas veces se hacen en la parte trasera de los cuadernos o que a través de ellos se alteran imágenes o fotos jocosamente. Asimismo, estos trazos remiten a las texturas que deja la lata de pintura en aerosol cuando se hace un grafiti, el cual es un elemento presente en el territorio. Con ello, también quise agregar en collage los rostros de personas reales que habitan y construyen el

proceso, de esta manera dotar al diseño del flyer de personalidad, cercanía y sentido territorial, conservando la base anterior.

A esto se sumó la elección de una tipografía que facilitara la lectura, permitiera la jerarquización de la información, respondiendo a criterios técnicos como peso, contraste y legibilidad. Y a partir de este proceso y diferentes consensos en equipo, se diseñaron diversos recursos visuales como gafetes, publicaciones digitales, postales conmemorativas y otras piezas vinculadas al calendario educativo del Preicfes.



Figura 9: resultado del flyer creado en mi proceso de práctica



Figura 10: propuesta de gafete para los grupos de estudiantes del preicfes.

Superada la fase de conceptualización, llegó el momento de la convocatoria real, y digo real porque es el punto donde el proceso se conecta de manera directa y cercana con las personas que habitan el territorio, personas que siempre han estado ahí pero con frecuencia, son invisibilizados por estigmas sociales, raciales y territoriales. Esta etapa representó, de cierta manera, un acercamiento de la universidad a esos espacios históricamente excluidos en los procesos educativos basados en el mérito.



**Figura 11: Recorrido por el territorio -
convocatoria de estudiantes**



**Figura 12: Recorrido por el territorio -
convocatoria de estudiantes**

Esto me llevó a comprender que diseñar no es solo una cuestión de seguir formalidades o principios técnicos para “hacerlo bien”, sino que también implica una dimensión relacional, una apuesta por la comunicación, la escucha y el acompañamiento. Donde no se limita únicamente a reproducir formatos con mayor visibilidad o engagement sino que se adapta y dialoga con el entorno para conocer realmente las necesidades desde una mirada política y territorial, generando futuros posibles, justos e incluyentes donde la otredad es visibilizada.

“Desde esta visión queda desterrada la concepción puramente artística y estética que se tiene del diseño gráfico y de sus profesionales para dar paso a una concepción más activa y social. Porque, en definitiva, diseñar para uno mismo no tiene sentido. Sólo lo tiene cuando se diseña para el otro. Sin alteridad no hay diseño, no hay diálogo y, por lo tanto, tampoco hay discurso.” (Gamonal y García, 2015, p. 12).

MI ROL EN EL CHONTADURO

De manera complementaria, mi labor en El Chontaduro transcendía los límites técnicos del diseño gráfico. Por el contrario, tuve la oportunidad de involucrarme en múltiples áreas complementarias como la fotografía, el desarrollo y cubrimiento de eventos y actividades en las que confluyen dinámicamente dimensiones políticas, sociales y territoriales. Esta experiencia me permitió comprender que el quehacer del diseño en contextos comunitarios, no puede asumirse como una práctica aislada o como una práctica meramente estética o comunicativa, sino que se debe de entrelazar con los procesos de construcción de sentido, de memoria y de resistencia territorial de las comunidades.

En la realización de estos procesos, quedó en evidencia que las metodologías de trabajo dentro del equipo se distancian de modelos jerárquicos o verticales típicos de las áreas empresariales o institucionales. En El Chontaduro, el trabajo se teje de manera colectiva y horizontal, permitiendo que cada persona se involucre en todas las etapas de los proyectos, desde la conceptualización de las ideas, pasando por la planeación estratégica, hasta la ejecución material de las actividades.

Por ello, mi rol en ese marco no se limitó solo a diseñar piezas gráficas para la difusión de los eventos. Sino que el diseño fue solo el punto de partida de una participación mucho más amplia, que implicaba ser parte activa de la organización y ejecución de los eventos, desde el montaje, la adecuación y la ambientación de los espacios, hasta la interacción directa con la comunidad, generando un diálogo constante entre El Chontaduro, el territorio y sus habitantes, fortaleciendo los procesos colectivos.



Figura 13. Cubrimiento evento: Festival de las diversidades



Figura 14. Cubrimiento evento: Festival de las diversidades

IV. APRENDER DESDE LA OTREDAD

CONSTRUCCIÓN DE FUTUROS MÁS PROPIOS

Esta experiencia me permitió comprender la importancia de preservar y construir a través de nuestra identidad cultural y territorial. Entendí que es fundamental que la academia pueda encontrar medios donde se dialogue, indague y se responda a las necesidades culturales del contexto propio, para evitar o disminuir el refuerzo y la reproducción de discursos y estructuras de corte colonialista. Igualmente, es importante que desde la educación superior se fomente una postura crítica frente a los fundamentos sobre los que se construye y se imparte la enseñanza, con

el fin de que como estudiantes podamos construir una mirada reflexiva, contextualizada y comprometida con las diversas realidades sociales y culturales que habitamos y no solo ser enseñados a reproducir modelos que responden a lógicas ajenas.

Por otro lado, para la construcción de futuros más propios, considero que los educadores deben asumir el compromiso del reconocimiento del contexto geográfico y socioterritorial en el que nos desempeñamos, de modo que se respeten los aspectos culturales, en lugar de difuminarlos o exotizarlos, ya que es necesario que se pueda entender que no todos los estudiantes o diseñadores deseamos emplearnos en el mismo enfoque, por lo que se vuelve importante tener referentes y bases de todos los modelos.

Esto abriría paso a un espacio donde la investigación, el reconocimiento y el descubrimiento de referentes propios, alimenten la construcción de una educación menos homogénea y menos estandarizada. Una educación que nos permita liberarnos no solo de la colonización visual sino también la colonización identitaria, la cual afecta nuestra capacidad de imaginar y diseñar desde lo propio. Un futuro en el que podamos cuestionar abiertamente los sistemas que excluyen lo diverso, como plantean varios diseñadores en el Manifiesto *Decolonizing design* (2019), no desde políticas institucionales superficiales, orientadas a cumplir solamente una cuota de diversidad, sino como parte de un cambio ontológico.

Se trata de impulsar un cambio que transforme la mirada institucional y de la carrera, ayudándonos como estudiantes a abrirnos a formas de ver y habitar el mundo, a través del diseño. Ya que una carrera que insiste en favorecer un futuro que es ajeno, termina alejándonos de nuestras propias realidades y experiencias. Por esto, este cambio o mejora, no puede ser superficial ni meramente discursivo.

Es importante decir que a lo largo de este proceso, también he podido reconocer el potencial del diseño como una herramienta para la creación de contranarrativas y como medio efectivo de la visibilización cultural. He evidenciado cómo desde el diseño es posible comenzar a reivindicar historias y procesos que han sido históricamente marginados, que el diseño hegemónico ha contribuido a reproducir, ya sea desde la exclusión o la indiferencia.

Por eso, propongo un diseño que promueva acciones con impacto social, enfocado en necesidades reales, evitando que sea sólo una práctica donde la réplica, creación o producción de narrativas

enfocadas en el eurocentrismo sea lo único que podemos aportar. Desde ahí se busca construir un diseño gráfico que contribuya a imaginar y plasmar un futuro donde se empodere nuestras ideas y saberes, donde se visibilizan problemáticas, cultura, luchas y formas de habitar el territorio.

En definitiva se trata de escuchar la voz y la agencia de diversos sujetos y comunidades que coexisten en procesos de educación o procesos de representación a través del diseño, ejerciendo un cimarronaje⁶ epistémico y cultural desde el diseño mismo. Un cimarronaje que abre paso a nuevas narrativas, alejando esta práctica de la lógica instrumental que ha orientado la disciplina como una herramienta de “civilización” y en muchos casos ha contribuido a desfuturizar lo diverso.

CONCLUSIÓN

El recorrido plasmado en esta monografía, no solo relata mi experiencia personal y profesional en el ámbito académico, sino que quise proponer una mirada crítica hacia las estructuras que configuran y enseñan el diseño gráfico. Mi tránsito por la academia, seguido de mi práctica profesional en la Asociación Casa Cultural El Chontaduro, reveló profundos cuestionamientos frente a lo aprendido y lo vivido, entre lo que se espera muchas veces de un “buen estudiante” o un “buen diseñador”, mi sentir y lo que en ocasiones realmente se necesita en contextos comunitarios y vulnerados.

La academia me enseñó a valorar y ajustarme a la pulcritud, la funcionalidad y la estética hegemónica como camino seguro para el éxito profesional. Sin embargo, fue el encuentro con la comunidad y las reuniones de equipo en El Chontaduro, lo que me permitió entender que hay otras formas de construir conocimiento y de representar lo que requiere el medio. En este sentido, descubrí que el diseño puede ser una herramienta de resistencia y de visibilización.

Aprender, desaprender, reaprender y permitir que el territorio me atravesara nuevamente, como cuando era un niño, fueron los pasos necesarios para reconocer mi historia y mi contexto como fuentes legítimas de conocimiento, así como observar con una mirada crítica al diseño y resignificarlo como una herramienta propia para representar y no para replicar. En conclusión, esta monografía plantea tanto mi breve historia, como una reflexión de que el diseño gráfico

⁶ Principales estrategias de resistencia y de liberación que utilizaban los pueblos Negro, Afro, Raizal y Palenqueros en el periodo de la esclavización

puede y debe, abrirse a múltiples posibilidades y fundamentos, porque solo de esta manera, será posible construir futuros verdaderamente propios y diversos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abdulla, D., Ansari, A., Canli, E., Keshavarz, M., Kiem, M., Oliveira, P., ... & Schultz, T. (2019). A manifesto for decolonising design.

Belsunces Gonçalves, A. (2023). Diseño crítico y social (1.a ed.) [recurso de aprendizaje textual]. Fundació Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).

Carvalho, S. (2024). Qué es un Mockup: Concepto y aplicaciones. Initium. https://www.initiumsoft.com/blog_initium/que-es-un-mockup/

Cimarronaje. (s/f). Informe Final - Comisión de la Verdad. Recuperado el 6 de junio de 2025, de <https://www.comisiondelaverdad.co/cimarronaje>

Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos* (Vol. 1). Universidad De Medellín.

De, J. 15. (2002). *CONSEJO SUPERIOR*. Edu.co. Recuperado el 6 de junio de 2025, de <https://eime.univalle.edu.co/images/documentos/programas/Publico/CS-040.pdf>

Espinoza, Y., Gómez, D., Lugones, M., & Ochoa, K. (2013). *Reflexiones pedagógicas en torno al feminismo descolonial: Una conversa en cuatro voces*. En C. Walsh (Ed.), *Pedagogías decoloniales: Prácticas insurgentes de (re)sistir, (re)existir y (re)vivir* (pp. 403–443). Ediciones Abya-Yala.

Gamonal-Arroyo, R., & García-García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico. *Arte, individuo y sociedad*, 27(1), 9-24.

Grupo Emancipador. (s.f.). *Hegemonía y contrahegemonía*. Grupo Emancipador. <https://grupoemancipador.com/hegemonia-y-contra-hegemonia/>

Hoe, D. (2023). ¿Qué es Branding? Una guía completa sobre el tema. Salesforce. <https://www.salesforce.com/mx/blog/branding/>

La Meritocracia: ¿un principio conservador o progresista? (2023). Espacio Público.
<https://espacio-publico.com/la-meritocracia-un-principio-conservador-o-progresista>

Real Lengua Española, (s.f). Colonizar, RAE. <https://dle.rae.es/colonizar?m=form>

Real Lengua Española, (s.f). Colonialismo, RAE. <https://dle.rae.es/colonialismo>

Ngũgĩ wa Thiong'o. (1986). *Descolonizar la mente: La política del lenguaje en la literatura africana* (ed. de bolsillo). Penguin Random House Grupo Editorial 2015.

Quijano, A. (1992). Colonialidad y modernidad/racionalidad. *Perú indígena*, 13(29), 11-20.

Walsh, C. E., & Linera, Á. G. (2006). *Interculturalidad, descolonización del Estado y del conocimiento* (Vol. 2). Ediciones del Signo.

REFERENCIAS VISUALES

(s.a). 2024. Flyer Convocatoria Preicfes. [Digital]. Instagram.com.
<https://www.instagram.com/p/C2S1TVmgJBT/>

(s.a). 2025. Modern Brand Identity Mockups 2025 [Digital]. Dribbble.com
<https://dribbble.com/shots/25950882-Modern-Brand-Identity-Mockups-2025>

Hudson A. (s.f). Walk to the Beat. [Digital]. Pinterest.com.
<https://co.pinterest.com/pin/14284923810891532/>