

# Patrones de color: Adaptación a nuevos métodos de captura cromática contextual como estrategia didáctica\*

## Resumen

Este artículo presenta el proceso de mejoramiento del modelo de captura denominado “Patrones de color” realizado en 1997\*, el cual estaba inscrito en el proyecto *Patrones de color* (Gómez et al., 1997). En este proceso de reingeniería, se plantean aspectos de actualización de captura y registro acordes con los nuevos procesos de evaluación cromática, que dan como resultado un nuevo modelo de captura. A diferencia de “Patrones de color”, se tienen en cuenta la captura y la interpretación como las variables técnicas, para ser vinculadas en estrategias metodológicas en la construcción y formulación de productos de diseño. El resultado será útil no solo en el contexto cultural sino también en el comercial e industrial. Este modelo de captura de evaluación cromática se realizó con un importante volumen de información, tanto cualitativo como cuantitativo. La revisión de los modelos iniciales se implementó en diferentes escenarios educativos, con las asignaturas de Diseño integral y Cromatismo, del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, tomando como referente central el tema: “desarrollo de carteles y empaques”. Estas experiencias permitieron concentrar, describir y diagnosticar la viabilidad del modelo de captura y el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

\* Este procedimiento procura por la relación entre el color y el contexto, a través de factores culturales, históricos y arquitectónicos.

Yolima Sánchez Royo  
Magister en Diseño y Creación  
interactiva. Manizales,  
Colombia.  
yolima.sanchez@ucaldas.edu.co  
Docente, Depto. de Diseño Visual  
Universidad de Caldas

Juliana Castaño Zapata  
Magister en Diseño y Creación  
interactiva. Manizales,  
Colombia.  
juliana.castano@ucaldas.edu.co  
Docente, Depto. de Diseño Visual  
Universidad de Caldas

Recibido: Julio 2015  
Aprobado: Octubre 2015

Palabras clave:  
Color, educación, mensaje  
visual, patrones de color,  
percepción.



## Color patterns: adapt to new methods of contextual capture color as a teaching strategy

### Abstract

This paper presents the process of improving the model captures “Color patterns” called in 1997, which was registered in the project *Color patterns* (Gómez et al., 1997). As a reengineering process. This article presents aspects of capture and registration update in line with new color evaluation processes, which result in a new model of capture. Unlike “Color patterns” we consider the capture and interpretation of technical variables, to be linked to methodological strategies in the construction and development of design products. The result will be useful not only in the cultural but commercial and industrial context. Our model capture color evaluation was conducted with a large volume of information, both qualitative and quantitative. The revision of the initial models implemented in different educational settings, with subjects Integral design and Chromaticism, Visual Design program, taking as central reference the topic “posters and packaging development”. These experiences allowed focus, describe and diagnose the viability of the captive model and the learning process of students.

Key words:

Color, color patterns, education, visual message, perception.

## Introducción

El proyecto de investigación “Patrones de color. Interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas”, revisó las cualidades del color en el entorno visual de los municipios de Caldas en lo que respecta a lo arquitectónico, iconográfico y objetual, a través de un modelo que revisa, observa e interpreta el color, para valorar su significado y contexto. El modelo ha servido para aplicarse a diferentes dinámicas en la enseñanza y aprehensión del color en el programa de Diseño Visual.

El presente artículo surge desde un interés crítico realizado a *Patrones de color*, ya que se infiere desde la práctica del modelo que este presenta fluctuaciones en la relación color-percepción y significado. Para demostrar las anteriores afirmaciones se partió de una base metodológica en la que se relacionan las concepciones respecto de patrones, significado y significante para elaborar un instrumento que sea adaptable tanto a la didáctica académica, como a la industria. Por tal razón, se ha procedido a trabajar de la mano de autores como Christopher Alexander, Charles Peirce y José M. Pereira.

A propósito de las didácticas académicas, en el presente artículo se tienen en cuenta las reflexiones que sobre la educación y su relación con la investigación presenta Juan Freire (2009, p. 51). El autor dice que “la educación puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar”, define la transformación de modelos educativos convencionales al aprendizaje expandido, nuevos modelos de transferencia de conocimiento y una mirada del aprendizaje como proceso de investigación. Este proceso determina la construcción de estrategias de aprendizaje que permiten, en este caso, conexiones con el entorno de color, creando nuevos retos y reflexiones en el estudiante.

## Antecedentes

En la investigación en diseño aparecen constantemente nuevos procesos y reflexiones que permiten reformular sus acciones, apoyadas y expuestas en las prácticas educativas dando lugar, entre otros, a procesos de innovación social, cultural, profesional y tecnológica. Como mecanismo de argumentación de esos valores axiales, se toma como referente una perspectiva del diseño que amplía los alcances de la disciplina. En la década de los 60 aparece una visión racional del diseño y sus procesos que incluía el desarrollo de productos, en el contexto industrial. En la línea que observa desde un enfoque racional al diseño apareció la visión de Bruce Archer (1964), quien considera el diseño como una ciencia, es decir, como una actividad de indagación sistemática en la cual se enfatiza a partir de la observación y el razonamiento, con el propósito de desarrollar conocimiento.

En el mismo sentido que lo enuncia Archer (1964) el enfoque de Victor Margolin (1995) y Richard Buchanan (1989) presenta una perspectiva que integra en la actividad proyectual aspectos de creación técnica y consideran que el objeto o producto debe contener un valor retórico, porque este se racionaliza antes del proceso de creación. El resultado del proceso que abordan los autores es la adaptación del producto a la sociedad.

14

El diseño es concebido, para Archer, Margolin y Buchanan como una actividad de creación técnica encaminada a idear objetos funcionales y estéticos, que se produzcan industrialmente para ser vinculados en campos comerciales. Su especificidad permite desarrollar productos para una sociedad que determina la interrelación de valores sociales, económicos, psicológicos, requisitos técnicos y construcción colectiva con el entorno y el medio ambiente.

Si las ideas de los autores previamente reseñados se extrapolan al diseño gráfico, se puede ver que Andrew Haslam (2013) hace una revisión de las habilidades

proyectuales del diseñador actual desde lo profesional, para cumplir con la efectividad en la interrelación de esos valores; allí expone que en la construcción de un producto de diseño el diseñador realiza una mixtura de decisiones racionales consientes de lo que puede ser un producto, pero estas no pueden ser manejadas y organizadas de una manera aleatoria, no pueden ser fruto de su experiencia y creatividad sino de un orden lógico y contextual de desarrollo. Por esto, al modelo revisado (*Patrones de color*) se le determinó variables en la implementación y condiciones de captura, en las que no interfiere la apreciación individual del objeto, sino una reserva de datos que pueden ser transformados para un propósito de diseño. A esto se le ha llamado *Patterns*, para significar un recurso de instrumentación inicial para un proyecto que pueda satisfacer algunas necesidades humanas.

En las prácticas de diseño contemporáneo se aplican cambios constantes, concertando nuevos retos en la formación y creación de conocimientos, porque han aparecido nuevas rutas de aprendizaje, lo cual se evidencia en los conceptos de investigación y pensamiento de diseño. De acuerdo a esto, Margolin (1995) propone la investigación en diseño, desde el punto de vista intrínseco y extrínseco del producto, es decir, el objeto en sí y la respuesta de las personas en el uso de este.

A partir de la concepción de Margolin (1995), se trabaja paralelamente la investigación teórica con acciones prácticas. Este tipo de investigación se corrobora mediante la práctica y la revisión constante, a través de un proceso que evoluciona. Por esta razón, la revisión del método *Patrones de color. Interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas* (Gómez et al., 1997), permitirá ampliar la evaluación cromática, creando fortalezas en el aprendizaje y en la educación en el contexto del diseño.

Es por ello que el proyecto “Patrones de color como instrumento de enseñanza y evaluación perceptual del color” vincula en el proceso de diseño una estrategia

para obtener un espectro amplio de lectura cromática de contextos, que posibiliten una decisión pertinente y consciente del color dentro de la actividad proyectual.

## Mensaje/Signo

La concepción de mensaje visual con la que se elabora el presente artículo proviene de los planteamientos de Juan Carlos Sanz (1993). El mensaje visual se puede definir como un conjunto de signos visuales, la forma como es presentado, define un núcleo semántico por las relaciones icónicas, lingüísticas y cromáticas en la que es inscrito, asociaciones que permiten una mayor interpretación. Para el español Sanz, la función del mensaje visual obedece a una relación entre el signo y el interpretante, lo que en consecuencia determina unas acciones racionales en la práctica del diseño. Esas relaciones determinan variables a vincular en el análisis del mismo y en este caso el modelo de captura, como lo es la espacialidad física y cromática.

Continuando con las relaciones de signo e interpretante, una de las autoridades en el tema es Charles S. Peirce, quien concibe 3 componentes para esta unidad: significado, significante y referente, el autor plantea que el signo es algo que está por alguna otra cosa y que es entendido o tiene algún significado para alguien<sup>1</sup> (1998, p. 87). Es decir, un signo tiene la capacidad de representar o emular algo no presente en el mensaje. El color como un recurso sígnico que apoya el proceso de construcción de un mensaje y refuerza el contenido de la forma como significante.

La estructura del proceso de significación se conforma en un triángulo semántico, el cual dota al mensaje de significados que refuerzan y complementan la forma dentro de la composición. La definición de ese triángulo semántico establece 3 niveles de semiosis y la relación de signo-objeto e interpretante<sup>2</sup>:

<sup>1</sup> Traducción libre de las autoras.

<sup>2</sup> Charles Morris (1946), filósofo y semiólogo estadounidense, propuso una distinción entre las maneras de considerar un signo, para lo cual interesa su estratificación en las 3 dimensiones.

- Dimensión sintáctica: relaciones de los signos entre sí; donde el color es igual a la forma que se percibe.
- Dimensión semántica: relaciones de los signos con los objetos denotados; el color que se encuentra conectado con el significado.
- Dimensión pragmática –la cual es agregada por Morris (1946)– y se refiere a las relaciones de los signos con los intérpretes.

Esta última categoría se extrapola a una noción que se propone en este artículo: el color contextual.

En adición a los conceptos de Peirce y Morris, se puede agregar la posición que sobre la figura del interpretante tiene el semiólogo Umberto Eco (1992, p. 21). Eco plantea, en *El signo*, las relaciones que existen entre el interpretante con el signo, no solamente las contextuales, sino también las perceptuales. Específicamente, entiende el color como un fenómeno perceptual y físico. Como parte del método de este ejercicio se infiere, del planteamiento de Eco, que para el diseñador sería de utilidad interpretar el color como fenómeno perceptivo que puede utilizar para transmitir sensaciones cromáticas acordes a la intención y, por ello, debe tener dominio de la técnica relacionada con el fenómeno.

Así pues, esa lectura de realidades visibles permite crear conceptos de contextos formales como culturales, entendiendo el contexto formal como la mirada en la interpretación de la forma y su materialización en lo que se refiere a lo espacial (la topografía, la altitud, la temperatura de la luz) y lo cultural (el imaginario común de los hechos que definen conductas de la comunidad).

El color no es lo ornamental del mensaje<sup>3</sup>, el color determina una funcionalidad y adaptabilidad en diferentes contextos, pues es el que determina orientaciones

<sup>3</sup> La docente Carmen Virginia Grisolfá de la Universidad de los Andes, del Departamento de Diseño Gráfico, Escuela de Artes Visuales, plantea una lectura similar al problema del color estableciendo que: “el color dentro de las culturas y, más aún, dentro del campo que nos interesa (la construcción de lenguajes visuales) se convierte en un elemento sígnico, un signo cuyo campo semántico es cambiante y móvil” (2006, p. 6).

conceptuales al receptor, sin olvidar la relación de los mismos en el núcleo semántico que puede ser controlado o no controlado por el diseñador, ya que él puede determinar asociaciones o mantenerlas.

Un mensaje controlado puede ser la organización compleja de muchos signos. Determina el nivel de organización del mensaje inalterable ya que si cambia pierde su significación en el orden cultural (*cf.* Eco, 1992, p. 21).

Para finalizar, el color no es un tema sencillo de abordar ya que tiene diferentes variables, por ejemplo, si se estudia el color luz es desde la física, el color sensación es de la fisiología, el color perceptual es de la psicología, pero todos conllevan al análisis contextual e individual y esto solo se logra con pilares conceptuales fuertes y su implementación en el diseño inicia con su educación.

## Método

### ***Patterns* de diseño con énfasis en color**

En este marco, el proyecto propone el desarrollo de un método de revisión bajo un instrumento de captura transformado en 2011 y ya trabajado en la investigación denominada *Patrones de color. Interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas* (Gómez et al., 1997), el cual propone como eje central la captura de relaciones espaciales y cromáticas que interfieren en la interpretación del color simbólico.

Al iniciar esta propuesta, aislándose del tema central propuesto en el anterior método, se precisa en primera instancia la definición del término *Patterns* como conjunto de relaciones que pueden asumir una variedad infinita de formas

específicas,<sup>4</sup> estableciendo relaciones entre un contexto determinado, un problema y una solución. Esta es una concepción que se desprende del teórico inglés Christopher Alexander (2002a, p. 341), a partir de una de sus obras más reconocidas: *La naturaleza del orden*.

Al tener la intención de generar un instrumento acorde a las necesidades de revisión y proyección del diseñador, se hace necesario determinar un contexto cercano para establecer la revisión del modelo anterior y desarrollar uno nuevo que vincule las relaciones compositivas. De este derivan relaciones que se vinculan en la construcción de un mensaje para hacer uso de él en diferentes campos de acción en el diseño.

La investigación *Patrones de color. Interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas* (Gómez et al., 2007), propuso analizar comparativamente los aspectos cromáticos, ambientales y socioculturales de cada sector geográfico, con el fin de evaluar su identidad. Es importante reconocer estos aspectos contextuales, por ello se decide conservarlos para el nuevo modelo, incorporando la tecnología para solucionar su mayor dificultad, que fue la comprensión metodológica en el desarrollo de mensajes visuales, esta se interesa en los análisis de datos de captura, que en el tiempo en el que se implementó, permitía una sensibilización y análisis de las relaciones cromáticas e interacciones del color. Con la limitante de precisar aspectos importantes en la comprensión y construcción de las relaciones proyectuales<sup>5</sup> con énfasis en color y cómo a través de esta mixtura permite concebir mensajes, pero para llegar a esto se hizo necesario un estudio de recorridos cognitivos, para así establecer variables que puede tener un diseñador al construir un mensaje visual con el control del color; método descrito en 4 etapas presentadas a continuación:

<sup>4</sup> Definición tomada del teórico inglés Christopher Alexander.

<sup>5</sup> Respecto a las relaciones proyectuales, el profesor británico Nigel Cross, se ha dedicado a la investigación del diseño y la enseñanza del diseño desde los años 60. En su investigación metodología del diseño (*Developments in Design Methodology*, Chichester, UK). Define lo proyectual como acción que implica el designar objetivos y tareas a partir de la experiencia y análisis objetivo, creativa y en este caso educadora.

**1. Cuestionamiento y preparación.** En este punto se busca identificar los usos frecuentes del color, que sirvan al diseñador al momento de afrontar un diseño.

- Si se aplica en el aula son los protocolos de desarrollo de un taller dentro de la estructura programática.
- Si se aplica para desarrollo de un producto son los requerimientos de un *brief* inicial, bajo la lectura e interpretación de realidades culturales, sociales y comerciales en las que está vinculado el producto.

En este punto se define la hipótesis o variable problémica, desde una valoración contextual, cromática y semiótica del color, desde la mirada del interpretante, para así jerarquizar variables de análisis que aporten a la solución.

**1.1. Acopio de datos y preservación de la información (categorización).** Este proceso se divide en etapas, que han evolucionado gracias a su aplicación en las aulas de clase, y a las dinámicas de recolección por parte de los docentes y estudiantes de la asignatura 'Cromatismo' de Diseño Visual. Esta experiencia ha permitido formular criterios operativos y estructurales que permiten la interrelación con las estrategias de aprensión de contenidos, sistematizándolos en modelos de captura cromática dando cuenta de las relaciones del color en su análisis histórico, funcional, psicosocial, cultural, entorno físico y condiciones comerciales; estos análisis logran construir sistemas de categorización, los cuales permiten indicar una adecuada descripción y categorización del sitio u objeto a evaluar

**1.2. Revisión de las ideas y análisis de datos.** Análisis consciente y concreto de las ideas para consolidar los tipos de datos requeridos para la captura. En esta etapa se jerarquiza y formulan las características de análisis cuantitativo y cualitativo dependiendo de la hipótesis planteada. En este punto se establecen los límites de

evaluación desde el registro fotográfico con el control de planos e iluminante<sup>6</sup>, se forma una imagen completa del espacio u objeto a evaluar observando, revisando y analizando las variables causadas por la cesía del color<sup>7</sup>.

Este proceso de revisión se realiza bajo la captura de paletas bajo mediciones espectrales *in situ* mediante el instrumento ColorMunki<sup>8</sup>. Este ofrece precisión de las paletas con un fácil pero avanzado método de calibración de estandarización de monitores y creación rápida de perfiles para diferentes estructuras de producción. Los datos se condensan en una ficha de evaluación perceptual teniendo como resultado interacciones cromáticas que, bajo la revisión de la hipótesis o variable problemática, permitirán una paleta concluyente para el desarrollo del producto.

**2. Gestación.** Es donde se lleva a cabo la modelación y desarrollo de la idea de vinculación de los datos obtenidos. Se evalúa la paleta bajo el perfil de color necesario para el tipo de producción del producto, se revisa según la naturaleza de las armonías e interacciones expuestas por Christopher Alexander (2002b) y Augusto Garau (1986), sin olvidar las características sgnicas del color, percibidas desde su materialidad (cesía).

Se vinculan las relaciones cromáticas<sup>9</sup> con la pregunta problemática o hipótesis planteada para tomar decisiones entre contrastes y acciones de color pertinentes al contexto evaluado y producto dispuesto, cumpliendo con 2 categorías.

<sup>6</sup> Iluminante: luz potencial, cuya distribución espectral relativa de energía es controlada en el intervalo de longitud de onda, la cual condiciona la percepción de los colores de los objetos, los revisados en el proceso de captura son los iluminantes "clase D", específicamente el D65. Definición tomada de fuente web de Stephen Westland, especialista en el estudio del color y profesor de ciencia del color en la Escuela de Diseño de la Universidad de Leeds en Gran Bretaña. Recuperado de <http://www.personal.leeds.ac.uk/~texaswe/>

<sup>7</sup> Cesía: percepción de las variables de distribución de la luz en el espacio, variables que en este caso son revisadas desde el punto de vista semiótico. Definición libre de las autoras.

<sup>8</sup> Espectrofotómetro que permite capturar colores con precisión y calibrar todos los monitores, impresoras y proyectores, ver: [www.colormunki.com](http://www.colormunki.com)

<sup>9</sup> Para Christopher Alexander son las propiedades del color como componente de la forma que determina una armonía, teniendo en cuenta su teoría "campos de centros" la cual compone quince (15) propiedades que evidencian su visión de la unidad y la armonía de la forma y su estructura como componentes del diseño. Estas son: niveles de escalas, centros como campos, bordes, límites, repeticiones alternas, espacio positivo, buena forma, simetrías locales, profunda intercomunicación y ambigüedad, contraste, variación gradual, dureza, ecos, el vacío, calma interna, no separables.

1. Evocar y representar significativamente la problemática, desde las 3 dimensiones del signo mencionadas anteriormente, de Charles S. Peirce (1998) y Morris (1946).
2. Ser apropiado para el público objetivo definido en el análisis del interpretante.

**3. Construcción del concepto de diseño de la pieza.** En esta etapa se crea el mensaje desde lo formal y lo cromático, condicionado al modelo de ejecución o construcción del diseñador.

El diseñador toma decisiones proyectuales, instrumentales, argumentales y propositivas, bajo la facilidad de interpretación y coherencia contextual por la decantación de datos. Esta evaluación debe estar vinculada en un esquema o modelo mental.

**4. Validez como proceso de enseñanza-aprendizaje.** Este punto solo se desarrolla si el uso del instrumento es con una finalidad evaluativa en un aula taller, sea usada por docentes, es decir, si se cumple el factor a (a) del punto uno (1) de la presente metodología.

En esta etapa se profundizó en estructuras de enseñanza, dentro de las relaciones instrumentales, ya que estas pueden ser cuantificables, y pueden demostrar la relación de efectividad en el cumplimiento de objetivos efectores de productos y la relación de constructos y presaberes del conocimiento reflexivo del color. Para tales efectos se están revisando los modelos de inventarios de estilos de aprendizaje "ILS" (Krippendorff, 1990; Felder & Silverman, 1988)<sup>10</sup>, demostrando que sí existe relación entre los estilos de aprendizaje y los resultados académicos, permitiendo validar la efectividad del modelo trabajado en el aula, como estrategia

<sup>10</sup> Richard Felder & Linda Silverman: Richard M. Felder (Ingeniero Químico) y Linda K. Silverman (Psicóloga), dos investigadores que desarrollaron un modelo de estilos de aprendizaje al que llamaron "Modelo de Felder & Silverman", esto inició en 1988 y concluyó en 1993. Este modelo explica los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes basados en los siguientes postulados "ILS": Activo-Reflexivo, Sensorial-Intuitivo, Visual-Verbal y Secuencial-Global. Cuatro escalas relacionadas con las preferencias para los estilos de aprendizaje.

de enseñanza. Esto se valoró estadísticamente y se confrontó con los resultados académicos de los estudiantes de los cursos de Diseño Integral del programa de Diseño Visual, arrojando resultados de aceptación de un 56%<sup>11</sup>. En síntesis, estos procedimientos significan que el papel del maestro no solo está relacionado con el conocimiento de las materias sino también con las estrategias didácticas en la práctica docente.

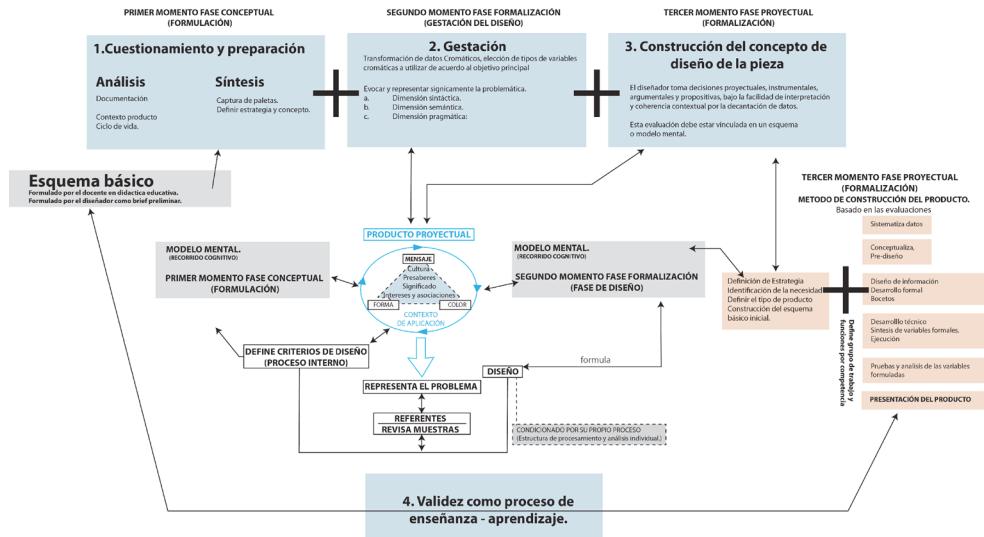


Figura 1. Esquema recorrido cognitivo, *Patterns* de diseño con énfasis en color 2015. Fuente: elaboración propia.

<sup>11</sup> Este dato es resultado de la evaluación a 10 estudiantes del programa de Diseño Visual, de acuerdo a la metodología realizada se aplicó evaluación por test bajo *evaluación* objetiva que permitiera observar el cumplimiento de tareas por etapas, y la inspección por entrevista individual para conocer la apreciación de la herramienta en cada etapa, por último la indagación en preguntas abiertas a través de *focus group* para revisar las opiniones de los estudiantes sobre su utilidad y posibles inserciones en datos significativos de desarrollo del método *Patterns*. Estas observaciones se tabularon en el *software* Excel con 2 variables para establecer correlación.

## Resultados

La estrategia didáctica *Patterns* de diseño con énfasis en color se evaluó de manera cuantitativa bajo *evaluación* objetiva<sup>12</sup>, con un test de cumplimiento de objetivos o tareas, y cualitativa por entrevista individual<sup>13</sup> a los estudiantes, cuya hipótesis es: verificar la utilidad de este instrumento como proceso de captura cromática para el desarrollo de productos. La muestra tomada fue de 20 estudiantes de la asignatura Diseño Integral (10 grupo control y 10 grupo evaluado con el instrumento), con diferentes estilos de aprendizaje del programa de Diseño Visual, utilizando un cuestionario de 5 preguntas con el objeto de medir porcentualmente esta estrategia didáctica.

Se cumple para la muestra que todos los estudiantes son de un programa académico, sin embargo estos son resultados iniciales ya que la validación definitiva de esta estrategia didáctica se concluye en la aplicación de la misma en programas académicos pares.

El uso de *Patterns* de diseño con énfasis en color presenta resultados más altos en la ejecución del producto con datos controlados en un porcentaje de 56%, resultado que sugiere que se pueden obtener mayores vinculaciones del color en un producto, cuando se tiene un mayor control de las muestras y de la exploración cromática en cuanto a la vinculación de este en los mensajes visuales. Se evidenció que se puede llegar a procesos reflexivos con la vinculación del color desde perspectivas profundas o juicios cromáticos más claros. En los análisis porcentuales registrados por cada ficha de captura, se destaca un análisis de alto contenido que sirvió de apoyo para la resolución del objetivo gráfico determinado como tema de evaluación.

---

<sup>12</sup> Instrumento de evaluación que permite evaluar en este caso el cumplimiento y rendimiento de una tarea o un objetivo cuantitativamente con preguntas cortas.

<sup>13</sup> Técnica de recopilación de información cualitativa cara a cara entre el evaluador y la persona entrevistada. Se comprueban hechos y se llega a conclusiones frente a los datos cuantitativos.

Sin embargo, al correlacionar el grupo control con el grupo evaluado, los participantes bajo el método *Patterns* de diseño con énfasis en color, obtuvieron resultados significativos en el logro de objetivos en relación a tiempo y efectividad en el manejo cromático, desde estándares técnicos de mezcla e interacciones. El color no quedó supeditado a la forma, sino a las posibles relaciones que este puede aportarle. Aunque suene pretencioso, los resultados en la ejecución y aplicación de esta metodología se dan en buena medida por los altos conocimientos en el manejo cromático que se imparten en el programa de Diseño Visual al vincular 3 semestres de asignaturas sobre color. La aproximación a este tema en el programa aborda temas relacionados con el color y el diseño desde perspectivas físicas, conceptuales, contextuales e instrumentales.

Se aclara que, para este análisis inicial, se tomó un grupo pequeño de control ya que no se buscaba medir la efectividad del método *Patterns* de diseño con énfasis en color sino la viabilidad de su uso, como se mencionó anteriormente. Se busca incorporar este método a los cursos para depurar su uso en el aula. Se revisarán metodologías de evaluación relacionadas con los estilos de aprendizaje, para determinar un método aplicable desde diferentes modelos de recepción e interpretación de información.

Retomando la evaluación de uso, hay un resultado alto en la evaluación cualitativa superior a la cuantitativa en la utilidad del mismo, ya que en las entrevistas se logró aclarar que ellos no precisaban que su uso no es importante, sino que al tener variables en datos de captura desde lo digital y análogo, se dilatan procesos y se generan temores en su interpretación y uso dentro del proceso de construcción de una pieza de diseño, demostrando una utilidad alta de dicho modelo de captura cromática. Esto demuestra que en el anterior modelo de captura su mayor falla era la transformación de los datos análogos perceptuales de captura, ya que se realizaba con colores, y la posibilidad de transformar esos datos capturados en recursos en la construcción de mensajes visuales propios en su quehacer como diseñador.

## Conclusiones

La actualización del método “Patrones de color” sirve para fomentar y capacitar al estudiante en la implementación de los conocimientos asimilados previamente en la definición y resolución de problemas reales, relacionados con el control del color en diferentes contextos de uso.

Aunque sea reiterativo, la labor del diseñador debe construir e interpretar su contexto para generar productos, como lo expone J. Müller-Brockmann (1961) en su libro *El artista gráfico y su diseño de problemas*. El diseño debe ser una contribución a la cultura común y debe ser parte de ella.

La actividad proyectual del diseño, que en esta perspectiva responde a una concepción constructivista de orden y efectividad de la información, plantea una mirada desde lo objetivo y controlado, estructurando principios de ordenamiento en cualquier proceso de diseño, ordenamiento que no solo debe ser de la forma sino también del color como forma.

De cierta manera, el diseñador debe vincular los análisis de elementos compositivos desde una mirada menos subjetiva y más racional, ya que sus producciones afectan y generan patrimonios futuros de la imagen, que no deben estar sesgadas desde lo individual sino al análisis de su entorno. Gracias a la aplicación de esta metodología en didácticas en el aula es posible precisar aspectos importantes en la comprensión y construcción de las relaciones proyectuales en la concepción de mensajes, con la vinculación del color, que le permiten al estudiante desarrollar diversos tipos de actividades dentro de lo práctico, lo valorativo, lo gnoseológico y lo comunicativo, para así propiciar ambientes de aprendizaje bajo la motivación en condiciones claras de acción y operación.

Por esto, al modelo revisado se le determinaron variables en la implementación y condiciones de captura, donde no interfiere la apreciación individual del objeto sino

una reserva de datos que pueden ser transformados para un propósito de diseño. Se destaca la importancia de definir *Patterns* de diseño con énfasis en color, como recurso de instrumentación inicial para lograr una armonización del color en la previsión acertada en un tema o en la naturaleza de un mensaje. Esto conlleva a tomar decisiones racionales y consientes de lo que puede ser un producto, para evitar dejar la resolución a la imaginación y al empirismo del diseñador, para que el producto sea fruto de un orden lógico y contextual de desarrollo.

## Referencias

Alexander, Ch. (2002a). *The Nature of Order book two: The Process of Creating Life*. Berkeley, California: The Center for Environmental Structure.

\_\_\_\_\_. (2002b). *The Nature of Order book four: The Luminous Ground*. Berkeley, California: The Center for Environmental Structure.

Archer, L. B. (1964). *Systematic method for designers*. London: Council of Industrial Design.

Buchanan, R. (1989). Declaración por diseño: retórica, argumento y demostración en la práctica del diseño. En V. Margolin, *Design Discourse*. Chicago - London: University of Chicago Press.

Eco, U. (1992). *Signo. El proceso sígnico*. Barcelona: Labor Publications Inc.

Felder, R. M., & Silverman, L. K. (1988). Learning and teaching styles in engineering education. *Engr. Education*, 78(7), 674-681. Recuperado de <http://www4.ncsu.edu/units/lockers/users/f/felder/public/Papers/LS-1988.pdf>

Freire, J. (2009). ¿Y si la la educación puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar? En R. Díaz, et al., *Educación Expandida*. Zemos98, 11 edición. Recuperado de [http://www.zemos98.org/descargas/educacion\\_expandida-ZEMOS98.pdf](http://www.zemos98.org/descargas/educacion_expandida-ZEMOS98.pdf)

Garau, A. (1986). *Las armonías del color*. Barcelona: Ediciones Paidós - Ibérica S.A.

Gómez, A., Jurado, C., Castañeda, W., Londoño, F. C., & Rendón, G. (1997). *Patrones de color. Interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas*. Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.

Grisolía, C. (2006). *Elementos para la construcción de un mensaje visual*. Universidad de los Andes, Departamento de Diseño Gráfico, Escuela de Artes Visuales. Recuperado de <http://webdelprofesor.ula.ve/humanidades/marygri/documents/SDMD/LenguajeVisual.pdf>

Haslam, A. (2013). *Creación, diseño y producción de libros*. España: Editorial Blume.  
Krippendorff, K. (1990). *Metodología del análisis de contenido. Teoría y práctica*. Barcelona: Editorial Paidós.

Margolin, V. (1995). *La construcción de una comunidad de investigación de diseño*. En V. Margolin, L. Rodríguez, L. Jiménez, R. Bringhurst, C. González & M. Garone, *Antología de diseño 1* (p. 11-20). México: Designio.

Morris, C. W. (1946). *Signs, Language and Behavior*. New York: Prentice-Hall.

Müller-Brockmann, J. (1961). *The Graphic Artist and his Design Problems*. Teufen: Arthur Niggli Ltd.

Peirce, C. S. (1998). *The Essential Peirce, Selected Philosophical Writings*. (Vol. 1, ed. by N. Houser & C. Kloesel; Vol. 2, ed. by the Peirce Edition Project). Indianapolis: Indiana University Press.

Sanz, J. C. (1993). *El libro del color*. Madrid: Alianza Editorial.

Cómo citar este artículo:

Sánchez, Y., & Castaño, J. (2015). Patrones de color: Adaptación a nuevos métodos de captura cromática contextual como estrategia didáctica. *Revista Kepes*, 12, 11-29. DOI: 10.17151/kepes.2015.12.12.2