

Patrones de color como instrumento de captura e interpretación para la enseñanza del color en el ámbito cultural

54

Patterns of color as a capturing and interpreting instrument for the teaching of color in the cultural field

Artículo recibido 16/12/2015 aprobado 31/05/2016

ICONOFACTO VOL. 12 N° 18 / PÁGINAS 54 - 69

DOI: [HTTP://DX.DOI.ORG/10.18566/ICONOFAC.V12N18.A04](http://dx.doi.org/10.18566/ICONOFAC.V12N18.A04)

Autoras:

Juliana Castaño Zapata. Diseñadora Visual, Universidad de Caldas. Especialista en Artes de la Imagen, Universidad Complutense de Madrid (España). Magíster en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas. Estudiante de Maestría en Educación, Universidad Católica de Manizales. Docente Diseño Visual, Universidad de Caldas. Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, Universidad de Caldas. E-mail: juliana.castano@ucaldas.edu.co

Yolima Sánchez Royo. Diseñadora Visual, Universidad de Caldas. Especialista en Docencia, Universidad de Caldas. Magíster en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas. Docente Diseño Visual, Universidad de Caldas. Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, Universidad de Caldas. E-mail: yolima.sanchez@ucaldas.edu.co

Resumen En la Enseñanza del color, programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, mediante unas didácticas experimentales, se busca enfrentar a los estudiantes a contextos sociales y culturales para generar conocimiento y comprensión del comportamiento del color. Tal confrontación facilita la generación de un instrumento metodológico, que se enfoca específicamente en el tema del cromatismo¹ en el ambiente y en las expresiones populares. Se tiene la sospecha de que hay pocos referentes o instrumentos académicos que soportan el interés por el paisaje, la arquitectura regional y las expresiones populares, como soporte a la reflexión teórica del color.

Palabras clave Contexto simbólico, enseñanza del color para el diseño, entorno cultural, instrumentos pedagógicos, metodología del diseño.

Abstract The teaching of color, in the Visual Design Program at University of Caldas, uses some experimental teaching as a way to confront students to social and cultural contexts and to generate knowledge and understanding of the behavior of color. Such confrontation facilitates the generation of a methodological instrument, which is specifically focused in the topic of chromaticism in the environment and in popular expressions. It is suspected that there are only a few references or academic instruments that support the interest for the landscape, the regional architecture and the popular expressions, as a support to the theoretical reflection on color.

Key words Symbolic context, teaching of color for design, cultural environment, teaching instruments, methodology of the design.

Introducción

El presente artículo da cuenta de una reflexión y análisis crítico realizado a una investigación finalizada hace cerca de diez años en la Universidad de Caldas. La investigación a la que se refiere este artículo se denomina: *Patrones de color*; e interpretó, entre otras cosas, el uso de este en algunos espacios arquitectónicos y comerciales, en la mayoría de los municipios del departamento de Caldas. Dicho estudio se hizo con el fin de obtener información válida, que aportara en la construcción de una propuesta metodológica del uso del color en la disciplina del diseño. La información da cuenta de los usos del color a nivel vernacular, como un referente

1 *Cromatismo* es el nombre dado a la asignatura que, específicamente, plantea la lectura e interpretación del color para ampliar el espectro de entendimiento de este. Cromatismo es una adaptación del término que conceptualmente distancia el estudio del color de los enfoques físico-fisiológicos, porque el horizonte epistémico que recibe el estudio del color en el Departamento de Diseño Visual, lo enfoca a las relaciones pragmáticas que tiene con el entorno simbólico, a través de los productos que crea el diseñador.

propicio para integrarlo en los métodos de proyección del diseño. Basados en la publicación de resultados y en la implementación académica del método resultante de la citada investigación, se procede a evidenciar algunos vacíos y otras características que requieren actualizarse al día de hoy.

La investigación *Patrones de color* —según se ha precisado en los análisis realizados mediante la presente indagación— analizó tres ejes que transparentan tanto su orientación metodológica, como su perspectiva epistémica. Así pues, se plantean las premisas: (a) interpretación, (b) habilidad técnica y (c) abstracción codificada del color, como aspectos metodológicos que se han extendido a los cursos que se orientan en el programa de Diseño Visual. A través de un nuevo proyecto denominado: *Patrones de color como instrumento de enseñanza-aprendizaje y evaluación perceptual del color en diseño. Primera etapa: sistematización de la herramienta*, se ha detectado que algunas de esas premisas no obedecen a las condiciones que actualmente experimenta el diseño. Por ejemplo, es mayor la predisposición técnica en el dominio de herramientas digitales por parte de los estudiantes, lo cual pone en cuestión las habilidades técnicas manuales. Adicional a esto, se ha descubierto que el instrumento metodológico diseñado en *Patrones de color* (2007), se encuentra distante de las posibilidades tecnológicas que hoy ofrecen herramientas como el *software* de captura, análisis y sistematización de datos.

Metodología

Para esta investigación se revisa, en un primer momento, cómo desde el colectivo docente se realizó una investigación llamada: *Patrones de color, interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas* (2007). Con esta investigación se propuso analizar comparativamente los aspectos cromáticos, ambientales y socio-culturales de cada ámbito elegido, para lograr, de forma sensible y objetiva, interpretar el tipo de relaciones cromáticas y cómo interactúa el color con la identidad de un lugar. Desde la interacción cromática y su análisis, se realizó una implementación metodológica para estudiar el entorno cultural, puesto que las diferentes formas de expresión e interacción con el contexto arrojan variables de comportamiento visual y del color.

En este momento, casi 10 años después de esta primera investigación, y casi 15 años de aplicación del instrumento metodológico dentro de los cursos de Enseñanza del color, en el programa de Diseño Visual, se plantea la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas disponibles en la actualidad. Con esto, se generan unos diagnósticos técnicos más precisos para que el diseñador use la herramienta, con el fin de sacar mejor provecho a la concepción metodológica, dentro del planteamiento proyectual de diseño, propiciando nuevas didácticas experimentales de enseñanza del color en el diseño y posterior aplicación práctica.

Resultados

El presente artículo corresponde a la primera parte de una investigación que ha procurado entender las transformaciones, en lo que se refiere a *Patrones de color*. Los alcances de la presente reflexión evidencian la necesidad de conectar los métodos de diseño con formas de trabajo con el color, dada la complejidad semántica, cultural y técnica que rodean a este recurso. A partir de los alcances mostrados en esta investigación, se propone para futuros trabajos la realización de una aplicación multidispositivo, que integre la captura, representación y transmisión de información de color recolectada en un entorno.

Ya que se intenta revisar los ejes conceptuales de *Patrones de color*, se considera pertinente realizar una aproximación a cada uno de sus puntos, y en tal sentido, la interpretación es uno de los ítems a tener en cuenta. Comenzando por la revisión conceptual del instrumento se plantea la necesidad de analizarlo desde el entendimiento que este ha tenido a partir de su aplicación en el programa académico de Diseño Visual, donde la formación del diseñador aborda de manera holística el uso del color. Una perspectiva similar la asume el diseñador industrial Heiner Jacob (2008)², quien habla de la formación del diseñador desde un enfoque multidisciplinario, ya que el actual discurso de la comunidad académica se basa en su práctica, donde en realidad este se debería enfocar en un equilibrio entre lo académico y lo técnico. Jacob sustenta estas ideas basado en tres concepciones: (a) observación de escuelas de diseño; (b) las observa en sus contextos históricos; y (c) académicos evidenciando que son menos exigentes que otras áreas del conocimiento. Con estas ideas plantea una serie de sentencias:

1. Redefinir el enfoque de los planes futuros de estudio: antes de planificar un curso resulta crucial analizar la circunstancia económica y su desarrollo potencial, el contexto de un lugar particular y el perfil de la cultura nacional específica. Deberían basarse en el supuesto de que los futuros diseñadores necesitan estar preparados para adaptarse al cambio continuo.
2. El cambio de entrenar, a estudiar cómo manejar herramientas máquinas o equipos.
3. Considerar un buen balance entre el trabajo académico y el estudio proyectado: orientar la formación al discurso de resultados de investigación, poniendo más que a la práctica y la comprobación.
4. Cambio de foco, del enseñar al aprender.
5. Definir, detalladamente, las capacidades del futuro diseñador.
6. Reconsiderar el lugar del Diseño en universidades.
7. Reconsiderar el modelo de comunicación entre las instituciones: globalización de la información e intercambio de experiencias, utilizando la posibilidad

2 En el libro de Silvia Fernández y Gui Bonsiepe Historia del diseño en América Latina y el Caribe.

de conectividad y colaboración para sistematizar eficazmente la información (Fernández y Bonsiepe, 2008, pp. 303-306).

Estos axiomas permiten reflexionar sobre la habilidad que debería tener el estudiante de Diseño para apropiarse de conceptos, y aplicarlos mediante metodologías pertinentes a los diferentes soportes tecnológicos. Es preciso que el estudiante siempre piense en la viabilidad de los recursos del contexto para dar solución a los problemas, según la capacidad personal que tenga de resolverlos mediante su conocimiento, memoria, y sobre todo el aporte conceptual y estético.

Según se interpreta a Jacob, la formación en diseño debe centrarse, no tanto en manejar los lenguajes tecnológicos, sino en postular la exigencia intelectual del diseñador y sus reflexiones sobre el contexto a, logrando así integrar su conocimiento y estilo con ideas de profundo impacto social.

Se debe propender porque la reflexión y la asimilación del conocimiento impacte el resultado de la actividad proyectual. Es fundamental el proceso de conceptualización, mediante herramientas que no solo medien la consecución de procesos completos de diseño, sino que se incorporen en el contexto de la actividad. Es así como los profesores crean las condiciones bajo las cuales los estudiantes adquieren su experiencia individual, sin descuidar la metodología de diseño ligada directamente al conocimiento disciplinar y a la interpretación de su contexto. La premisa para la condición de la formación actual del diseño debe motivar la indagación sin descuidar conceptos aplicables desde diferentes teorías.

Estas experiencias se forjan gracias a la incorporación de tópicos tecnológicos, operativos, de toma de decisiones, comunicativos, sociales; es por medio de competencias educativas evaluables que el estudiante puede analizar si cuenta con las capacidades y con el conocimiento. La tecnología puede presentarse como un escenario en el cual verificar estas capacidades de una manera integradora.

Es preciso que el estudiante siempre piense en la viabilidad de los recursos del contexto para dar solución a los problemas, según la capacidad personal que tenga de resolverlos mediante su conocimiento, memoria, y sobre todo el aporte conceptual y estético.

La flexibilidad del currículo y actualización de contenidos en un entorno académico multidisciplinar es el reto dentro de los programas académicos, por que es aquí donde el diseño va de lo general a lo particular, sin perder de vista el objeto de la disciplina que opera eficazmente sobre un contexto. Así pues, para interpretar un contexto mediante elementos que se integran al ámbito proyectual, se requieren habilidades, y ese es un aspecto que se procede a abordar en seguida, con el fin de dar revisión a los puntos observados en *Patrones de color*.

Continuando con la conceptualización para ubicar la idea de renovar el instrumento de *Patrones de color*, tenemos en cuenta la postura de Edgar Morin (1999), que es clave para la presente reflexión. Morin, desde un enfoque social de la educación y el conocimiento, plantea algunos conceptos que se toman para las intenciones de esta investigación. Menciona que, como premisa para que un conocimiento sea pertinente, la educación deberá evidenciar:

1. El contexto: hay que ubicar las informaciones y los elementos en su contexto para que adquieran sentido; dicha ubicación determina las condiciones de la inserción y los límites de la validez de la información.
2. Lo global (las relaciones entre todo y partes): la sociedad como un todo está presente en el interior de cada individuo en su lenguaje, su saber, sus obligaciones, sus normas.
3. Lo multidimensional: las unidades complejas, como el ser humano o la sociedad, son multidimensionales; el ser humano es a la vez biológico, psíquico, social, afectivo, racional. La sociedad comporta dimensiones históricas, económicas, sociológicas, religiosas.
4. Lo complejo: el conocimiento pertinente debe enfrentar la complejidad.

El modelo inicial de *Patrones de color*, en su primera etapa de investigación, evidenció la cualidad permeable que adquiere el uso de los colores en los distintos contextos. Cualidades que se enfocan en las tendencias y los valores sociales mediante los que se expresan las personas. Esta premisa sirve de referente para la metodología de enseñanza, con el fin de sistematizar la información que arroja el contexto y poder comprenderla como un componente de un todo general, conforme lo expone Morin. Es importante familiarizar al estudiante de Diseño con las metodologías de análisis y comprensión de datos, para que puedan tener escenarios más cercanos a la realidad donde se realizará su actividad proyectual.

Si se extrapola la concepción educativa social de Edgar Morin, particularmente aquello que tiene que ver con el lenguaje y el saber, se puede inferir que, en *Patrones de color*, el principal insumo potenciador del escenario donde se realiza la acción de diseñar es el contexto. En caso de que se comprenda

al diseño como una acción, es pertinente observar las reflexiones de Víctor Margolin, quien desde un ángulo social, considera que: «Desde los estudios del diseño se plantea una forma de acción humana que surge de una situación social, por tanto el diseño forma parte del estudio de la sociedad más que de la naturaleza»³ (Margolin, 2005, p. 11-35).

Educación y diseño social son elementos metodológicos de esta reflexión que evidencian que la tecnología podría ser útil en la compilación de los diferentes vértices de cada una de estas áreas. Entre otros, la metodología, pedagogía, transmisión del conocimiento, apropiación, comprensión del contexto, habilidad, estilo y optimización de recursos combinan esta información y arrojan análisis contextuales complejos de cualquier cultura, determinantes y causantes de decisiones de diseño.

Lo multidimensional puede leerse como el punto que dio origen a la intención de proponer la investigación *Patrones de color*, para identificar los procesos determinantes del diseño frente a entes sociales que no son meramente comunicativos, sino que están permeados de otras relaciones en el momento de percibir la información. Dentro de esta postura, el estudiante de Diseño, como especialista en comunicación visual, debe aliarse con conocedores de otras áreas que inciden la propia. Esta es una idea que proponen investigadores del diseño, como Richard Buchanan (1990) en su artículo *Wicked problems in design thinking* o Bruce Archer (1981), en *A view of the nature of the design research* entre otros, que busca que el diseño se relacione con otras áreas, desde la ingeniería, la arquitectura hasta la informática, y otras variantes de la disciplina dentro del diseño mismo. Es aquí como «lo multidimensional» del individuo, que plantea Morin, se debe afrontar por parte del diseñador con una multidisciplinariedad, para entender cada referente como una pieza del todo que construye la solución diseñada.

Entre otros, la metodología, pedagogía, transmisión del conocimiento, apropiación, comprensión del contexto, habilidad, estilo y optimización de recursos combinan esta información y arrojan análisis contextuales complejos de cualquier cultura, determinantes y causantes de decisiones de diseño.

3 Si se entiende el «todo» donde se desarrolla la acción de diseñar, en él confluyen el lenguaje y el saber, el color es uno de los mecanismos de expresión de los grupos humanos. Por tal razón, se piensa en la presente reflexión que se requieren instrumentos que dinamicen la captura y la interpretación de este.

En consecuencia, la educación debe promover una «inteligencia general» apta para referirse, de manera multidimensional, a lo complejo, al contexto en una concepción global. Según la interpretación dada al texto de Morin, se considera que el diseñador necesita herramientas que sistematicen y recopilen los factores incidentes del diseño en su globalidad. Es por eso que la metodología de *Patrones de color* involucra la investigación constante y la actualización de sus premisas. Dicho con otras palabras, la investigación en diseño se hace aquí necesaria, para esto se analizan los aportes que desde esta disciplina pueden plantear autores como Víctor Margolin (2009) en su texto *La educación doctoral en diseño: Problemas y posibilidades*, que desde su estudio aborda un amplio abanico de temas que llevan a una mejor comprensión de la disciplina del diseño como fenómeno, y cómo este debería enfocarse en su transformación al proponer nuevos modelos de pensamiento o de apropiación del diseño en la sociedad.

Sobre el aprendizaje del color, se debe tener presente que los estudiantes de diseño llegan al pregrado con un conocimiento previo, acumulado a través de su experiencia de vida de una manera práctica, de la cual ellos mismos no tienen conciencia. La información que los estudiantes tienen almacenada en su memoria visual, lenguaje y experiencia del mundo es explicada de manera plausible por Iribas Rudín⁴, al exponer que:

Toda percepción conlleva una categorización implícita de la experiencia, por la cual lo que es percibido se acomoda a los recuerdos, ideas y patrones culturales que el sujeto lleva consigo. La percepción, corre, pues, de la mano de la cognición, y la cognición corre paralela al lenguaje (2007, p. 181).

Teniendo esta premisa, se entiende que la concepción sobre el color de los estudiantes que ingresan a un programa profesional es netamente mediada por el lenguaje y la posibilidad de nombrar una cualidad cromática; se debe comprender, sin duda, que el contexto lingüístico de la cultura determina la percepción y también la del color (Rudín, 2007, p. 181). Una postura contraria a la de Rudín es la que expone el profesor John Gage, al considerar que «el lenguaje no puede interpretarse como un índice directo de la percepción» (2001, p. 11).

Esta dialéctica aparece estudiada en la afirmación de J. C. Sanz en el libro *Patrones de color, Interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas*, cuando advierte: Solo podemos sentir los productos perceptuales de nuestros sistemas sensores: visual, acústico, gustativo, olfativo y háptico, bien como imágenes individuales (sensaciones), bien como imágenes interactivas (sinestesias). La imagen cromática es un producto visual, lo que podemos sen-

4 La doctora Rudín en su artículo *Color y experiencia, lenguaje y arte* (2007) conecta con las ideas de Juan Carlos Sanz, al entender el color desde la experiencia social y adaptativa.

tir. El pigmento --la materia--, la luz --energía electromagnética--, etc., son cosas que no podemos ver. Lo que denominamos color no tiene lugar en el mundo físico, sino en nuestro mundo psíquico (1997, p. 33).

Queda claro que el lenguaje y la percepción del color no garantizan por sí solas la comprensión en el estudiante. Para acercarse al tercer ítem, la abstracción y codificación del color, es necesario encontrar instrumentos que faciliten la comprensión y la práctica de las teorías del color, para que el estudiante haga aplicación de estas en el ejercicio proyectual. En adición, el lenguaje del color con todas sus variantes debe integrarse a los códigos propios de un contexto, y es allí donde el estudiante puede estar capacitado para proporcionar una comunicación visual efectiva. Ni el lenguaje, ni el sentido físico como tal, garantizan que la percepción del color sea totalmente comprendida desde lo técnico por el estudiante de Diseño. Es por esto que para comprender la naturaleza del color en la enseñanza, en el pregrado de Diseño Visual, se hace necesario encontrar herramientas que faciliten la comprensión práctica de las teorías que explican el uso y el comportamiento del color y cómo son aplicables al diseño, y no solo eso, también todas las reflexiones que en torno al uso cultural y semiótico tiene el color en esta disciplina; para esto, dentro de los cursos del pregrado, se implementa la herramienta de patrones de color, resultado de una primera investigación.

Los patrones de color, asumidos como noción, son un aporte metodológico de gran utilidad para los diseñadores, y se convierten en instrumento de interés al momento de aplicar el color en entornos con particularidades propias, tanto ambientales y espaciales como objetuales y comunicativas.

Esta es una herramienta que sistematiza la visualización del color, teniendo presente el simbolismo y valores cromáticos culturales, generando una implementación metodológica, la cual se basa en diferentes teorías del color y metodologías de análisis para adaptar su aplicación al estudio del ambiente. Mediante la realización de esquemas cromáticos se analizaron las relaciones estructurales y la contextualización del color en cada caso específico de estudio. Además, se propuso una síntesis mediante la metodología de análisis del color en el ambiente, las variaciones cromáticas frente a los diferentes aspectos fenoménicos y sensibles que interactúan a diferente escala, sin perder la visión general y la del detalle particular (2007, p. 20).

Lo que intenta la herramienta metodológica *Patrones de color* es unir las diversas teorías de visualización del color con las de comprensión del sustrato que el estudiante distingue como color en el contexto. En esta primera etapa, las categorizaciones se hacían con lápices de marca *Prismacolor* y pintura de látex *Pintuco*, que permitían identificar las paletas de la marca por medio de números o nombres de los colores. En esta estrategia metodológica, se incorporó la tecnología y técnicas disponibles en el momento, como la planimetría, la realización de paletas con pigmentos, toma fotográfica análoga bajo características controladas de luminancia y su sistematización, condicionando aún más la veracidad de la información cromática capturada.

Aquí se presenta la herramienta *Patrones de color* en su versión 2006, como referente inicial. La versión 2014 funcionará como prototipo, enriquecido por la asignatura de Cromatismo durante más de 8 años; en este se incorporan nuevos aspectos y parte la reflexión de este artículo, motivando la investigación *Patrones de color* como instrumento de enseñanza y evaluación perceptual del color en Diseño, que posteriormente plantea la herramienta metodológica mediada por la tecnología denominada *patterns* de diseño, con énfasis en color.

Modelo 2006

Parte de cinco aspectos significativos a indagar:

1. Escalas visuales de análisis: pueden ser, la escala visual paisajística, la escala visual corporal y/o la escala visual táctil.
2. Síntesis visual del color: aquí se analizan aspectos tales como: la información general, los esquemas cromáticos, el registro fotográfico, esquematización, paleta cromática.
3. Relaciones estructurales del color: tales como: jerarquía, familias de colores, contrastes, secuencias de colores, interacciones cromáticas.
4. Contextualización del color mediante: forma y color, dinámica del color, escala y proporción, variaciones atmosféricas y de luz.
5. Paletas de color: como resultado del análisis anterior.

A continuación, algunos ejemplos gráficos de los resultados publicados en el libro *Patrones de color interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas*, resultado de una primera investigación, publicado en el año 2006.

FICHAS MUNICIPIOS

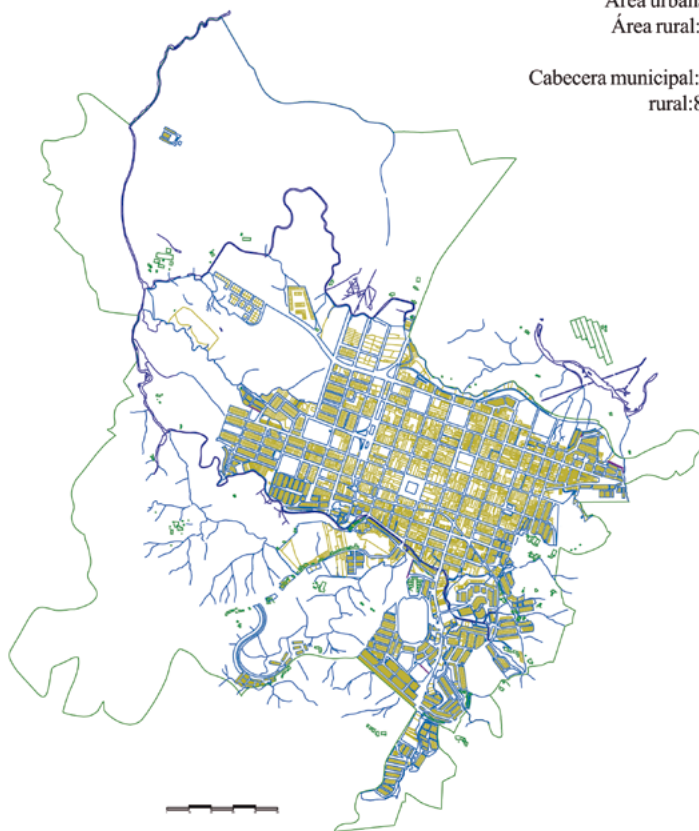
· 159 ·

Chinchiná

Ficha 1.2

Información General

Fecha de fundación: 1857
Temperatura promedio: 21°C
Altitud: 1.378 msnm
Coordenadas geográficas:
Lat. N 4° 59', Long. O 75° 36'
Área urbana: 2.64 km²
Área rural: 109.8 km²
Población
Cabecera municipal: 60.598 hab.
rural: 81.324 hab.*



* Cartilla estadística. Planeación Departamental de Caldas. Gobernación de Caldas 1999 - 2000
Plano municipio: *Copyrigh* IGAC.

Gráfico 1. Mapa del municipio de Chinchiná, Caldas. Fuente: Patrones de color.

Chinchiná

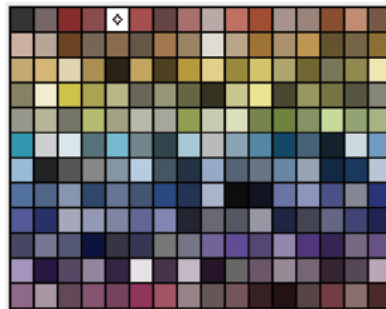
Esquemas cromáticos

Ficha 2.2

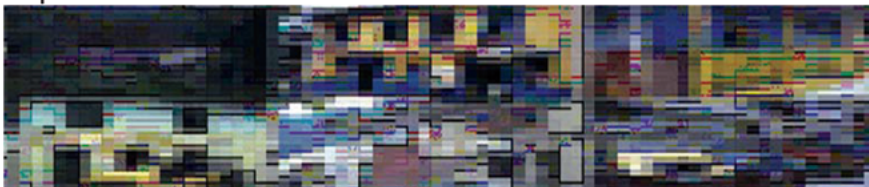
Registro Fotográfico



Paleta de color



Esquemmatización



Chinchiná Paleta de color Ficha 5.2

Fachadas

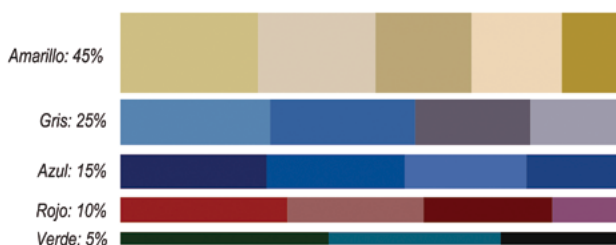


Gráfico 3. Paleta de Color resultante del municipio de Chinchiná, Caldas. Fuente: Patrones de color.

Al superar la formación en la asignatura de Color I, donde se comprende la sintaxis y el comportamiento físico del mismo, se plantea en la asignatura Cromatismo entender las dinámicas de ordenamiento que plantea Christopher Alexander (1997) en *The Nature of Order*, y según la naturaleza de armonías y divergencias de Augusto Garau (1986) en *Las armonías del color*. Los estudiantes comprenden las diferentes formas en las que interactúa el color, no como leyes limitantes, sino como postulados que categorizan y explican mejor el uso de este elemento vital para la composición en el diseño.

Como resultado, el estudiante comienza a sistematizar análogamente esta información de una forma práctica, realizando paletas personales donde aparecen colores dominantes y sus subordinados, entendiendo a profundidad las relaciones que entre ellos operan y las posibilidades compositivas que quedan después de esto.

Esto se logra mediante las salidas de reconocimiento de campo donde se realizan capturas y se plantea una metodología de trabajo que sistematice, tanto la captura como el resultado que se espera del análisis. Lo primero que debe comprender el estudiante es la relación simbólica que tiene el color con un contexto y en un entorno específico, pues el uso del color es libre y arbitrario por parte de las personas; se utiliza de una forma accidental bajo unas condiciones particulares de acceso a materiales, gustos, cercanía, bajo variables sociales, ambientales, culturales y simbólicas, de manera más intuitiva que formal.

Esto marca al diseñador unas pautas desde la semántica para tener un orden que le permita entender el color en un contexto. Ya que el color plantea mensajes espontáneos e involuntarios por parte de los usuarios en la calle, el diseñador debe ser un intérprete capaz de estructurar el lenguaje visual para que los resulta-

dos dialoguen en el mismo lenguaje del entorno simbólico. Desde la praxis, la interpretación adquiere sentido en la medida que se diagnostica cómo van a ser leídos los colores en los objetos y piezas que diseñe el profesional de la disciplina. Esta es una práctica que parte desde el análisis del contexto cotidiano del individuo, para ver cómo las personas del común adoptan y manejan el color según su estilo personal y así lo adaptan a su entorno.

Acercamientos al método de trabajo de color, pasos a seguir

Como resultado, se encuentran datos cromáticos sistémicos, valiosos para el diseñador como insumo de cualquier proyecto integral de diseño; después de ser analizados y condensados en un informe la propuesta de diseño seguirá una estructura metodológica del orden contextual, entendido y estudiado a profundidad. Conviene aclarar que la recolección de colores en un entorno geográfico urbano es una excusa para que el estudiante comprenda las relaciones entre este y la cultura. Con una información tal, que el estudiante queda en capacidad para interpretar y abstraer el uso del color e integrarlo en un proyecto de comunicación visual.

En la segunda etapa de *Patrones de color*, se reconoce la ayuda y agilidad que puede brindar la tecnología, dando mayor exactitud técnica de la denominación y categorización de las paletas y, sobre todo, el control en las capturas, no solo fotográficas sino también las adquiridas por medio de otros periféricos que puedan tener los nuevos dispositivos, como tabletas y *smartphones*.

Con esto, se le proporcionará a la comunidad académica una infinidad de posibilidades, ya que la educación en diseño se ha nutrido de lo mejor de muchas disciplinas y tendencias; hay que reconocer que la tecnología seduce al estudiante y es necesario que la educación esté presente en esos escenarios donde los ellos estén a gusto y se pueda incentivar su producción proyectual.

Conclusiones

Durante más de 10 años, en el programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, se ha comprendido la esencia de interpretar el color mediante la apropiación de la herramienta metodológica *Patrones de color* (2007). Los antecedentes de la investigación se articulan principalmente al trabajo académico en las cátedras de Color y a la investigación de campo, que se ha desarrollado activamente desde el inicio del programa de Diseño Visual, en 1991. Los estudiantes, a partir de los parámetros suministrados por los profesores del curso, han desarrollado un importante registro de los aspectos visuales del color en el ambiente urbano de los pueblos del departamento de Caldas, como también en las expresiones populares, donde el color adquiere un sentido comunicativo explícito.

Es gracias a estos procesos investigativos que se toma la herramienta metodológica *Patrones de color* como referente en la enseñanza de los diferentes fenómenos cromáticos. Mediante esta, se posibilita la práctica, apropiación de conceptos y análisis del color, dándoles una postura reflexiva e interpretativa a los estudiantes de Diseño, digna de ser replicada, compartida, sistematizada y actualizada.

La aplicación de los colores en un entorno surge de expresiones «arbitrarias», o «espontáneas» que les sirven a las personas para demostrar su individualidad. Así pues, de una manera similar, el diseño hace uso de esos códigos e interacciones para obtener elementos que sirvan en la sintaxis de un proyecto y proporcionen un acercamiento pertinente a los receptores. Este es un método que ha acercado elementos procedentes de la semiología para beneficio del diseño, porque no es una disciplina estática, y sus resultados no dependen de la inspiración del diseñador.

Se proponen cambios en la captura del color, mas no en el método, porque este ha funcionado. Se pretende precisar el mecanismo de captura para que puedan suplirse los *gaps* entre el ojo del recolector, las condiciones ambientales del sitio, el sometimiento a marcas, materiales y la representación de las paletas. Con un nuevo procedimiento de captura, se podrán obtener datos consistentes y precisos que puedan compartirse con medios digitales universales. Mediante *software* y periféricos, se obtendrán muestras que no dependan de las variaciones de dispositivos de entrada y salida, ni de la variación del lenguaje del color.

Referencias

- Alexander, C. (1997). *The Nature of Order*. New York: Oxford University Press.
- Archer, B. (1981) "A View of the Nature of the Design Research" in *Design: Science: Method*, R. Jacques, J. A. Powell, eds. (Guilford, Surrey: IPC Business Press Ltd.), 30–47. L. Bruce Archer gave this definition at the Portsmouth DRS conference.
- Bonsiepe, G. y Fernández, S. (2008) *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*. Sao Pablo: Blücher Editora.
- Buchanan, R. (1990). Problemas perversos en el pensamiento del diseño. *MIT Press*, 8, 2.
- Gage, J. (1993). *Color y cultura*. Madrid: Siruela.
- Garau, A. (1986). *Las armonías del color*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Gómez A., A.; Jurado G., C.; Castañeda M., W.; Londoño L., F.; Rendón G., G. (1997). *Patrones de color, interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas*. Manizales: Universidad de Caldas. Recuperado de <http://teacherdavidf1.files.wordpress.com/2011/12/librocolor1.pdf>
- Iribas R., A. (2007). Color y experiencia, lenguaje y arte. En *Arte, Individuo y Sociedad*, UCM, 19, 219–246. Recuperado de http://www.arteindividuoysoiedad.es/articulos/N19/Ana_Iribas.pdf
- Jacob, H. (1991). *Un enfoque integrado de la enseñanza del diseño gráfico*. En *Ediciones ELISAVA Escola Superior de Disseny*, 06, Pedagogía del Disseny. Recuperado de <http://tdd.elisava.net/coleccion/6/jacob-es>

- Margolin, V. (2009). *La educación doctoral en diseño: problemas y posibilidades*. En Ediciones ELISAVA Escola Superior de Disseny, 26, Educació en Disseny. Recuperado de: <http://tdd.elisava.net/coleccion/26/margolin-es>
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París: Santillana- Unesco.
- Sánchez R., M. y Aguilera M., J. (2009). La enseñanza del diseño gráfico en base a las competencias profesionales. *Actas de Diseño*, 8(8). Recuperado de <http://www.palermo.edu/dyc/congreso-latino/pdf/sanchez.pdf>
- Sanz, J. C. (1993). *El libro del color*. Madrid: Alianza Editorial.