

# Metodología de diseño para la creación de patrones ornamentales desarrollada con los estudiantes de Diseño Gráfico

## Design methodology for the creation of ornamental patterns developed with students of Graphic Design

Diseñadora Gráfica, Universidad Jorge Tadeo Lozano Seccional Cartagena. Docente Universidad Autónoma del Caribe, Barranquilla.

Magister en Comunicación Universidad del Norte.

Mirnafalcon3@yahoo.es

**Mirna Marlet Falcón Pérez**

*"No puedes sostener un diseño en tu mano. No es una cosa. Es un proceso. Un sistema. Un modo de pensar." (Gill, 2004)*

Recibido: sept. 22 de 2012

Aceptado: oct.22 de 2012

### RESUMEN

El proceso investigativo, sobre la metodología de diseño para la creación de patrones ornamentales desarrollada con estudiantes, tiene por escenario de campo el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe, donde a su vez se encuentran estudiantes de transferencia de diversas universidades. La mencionada metodología tiene como finalidad permitir obtener patrones ornamentales basados en la simbología de las culturas inmigrantes en la ciudad de Barranquilla. Estudio descriptivo, de diseño no experimental de tipo transversal, aplicado en el curso de Taller del Signo de segundo semestre de Diseño Gráfico, en 63 estudiantes, durante 2011 y 2012. El objetivo de la investigación plantea diseñar la mejor metodología emergente, para la finalidad arriba mencionada. La propuesta se cimenta en un ejercicio como proyecto de aula, donde las soluciones gráficas, son producto de la observación morfológica de algunos símbolos. Y en estos, a través del análisis de los elementos compositivos se identifican similitudes y arquetipos, para llevar a cabo una reorganización de las formas, y lograr diferentes signos, que al ser modulados concluyen en una composición decorativa aplicable a piezas visuales referenciales a la estética gráfica de la cultura. El resultado parcial alcanzado es una metodología de diseño utilizada para la obtención de patrones ornamentales, con los cuales se ha creado un catálogo de muestras en las que se puede evidenciar el avance significativo en la creación de diseños con valor cultural, permitiendo al estudiante establecer conexiones entre la fundamentación teórica y conceptual con la práctica.

**Palabras clave.** Metodología de diseño, símbolos, cultura, patrones, ornamentación.

### ABSTRACT

The research process on the design methodology for creating ornamental patterns developed with students, field scenario is the Graphic Design Program at the Autonomous University of the Caribbean, which in turn are transfer students from various universities. The above methodology is to allow obtaining ornamental patterns based on the symbolism of immigrant cultures in the city of Barranquilla. A descriptive, non-experimental design, transversal applied during Workshop Sign Graphic Design second half in 63 students during 2011 and 2012. The aim of the research design the best methodology poses emerging for said purpose. The proposal builds on an exercise like classroom project where graphics solutions are the result of morphological observation of some symbols. And these, through the analysis of the compositional elements identified similarities and archetypes, to carry out a reorganization of forms, and achieve different signs, which when modulated conclude in a decorative composition applicable to visual pieces reference to aesthetics graphic culture. The partial result achieved is a design methodology used to obtain ornamental patterns, with which it has created a catalog of samples in which you can demonstrate significant progress in creating designs with cultural value, allowing the student to make connections between the theoretical and conceptual practice.

**Key words** Design methodology, symbols, culture, patterns, ornamentation, rapports.

## Introducción

El diseño gráfico implica procesos donde se transforman ideas en imágenes, para lo cual, en la práctica docente como estrategia didáctica se recurre a métodos de diseño que involucran referentes y bases conceptuales para lograr soluciones visuales. Estos métodos son regulados por el docente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo al interior de los cursos de los programas de Diseño Gráfico, metodologías que el orientador desarrolla a través de la experiencia acorde a las necesidades del entorno y a los pasos básicos generados por algunos diseñadores experimentados y reconocidos para la creación de piezas gráficas exitosas, métodos que se convierten en procesos iterativos y planificados que difieren de la creatividad e introspección del autor producto de la observación directa en el contexto.

Todo diseño desde su concepción hasta su finalización conlleva un arduo proceso que se evidencia en el cumplimiento del objetivo comunicacional y estético propuesto. Por este motivo dentro del curso de Taller del signo se busca plantear una metodología de diseño apropiada a los temas abordados y a su vez que invite a los estudiantes a hacer conexiones entre teoría, práctica y experiencia para lograr decisiones de diseño que estén enmarcadas por su estructura discursiva, con significados y símbolos, acordes a su propia cultura. Según lo expuesto se toma a los diseños de patrones de repetición o *rapports* como ejercicio didáctico para esta práctica, ya que éstos deben involucrar en su creación una metodología clara y eficiente en la búsqueda de la calidad estética necesaria a la hora de comunicar y reproducir elementos propios de un pueblo y a su vez permita la obtención de diseños con valor cultural.

Cabe señalar que algunos diseñadores como Melanie Bowles y Ceri Isaac (2009) presentan un método de repetición de estructuras enfocado solamente al manejo de dos tipos de técnicas: el bloque o mosaico y el patrón diagonal, lo cual deja ver un diseño simple y básico, lo que se propone tiene un leve acercamiento a la del colectivo Anvil Graphic Design (2007), donde se esboza una muestra de diseño de estampados apoyados en los motivos tradicionales japoneses e influenciados por motivos asiáticos encontrados en kimonos, obis y papel pintado, observando en ellos una falta de exploración aún más profunda en la búsqueda de diseños cimentados en la cultura. Se analizan también los diseños de Amalia Durán y Kike Fernández (2007) que aunque quieren indicar la utilización de rasgos culturales, en la paleta de muestras no se observa claramente esta búsqueda.

A partir de lo anterior se formula como objetivo de esta investigación: proponer una metodología de diseño que permita obtener patrones ornamentales basados en la simbología de las culturas inmigrantes en la ciudad de Barranquilla, que comuniquen su estética gráfica, para así crear propuestas con valor cultural. Es por esto que se escoge a la composición ornamental por su calidad estética y decorativa, como una opción versátil, fácil de aplicar a todo tipo de pieza que sea susceptible de ser intervenida gráficamente en cualquier área.

La metodología desarrollada es de nivel descriptivo, enmarcada dentro de un diseño no experimental de tipo transversal, puesto que se describe la situación dada en el aula de clase por medio de la realización de un ejercicio académico, donde se desarrolló la metodología de diseño propuesta por el investigador como pilotaje para este estudio. Como resultado parcial se ha obtenido una propuesta metodológica de diseño, que fue aplicada durante 2011 y 2012 a estudiantes del curso de Taller del Signo de segundo semestre del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe, donde se ha generado una pieza gráfica que es un catálogo de patrones ornamentales que servirán como muestras aplicables a diferentes tipos de productos.

## Posturas Teóricas

Para orientar la investigación se plantea la siguiente Hipótesis: *Una metodología de diseño basada en los símbolos de las culturas inmigrantes extranjeras que se asentaron en la ciudad de Barranquilla, permite obtener propuestas gráficas de patrones ornamentales con valor cultural, en los estudiantes del curso Taller del Signo del programa de Diseño Gráfico.*

Como fundamento teórico para esta investigación se partió de la teoría cognitiva del aprendizaje, ya que encierra una pluralidad de actividades mentales y procesos cognitivos básicos, como la percepción, el pensamiento, la representación del conocimiento, la memoria y la resolución de problemas. Esta teoría pretende explicar los procesos del pensamiento y las actividades mentales que ejercen en la reciprocidad entre estímulo y respuesta. Cabe señalar que la teoría cognitiva le da especial importancia al aprendizaje previo, el aprendizaje significativo, al rol activo del sujeto, como constructor de su conocimiento, por tal motivo se reconoce que el aprendizaje y la conducta subsecuente suceden gracias a un proceso de ordenación y reorganización del campo perceptual para así percibir una unidad o totalidad.

Por lo cual hay algunos teóricos relevantes, tales como; Bruner (1972) quien sustenta el Aprendizaje por Descubrimiento, el comenta que la condición indispensable para aprender una información es tener la experiencia de descubrirla. Además Bruner (1984) define el aprendizaje como el proceso de *“reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de ellos, hacia una comprensión o insight nuevos”* (p.156).

Ausubel (1970) y el Aprendizaje Significativo: para él este tipo de aprendizaje se da cuando el nuevo conocimiento se relaciona con los conocimientos anteriores del alumno, el aprendizaje significa la organización e integración de información en la estructura cognoscitiva del individuo y el momento en que el estudiante enlaza estos dos conocimientos se produce el aprendizaje significativo. Lev Vygotsky, (1979), destacó la importancia de la interacción social en el desarrollo cognitivo y postuló una nueva relación entre desarrollo y aprendizaje, su teoría está basada principalmente en el aprendizaje socio-cultural de cada sujeto y en el medio en el que se desenvuelve, resalta la importancia del aprendizaje asociativo y del entorno.

También es importante el aporte que hace el diseñador Frascara (1997), cuando dice que “Comprender implica desarrollar un proceso de aprendizaje, y todo proceso de aprendizaje entraña un proceso de deuteroprendizaje, es decir, de desarrollo de la capacidad de aprender otras cosas similares a la aprendida” (p.75). Lo anterior hace referencia a que dentro del proceso de aprendizaje se aprende a aprender y en tanto más se desarrolla esta capacidad más es lo aprendido. Además para proponer la metodología de diseño se toma como referente el método propuesto por los diseñadores Ambrose y Harris (2010), quienes sugieren el proceso de diseño en siete fases claves, que consisten en la definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación y aprendizaje. Para los autores el proceso de diseño debe asegurar que el resultado cumpla con las expectativas y objetivos propuestos, generando una serie de soluciones posibles. Argumentan que:

*El proceso de diseño implica un alto grado de creatividad, pero de un modo controlado y dirigido por el proceso mismo, de modo que sea canalizado hacia la producción de una solución práctica y viable para el problema de diseño. (p. 11)*

Uno de los principios tenidos en cuenta para la metodología a desarrollar consiste en el análisis de la gramática del lenguaje visual acorde a los elementos de diseño expuestos por Wong (1986), los cuales divide en cuatro grupos que son: los conceptuales, visuales, de relación y prácticos, “...que reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño” (p. 11). Se propone además a nivel gráfico diversas técnicas para obtener estructuras de repetición o *rappports*, se estudian las técnicas de repetición de supermódulos expuesta por el mismo autor, y a su vez, se busca un proceso con resultados que comuniquen un concepto adicional a la finalidad estética y evoquen los símbolos que conforman la identidad de las culturas inmigrantes en Barranquilla.

Partiendo de lo anterior uno de los tópicos claves que se abordarán en este estudio y que también sustentan el marco teórico es el relacionado con las culturas inmigrantes extranjeras en la ciudad de Barranquilla, por lo cual, es necesario hacer una breve explicación sobre algunos aspectos referentes a la noción de cultura que integre a la población de Barranquilla con las culturas inmigrantes como concepto presente en la propuesta gráfica. También se aborda el tema del símbolo y su importancia dentro de la identidad cultural, con el fin de generar una base conceptual que permita una clara comprensión de los términos.

Como primer aspecto cabe señalar que la población de Barranquilla por su ubicación geográfica es el producto del mestizaje de una diversidad de pueblos inmigrantes extranjeros y nacionales que llegaron a la región Caribe después de la independencia de Colombia. Esta inmigración se originó como consecuencia de la consolidación comercial, portuaria y ferroviaria presentada en esta ciudad durante la segunda mitad del siglo XIX. La mayor afluencia de inmigrantes extranjeros en la región se dio en las primeras décadas del siglo XX. Esta dinámica de incremento demográfico se debió a la ausencia de políticas claras y definidas de inmigración,

permitiendo así el arribo de europeos, norteamericanos y orientales que venían en busca de mejores oportunidades de trabajo. Estos nuevos grupos sociales lograron vincularse exitosamente a diversas actividades comerciales, ascender socialmente e integrar las élites locales, aportando con sus costumbres y creencias a la conformación de una sociedad multicultural con pluralidad de tradiciones étnicas, religiosas e ideológicas.

Al abordar el tema de las culturas inmigrantes y sus manifestaciones simbólicas, es menester configurar primeramente la connotación de cultura, la cual define el antropólogo británico Tylor (1958 citado en Phillip 2006) así: “... es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad” (p.60). El autor hace notar entonces que la cultura se aprende por medio de un proceso de enculturación en el cual el hombre como parte de una sociedad adquiere los hábitos, las creencias y las ideas de la comunidad en que se desarrolla, tomando los rasgos culturales que le son legados como parte de la herencia social a la que se halla expuesto.

Otra definición notable es la dada por el antropólogo Boas (1930), quien establece que “La cultura incluye todas las manifestaciones de los hábitos sociales de una comunidad” (p.74). Éste deja claro que cultura es un proceso de creación orgánica y viva y no una adaptación mecánica, observando también que dentro de un mismo hábitat pueden coexistir culturas con pautas diferentes.

También como noción de cultura, a propósito de esta pesquisa, es la expuesta por el antropólogo Geertz (1973 citado en Phillip 2006) quien “define la cultura como ideas basadas en el aprendizaje cultural y en símbolos. Las culturas – afirma él – son conjuntos de mecanismos de control: planos, recetas, reglas, construcciones, lo que los técnicos en ordenadores llaman programas para regir el comportamiento” (p. 60). Téngase en cuenta que dentro del aprendizaje cultural los símbolos juegan un papel relevante ya que son exclusivos del ser humano, y de su capacidad de aplicación depende cómo define el mundo, expresa sus sentimientos y establece juicios. Los sistemas de símbolos ayudan a un grupo social a guiar su comportamiento y percepciones a lo largo de su vida.

Además de los postulados mencionados, White (1959 citado en Phillip 2006) definió la cultura como dependiente de la simbolización:

*La cultura consiste en herramientas, implementos, utensilios, vestimenta, ornamentos, costumbres, instituciones, creencias, rituales, juegos, obras de arte, lenguaje, etc. ...tuvo su origen cuando los antepasados adquirieron la capacidad de simbolizar, es decir, de crear y dotar de significado una cosa o hecho, y, respectivamente, captar y apreciar tales significados. (p.64)*

Al analizar las diferentes visiones que cada autor propone con relación al concepto de cultura, se logra determinar la variedad

de factores que hacen parte de la tradición cultural de un grupo social, los cuales se convierten en un conjunto de símbolos compartidos que orientan la cosmovisión y la interpretación de la realidad que vive cada ser humano. Dentro de este contexto cabe traer a colación el concepto de identidad que lo define Hurtado (1995) como:

*Lo que da expresión a las culturas, y es el resultado de procesos históricamente acumulados que se arraigan en los pueblos y resisten el embate de los tiempos a pesar de influencias externas. La identidad da sentido a los pueblos y tiene que ver con la cosmovisión, el pensamiento simbólico, las relaciones sociales, es decir que hace referencia a la forma de ser de los pueblos. (p. 100)*

Según lo expuesto la identidad es lo que caracteriza a un pueblo, lo diferencia de otro e implica todos los elementos y expresiones que conforman su ser socio-cultural, dentro de estas manifestaciones se encuentran los símbolos, por lo que se hace necesario dejar claro este concepto relevante para esta investigación. Jung (1969) dice que:

*Lo que llamamos símbolo es un término, un nombre o aun una pintura que puede ser conocido en la vida diaria aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio. Representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros. ...Así es que una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Tiene un aspecto inconsciente más amplio que nunca está definido con precisión o completamente explicado. (p.20)*

Jung (1969) enfatiza en que el símbolo es una representación que emana del inconsciente, el cual posee un significado polisémico. El filósofo Pierce (1986 citado en Vitale 2009) definió al símbolo como un tipo de signo que se relaciona por convención con el objeto representado, incrementando su significado a través del uso:

*El símbolo es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el símbolo se interprete como referido a dicho objeto. ...De modo que un nuevo símbolo sólo puede nacer a partir de otros símbolos...Un símbolo, una vez que ha nacido, se difunde entre la gente. A través del uso y de la experiencia, su significado crece. (p.41, 43)*

De acuerdo a lo mencionado se puede concluir que el símbolo es toda aquella representación perceptible de las creencias, tradiciones, valores y comportamientos de un pueblo, los cuales se transmiten de generación a generación manifestando la identidad de una cultura. Desde los inicios de la historia de la humanidad se ha observado cómo los símbolos juegan un rol muy importante como medio de comunicación y registro, evidenciando la evolucionada capacidad humana de representar las experiencias de una manera creativa e imaginativa. Estos símbolos con el transcurrir del tiempo se cargan lentamente de significados, conservando su base formal pero transformando su contenido

simbólico para adoptar así múltiples formas expresivas que se convierten en mensajeros del pasado proyectados hacia el futuro.

Comprender el significado de símbolo es necesario para fundamentar su importancia como unidad básica del que se origina el proceso de diseño que se plantea, dicho proceso parte de una valoración de los recursos visuales seminales que componen los símbolos de las culturas inmigrantes de la ciudad de Barranquilla. Este tema se presenta como cimiento del que parte la propuesta visual debido a que en la actualidad no se logra apreciar en la elaboración de estructuras de repetición o rapports, motivos basados en una cultura que exprese identidad por medio de la representación de su estética. Situación que se ha venido observando a través del tiempo en el aula de clases en las propuestas planteadas por estudiantes de Diseño Gráfico, ya que se olvidan de articular el concepto y la forma, y así mismo de una búsqueda y aplicación de un tema que permita preservar el imaginario social. Lo anterior indica que los estudiantes no tienen clara conciencia crítica de los fenómenos socioculturales de su región.

Fenómeno dado como consecuencia de la globalización evidenciada en el ciberespacio, donde se pueden encontrar fácilmente y en ocasiones de forma gratuita bancos de imágenes que brindan diferentes tipos de opciones de recursos gráficos, como: estampados, ornamentaciones, texturas y fondos, que pueden ser aplicados tanto por diseñadores profesionales como aficionados, que recurren a patrones preestablecidos como soluciones a necesidades de diseño. Estas propuestas gráficas en su mayoría son composiciones de formas geométricas u orgánicas con una función claramente estética y decorativa, sin tener en cuenta su carácter comunicativo.

También en el mercado se ofrecen libros de estampados digitales y manuales que suministran paletas de muestras, que reflejan una visión práctica en la combinación de colores y motivos, agrupados en secciones como: moda, pop, déco, retro, natural, industrial, asiática, abstractos, geométricos y demás, enmarcando estas tendencias de acuerdo a su color y diseño. En dichos modelos, pocas veces se observa una creación de motivos inspirados en la interpretación de los símbolos tradicionales de una cultura, basados en su esencia estética y en su estilo visual.

La sociedad barranquillera posee carácter multicultural, y en la actualidad existe dentro de su población colonias de grupos inmigrantes nacionales y extranjeros que al establecerse en la región trajeron consigo sistemas de símbolos de gran riqueza visual, que constituyen parte de su imaginario colectivo, los cuales son merecedores de rescatar y preservar entre las generaciones actuales. La propuesta que se quiere lograr permitirá como función social inherente en todo trabajo de diseño, el reconocimiento y apropiación de los signos que hacen parte de los códigos visuales de las culturas inmigrantes extranjeras asentadas en la ciudad de Barranquilla, entre las cuales se encuentran: ingleses, italianos, árabes, alemanes, españoles, gitanos, franceses, chinos, japoneses, africanos y judíos, entre otros. Estos códigos visuales

están conformados por los diversos símbolos transmitidos de generación a generación legados por dichas culturas. Lo que evidencia su importancia como parte estructural de la identidad de un pueblo y que insertos en su tradición y memoria colectiva se convierten en el vehículo universal sobre el que se mueve el entendimiento humano.

### Metodología

La investigación a nivel descriptiva, se ha enmarcado en un diseño no experimental de tipo transversal, ya que los datos que se recolectarán parten de la observación de una situación desarrollada por los estudiantes, en su ambiente natural en el aula de clases, producto de la recolección de las categorías de interés, como son las fases de la metodología emergente diseñada para la construcción de patrones ornamentales, se recolectan una sola vez durante un tiempo y espacio único. Sampieri (2010), como lo es el espacio de campo en el curso Taller del Signo del programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe, segundo semestre, en los años 2011 y 2012.

La técnica que se empleará es la observación, ésta se le aplicará a la muestra 63 estudiantes, del curso Taller del Signo del programa de Diseño gráfico de la Facultad de Arquitectura Arte y Diseño de la UAC, para determinar el diagnóstico de la situación objeto de estudio. La población universo de este estudio esta conformada por los estudiantes de segundo semestre que cursan Taller del signo que son 135 estudiantes para el 2011-02, 77 para el 2012-01 y 104 para el 2012-02. De la población universo se tomará una muestra de 29 estudiantes para el 2011-02, 16 para el 2012-01 y 18 para el 2012-02 pertenecientes a los grupos C,

B1 y A1 respectivamente, para un total de 63 estudiantes, con un muestreo no probabilístico, según criterio de accesibilidad de la docente.

### Resultados y análisis

Para este artículo se muestran como referentes de análisis los trabajos de cultura judía, y parcialmente los de cultura árabe, italiana y española, para el catalogo. El resultado obtenido presenta la metodología de diseño para la creación de patrones ornamentales desarrollada con los estudiantes de Diseño Gráfico como necesidad de un diagnóstico que parte desde la experiencia personal del docente investigador y la revisión del plan de estudio vigente.

Como metodología de diseño para la creación de patrones ornamentales, se estableció unas fases producto del ejercicio académico realizado con los estudiantes de segundo semestre del curso de Taller del Signo del Programa de Diseño Gráfico de la UAC, en los años 2011-02 y 2012, donde al estudiante de forma individual se le asignó una cultura inmigrante de Barranquilla como tema para el diseño de su propuesta gráfica, en su ejecución se tuvo en cuenta la teoría de interpretación del lenguaje visual expuesta por el diseñador Wucius Wong y los estudios hechos por el diseñador Adrian Frutiger sobre el signo y la ornamentación, desarrollando:

1. Fase: Investigación.  
En esta etapa los estudiantes buscan información sobre las generalidades de la cultura asignada como son: origen, ubicación, creencias, aspectos sociales, económicos y políticos, costumbres, manifestaciones artísticas, simbología y

Muestra: 63 estudiantes	
TRABAJOS SELECCIONADOS	TRABAJOS NO SELECCIONADOS
56	7

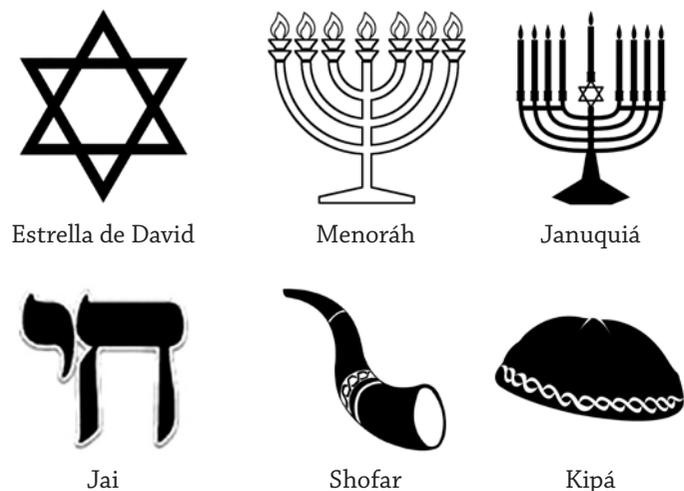
CULTURA	PARAMETROS DE DISEÑO PARA SELECCIÓN DE LOS TRABAJOS						
	CANT.	FORMA	ESPACIOS	ESTRUCTURA	FLUIDEZ	CONTRASTE	TEXTURA
ARABE	11	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ALEMANA	6	✓	✓	✓	✓	✓	✓
AFRICANA	8	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ITALIANA	8	✓	✓	✓	✓	✓	✓
JUDIA	6	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GITANA	6	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ESPAÑOLA	7	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CHINA	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
No. de los seleccionados	56	✓	✓	✓	✓	✓	✓

**Fuente:** Esquema de los parámetros utilizado por la autora durante la evaluación de los trabajos durante 2011-2012.

símbolos vigentes, con el fin de conocer las características de la cultura y proyectarlas a nivel gráfico.

Ver identificación de símbolos de la cultura Judía Fig. 1.

**Fig.1.** Símbolos de la cultura Judía.



Fuente: Google en símbolos judíos y en [http://es.all-free-download.com/vectores-gratis/vector-de-imagenes-predise%C3%B1adas/menorah\\_116092.html](http://es.all-free-download.com/vectores-gratis/vector-de-imagenes-predise%C3%B1adas/menorah_116092.html) y los dos últimas vectorizadas por estudiantes

2. Fase: Registro y análisis gráfico de símbolos. El estudiante procede a seleccionar 6 símbolos tradicionales de la cultura a los cuales les realizará el análisis gráfico y de significado, utilizando para ello una ficha de observación, donde se analizaran los elementos de diseño que los componen, tales como:  
 Visuales: color, textura, forma, antropometría estructural (medidas en cuanto a proporción) y tipología (clase de símbolo). De relación: posición, dirección, gravedad y espacio. Comunicacionales: representación, significado y función. Ver Ficha de Observación A1.
3. Fase: Identificación de similitudes y arquetipos. De acuerdo a lo analizado se registran las conclusiones a nivel de las similitudes encontradas estableciéndose las características en común en cuanto a figura, línea, color, grosor, dirección, textura, proporción, entre otros. Además se identifica a nivel de forma los arquetipos (patrón o modelo original y primario del cual se derivan otros elementos) para luego introducir al estudiante en la ideación del signo. Ver Ficha de Observación A2.

Ficha de Observación A2.

1. **Similitudes:** Son las características similares encontradas al comparar diferentes símbolos y pueden ser a nivel de figura, línea, color, grosor, dirección, textura, proporción, etc.

No.	SIMILITUDES
1	Están conformados por figuras geométricas.
2	Proporción con medidas matemáticas.
3	Divisiones que se superponen.
5	Manejan un eje central.
6	Compuestos por líneas curvas y rectas.
7	En su mayoría son símbolos simétricos.

2. **Arquetipos:** Son las formas que se encuentran en el subconsciente colectivo, modelo o patrón original y primario del cual otro objeto o forma se deriva.

ARQUETIPOS		

ARQUETIPOS	

**Fuente:** Elaborado por la autora.

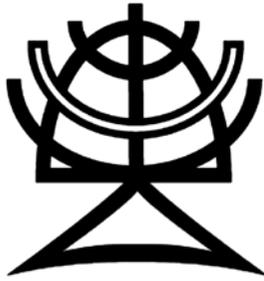
4. Fase: Proceso de creación del signo, motivo o módulo. De acuerdo con los datos recopilados y el análisis realizado, se inicia el proceso de bocetación del nuevo signo desarrollando una exploración morfológica a través de la reorganización de los arquetipos encontrados atribuyéndole las características similares identificadas, seguidamente se equilibra el signo en una retícula o cuadrícula para que este quede proporcionado. Posteriormente se realiza una tabla donde se ofrezca una composición de muchas de las posibilidades de interpretación de la imagen, en estas variaciones de la representación del signo se muestran cambios en el grosor de la línea, final del trazo y contraste positivo-negativo, con el fin obtener diferentes opciones en la apariencia del signo seleccionado. Ver creación del signo de la cultura Judía Fig. 2.

Ficha de Observación A1.

SIMBOLO	DENOMINACIÓN: Estrella de David
	ELEMENTOS COMUNICACIONALES
	<p><b>SIGNIFICADO:</b> Es un potente símbolo de la identidad judía, y como hexagrama representa la interacción de lo Divino con lo terreno. Tiene fuertes vínculos con la Kábala y algunas veces se le llama el Sello de Salomón, o la Estrella de la Creación. Simboliza la unión de las tribus de Israel.</p>
<p><b>FUNCIÓN:</b> El propósito de este símbolo es recordar o plasmar en una imagen el redimir lo que el enemigo (en el contexto bíblico Satanás) robo, en un sentido espiritual. Se le llama sello de salomón por el uso como escudo en el ejército de salomón.</p>	
<p><b>REPRESENTACIÓN:</b> A nivel de forma su representación es abstracta, representa la formación que tomaban las 12 tribus de Israel rodeando al tabernáculo, son seis líneas entrelazadas y seis ángulos por lo que cada uno de estos elementos corresponde a las 12 tribus de Israel.</p>	
<b>ELEMENTOS VISUALES</b>	
<p><b>FORMA:</b> Es una superficie bidimensional, geométrica, construida matemáticamente. La interrelación de la forma es de penetración, igual que en la superposición, pero ambas formas parecen transparentes. No hay una relación obvia de arriba y debajo entre ellas, y los contornos de ambas formas siguen siendo enteramente visibles.</p>	
<p><b>COLOR:</b> Este símbolo en algunas ocasiones lo utilizan de color azul, pero por regla general se maneja como forma positiva en la cual la figura se percibe como ocupante de un espacio el cual es el fondo. Tomando como color el de la superficie donde es colocado.</p>	<p><b>TEXTURA:</b> Su textura es visual, estrictamente bidimensional. En ocasiones también posee una textura táctil que esta subordinada a la superficie en la que es aplicado. Dado por una textura natural asequible. Se mantiene la textura de los materiales. Tales materiales, que pueden ser papel, tejidos, ramas, hojas, arena, hilos, etc., son cortados, rasgados o fijados a una superficie, en donde no se realiza esfuerzo alguno por ocultar el material.</p>
<p><b>TIPOLOGÍA:</b> Este símbolo se puede clasificar dentro del símbolo arquetipo, ya que es transmitido de generación en generación y contiene numerosas asociaciones enseñadas o adquiridas y que son fácilmente comunicables por el hecho de ser familiares a todos los que participan de esta cultura común.</p>	
<p><b>ANTROPOMETRÍA ESTRUCTURAL (medidas en cuanto a proporción):</b> La proporción de la figura es equilibrada y simétrica, con una tendencia hacia lo estático, utiliza líneas gruesas y a nivel estético no es una figura pesada.</p>	
<b>ELEMENTOS DE RELACIÓN</b>	
<p><b>DIRECCIÓN:</b> El símbolo visualmente indica un eje central, el cual es ilusorio pero por estar enmarcado en un hexágono hace énfasis en éste y a su vez las puntas de los triángulos indican diferentes direcciones que se desprenden de un centro, presentando una atracción hacia los bordes.</p>	
<p><b>POSICIÓN:</b> Su posición es central y equilibrada.</p>	
<p><b>ESPACIO:</b> El espacio es negativo, porque rodea a una forma positiva. Este espacio negativo puede ser identificado como una figura negativa, la cual esta oculta en el fondo. También es liso, porque la forma parece reposar sobre el plano de la imagen y es paralela a él.</p>	
<p><b>GRAVEDAD:</b> La gravedad del símbolo es estable y liviana, pero las puntas también generan un poco de tensión y atracción hacia los bordes.</p>	

Fuente: Elaborado por la autora

**Fig.2.** Creación de signo cultura Judía.



**Fuente:** Elaborado por la estudiante Yolima Andrades Salinas.

1. Fase: Diseño del supermódulo.  
Con la propuesta final del signo se continúa a duplicarlo cuantas veces sea necesario, en busca de la conformación de un motivo diferente generado de la repetición del signo inicial, se utilizan las teorías de interrelación de formas: distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección y coincidencia, estudiada por el diseñador Wucius Wong (1986), además del cambio de tamaño y posición. En esta fase se generan una serie de posibles soluciones para la creación de la estructura de repetición. Ver diseño del supermódulo de la cultura Judía Fig. 3.

**Fig.3.** Diseño del supermódulo cultura Judía.

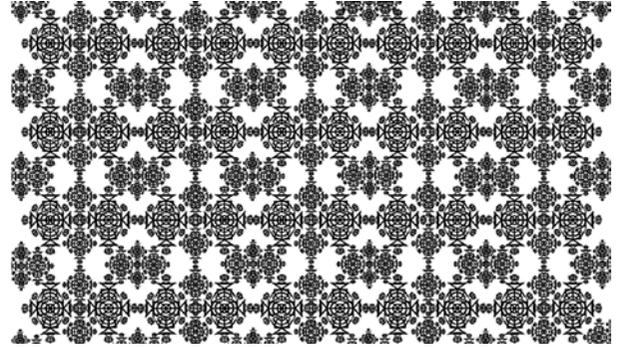


**Fuente:** Elaborado por la estudiante Yolima Andrades Salinas.

2. Fase: Diseño del patrón de ornamentación.  
Finalmente con el supermódulo creado se procede a diseñar un patrón de repetición o rapport, teniendo en cuenta los elementos de diseño como: forma, repetición, estructura, gradación, radiación, anomalía, contraste, concentración, textura y espacio. En esta fase cabe citar a Frutiger (1981) quien asegura que: “El signo alineado con fines ornamentales se oculta como unidad y se convierte por completo en parte de una estructura” (p.47). El diseñador resalta la importancia de que el signo debe perder su carácter autónomo dentro de la trama estructural para poder obtener un buen diseño ornamental, además debe prestársele debida atención a la expresión de los espacios interiores e intermedios, que dan lugar al nacimiento de otras figuras (positivo-negativo). Para lograr una adecuada ornamentación el diseño debe ser fluido, no se debe

encontrar con facilidad una estructura fija y tampoco dejar en evidencia la unidad de repetición. Ver diseño del patrón de ornamentación de la cultura Judía Fig. 4.

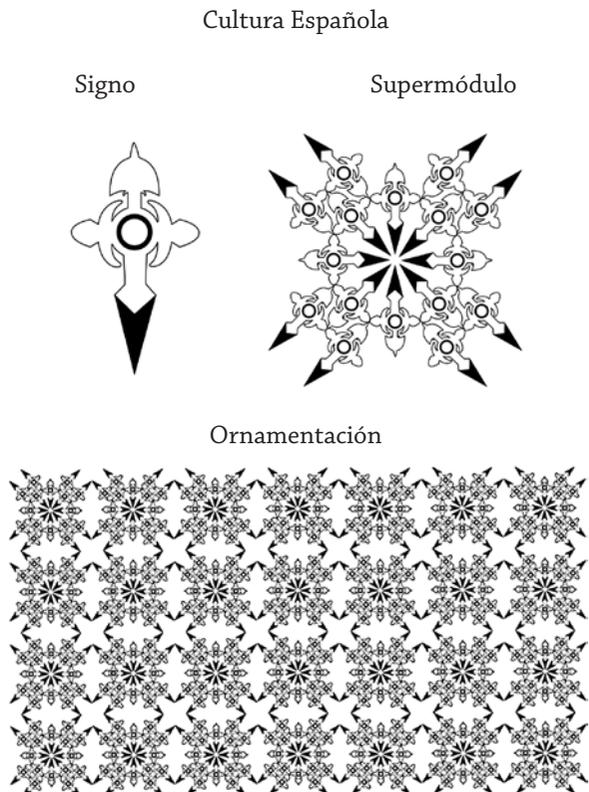
**Fig.4.** Diseño del patrón de ornamentación cultura Judía.



**Fuente:** Elaborado por la estudiante Yolima Andrades Salinas.

Con el desarrollo de las fases expuestas, se implementa la propuesta metodológica, basada en los símbolos de las culturas inmigrantes extranjeras que se asentaron en la ciudad de Barranquilla, obteniéndose como producto un catálogo de patrones ornamentales de los estudiantes del curso Taller del Signo en el programa de Diseño Gráfico. Ver propuestas para el catalogo de patrones ornamentales Fig. 5.

**Fig. 5.** Propuestas para el catalogo de patrones ornamentales.



**Fuente:** Elaborado por el estudiante David Barrera.

Cultura Italiana

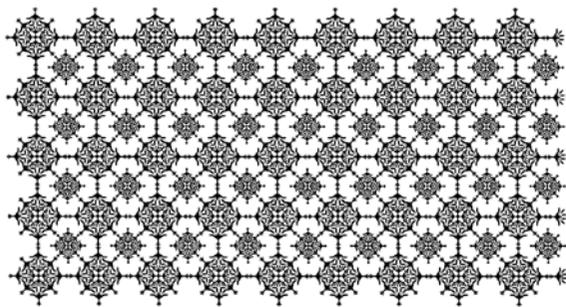
Signo



Supermódulo



Ornamentación



Fuente: Elaborado por el estudiante Juan C. Aristizabal.

Cultura Árabe

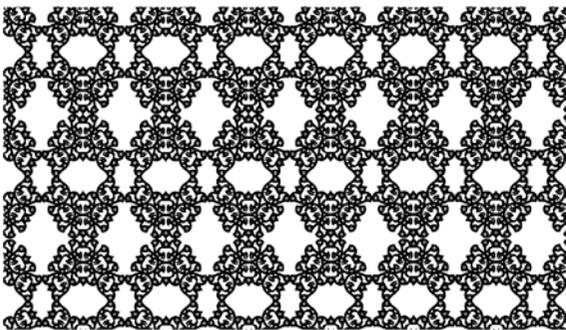
Signo



Supermódulo



Ornamentación



Fuente: Elaborado por la estudiante Victoria Sandoval.

Conclusiones

Partiendo de lo anterior se establecen las siguientes conclusiones sobre los resultados del catálogo y la metodología para el desarrollo académico de diseños ornamentales acorde a lo cultural:

- Al sistematizarse la fundamentación teórica de la propuesta de estudio se pudo establecer la necesidad de plantear una metodología que permita la obtención de resultados gráficos creados bajo un concepto y una didáctica para su aprendizaje con calidad, donde no solamente se tenga en cuenta lo estético sino también el carácter comunicativo y dentro de éste la identidad cultural.
- La metodología aplicada hasta el momento resulta acertada ya que con ella se precisan las fases para obtener estructuras de repetición generadas a partir de símbolos, como solución para brindar opciones desde el entorno que contemplen aspectos de la cultura, necesarios de rescatar, preservar y que constituyen el imaginario colectivo de un pueblo.
- Con este estudio se obtuvo, como lo muestran las figuras expuestas, un producto tipo catálogo de diseños de patrones ornamentales basados en las culturas inmigrantes extranjeras en la ciudad de Barranquilla, que comunican su riqueza cultural aunada en su identidad gráfica, desde la construcción de los estudiantes del curso taller del signo, de un programa de Diseño Gráfico.

Referencias

- Ambrose, G. Harris, P. (2010). *Metodología de diseño*. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño.
- Anvil Graphic Design. (2007). *Diseño de estampados*. Barcelona: Blume.
- Ausubel, D (1970). *La teoría del aprendizaje significativo*. Recuperado de: [http://www.wikilearning.com/tutorial/teorias\\_del\\_aprendizaje\\_ausubel\\_la\\_teoría\\_del\\_aprendizaje\\_significativo/12263-6](http://www.wikilearning.com/tutorial/teorias_del_aprendizaje_ausubel_la_teoría_del_aprendizaje_significativo/12263-6)
- Bowles, M. Isaac, C. (2009). *Diseño y estampación textil digital*. Barcelona: Blume.
- Bruner, J. (1972). *El Proceso de la Educación*. México: U.T.E.H.A.
- Cole, D. (2008). *Estampados*. Barcelona: Blume.
- Concepción, R, Rodríguez, F, (2005). *El rol del profesor y sus estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Cuba: Ediciones Holguín
- Costa, J. (2008). *Diseñar para los ojos* (2ª Ed.). Argentina: Costa punto com editor.

- De la Torre, G. (1992). *El lenguaje de los símbolos gráficos*. México: Noriega Editores.
- Durán, A. Fernández, K. (2007). *Cultura textura*. Barcelona: Index Book.
- Fontana, D. (2003). *El lenguaje de los símbolos*. Barcelona: Blume.
- Frascara, J. (1997). *Diseño gráfico para la gente*. Argentina: Ediciones Infinito.
- Frutiger, A. (2002). *Signos, símbolos, marcas y señales* (8ª Ed.). México: G. Gili. S.A.
- Gill, B. (2004). *Graphic Design as a Second Language*. Victoria: Images Publishing Dist Ac.
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, C. Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª Ed.). Perú: Mc Graw Hill.
- Hurtado, L. (1995). *Antropología cultura y comunicación*. Bogotá: Unisur.
- Jung, C. (1969). *El hombre y sus símbolos*. Madrid: Aguilar.
- Leontiev, A. N. (1981). "Actividad, conciencia, personalidad". La Habana: Pueblo y educación.
- Nairobi, Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura. (1976). *Informe de las resoluciones aprobadas en la conferencia general*. Paris: Autores.
- Phillip, C. (2006). *Antropología Cultural* (11ª Ed.). España: Mc Graw Hill.
- Talízina, N. (1988). *Psicología de la Enseñanza*. Moscú: Editorial Progreso.
- Talízina, N. (1992). *La formación de la actividad cognoscitiva de los escolares*. México: Ángeles Editores
- Vigotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica
- Villalón Donoso, J. (2005). *Historia de Barranquilla*. Barranquilla: Uninorte.
- Villarini, J, A. (2003). Teoría y pedagogía del pensamiento crítico. *Perspectivas psicológicas*. 3-4. Recuperado de: <http://www.scribd.com/doc/20979167/>
- Vitale, A. (2002). *El estudio de los signos Peirce y Saussure*. Argentina: Eudeba.
- Wong, W. (1986). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional* (5ª Ed.). Barcelona: Gustavo Gili. S.A.