

Ministerio de Comercio, Industria y Turismo
artesanías de colombia s.a.

Proyecto: Valle del Cauca en busca de su identidad artesanal.

[Taller 2. Diseño y determinación de referentes para aplicaciones de Color]

Operador
Fundación para la Orientación Familiar – FUNOF

Créditos Institucionales
Artesanías de Colombia

Ana María Frías Martínez
Gerente General

Diana Marcela Pombo Holguín
Subgerente de Desarrollo y Fortalecimiento del Sector Artesanal

María Paula Díaz del Castillo
Profesional de Gestión

María Gabriela Corradine Mora
Profesional de Gestión

Taller 2

Diseño por referentes y aplicaciones del Color

Proyecto: Fortalecimiento Parque
Artesanal Loma de la Cruz
Fase 2

Que es un Referente?

- Un punto de partida
- Una inspiración
- Un modelo o patrón

Clases de referentes

- Referente Geográfico
- Referente Cultural
- Referente Ancestral
- Referente Formal
- Referente de Técnica

Referente Geográfico: Se toma como punto de partida la realidad física. Se dibuja el exterior.

- Formas de la naturaleza
- Iconos geográficos
- Animales



Referente Geográfico:



Referente Cultural: Se toma como punto de partida las expresiones culturales, las tradiciones.

- Eventos y ferias.
- Personajes representativos.
- Mitos, leyendas, Religión.





Máscara ceremonial,
Cametsa Biya, Visión
Arte, Sibundoy,
Putumayo.



Coyongos portaclips ¡Vuelven los coyongos desde el río Magdalena!
Inspirados en una danza del Carnaval, del río, que está en peligro de desaparecer. Por la conservación de nuestro patrimonio natural y cultural, ¡adapta un Coyongo!



Cocas carnavaleras ¡El Carnaval se nos sube a la cabeza! #Alaorden
Cocas artesanales inspiradas en el #Descabezado y el Carnaval de
Barranquilla. Sujeto a disponibilidad. Detalles Tipo Producto, Artesanía
Diseño Caribe para Turismo, Juegos, Expresión, Fiestas...

Referente Cultural:



Referente Ancestral: Se tiene en cuenta el acervo cultural de una comunidad. Se investiga su iconografía y técnicas



Referente Ancestral:



Referente Formal: Se toma como punto de partida formas particulares.



Referente Formal:



Referente de técnica:

Se tiene en cuenta una técnica en particular, para nuevas aplicaciones o nuevos materiales.



- Cestería, Tejeduría

Referente de técnica:

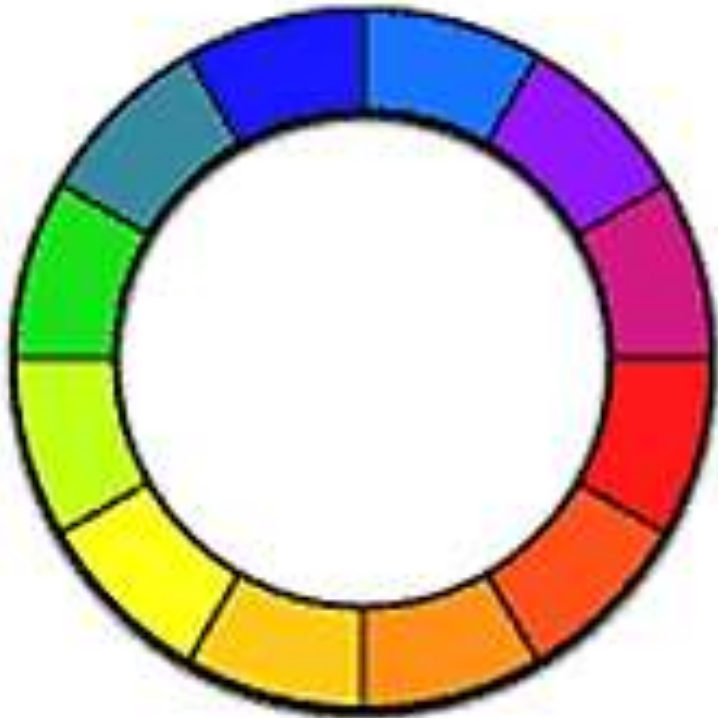




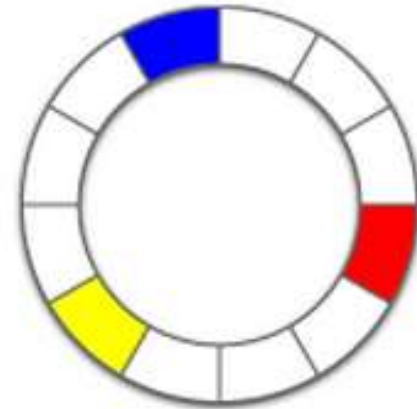
Referencias: Grupos sociales, características del consumidor.

- Punketos
- Hipsters
- Rastas
- Niños
- Adultos
- Indígenas
- Rockeros
- Personas laboran en oficina
- Emos
- Extranjeros
- Ecologistas
- Estudiantes
- Ancianos
- LGBTI
- Afrocolombianos

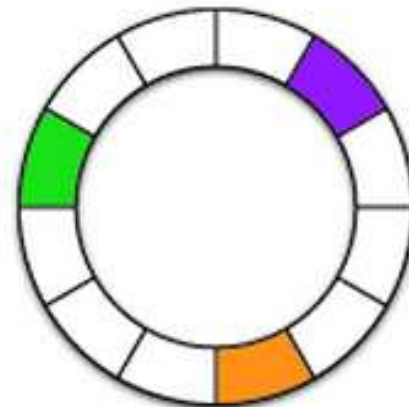




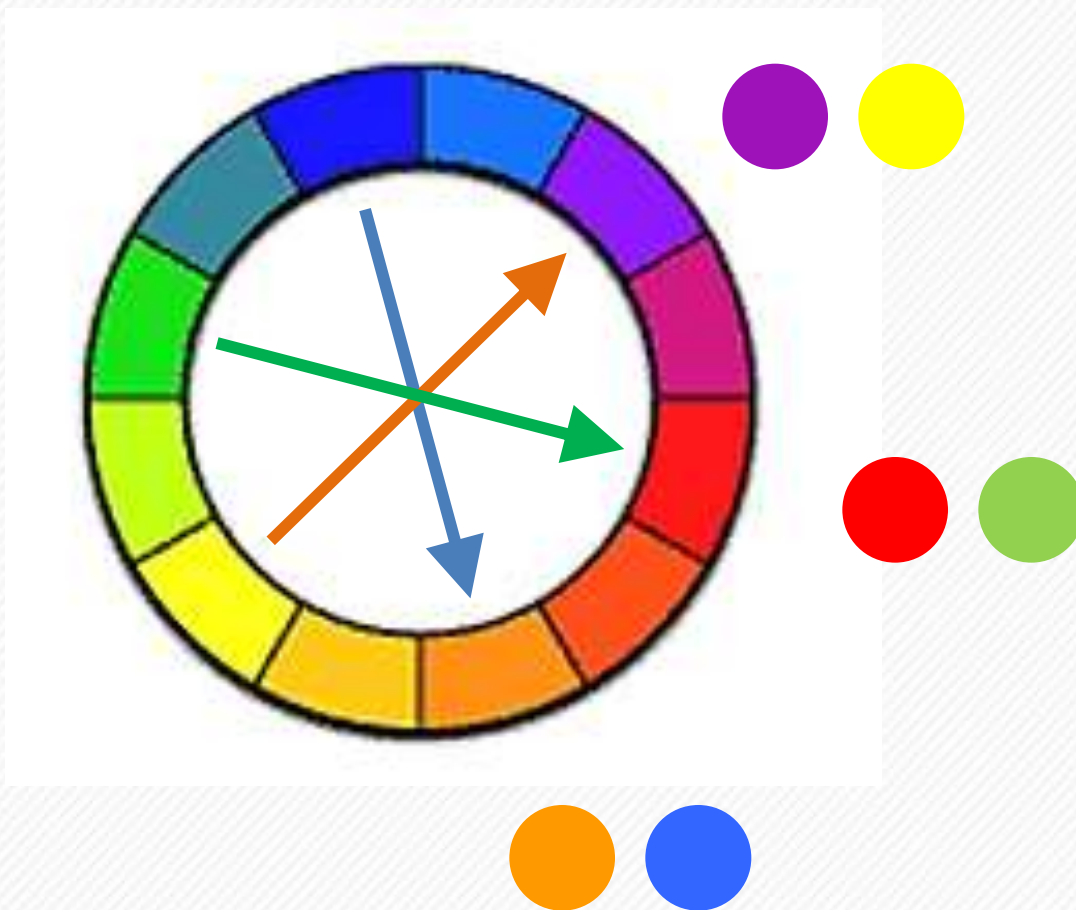
Colores Primarios



Colores Secundarios



Colores Opuestos



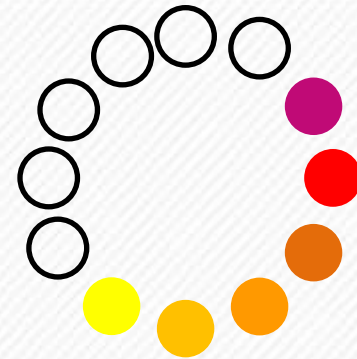
Colores Neutros

Marrones



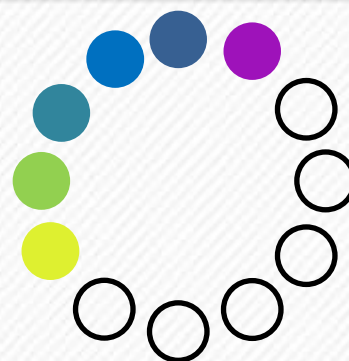
Grises





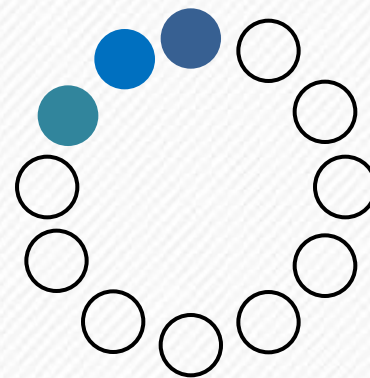
Cálidos





Fríos

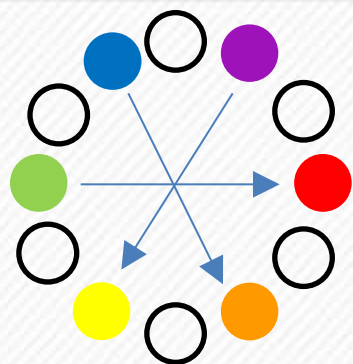




Monocromático



Esquemas de Color



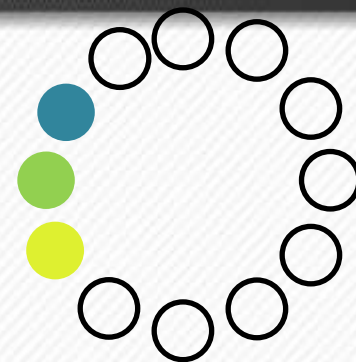
Complementario



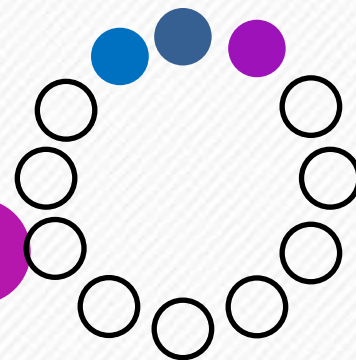
Esquemas de Color

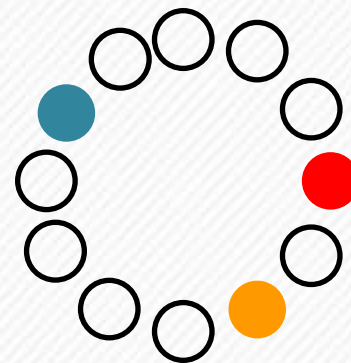


Análogo



Análogo



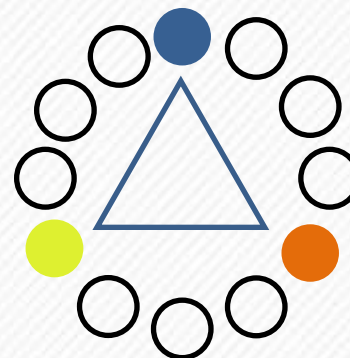
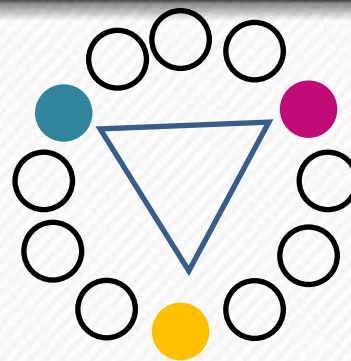


Complementario dividido





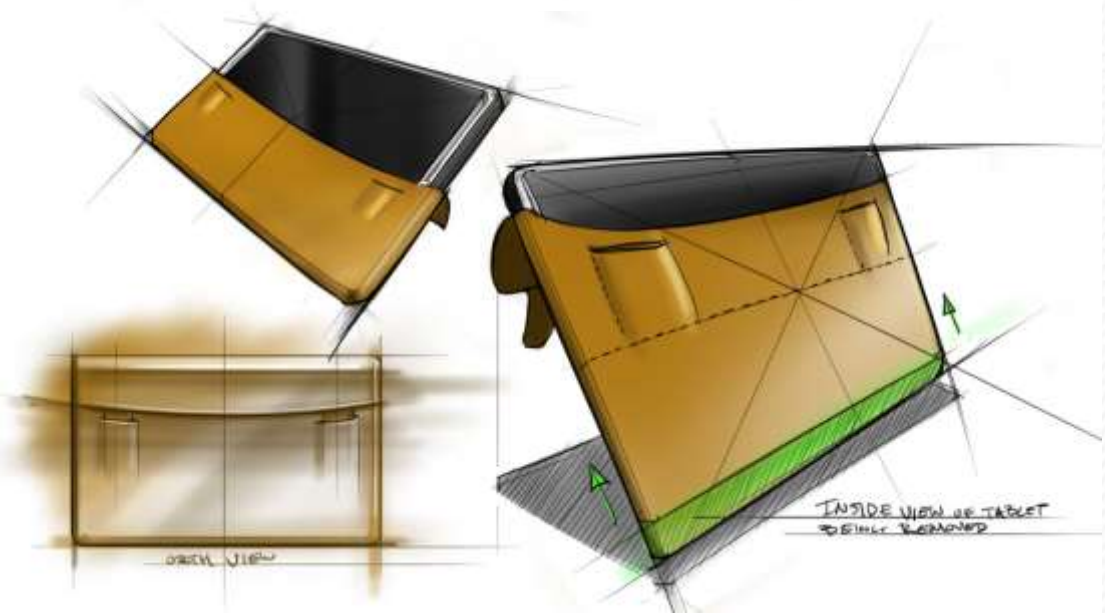
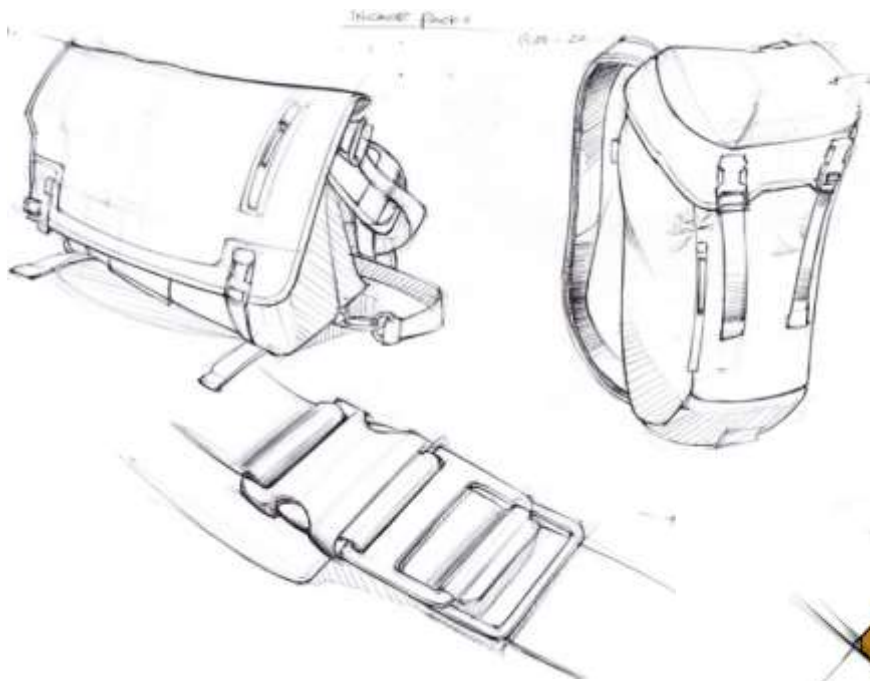
Triaxial





Moderado





TALLER No. 2

Diseño por referentes y Aplicaciones del Color

El contenido del taller 2 es un complemento a las temáticas tratadas en el taller 1, donde se pretende concluir temas referentes a fundamentos de diseño y desarrollo de procesos creativos. La dinámica del presente taller será por medio de exposición de los diseñadores, participación de los artesanos y ejercicios prácticos donde se aplicará lo aprendido.

Temática a tratar:

1. Diseño por referentes
2. Procesos creativos
3. Conceptos de aplicación del color
4. Aplicaciones novedosas de la artesanía OPCIONAL

Metodología:

1. Se mostrará a los artesanos por medio de una exposición, como el diseño por referentes un es buen punto de partida para lograr una identidad, ya que este es uno de los problemas que presenta la comunidad de artesanos de la loma de la Cruz: "Falta de identidad tanto colectiva como individual".

Material de apoyo: Diapositivas digitales

Objetivos: Interiorizar en los artesanos la importancia de desarrollar productos con una fuerte identidad cultural, para que por medio de estos ellos puedan ser reconocidos como centro artesanal.

Tiempo estimado: 30 minutos

2. Retomando los conceptos del punto anterior se desarrollará un ejercicio práctico, donde los artesanos podrán aprender a generar ideas y conceptos de forma creativa en torno a referentes específicos. En esta actividad se aplicarán técnicas de desarrollo de la creatividad.

Material de apoyo: Papel en pliegos, marcadores, papel carta.

Objetivos: enseñar a los artesanos algunos procesos creativos para la diversificación en el diseño de los productos que ofrecen. Reforzar el tema de identidad, forzandolos a generar conceptos que los identifiquen como colectividad.

Tiempo estimado: 30 minutos.

3. Se enseñarán conceptos básicos de aplicación del color por medio de un ejercicio práctico donde ellos mismo irán construyendo el círculo cromático, e irán reconociendo los diferentes esquemas de color y sus respectivas relaciones. como complemento se identificarán colores en relación a los tipos de consumidores, la psicología del color y naturaleza de los objetos, mediante ejemplos y participación activa de los artesanos.

Material de apoyo: Formato de círculo cromático, papeles de colores, cinta adhesiva.

Objetivos: Enseñar a los artesanos como hacer combinaciones balanceadas de color, de acuerdo al producto que elaboran, su función y su comprador.

Tiempo estimado: 40 minutos

4. Con una exposición digital mostrar a los artesanos aplicaciones de los conceptos estudiados en este taller: Diseño por referentes y aplicaciones de color.

Material de apoyo: Diapositivas digitales

Objetivos: apropiación del conocimiento

Tiempo estimado: 20 minutos

NOTAS

- Este último punto puede ser opcional, pues por falta de tiempo de pronto no alcanzamos a desarrollarlo, otra opción es presentarlos al final de cada exposición de forma muy rápida, la intención es mostrar la aplicación de los conceptos.