



artesanías de colombia

cda
centro de
desarrollo
artesanal

Taller de creatividad

2008

Crear

Invención

Engendrar

Producir

Dar luz

Proceso dinámico

Capacidad para encontrar relaciones entre experiencias antes no relacionadas y que se traducen en nuevos esquemas mentales, que pueden ser ideas o nuevos productos.

1. Aplicar experiencias anteriores
2. Combinar con nuevas estructuras



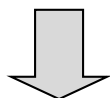
Solución a un problema

FASES DEL PROCESO CREATIVO:

<i>PREPARACION</i>	<i>INCUBACION</i>	<i>COMPRENSION</i>	<i>VERIFICACION</i>
Se reúnen conocimientos y experiencias sin ponderar lo que puede o no puede ser importante	Consideración inconsistente del problema y búsqueda de la solución. Exige tolerancia mientras se da la solución	Etapa de visión. La información acumulada se transforma en un conocimiento claro y coherente	Se comprueba, examina, configura y se comunica, transformando la visión subjetiva a formas simbólicas objetivas



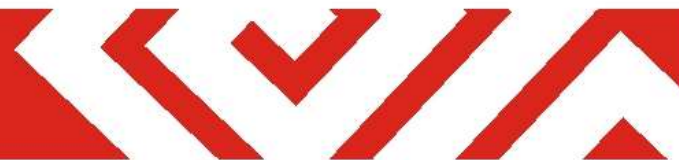
CREACION COMPARTIDA DISEÑADOR - ARTESANO



Asegura la permanencia
y la adaptabilidad de las
propuestas



Es una estrategia que le permite al diseño socializarse en una dimensión más humana con el artesano, el producto, el proceso y la cultura de donde nace la artesanía.



El artesano encuentra en estos espacios la posibilidad de manifestar su pensar, intercambiando ideas, conceptos, vivencias, e inquietudes.

Es un espacio espontáneo de comunicación e interacción, de reflexión y auto pertenencia.





ROL DEL DISEÑADOR EN UN TALLER DE CREATIVIDAD

El diseñador no debe relegar la responsabilidad de las propuestas sobre el artesano

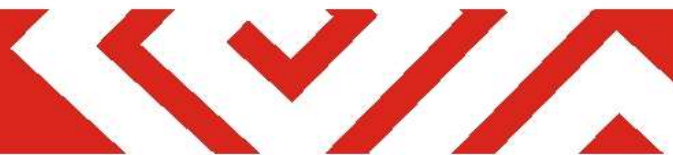


debe ser un facilitador del proceso

El diseñador debe brindar criterios para que el artesano genere su propia capacidad de juicio



permitiéndole asumir riesgos y responsabilidades



ROL DEL DISEÑADOR EN UN TALLER DE CREATIVIDAD

El diseñador debe:

- ORIENTAR
- GUIAR
- APORTAR
CONOCIMIENTOS E
INFORMACION



*Artesano desarrolle
habilidades críticas*





ROL DEL DISEÑADOR

El diseñador debe:

- *RESPETAR*
- *VALORAR*
- *IMPULSAR*

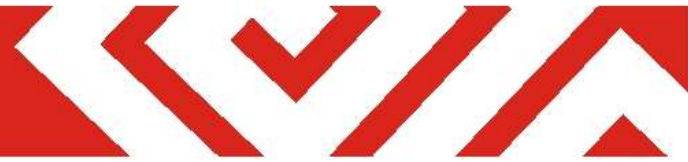




Metodología

1. Investigación
2. Identificación de referentes
3. Diagnóstico de diseño
4. Mecánica del taller
 1. Experimentación
 2. Texturas
 3. Conceptualización de la colección

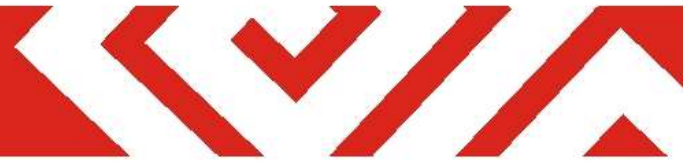




Referente:

Es aquello que se toma como punto de partida en un proceso de diseño





Situación actual en términos de productos existentes o con posibilidad de desarrollo.

Productos del Carnaval

Carrozas
Minicarrozas
Disfraces
Murgas
Comparsas
Personajes

Mercado local /
usuario regional /
nacional /
internacional

Productos para el Carnaval

Gafas / Antifaces
Pañoletas
Talco / Cosmético
Bebidas / Comidas
Gorras / Visceras

Mercado local /
usuario regional /
nacional /
internacional

Productos desde el Carnaval

Objetos de Diseño que
basan su concepto en el
Carnaval:
A nivel formal y Funcional
Se elaboran bajo las
condiciones técnico
productivas del Carnaval y
de la región

Mercado
local/nacional/intern
acional /

El Proceso de Diseño



Definición general del problema o necesidad a resolver desde el Diseño

¿Qué voy a hacer?

Una familia de productos (funcionales, decorativos, etc.)

Un producto icónico (símbolo).

Un producto del, para o desde el carnaval.

¿Para qué?

Para generar una empresa / actividad productiva alrededor del carnaval

Para elevar el nivel de vida de los individuos involucrados en la actividad creativa que implica el carnaval

Para ampliar la trascendencia del carnaval como evento cultural

¿Por qué?

Por el potencial del carnaval como generador de actividad productiva



Definición general del problema o necesidad a resolver desde el Diseño

¿Quién?

Actores creativos del carnaval (productores).

Usuario correspondiente al tipo de producto(s) a desarrollar (consumidores).

¿Dónde?

Lugar de producción (talleres).

¿Cómo?

Técnicas relacionadas con el carnaval. Tecnologías disponibles en la región.





Tipologías existentes

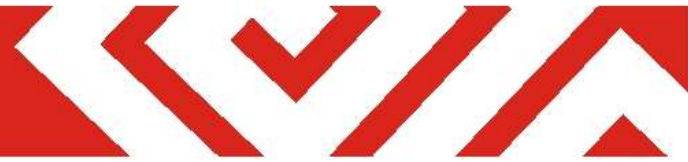
Situaciones o eventos donde existen productos similares

Carnaval de Rio / Carnaval de Venecia / Carnaval de Barranquilla

Carnaval de Viareggio / Carnaval de Nueva Orleans

Identificación de elementos, objetos, personajes que representen cada uno de estos eventos en términos, iconográficos y simbólicos

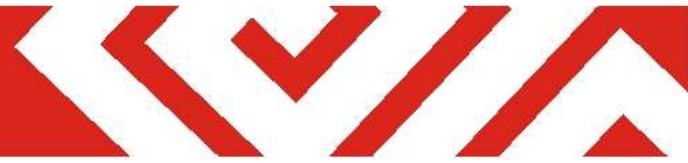
Experimentación



cda
centro de
desarrollo
artesanal



Experimentación

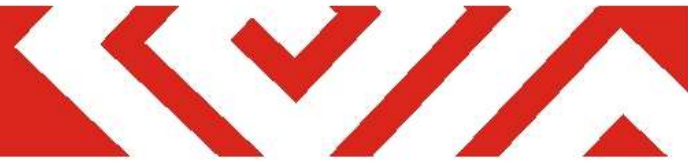


artesanías de colombia

cda
centro de
desarrollo
artesanal



Experimentación



artesanías de colombia

cda
centro de
desarrollo
artesanal



Requerimientos de diseño

Según el tipo de producto seleccionado (familia de productos, producto icónico, producto del, para o desde el carnaval) se plantean los requerimientos necesarios en su diseño (proyectación) a nivel formal y funcional.

El Proceso de **Diseño**

Requerimientos formales:

Referentes formales (personaje del carnaval = marimonda)

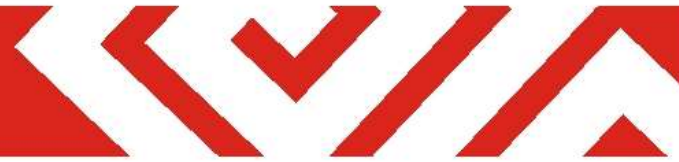
Requerimientos Funcionales:

Ejemplo:

Tipo de mobiliario auxiliar (perchero / solterón)

Dimensiones requeridas

Acabados, materiales y procesos



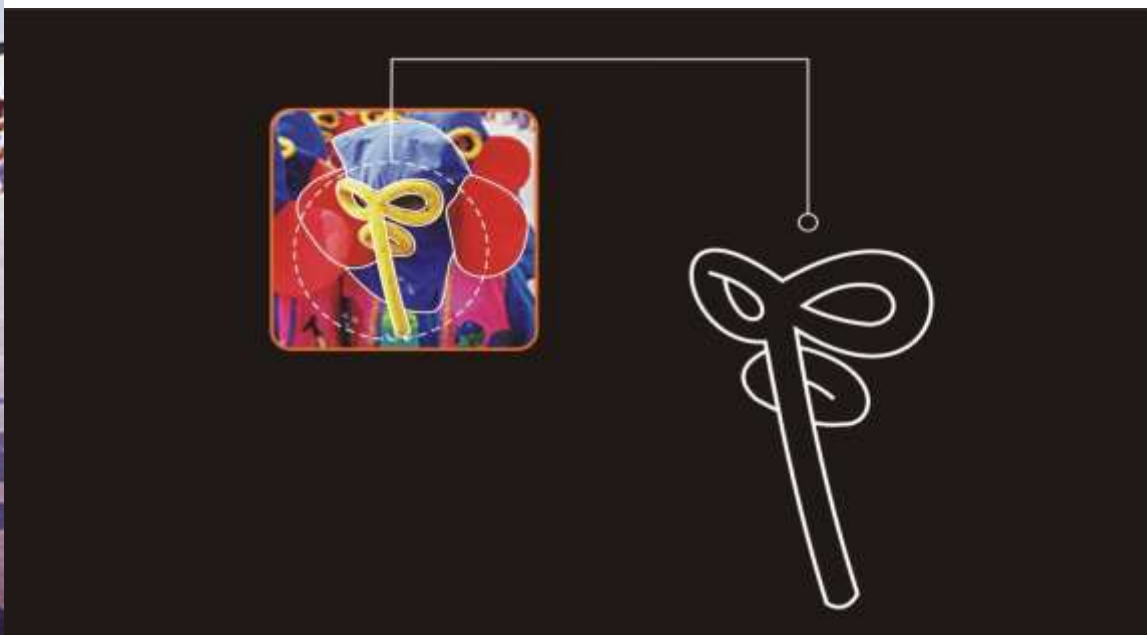
Requerimientos de Diseño

producto icónico, desde el Carnaval de Barranquilla
(mobiliario auxiliar)

El Proceso de Diseño

Ejemplo:





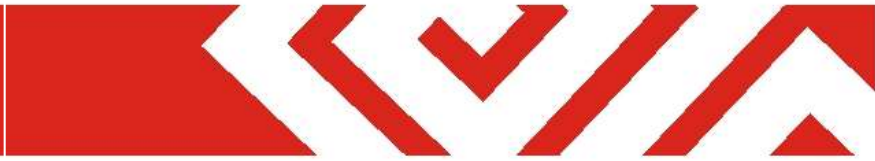
Requerimientos Funcionales

Dimensiones: Altura 1.50 cms

Materiales: madera, estructura metálica

Técnicas y procesos: talla usada en máscaras, varilla estructural doblada y soldada.

Acabados: pintura aplicada en máscaras



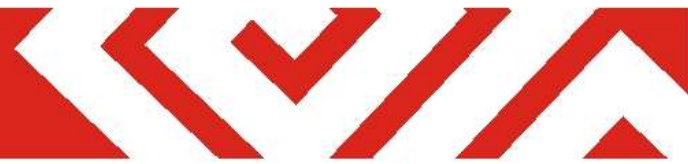
Proyectación

Abstracción formal de la marimonda en sus elementos básicos para la proyectación de un elemento de mobiliario auxiliar (perchero)

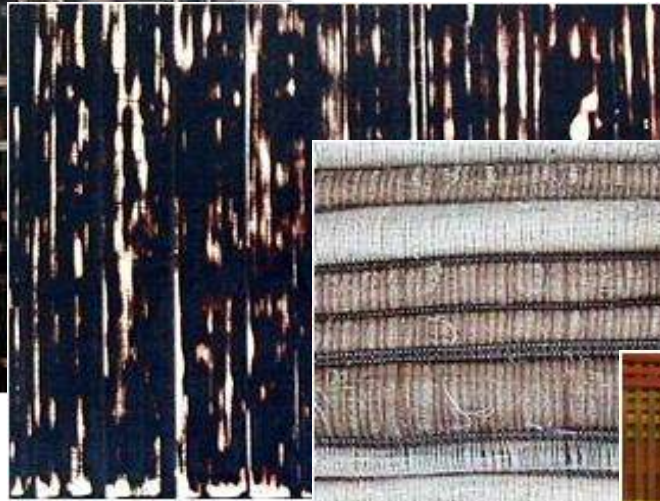
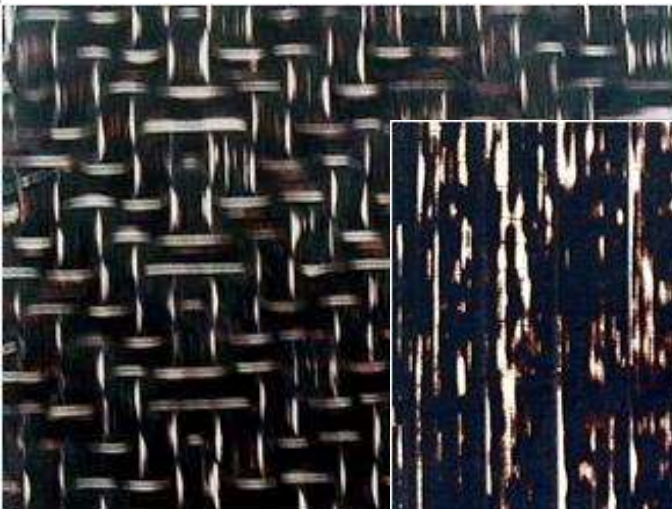
El Proceso de Diseño

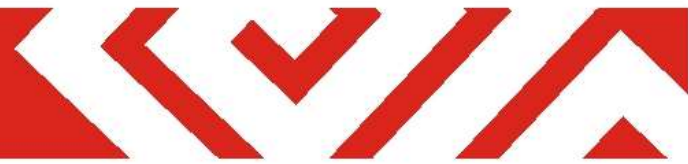
Ejemplo:



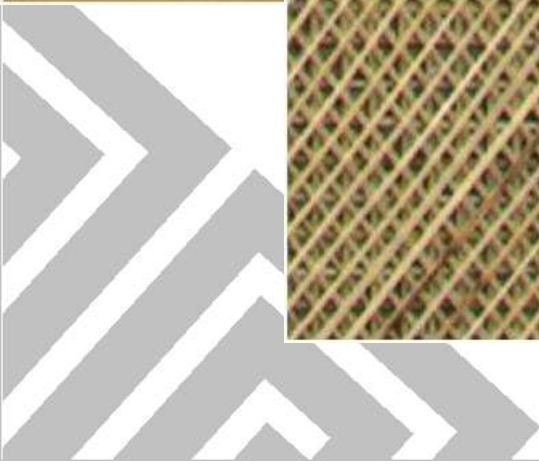
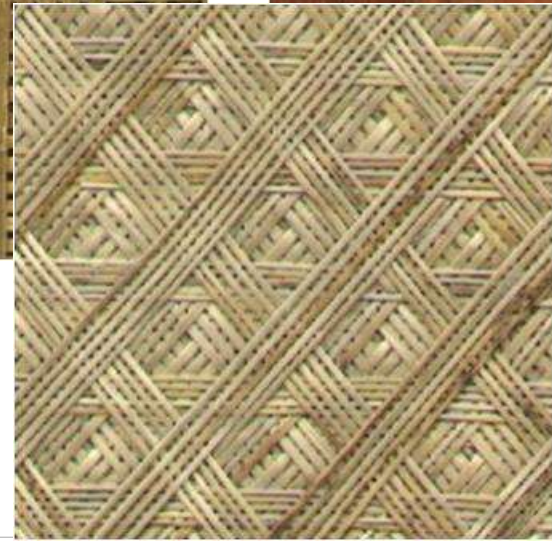
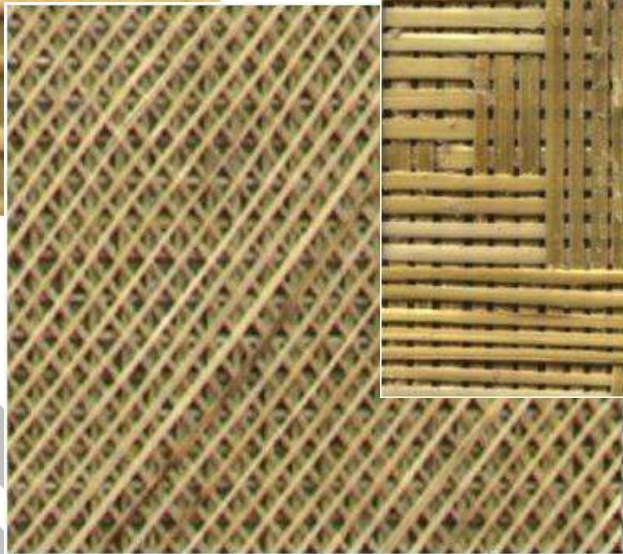
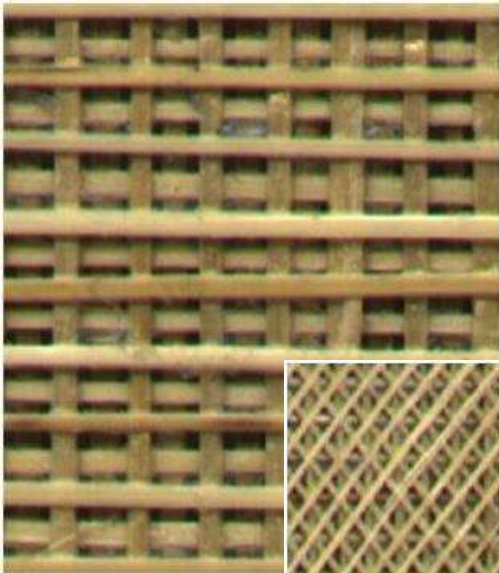


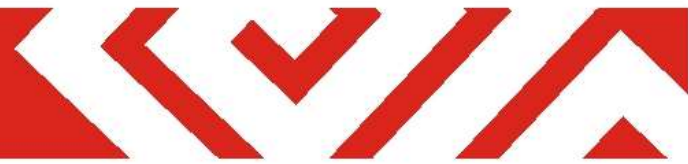
Texturas táctiles





Texturas táctiles





4- Conceptualización de la colección Carnaval del perdón

