

Metodología de diseño Por Referentes



Estrategias para el trabajo con comunidades indígenas y artesanales

Punto de Inspiración o Referente

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

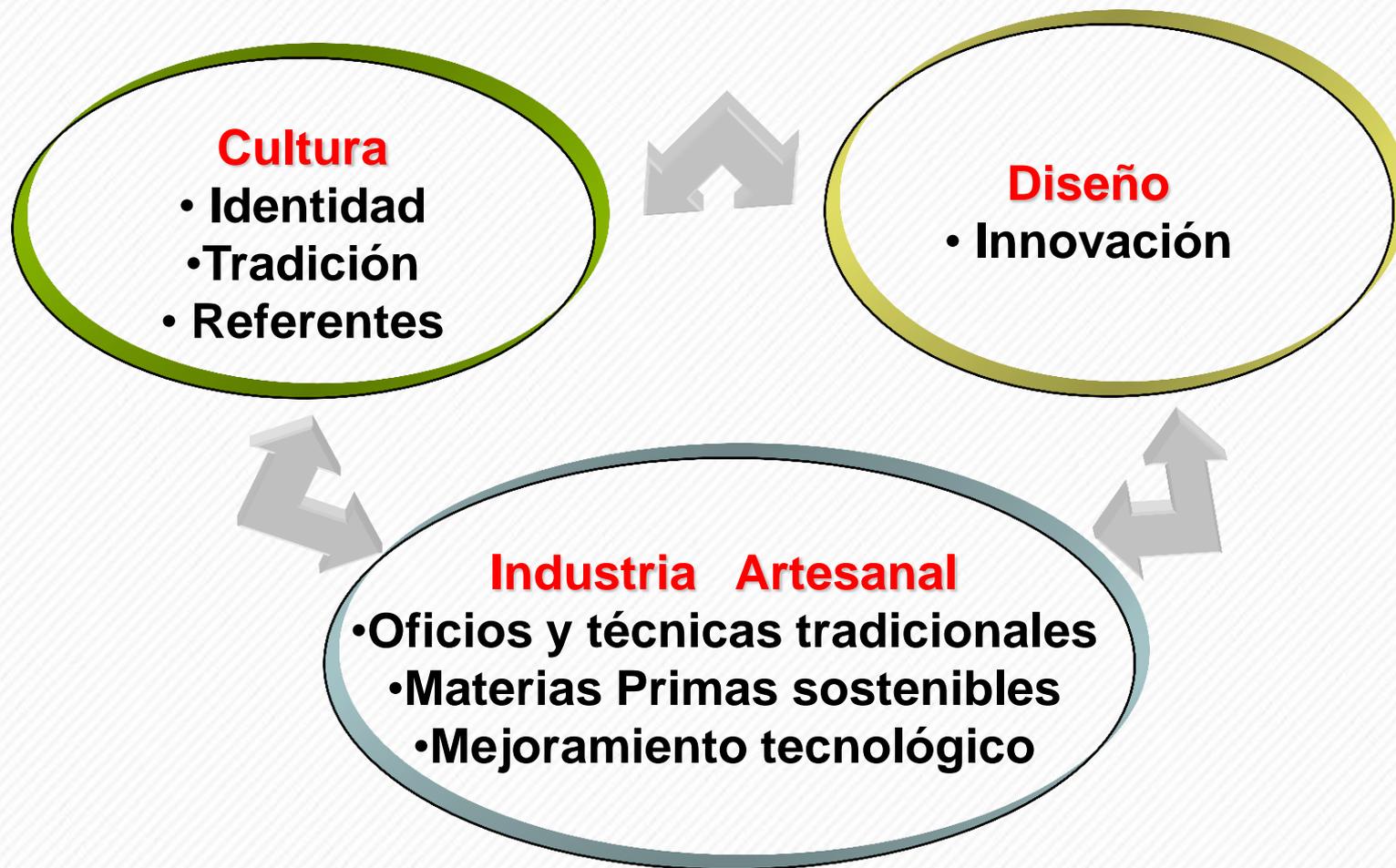
Se establece conjuntamente a partir de todas las posibilidades planteadas por el grupo de artesanos y el diseñador

La inspiración es simplemente lo que estimula una reacción; es cualquier cosa que mueve o motiva.

Puede venir de un objeto, una emoción, una persona, un lugar o forma. No hay reglas donde buscar; depende de los intereses propios

- - Referentes Geográficos
 - Referentes Culturales
 - Referentes Ancestrales
 - Referentes Formales
 - Referentes de la Técnica

Tipos de Referentes



Estrategia

Cultura

Se investiga sobre la iconografía representativa de la etnia, como punto de inspiración para trabajar el componente de identidad.

Iconografía precolombina
+ Referentes



Estrategia

Naturaleza

Biodiversidad

Flora

Fauna

Mares

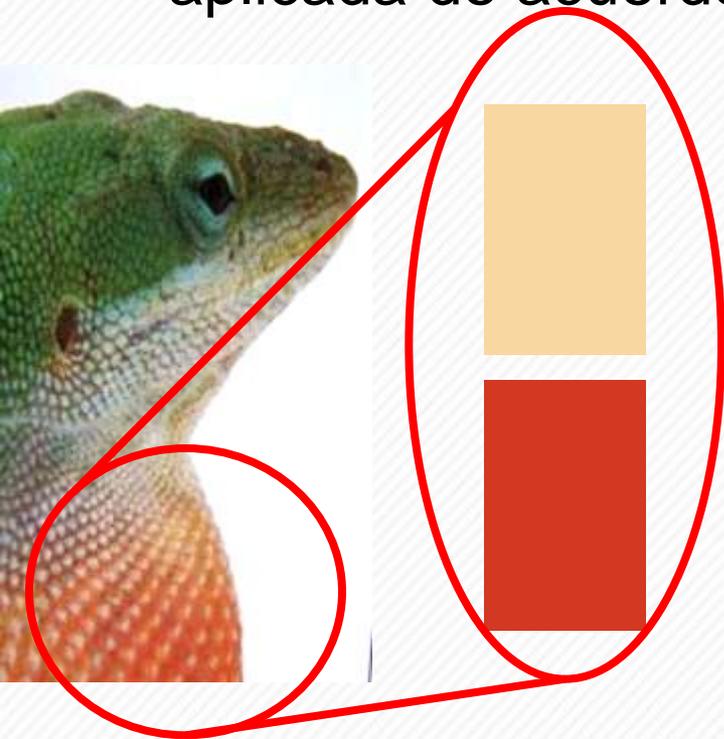
Regiones



Referentes

- **Formas de la naturaleza**
- **Patrones**

Se retoman los colores predominantes en el referente, así como las formas y se genera la propuesta formal para ser aplicada de acuerdo con la técnica y oficio de la comunidad



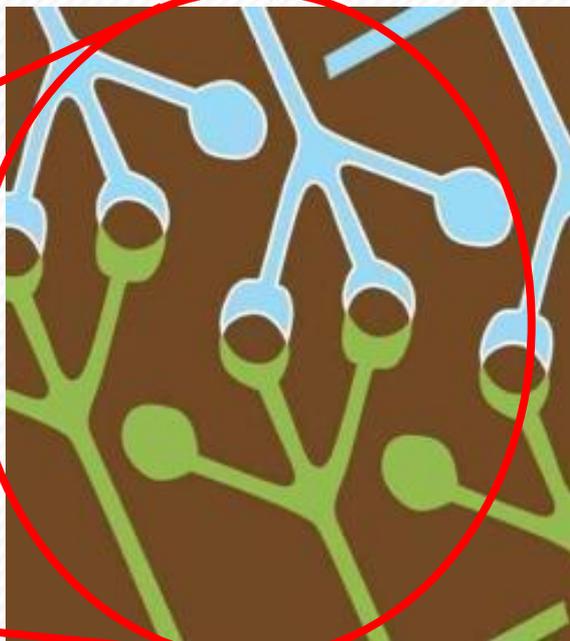
De acuerdo con
la técnica y oficio,
se genera la
propuesta de
diseño con los
colores existentes
en el referente



Referentes

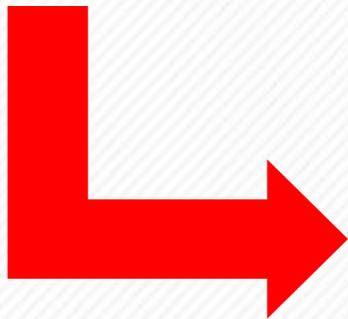
- Formas de la naturaleza
- Iconografía
- Patrones

Se define un punto de inspiración para así realizar una abstracción geométrica y generar la propuesta gráfica



Referentes

Una vez definido el patrón grafico, se involucra en el producto de acuerdo con la técnica y oficio que maneja la comunidad



Aplicación en el producto

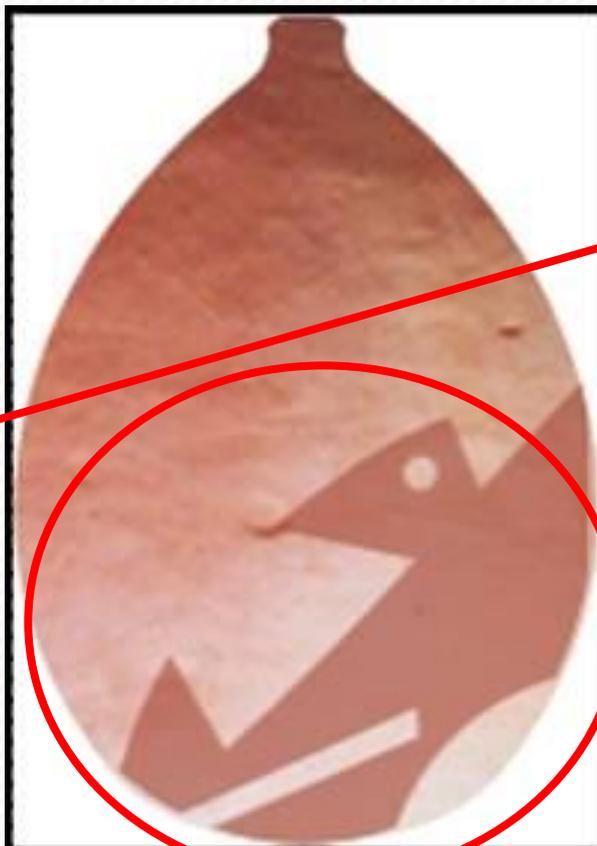
- Iconografía
- Patrones



Es necesario tener en cuenta el acervo cultural de la comunidad, el manejo de la técnica y los referentes iconográficos propios de la etnia, el aporte del diseñador está en el grado de innovación en la parte formal, funcional y en la aplicación del patrón gráfico.

Aplicación en el producto

- Iconografía
- Patrones

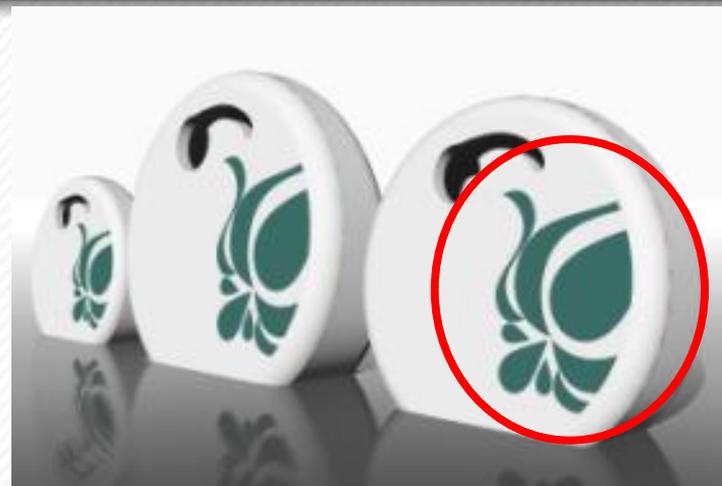


Aplicación en el producto

- **Iconografía**

- **Patrones**

Uso de un patrón gráfico aplicado a objetos de cerámica, algo interesante, es que el diseñador propone el uso de diferentes maneras, saliendo del uso convencional y literal



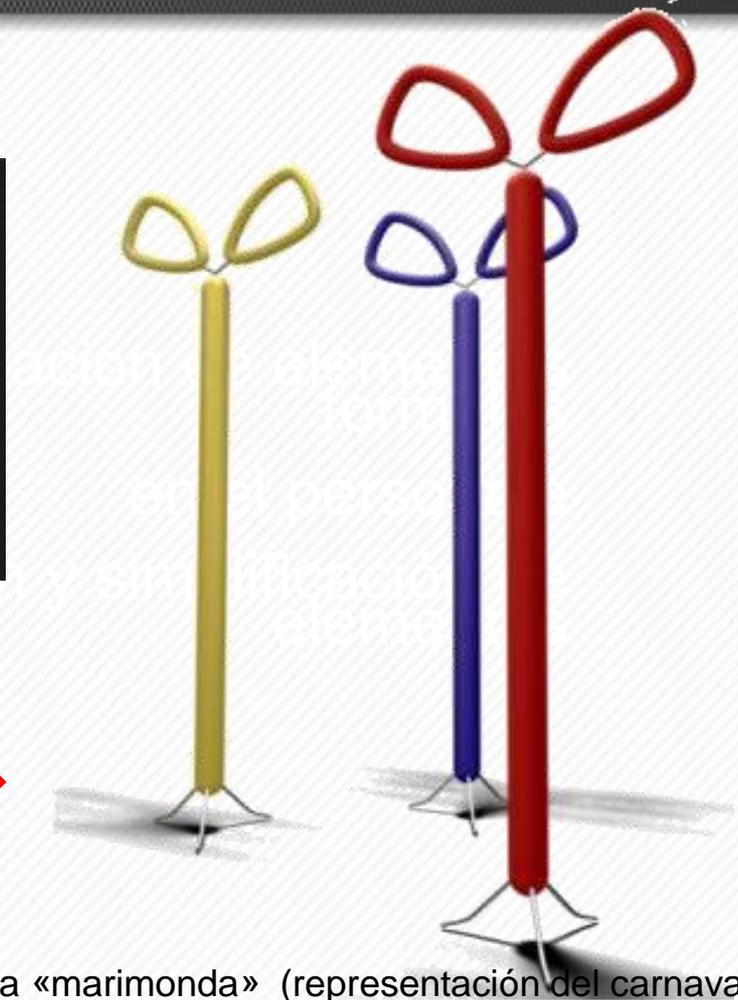
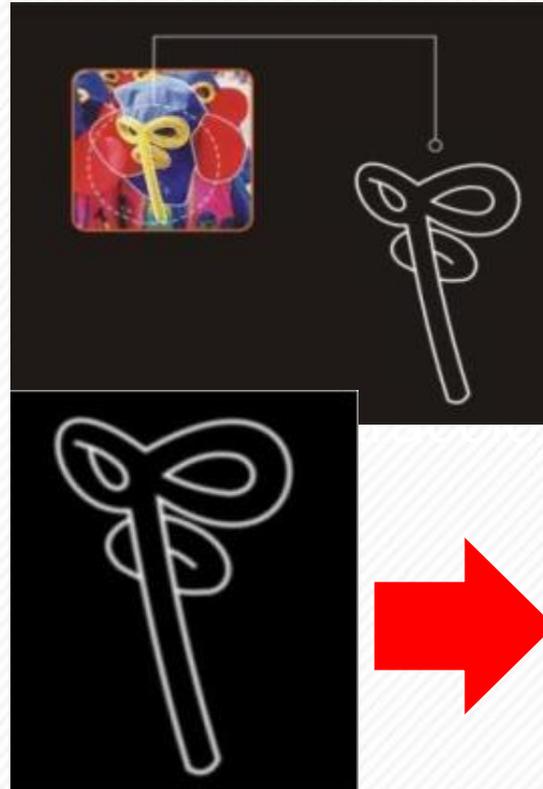
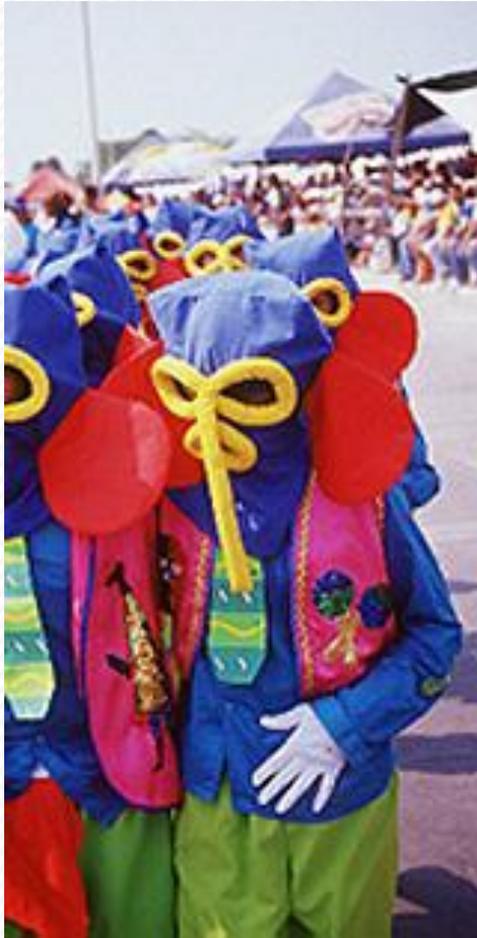
Aplicación en el producto

- Formas de la naturaleza
- Iconografía
- Patrones Gráficos
- Paleta de color



Aplicación en el producto

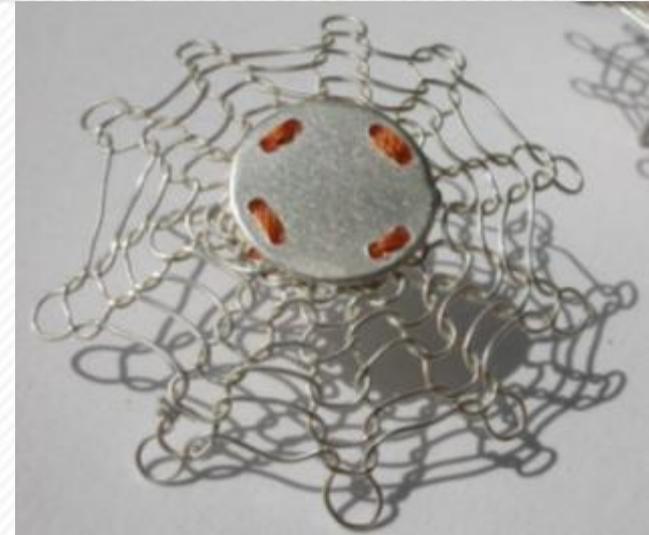
- Referentes culturales



En este caso, se toma la «marimonda» (representación del carnaval de Barranquilla, como referente formal para la generación de un objeto utilitario (un perchero), de acuerdo con la técnica y oficio que trabaja la comunidad.

Aplicación en el producto

- **Referentes naturales**



Tramas, texturas, colores, sensaciones sirven como punto de inspiración para la generación de nuevos productos



Aplicación en el producto

- **Referentes naturales**



En este caso se apropia la «Textura» que genera una red de pesca para realizar un collar con la misma estética

Aplicación en el producto



Ricardo Durán
Coordinador de Concursos
Oficina de Cooperación Internacional
Artesanías de Colombia S.A.
concursos@artesaniasdecolombia.com.co
(1) 286 17 66 Ext 235