

**Identificación y fortalecimiento de los oficios
Artesanales del departamento de
Norte de Santander**

**Componente de Diseño: Talleres de Diseño en los
municipios de San José de Cúcuta, Los Patios, La Playa de
Belén y El Zulia**

Norte de Santander

DI. Mg. Pablo Andrés Borchers Salazar

Noviembre de 2016

PROEMPRESAS
Innovación • Tecnología • Desarrollo


**artesanías
de colombia**

Componente de Diseño

Taller de CONCEPTUALIZACIÓN Y MATRIZ DE DISEÑO

Municipios de San José de Cúcuta, Los Patios, La Playa de Belén y El Zulia.
Norte de Santander

1. INTRODUCCIÓN

El presente informe da a conocer el contenido y material utilizado para la socialización de la matriz de diseño del proyecto, en la cual se muestran los elementos necesarios para el desarrollo de la colección y líneas que la

componen. La presentación se desarrolla a manera de charla, la cual está orientada a mostrar los resultados de la investigación e identificación de referentes y caracterización de los oficios artesanales del departamento de norte de Santander.

Las charlas se realizaron en los municipios de El Zulia, La Playa de Belén, Cúcuta y Los Patios. Teniendo en cuenta los objetivos de la charla, se inicia con la presentación de la matriz de diseño y explican de manera puntual cada uno de los elementos necesarios para la construcción de la matriz del departamento de Norte de Santander.

2. OBJETIVOS

- Investigar los diversos elementos culturales del Departamento de Norte de Santander
- Identificar y categorizar los principales referentes de cada uno de los municipios de Norte de Santander.
- Definir los conceptos y ambientes para el de diseño de la colección y líneas de productos
- Exponer la información conceptualizada en la matriz de diseño del departamento de norte de Santander 2016.

3. METODOLOGÍA

La actividad inicia con una charla previa del proceso que se desarrolló para la generación de la matriz de diseño para el departamento de norte de Santander. A medida que la charla se desarrolla se resuelven inquietudes, las cuales son planteadas por los artesanos por medio. El marco conceptual para el desarrollo de la matriz se basa en los contenidos planteados por el manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia, como principal referente bibliográfico.

3.1 CONTENIDO TEORICO DEL TALLER

CONCEPTUALIZACIÓN Y MATRIZ DE DISEÑO

El proceso de conceptualización es la construcción preliminar de los diferentes requerimientos y especificaciones formales, productivas y comerciales de la colección de productos, es la herramienta base para el planteamiento de las propuestas de diseño. El concepto, parte de la necesidad de fortalecer la identidad de cada comunidad, de resaltar los elementos culturales, los aspectos técnico productivos a fortalecer, así como los referentes del entorno específico, haciendo uso de las materias primas, las técnicas y los oficios existentes.

Una vez se ha conceptualizado, se elabora la matriz de diseño con el fin de identificar lineamientos claros de las líneas de producto a desarrollar. Este proceso

de diseño se desarrolla a partir de una sinergia diseñador - artesano lo que permite que las propuestas estén claramente orientadas al oficio y la técnica para las cuales se desarrollan.

La matriz de diseño se establecen los requerimientos que cada diseñador o equipo de diseño debe identificar, analizar y desarrollar a partir de una metodología propuesta antes de abordar una comunidad, esto con el fin de realizar la trazabilidad del producto desde su concepción y desarrollo hasta su comercialización teniendo en cuenta aspectos específicos conceptuales, formales y funcionales.

El ideal es generar una matriz de desarrollo de producto clara, donde haya un hilo conductor según lo analizado en la etapa de conceptualización, y donde se responda a esas necesidades identificadas con el fin de elaborar y presentar productos vendibles, con alto valor formal, y de alta calidad, que fortalezcan la identidad y posicionen las comunidades dentro del mercado artesanal actual.

- **Concepto:** Vínculo temático entre el diseño, función y la transición del mensaje al espectador. El concepto es establecido por el diseñador y se genera a partir del análisis de tendencias actuales, del estudio de las necesidades actuales del mercado artesanal, de los perfiles de consumidores y/o de los nichos de mercado identificados. Básicamente hace referencia a una descripción preliminar del producto futuro, o a lo que el diseñador pretende transmitir a través de este. Sirve como base para el planteamiento de los diferentes requerimientos y especificaciones formales, productivos y comerciales.

El concepto, parte de la necesidad de fortalecer la identidad de cada comunidad, de resaltar elementos culturales y elementos que la identifican según la región, costumbres y referentes del entorno específico, haciendo uso de las materias primas, las técnicas y los oficios existentes.

- **Referente:** Se identifica un referente como punto de partida del proceso de diseño. Se establece conjuntamente a partir de todas las posibilidades planteadas por el grupo de artesanos y el diseñador. Puede venir de un objeto, una emoción, una persona, un lugar o forma. No hay reglas donde buscar; depende de los intereses propios.
- **Categoría de producto:** Hace referencia al tipo de producto o línea de producto a desarrollar, según lo establecido inicialmente por el diseñador, teniendo en cuenta la funcionalidad, el uso y el tipo de producto desarrollado habitualmente por la comunidad. Es necesario tener en cuenta las categorías establecidas por ferias y eventos (Expoartesano y Expoartesanas) quienes se encargan de registrar para cada evento la categoría de producto a la que pertenece cada comunidad. Así, encontramos ambientes y dentro de estas ambientes categorías de producto tales como: Mesa y decoración, juguetería, moda, etc.
- **Pieza:** Se identifica la pieza o producto a desarrollar (mesas, canastos, bolsos, etc.) bajo los criterios establecidos. O al contrario de identificar una

sola pieza, se presenta la línea de producto, que hace referencia al conjunto de elementos que están unidos a través de un lenguaje formal común, de su función, o de un concepto, lo que los hace identificar como objetos de una misma familia, conformando un juego.

- Patrón: Bajo el concepto propuesto, los referentes o la simbología identificada, se propone un patrón gráfico para ser aplicado a la pieza o grupo de piezas, lo que fortalecerá, identificará y posicionará a la comunidad en el mercado artesanal.
- Forma: La forma expresa la apariencia exterior total de los productos. Es la que transmite la mayor parte del impacto visual inicial del producto y según la manera en que se maneje puede alterar el lenguaje del producto, sutil o significativamente; por lo tanto, se debe hacer logrando un buen equilibrio estético y visual.
- Textura: Es un elemento que se refiere a las características de superficie de un objeto. Hay dos tipos de texturas: Las texturas visuales son estrictamente bidimensionales, pueden ser vistas por el ojo, aunque puede evocar sensaciones táctiles. Y las texturas táctiles. No-solo es visible al ojo, sino que pueden sentirse con el tacto, se eleva sobre una superficie de un diseño bidimensional y se acerca a un relieve tridimensional. La textura les asigna a los productos un carácter perceptivo o sensorial, su apropiada elección le aporta riqueza, coherencia y comunicabilidad al objeto.
- Material: Se debe mencionar la materia prima con la que se pretende desarrollar el producto (dependiendo de la comunidad y el recurso natural utilizado). En caso tal de realizar combinación de materiales porque deben alternarse en el producto, para obtener un adecuado balance de las características de los materiales, deben ser mencionados los materiales por componente o ubicación dentro del producto.

4. DESARROLLO

Las comunidades artesanales beneficiarias con las cuales se desarrollaron la charla de Expresiones Productivas corresponden a los municipios de La Playa de Belén, Cúcuta, El Zulia y Los Patios. En total se presentaron 42 beneficiarios, de los cuales 14 son hombres o el 25% y las 28 personas restantes son mujeres, o el 75%, en su mayoría personas de edad superior a los 50 años. El municipio que más personas asistieron fueron los Patios con 18 beneficiarios y el que menos asistencia tuvo fue La Playa de Belén con 5 personas. A continuación, se describen de manera puntual datos puntuales sobre las actividades que se realizaron en cada de uno de los municipios

4.1 EL ZULIA

La reunión se llevó a cabo en el centro de desarrollo infantil CDI del barrio Alfonso López en el municipio de El Zulia, el día 19 de agosto del 2016, a las 3:00 pm la charla tuvo una duración de una (1) hora treinta (30) minutos y asistieron un total de 6 personas (2 mujeres – 4 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. No se tiene registro fotográfico, pero es de tener en cuenta que posterior a la socialización se realiza el taller de referentes de producto aplicado al producto del cual si existe un gran registro fotográfico.

4.2 LA PLAYA DE BELÉN

La reunión se llevó a cabo en el Punto vive digital del municipio de la playa de belén, el día 30 de agosto del 2016, a las 3:30 pm, la charla tuvo una duración de una (1) hora. Asistieron un total de 6 personas (4 mujeres – 2 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. No se tiene registro fotográfico, pero es de tener en cuenta que posterior a la socialización de la matriz de diseño se realiza el taller de referentes aplicado al producto del cual si existe un gran registro fotográfico.

4.3 LOS PATIOS

La reunión se llevó a cabo en la Biblioteca municipal de los Patios, el día 22 de agosto del 2016, a las 2:00 pm, la charla tuvo una duración de tres (1) horas. Asistieron un total de 17 personas (16 mujeres – 1 hombre) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. No se tiene registro fotográfico, pero es de tener en cuenta que posterior a la socialización de la matriz, se realiza la charla de tendencias de la que sí existe registro fotográfico.

4.4 CÚCUTA

La socialización se llevó a cabo en el HUB de Pro Empresas, el día 18 de agosto del 2016, a las 2 pm, la charla tuvo una duración de una (1) hora y treinta (30) minutos. Asistieron un total de 12 personas, (10 mujeres – 2 hombres) en la cual se socializaron los resultados del proceso de construcción de la matriz de diseño. Para la realización de esta charla se la llevó a cabo de manera conjunta con el grupo 1 de cúcuta, dirigido por el diseñador Jose Vicente Dueñas.



Socialización Matriz de Diseño Norte de Santander. Las fotografías se muestran el momento de la charla y socialización de la matriz de diseño a los artesanos. Fotografía: José Dueñas.

5. DEBILIDADES

- En el mapa artesanal no se ubican la totalidad de los oficios artesanales motivo por el cual algunos de los artesanos expresan su inconformidad, a lo cual se les respondió que se tuvo en cuenta los que tenían mayor cantidad de beneficiarios que trabajan los oficios y también el estado actual del oficio en torno a su nivel de desarrollo.

6. FORTALEZAS

- Los artesanos logran identificar de manera clara que se oficios existen a nivel artesanal en el departamento.

- Se entendieron los conceptos y lineamientos de diseño de la colección para norte de Santander 2016.

7. CONCLUSIONES

- La socialización de la matriz de diseño ayuda a orientar a los artesanos hacia la identificación de objetos, referentes y a la generación de propuestas que responden a los conceptos presentados en la matriz de diseño



TALLER DE CULTURA MATERIAL

Municipios de San José de Cúcuta, Los Patios, La Playa de Belén, El Zulia.
Norte de Santander

INTRODUCCIÓN

El presente informe describe las actividades realizadas, contenidos socializados, herramientas y material utilizado para la identificación de los elementos de la cultura material, el cual está orientado a conocer los diversos aspectos del objeto con el fin de fortalecer o recuperar los elementos pertenecientes a cada uno de las comunidades.

El Taller de cultura material se realizó en los municipios de El Zulia, La Playa de Belén, Cúcuta y Los Patios. Teniendo en cuenta los objetivos del taller, se inicia con la presentación en power point (ver anexo 1) y contextualización del propósito, conceptos y herramientas claves para el desarrollo del ejercicio. Seguido, se presenta y explica el ejercicio, éste se lo desarrolla utilizando la “lluvia de ideas” y “contar ideas” como herramienta de generación de ideas aplicado al desarrollo de la matriz de levantamiento de cultura material de cada municipio.

1. OBJETIVOS

- Identificar los elementos pertenecientes a la cultura material de los municipios del Zulia, La Playa de Belén, Cúcuta y Los Patios.
- Conocer los componentes simbólicos, culturales, técnicos y de contexto de los objetos.
- Rescatar y conocer los elementos de la cultura material de cada una de las comunidades beneficiadas.

2. METODOLOGÍA

El compendio cultural material se elabora a partir de la contextualización en torno al concepto de cultura material, a partir de la recopilación de conceptos anteriormente vistos, tales como identidad, cultura, expresiones culturales y cultura material, que se pueden asociar al concepto y desarrollo del presente taller. Se presentan los objetivos del ejercicio y la dinámica del mismo. Para el presente taller se inicia con la Identificación de los diversos objetos u elementos materiales (productos) característicos o representativos de su municipio, barrio o comunidad por medio de una lluvia de ideas. Una vez identificados se seleccionan los más representativos y/o comunes, basados en la selección se desarrolla la matriz del compendio cultural teniendo en cuenta su función, oficio, técnica, materia prima, usuario, forma y signo.

Para el desarrollo del taller se hace entrega el material para el desarrollo del mismo con los cuales se inicia el proceso de generación de ideas y se desarrolla el taller.

2.1 CONTENIDO TEORICO DEL TALLER

IDENTIDAD: La identidad no es una esencia innata dada; sino un proceso social de construcción.

IDENTIDAD COLECTIVA: Puede ser definida, como el resultado de un proceso de distinción entre un “nosotros” frente a un “ellos”, fundamentada sobre diferencias culturales.

IDENTIDAD INDIVIDUAL: Es la manifestación de aquellas características que nos hacen únicos e irrepetibles, que nos definen y nos distinguen del resto de personas.

CULTURA: Es el conjunto de todas las formas y expresiones de una sociedad determinada.

DIVERSIDAD CULTURAL: Multiplicidad de formas en que se expresan las culturas de los grupos y sociedades. Estas expresiones se transmiten dentro y entre los grupos y las sociedades.

CONTENIDO CULTURAL: Sentido simbólico, la dimensión artística y los valores culturales que emanan de las identidades culturales que las expresan.

EXPRESIONES PRODUCTIVAS: Son las expresiones resultantes de la creatividad de las personas, grupos y sociedades, que poseen un contenido *cultural*.

CULTURA MATERIAL: Comprende los bienes culturales que representan una simbología histórica particular para los habitantes de cierta comunidad. Son elementos de valor tradicional desde el punto de vista histórico, artístico y tecnológico (el hacer).

LEVANTAMIENTO DEL COMPENDIO DE CULTURA MATERIAL: Identificación de los objetos que hacen parte de la cultura material de la comunidad o etnia, con el fin de conocer los aspectos técnicos, simbólicos, culturales y de contexto del objeto para fortalecer o recuperar los elementos claves pertenecientes a cada uno de los grupos.

MATRIZ DE DESARROLLO DE COMPENDIO CULTURAL

OBJETO		FUNCIÓN				OFICIO - TÉCNICA - MATERIA PRIMA						
Nombre	Imagen	Utilitario	Decorativo	Ritual	Comercial	Oficio	Técnica	Herramientas	MATERIA PRIMA			Acabados
									Principal (mayor porcentaje)	Secundaria (menor porcentaje)	Local o Foránea	

USUARIO		FORMA				SIGNO		
Quién lo usa	Quién lo hace	Cuerpo	No. de piezas	Tamaño (relación con el cuerpo)	Dimensiones (Mínimos y máximos)	Simbología/ Iconografía	Historias/ Experiencias	Significado

3. DESARROLLO

Las comunidades artesanales beneficiarias con las cuales se desarrollaron la charla de Expresiones Productivas corresponden a los municipios de La Playa de Belén, Cúcuta, El Zulia y Los Patios.

El taller se realiza con la presentación de los contenidos para su contextualización y luego se desarrolla el taller. Una vez desarrollado el taller se procede con la identificación de los objetos por medio de un recorrido de observación. A continuación, se describen de manera puntual datos puntuales sobre las actividades que se realizaron en cada uno de los municipios

3.1 EL ZULIA

La reunión se llevó a cabo en el centro de desarrollo infantil CDI del barrio Alfonso López en el municipio de El Zulia, el día 9 de noviembre del 2016, a las 4:00 pm la charla tuvo una duración de dos (2) horas, en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. (Nota: La señora Claudia Santos, no firmó asistencia debido a que salió antes de tiempo del taller)

El taller inicia con una contextualización sobre conceptos claves para el entendimiento y desarrollo, luego se identifican los objetos representativos de la cultura material del Zulia, los cuales en su mayoría son elaborados por ellos mismos. Luego de manera autónoma se realiza el recorrido de observación para validar la información obtenida.



Desarrollo del taller de cultura material. Fotografía: Pablo Borchers



Pilones en cañahuate. Objeto elaborado en el Zulia, Donde vale rescatar el manejo de la técnica de los diferentes talleres. Es reconocido y popular entre la comunidad, se lo observa con frecuencia en tiendas para su comercialización dado a que existen muchos productores de estos objetos. Fotografía: Pablo Borchers



Alcancías en arcilla. Objeto frecuentemente observado, donde vale rescatar el referente del armadillo como referente animal y el uso de la técnica. Con respecto a la materia prima, existen muchas minas de extracción de arcilla y arcilleras, dado a que su tierra es rica en arcillas y carbón mineral. Fotografía: Pablo Borchers.

3.1.1 Matriz de levantamiento de cultura material.

OBJETO	
Nombre	Imagen
SILLA COLGANTE	

FUNCIÓN			OFICIO - TÉCNICA - MATERIA PRIMA					
Utilitario	Decorativo	Ritual	Oficio	Técnica	Herramientas	MATERIA PRIMA		Acabados
						Primaria	Secundaria	
X			TRABAJO EN MADERA	TORNO	GUBIAS	MADERA	CABUYA PLÁSTICA	SELLADOR Y BARNIZ

USUARIO		FORMA			
Quién lo usa	Quién lo hace	Cuerpo o componentes	No. de piezas	Tamaño (relación con el cuerpo)	Dimensiones (Mínimos y máximos)
NIÑOS	TORNEROS DE LA ZONA	CUERPO Y TENSORES	45	ANCHURA DE CADERA PERCENTIL 90 PARA NIÑOS HASTA DE 4 AÑOS	30 CM. DE ANCHO X 35 CM DE PROFUNDO X 40 CM DE ALTO

SIGNO			OBSERVACIONES
Simbología/ Iconografía	Historias/ Experiencias	Significado	
	Es un objeto para mecer los niños .		Le suelen adaptar una bandeja para el momento de comer. También son elaboradas para adultos., pero es más frecuente para niños

Tabla 1. Matriz de Levantamiento El Zulia. Autor: Pablo Borchers

3.2 LA PLAYA DE BELÉN

La reunión se llevó a cabo en la biblioteca pública municipal, el día 11 de noviembre del 2016, a las 2 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas, en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.

El taller inicia con una contextualización sobre conceptos claves para el entendimiento y desarrollo, luego se identifican varios productos representativos de la cultura material de La Playa de Belén, también se contaron historias relacionadas con los objetos. De manera autónoma se realiza el recorrido de observación para validar la información obtenida.



Taller de Cultura Material, La Playa de Belén. Momento de desarrollo del taller a partir de la elaboración de una lluvia de ideas. Fotografía: Pablo Borchers S.



Maseteros de pared. Objeto de uso común que se encuentra en las fachadas de las casas. Es reconocido y popular entre la comunidad, se lo observa sobre las casas haciendo parte de la arquitectura y decoración del pueblo. Fotografía: Pablo Borchers.

3.2.1 MATRIZ DE LEVANTAMIENTO DE CULTURA MATERIAL.

OBJETO	
Nombre	Imagen
PILÓN EN MADERA PARA MAIZ	

FUNCIÓN			OFICIO - TÉCNICA - MATERIA PRIMA					
Utilitario	Decorativo	Ritual	Oficio	Técnica	Herramientas	MATERIA PRIMA		Acabados
						Primaria	Secundaria	
X			TRABAJO EN MADERA	TALLA	FORMOLES, MACHETE, CUCHILLOS	MADERA		PILON Y MASETA

USUARIO		FORMA			
Quién lo usa	Quién lo hace	Cuerpo o componentes	No. de piezas	Tamaño (relación con el cuerpo)	Dimensiones (Mínimos y máximos)
TODA LA COMUNIDAD	MUJERES Y HOMBRES	PILÓN Y MASETA	2	ALTURA DE CADERA AGARRE GRUESO PALMAR	PILÓN: 1 MTS. DE ALTO X 0.4 MTS. DE DIAMETRO MASETA: 0.8 MTS DE LARGO X 0.10 MTS DE DIAMETRO

SIGNO			OBSERVACIONES
Simbología/ Iconografía	Historias/ Experiencias	Significado	
	El Pilón es un elemento tradicional de las cocinas de los hogares, este se utiliza para moler el maíz para fermentar, alimentar las gallinas o para elaborar la arepa Ocañera.		El pilón es un elemento clave para la preparación de la arepa ocañera, es usado por niños, hombres y mujeres en cualquier momento del día, especialmente antes del desayuno.

Tabla 2. Matriz de Levantamiento La Playa de Belén. Autor: Pablo Borchers

4.3 CÚCUTA

La reunión se llevó a cabo en el LA Universidad Francisco de Paula Santander, el día 22 de septiembre del 2016, a las 2:30 pm, la charla tuvo una duración de dos (3) horas, en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. Para la realización de esta charla se la llevó a cabo de manera conjunta con el grupo 1 de cúcuta, dirigido por el diseñador Jose Vicente Dueñas. El ejercicio se realizó por medio contar historas en torno a objetos de su uso y reconociento cotidiano. De manera autónoma se realiza el recorrido de observación para validar la información obtenida.



Taller de Cultura Material. Momento de socialización de los conceptos a tener en cuenta para el desarrollo del taller. Fotografía: artesano, Carlos Moreno.

4.3.1 DESARROLLO DE MATRIZ DE LEVANTAMIENTO DE CULTURA MATERIAL

OBJETO	
Nombre	Imagen
SILLA EN MIMBRE SINTÉTICO	

USUARIO		FORMA			
Quién lo usa	Quién lo hace	Cuerpo o componentes	No. de piezas	Tamaño (relación con el cuerpo)	Dimensiones (Mínimos y máximos)
TODA LA COMUNIDAD	HOMBRES	ESPALDAR, APOYA BRAZOS, ASIENTO	2	UNO A UNO	40 CM. DE ALTO X 40 CM. DE ANCHO X 80 CM DE ALTURA DEL ESPALDAR (dependiendo si es sencillo o doble)

SIGNO			OBSERVACIONES
Simbología/ Iconografía	Historias/ Experiencias	Significado	
NINGUNA	ESTE TIPO DE SILLA ES MUY COMÚN PARA SENTARSE FUERA DE LAS CASAS EN HORAS DE LA TARDE PARA REFRESCARSE DEL CALOR DEL DÍA.	ES UN ELEMENTO QUE LAS PERSONAS USAN PARA COMPARTIR EN LAS CALLES CON VECINOS Y FAMILIARES.	Existen diferentes clases de sillas elaboradas en esta técnica, varían desde mecedoras, sillas inclinadas, sillas para bebés, mujeres embarazadas, etc.

Tabla 3. Matriz de Levantamiento Cúcuta. Autor: Pablo Borchers

4.4 LOS PATIOS

La reunión se llevó a cabo en la escuela del barrio 11 de noviembre del municipio de los Patios, el día 15 de noviembre del 2016, a las 4:30 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas, en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. En este caso se decidió desarrollar directamente la matriz debido a los pocos objetos identificados. Es de tener en cuenta que se trabajaron sobre objetos de Cúcuta, dado a que estos dos municipios comparten muchas características culturales debido a su proximidad y a que no se lograron identificar plenamente objetos pertenecientes de la cultura material del municipio, de estos el más relevante, votado y que genera mayores historias es la silla mecedora en mimbre sintético



Taller de Cultura Material. Momento del desarrollo del taller, en la cual se realizó la matriz de levantamiento con ayuda de los artesanos, teniendo en cuenta objetos de otros municipios, dado a que no se lograron identificar objetos de la cultura material de los Patios. Fotografía: Pablo Borchers.



Taller de Cultura Material. Matriz de levantamiento de cultura material, teniendo en cuenta objetos de Cúcuta debido a su proximidad y a que comparten las mismas costumbres, Fotografía: Pablo Borchers.

4.4.1 DESARROLLO DE MATRIZ DE LEVANTAMIENTO DE CULTURA MATERIAL

OBJETO	
Nombre	Imagen
SILLA MESEDORA EN MIMBRE SINTÉTICO	

FUNCIÓN			OFICIO - TÉCNICA - MATERIA PRIMA					
Utilitario	Decorativo	Ritual	Oficio	Técnica	Herramientas	MATERIA PRIMA		Acabados
						Primaria	Secundaria	
X		X	TEJEDURIA	TEFATÁN	CUCHILLO, FOSFORERAS, SILICONA.	MIMBRE SINTÉTICO	VARILLA DE ACERO	ESPALDAR, APOYA BRASOS, ASIENTO

USUARIO		FORMA			
Quién lo usa	Quién lo hace	Cuerpo o componentes	No. de piezas	Tamaño (relación con el cuerpo)	Dimensiones (Mínimos y máximos)
TODA LA COMUNIDAD	HOMBRES	ESPALDAR, APOYA BRAZOS, ASIENTO	2	UNO A UNO	40 CM. DE ALTO X 40 CM. DE ANCHO X 80 CM DE ALTURA DEL ESPALDAR (dependiendo si es sencillo o doble)

SIGNO			OBSERVACIONES
Simbología/ Iconografía	Historias/ Experiencias	Significado	
NINGUNA	ESTE TIPO DE SILLA ES MUY COMÚN PARA SENTARSE FUERA DE LAS CASAS EN HORAS DE LA TARDE PARA REFRESCARSE DEL CALOR DEL DÍA.	ES UN ELEMENTO QUE LAS PERSONAS USAN PARA COMPARTIR EN LAS CALLES CON VECINOS Y FAMILIARES.	Existen diferentes clases de sillas elaboradas en esta técnica, varían desde mecedoras, sillas inclinadas, sillas para bebés, mujeres embarazadas, etc.

Tabla 3. Matriz de Levantamiento los Patios. Autor: Pablo Borchers

5. DEBILIDADES

- En el municipio de los patios no se tienen claros o no se lograron identificar los elementos de pertenecientes a la cultura material.
- La asistencia de los artesanos a los talleres disminuyó notablemente con lo cual se afectan las dinámicas y contenidos generados en los talleres.

6. FORTALEZAS

- Se logran identificar elementos los cuales están abiertos para realizar una asistencia de diseño o rescate.
- Conocer los productos contribuye a la generación de nuevas tipologías de producto.
- Se encontraron elementos que no se habían identificado en los talleres anteriores, con lo cual se amplía las posibilidades de realizar un trabajo puntual.

7. CONCLUSIONES

- Es importante el ejercicio desde el punto de vista que contribuye a la identificación y rescate de elementos objetuales característicos de las comunidades que no han sido identificados por los artesanos como objetos propios de su cultura.
- Se logran conocer los diferentes componentes simbólicos, culturales, técnicos y de contexto de los objetos.

8. RECOMENDACIONES

- Se recomienda realizar los talleres al iniciar el proyecto, ya que de esta manera contribuiría para el mejor desarrollo y orientación de la matriz de diseño.
- Se recomienda hacer hincapié en torno a la importancia que tiene la investigación y reconocimiento de los diversos elementos culturales, objetuales e históricos.







Taller de Identificación de referentes en los Municipios de San José de Cúcuta, Los Patios, La Playa de Belén, El Zulia.

Norte de Santander

IDENTIFICACIÓN DE REFERENTES

1. INTRODUCCIÓN

El presente informe pretende dar a conocer las actividades realizadas, contenidos socializados y ejercicios planteados para el desarrollo de la charla de Identificación de Referentes, la cual está orientada al conocimiento de conceptos básicos, a la identificación de los diversos referentes en cada uno de los municipios y a la aproximación para el desarrollo de productos con identidad, por medio de la identificación de puntos de inspiración para ser utilizados como herramienta para el desarrollo de productos que representen aspectos relevantes de la región.

Las charlas se realizaron en los municipios de El Zulia, La Playa de Belén, Cúcuta y Los Patios. Teniendo en cuenta los objetivos de la charla, se inicia con la contextualización a los temas por medio de la presentación de casos prácticos, seguido se inicia con la presentación de conceptos claves para el entendimiento de la charla. Luego se presentan y explican una serie de imágenes de productos asociadas a cada uno de los conceptos. Al finalizar las charlas se desarrolla con los artesanos un ejercicio de aplicación y aproximación al desarrollo de productos con identidad local.

2. OBJETIVOS

- Explicar los conceptos y contextos de los procesos de identificación de referentes y su aplicación en el desarrollo de productos artesanales con identidad cultural.
- Entender y clasificar los diversos tipos de referentes.
- Identificar los referentes más representativos de cada uno de los municipios.
- Aproximar a los procesos de conceptualización, transformación, abstracción y composición de referentes.

3. METODOLOGÍA

La actividad inicia con una charla de los diversos conceptos que estructuran el punto de inicio de la charla, a medida que la charla se desarrolla se resuelven dudas por medio del planteamiento de casos prácticos llevados al contexto artesanal actual, mundial y local. Se genera una retroalimentación colectiva de los temas tratados, correspondientes al marco conceptual planteados por el manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia, como principal referente bibliográfico, y de fuentes complementarias de información entregadas por ADC y de fuentes complementarias de información como la Biblioteca Digital Institucional (CENDAR) de Artesanías de Colombia. Se complementa las explicaciones con imágenes que aproximan a cada uno de los conceptos tratados.

Se explica el ejercicio de conceptualización, este es entregado a cada uno de los artesanos junto con material para su desarrollo. El ejercicio tiene como propósito conceptualizar de manera práctica y aplicada al desarrollo y planteamiento de posibles alternativas de productos aplicados los referentes identificados

Se utilizaron presentaciones en power point, con el uso de video beam, como elementos de apoyo a los temas socializados con las que se complementaba la información y el ejercicio, en su mayoría por medio de imágenes y breves textos de soporte.

Se utilizaron guías de trabajo, marcadores y lápices de colores para la realización de la actividad.

3.1 CONTENIDO TEORICO DEL TALLER

¿Qué es un referente?

Proceso que parte de la identificación de cultural material e inmaterial de una comunidad con el fin de apropiarla y contextualizarla dentro de las nuevas técnicas o determinantes actuales de producción en dicha región.

Los elementos a tener en cuenta son:

Elaboración de actividades para el desarrollo, mejoramiento y diversificación de productos que exalten la técnica y el oficio a intervenir.

Comprender y apropiar los conceptos básicos de identidad y sensibilizar acerca de la importancia de desarrollar productos con identidad.

Promover la reinterpretación de la simbología e iconografía de la identidad cultural para la diversificación de productos.

Dentro de esta metodología se identificará el concepto básico de Referente, los tipos de referentes existentes con el fin de proporcionar herramientas de contextualización según la comunidad a intervenir, los criterios para seleccionar el tipo de referente con el que se va a trabajar y las herramientas para poder intervenir los productos con dicho mecanismo.

¿Qué es un referente?

Que refiere o que expresa relación a algo

(Dic. Lengua Española).

Es algo que identifica a un determinado pueblo, ciudad, país, grupo de gente de alguna época de la historia o de una estación del año. Algo que es realmente característico, que lo distingue y por lo cual es conocido.

¿Qué es punto de inspiración?

La inspiración se valora en cualquier proceso creativo en el que surge la chispa, es decir, brotan las ideas de una forma espontánea y natural; El punto de inspiración es algo tangible o intangible que no siempre tiene que tener un valor real para una sociedad ni una causa justa de existencia.

Ej. Los tejidos inspirados en las olas del mar.

TIPOS DEREFERENTES

_REFERENTES GEOGRÁFICOS

Este tipo de referente se conoce como “accidente topográfico propio de cada región”; en las regiones con intervención mínima de las comunidades son tal vez el único referente seguro y confiable.

En el paisaje urbano – en la ciudad – el relieve continúa compitiendo como referente de ubicación con “direcciones”, edificios, puentes y parques. Los elementos del paisaje socialmente construido, al igual que las bioformas, se caracterizan por unas persistencias “fugaces” cuando se las compara con aquellas de las geoformas.

_REFERENTES CULTURALES

Se conoce como patrón o modelo de determinada población o grupo y es a través de la individualización de estos referentes (diferenciación) que podemos hacer estudios comparativos entre diferentes culturas, atribuirlos a un contexto o partir de una cierta base sustentable para las ciencias sociales.

El marco de referencia de todo país para entender los procesos históricos de formación institucional se da en un contexto que tiene solución de continuidad. En este sentido, su devenir el proceso histórico productivo de varias comunidades en el mundo, y más en Colombia es acorde con varios fenómenos socio-culturales que, por su trascendencia, influyen y determinan el desarrollo objetual de la sociedad.

_REFERENTES ANCESTRALES

Siendo este un subcapítulo de los referentes culturales, este método lo que desea es desarrollar un abordaje al problema de la gestión de las identidades desde el reconocimiento de la diferencia. Una propuesta sustentada en la comprensión de dos conceptos básicos. Por un lado, la multiculturalidad se determina por la interacción entre grupos humanos con diversos referentes culturales en un mismo espacio y contexto social. Interacción mediada por fenómenos como el enriquecimiento mutuo e intercambio de valores y formas de ver el mundo entre los integrantes de los grupos poseedores de dichos referentes culturales.

Por el otro la interculturalidad, que, a partir del conocimiento, reivindicación y el reconocimiento de los valores propios de cada ser humano, se constituye respeto mutuo que propicia formas de participación en la vida comunitaria, pero siempre bajo el precepto de la comprensión de las diferencias como factor de enriquecimiento entre los grupos de artesanos.

_REFERENTES FORMALES

Este referente se determina a partir de la forma tangible que rodea a la comunidad, de los elementos materiales a los cuales ellos pueden acceder desde años atrás y que culturalmente se conocen en la región, bien sea característicos de la naturaleza animal o vegetal, de los arquetipos

urbanos o rurales existentes o de los productos que tradicionalmente de desarrollan y han desarrollado de generación en generación.

Por medio de técnicas tales como las enunciadas en la teoría de la Gestalt y proceso de abstracción y configuración formal se pueden determinar los patrones relevantes e irrelevantes de la forma a intervenir, cabe resaltar que es un proceso que va muy de la mano con los referentes culturales de la región, puesto que estos son los que realmente dan partida para el desarrollo coherente de una línea o colección de productos.

REFERENTES DE LA TÉCNICA

El concepto general de este referente parte netamente de la exaltación de técnica como punto de partida esencial para el desarrollo conceptual y material del producto, a partir de ella se determina la capacidad que tiene el grupo artesanal de concebir piezas con un alto valor técnica, basándose siempre en el concepto de diseño y en el análisis que se haga a las tendencias.

Existen diversas maneras de realizar una acción, la misma siempre depende de nuestros gustos, comodidades o afinidades con diversos materiales. Para pintar, por ejemplo, están aquellos que prefieren la técnica al óleo o al pastel; en caso de los grabados, algunos individuos prefieren grabar la madera con gubias en relieve mientras que muchos otros prefieren un grabado más profundo.

Estas formas de proceder se denominan técnicas, pero para que se entienda un poco mejor la técnica es un procedimiento o grupo de procedimientos que tienen el fin de obtener un resultado específico, con habilidades o destrezas particulares desarrolladas.

CRITERIOS DE ELECCIÓN DE UN REFERENTE

Los referentes requeridos para el desarrollo de productos artesanales se deben elegir bajo criterios o cualidades formales, funcionales, simbólicas o que puedan responder a las necesidades de mercado.

- **REPRESENTATIVO:** El referente debe ser característico de su entorno geográfico, cultural y social.
- **IDENTIDAD Y VALORES:** Debe reflejar las costumbres, tradiciones, mitos, leyendas y de los objetos o productos que se emplean para su desarrollo. De igual forma manifiestan comportamientos y la forma de vida de sus habitantes.
- **INNOVADOR:** La calidad de un referente innovador está supeditada a su correcta valoración y condicionada a la forma que se interprete e intervenga y de la capacidad de descubrir un fenómeno u objeto que normalmente pasa desapercibido.
- **ALTO NIVEL DE PROFUNDIZACIÓN:** El referente debe tener cualidades que permitan encontrar diversas relaciones como la forma, la textura, el color.
- **BIODIVERSIDAD:** Los referentes que emplean elementos de la biodiversidad brindan amplia posibilidad de intervención. Se describe en otros contextos como exóticos y autóctonos o endógenos.
- **UNIVERSAL Y PARTICULAR:** Se puede considerar un referente por su validez y versatilidad de interpretación a nivel universal y particular. El diseño por referentes se puede abarcar desde diferentes métodos, es por ello que aquí se describen algunas formas de trabajo para desarrollar en la región según sea el caso.

4. DESARROLLO

Las comunidades artesanales beneficiarias con las cuales se desarrollaron la charla de Expresiones Productivas corresponden a los municipios de La Playa de Belén, Cúcuta, El Zulia y Los Patios.

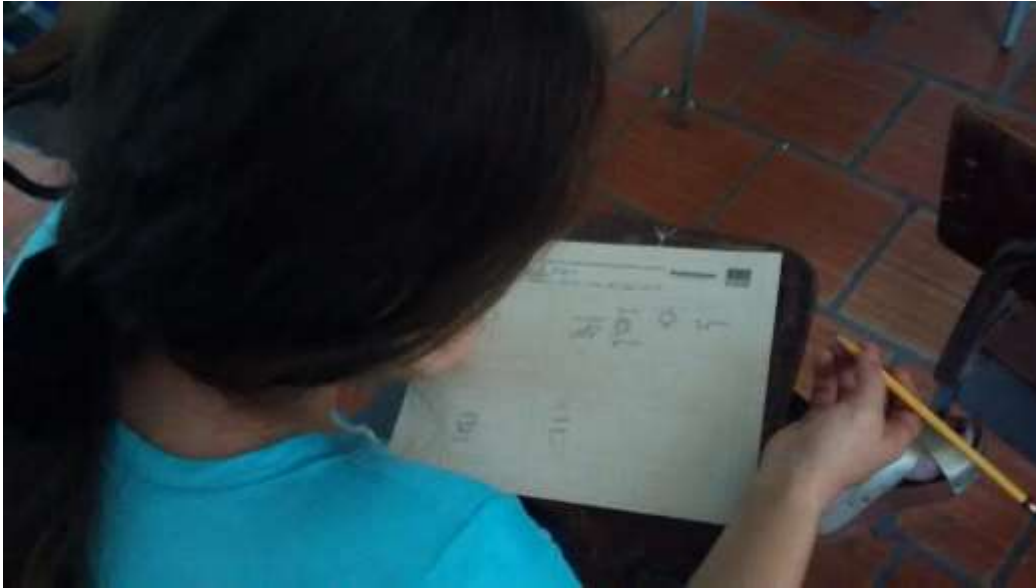
En total se presentaron (provisional) 38 beneficiarios, de los cuales 8 son hombres o el 21% y las 30 personas restantes son mujeres, o el 79%, en su mayoría personas de edad superior a los 50 años. El municipio que más personas asistieron fueron los Patios con 18 beneficiarios y el que menos asistencia tuvo fue

A continuación, se describen de manera puntual datos puntuales sobre las actividades que se realizaron en cada de uno de los municipios

4.1 EL ZULIA

La reunión se llevó a cabo en el colegio Alfonso López del barrio Alfonso López en el municipio de El Zulia, el día 15 de Julio del 2016, a las 4:30 pm la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 10 personas (4 mujeres – 6 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. Hubo dificultades para el inicio puntual de la charla debido a que no se presentó la persona encargada de abrir las instalaciones del CDI, por lo cual se solicitó préstamo de un aula al responsable del colegio Alfonso López.





Charla “identificación de referentes”. En las fotografías se evidencia el momento de desarrollo del ejercicio correspondiente a la charla. Fotografía: Pablo Borchers.

4.3 CÚCUTA

La reunión se llevó a cabo en el HUB de ProEmpresas, el día 21 de junio del 2016, a las 2 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y treinta (30) minutos, asistieron un total de 10 personas, 9 mujeres – 1 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. La charla se realizó con normalidad.





Charla "IDENTIFICACIÓN DE REFERENTES". La fotografía muestra el momento de realización del ejercicio correspondiente a la charla. Fotografía: Pablo Borchers

4.4 LOS PATIOS

La reunión se llevó a cabo en la Biblioteca municipal de los Patios, el día 19 de julio del 2016, a las 3 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas, treinta (30) minutos. Asistieron un total de 18 personas (17 mujeres – 1 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. La charla y ejercicio de conceptualización se desarrollaron con interrupciones debido al constante ruido de la calle y de los ensayos de la escuela musical en áreas cercanas al auditorio.





Charla "IDENTIFICACIÓN DE REFERENTES". La fotografía muestra el momento de realización del ejercicio correspondiente a la charla. Fotografía: Pablo Borchers.

5. DEBILIDADES

- Existen conceptos tales como texturas, paleta de color, que los artesanos aún no tienen claro.
- En casos como personas de la tercera edad, el ejercicio de generación de propuestas, ideas y de dibujo es algo complejo dado a que se les dificulta romper el paradigma de él que hacer y el oficio.
- En algunos casos los artesanos no tienen presentes los referentes presentes en sus regiones.

6. FORTALEZAS

- Con la charla se ayudó a generar espacios para la identificación y clasificación de los distintos referentes presentes en cada uno de los municipios.
- Se logra entender y comprender las ventajas competitivas y diferenciadoras que traen la aplicación de referentes locales en el producto.
- Se logra realizar una primera aproximación a las posibles aplicaciones de los referentes para la generación de productos con identidad.
- Los ejercicios ayudan a la comprensión y aplicación de la información socializada a los asistentes, de igual manera mejoran la comunicación y el acercamiento entre personas y facilitador.

7. CONCLUSIONES

- Se entienden los conceptos y contextos de los procesos de identificación de referentes y su aplicación en el desarrollo de productos artesanales con identidad.

- Se reconocen las categorías de clasificación de los diversos tipos de referentes.
- Se logra identificar los referentes más representativos de cada uno de los municipios a partir del desarrollo de la guía de trabajo.
- Aproximar a los procesos de conceptualización, transformación, abstracción y composición de referentes.

8. RECOMENDACIONES

- Se recomienda hacer énfasis en la puntualidad de los asistentes, para que las charlas no se vean interrumpidas por quienes no llegan a tiempo o se inicie tarde. De igual manera es necesario que se les informe a los artesanos de manera anticipada, ellos recomiendan por lo menos con tres días de antelación, las fechas en las que se realizarán las charlas.
- En el municipio de Patios el lugar no cumple con las condiciones acústicas adecuadas para realizar charlas o talleres, debido al tráfico constante de vehículos, niños de la escuela de música que ensayan en los patios conjuntos al auditorio. Esto genera desgaste de la voz, malestar entre los beneficiarios, desconcentración frecuente y afecta el transcurso normal de la charla.
- Es de tener en cuenta para la convocatoria a las personas que realizan tejeduría en crochet, bordados, macramé y trabajos manuales en los municipios de El Zulia, la Playa de Belén y Cúcuta.

TALLER DE REFERENTES APLICADO AL PRODUCTO

Municipio de San José de Cúcuta, Los Patios, La Playa de Belén, El Zulia. Norte de Santander

1. INTRODUCCIÓN

El presente informe describe las actividades realizadas, contenidos socializados y material utilizado para el desarrollo del taller de identificación de referentes aplicado al producto, el cual está orientado al reconocimiento de los elementos generadores de identidad mediante la aplicación y generación de patrones y productos únicos y representativos en cada uno de los municipios beneficiarios del proyecto.

El Taller de identificación de referentes aplicado al producto, se realizó en los municipios de El Zulia, La Playa de Belén, Cúcuta y Los Patios. Teniendo en cuenta los objetivos del taller, se inicia con la presentación, en power point (ver anexo 1) y contextualización del propósito, conceptos y herramientas claves para el desarrollo. Seguido a lo anterior, se presenta y explica el ejercicio, éste se lo desarrolla utilizando la “lluvia de ideas” como herramienta de generación e identificación de diversas categorías de referentes más relevantes en cada uno de los municipios y del departamento. Al finalizar el taller se deja un ejercicio de aplicación, desarrollo y exploración para que los artesanos trabajen en sus talleres.

2. OBJETIVOS

- Identificar los diversos referentes de cada uno de los municipios.
- Seleccionar los referentes más representativos en cada municipio.
- Desarrollar patrones a partir de los referentes seleccionados.
- Orientar posibles aplicaciones de los patrones para el desarrollo de productos o muestras experimentales por parte de los artesanos.

3. METODOLOGÍA

¿QUÉ ES LO QUE HAY?

El Proceso que parte de la identificación de los diversos componentes del cultural material e inmaterial de una comunidad con el fin de apropiarla y contextualizarla dentro de las nuevas técnicas o determinantes actuales de producción en dicha región. El cual tiene como objetivo Identificar la mayor cantidad de Referentes, que generen identidad, en su región para aplicarlos a patrones, colores, texturas y objetos

La actividad inicia con una explicación de los diversos conceptos que estructuran el punto de inicio del taller. Se realiza una retroalimentación colectiva de los temas tratados, correspondientes al marco conceptual planteados por el manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia, como principal referente bibliográfico, complementario se tuvo como referente bibliográfico la “Guía del proceso creativo” de Hasso Plattner, instituto de diseño de Stanford (anexo 3).

Una vez socializados y comprendidos los conceptos básicos, se realiza la presentación del ejercicio y se entrega el material para el desarrollo del mismo (post-it y marcadores) con los cuales se inicia el

proceso de generación e identificación de referentes a partir de categorías planteadas e identificadas en el “taller de identificación de referentes”, entre estas se logran definir referentes de: Relatos e Historias, Flora y fauna, Arquitectura, Gastronomía, Eventos, Festividades y Trajes típicos.

Luego de identificar los principales referentes se realiza una selección de los elementos más representativos, de acuerdo a una valoración general del grupo, teniendo en cuenta elementos como los más significativos, los más representativos, de mayor valor histórico e interesantes para su trabajo y desarrollo. Esta valoración está basada en los criterios de evaluación de referentes, los cuales se eligen bajo las cualidades formales, funcionales, simbólicas o de mercado, teniendo en cuenta aspectos como:

- Representativo
- Innovador
- Identidad y Valores
- Alto nivel de profundización
- Biodiversidad
- Universal y Particular

Una vez identificados los referentes, evaluados y seleccionados, cada artesano realiza un trabajo de conceptualización, abstracción y composición de un patrón para aplicarlo a manera formal o estética en sus productos, partiendo de la definición de un punto de referente. Dependiendo del oficio, el patrón no siempre puede ser adoptado al producto, para esto se realiza un ejercicio de aproximación formal del referente con el cual puede plantear nuevas tipologías de productos. Para la realización de este proceso, se entrega a cada uno de los artesanos una guía para la generación de patrones (ver anexo 2), en la cual identifican colores, texturas y formas, definen un punto de referente, conceptualizan, transforman y componen y definen un patrón durante la clase.

De manera autónoma, aplican los patrones, texturas y colores directamente en sus productos y materiales que deseen trabajar en cada uno de sus talleres. Los talleres de identificación de referentes y de referentes aplicados al producto se los puede trabajar de manera que la información recabada pueda ser aplicada para el mejoramiento, exaltación de las diversas técnicas y oficios.

4. DESARROLLO

Las comunidades artesanales beneficiarias con las cuales se desarrollaron la charla de Expresiones Productivas corresponden a los municipios de La Playa de Belén, Cúcuta, El Zulia y Los Patios.

A continuación, se describen de manera puntual datos puntuales sobre las actividades que se realizaron en cada de uno de los municipios

4.1 EL ZULIA

La reunión se llevó a cabo en el centro de desarrollo infantil CDI del barrio Alfonso López en el municipio de El Zulia, el día 19 de agosto del 2016, a las 4:30 pm la charla tuvo una duración de dos (2) horas y treinta minutos (30) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos y se realizó el taller iniciando con la lluvia de ideas y posteriormente realizaron el ejercicio aplicado al producto. Para el taller se organizan mesas de trabajo de acuerdo a los oficios que se trabajan en el municipio, con el fin de orientar de manera más puntual a los artesanos. Teniendo en cuenta que la mayoría de artesanos se dedican al trabajo en madera y arcilla el proceso se orienta a la aplicación directa en las formas y texturas basadas en la técnica. Las guías se desarrollaron en el taller y los artesanos decidieron llevarse el material para trabajar en sus talleres. Los artesanos se comprometen con llevar propuestas y los talleres para la siguiente actividad.



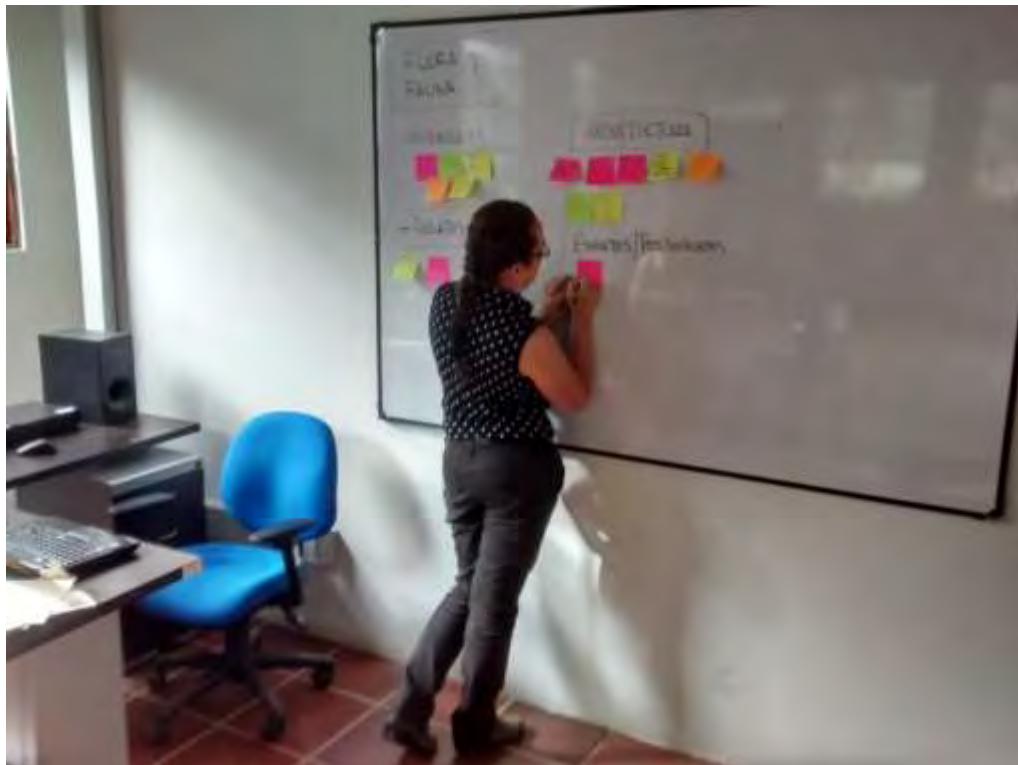


Taller de referentes aplicado al producto. Las fotografías corresponden al desarrollo del Taller, del superior el desarrollo de la lluvia de ideas y selección/evaluación de elementos más representativos. En la fotografía inferior se evidencia el momento de desarrollo de la guía de trabajo.

Fotografía: Pablo Borchers.

4.2 LA PLAYA DE BELÉN

La reunión se llevó a cabo en Punto Vive Digital del municipio de la playa de Belén, el día 30 de septiembre de 2016, a las 4:30 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas treinta (30) minutos. En la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. Cabe anotar que la asistencia a las charlas aumentó debido a que se realizó la charla en la tarde. El ejercicio ayudo a identificar nuevos elementos que no se habían encontrado en el ejercicio de identificación de referentes, como la rana de cristal de los estoraques. Para el taller se organizan mesas de trabajo de acuerdo a los oficios que se trabajan en el municipio. En el caso de las artesanas que trabaja en tejeduría se desarrollaron patrones gráficos para la aplicación en sus productos, para el caso de los artesanos que trabajan con arcillas se enfocó al desarrollo de propuestas en torno a la aplicación formal del producto.



Taller de identificación de referentes aplicado al producto. Las fotografías muestran el momento previo al inicio del taller y el desarrollo del ejercicio de la lluvia de ideas. Fotografía: Pablo Borchers.

4.3 CÚCUTA

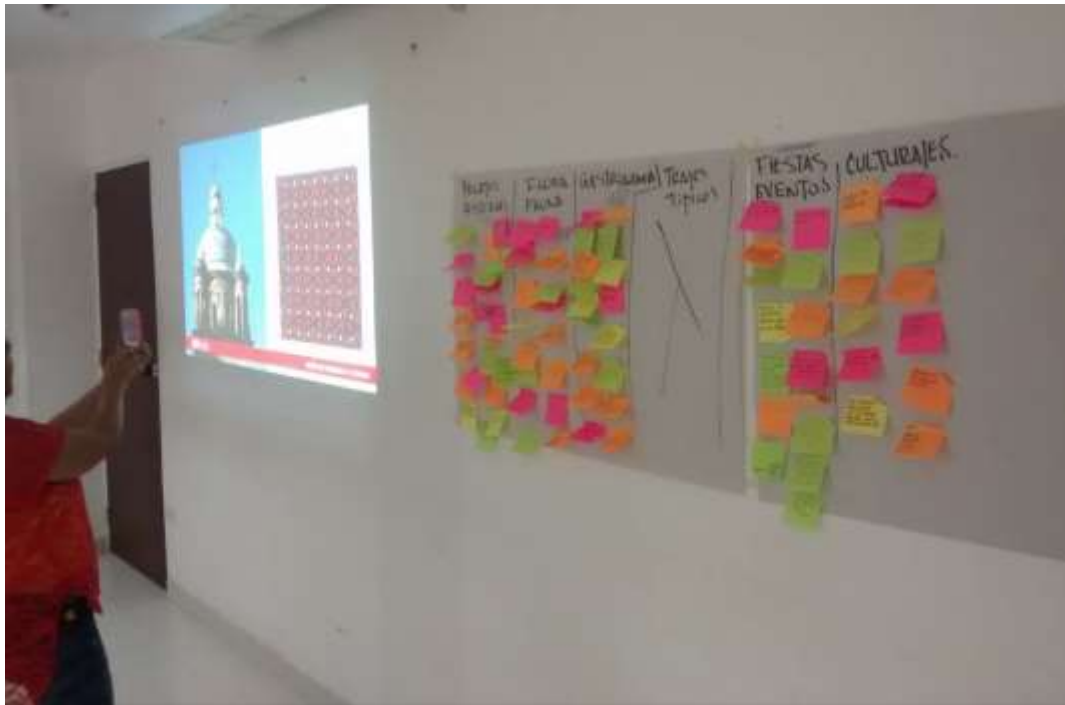
La reunión se llevó a cabo en el HUB de ProEmpresas, el día 18 de agosto del 2016, a las 3:30 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y treinta (30) minutos en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. Para la realización de esta charla se la llevó a cabo de manera conjunta con el grupo 1 de cúcuta, dirigido por el diseñador Jose Vicente Dueñas, al realizar la charla junto al diseñador dueñas los asistentes se vieron mas complementados en torno a la información socializada y se puede realizar una retroalimentación y trabajo más puntual en cada una de las mesas de trabajo.



Taller IDENTIFICACIÓN DE REFERENTES APLICADO AL PRODUCTO". En las fotografías muestra el momento de desarrollo del ejercicio de lluvia de ideas y el desarrollo del ejercicio de aplicación. fotografía: Pablo Andrés Borchers Salazar.

4.4 LOS PATIOS

La reunión se llevó a cabo en la Alcaldía municipal de los Patios, el día 21 de septiembre del 2016, a las 3 pm, la charla tuvo una duración de tres (3) horas. En la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. La sesión se desarrolla con normalidad durante la lluvia de ideas, pero en el momento del ejercicio en donde deben abstraer y componer un referente para aplicarlo al producto este se dificulta debido a que la mayoría de los asistentes realizan artes manuales y copian patrones ya establecidos. Es por esto que se tuvo que realizar un trabajo individual con cada uno de los artesanos con el fin de que logran comprender de manera más clara el ejercicio. Al finalizar el taller los artesanos se comprometen en realizar propuestas o muestras para poder aplicar en el producto en el taller de creatividad.



Taller IDENTIFICACIÓN DE REFERENTES APLICADO AL PRODUCTO". En las fotografías muestra el momento de desarrollo del ejercicio de lluvia de ideas. fotografía: Pablo Andrés Borchers Salazar.



*Taller IDENTIFICACIÓN DE REFERENTES APLICADO AL PRODUCTO". En las fotografías muestra el momento de desarrollo del ejercicio de lluvia de ideas y el desarrollo del ejercicio de aplicación.
fotografía: Pablo Andrés Borchers Salazar.*

5. DEBILIDADES

- En municipios como los Patios y El Zulia, que son municipios relativamente nuevos y muy cercanos a Cúcuta, existen dificultades al identificar referentes propios de la identidad del municipio por lo cual el ejercicio se limitó a las categorías identificadas, por esta razón los referentes representativos son muy limitados y tienen presentes elementos de Cúcuta.
- No se logran identificar demasiados elementos relacionados con trajes típicos y eventos o festividades representativos y de carácter único en la región.
- Existen debilidades en torno al dibujo y capacidad de conceptualización, abstracción y generación de patrones en personas de edad avanzada, por lo cual es necesario realizar un trabajo más personalizado con cada uno de ellos.

6. FORTALEZAS

- La dinámica del ejercicio de lluvia de ideas ha generado un ambiente propicio, diferente y dinámico para el trabajo, el cual ha gustado y de una u otra forma a dinamizado el trabajo y fortalecido las relaciones interpersonales entre los artesanos.
- El ejercicio ayudo a generar elementos necesarios para el desarrollo del taller de creatividad.
- Al lograr identificar el proceso de generación de patrones, los artesanos comprenden de mejor manera la forma como ellos pueden proponer un valor diferenciador y de identidad en sus productos.

7. CONCLUSIONES

- Lograr desarrollar y aplicar en productos patrones basados en referentes de la cultura del Norte de Santander ayuda a los artesanos en el desarrollo de objetos con una gran carga de identidad, valor diferenciador y mayor valor percibido.
- El uso de herramientas que favorecen el aprendizaje, comprensión y generación de ideas y conocimiento ayudan a la apropiación de las ideas y conceptos que se buscan que los artesanos logren comprender y utilizar.
- El taller de identificación de referentes aplicado al producto sirve como componente clave para la realización del ejercicio de creatividad, dado a que de esta manera se tiene mayores elementos, herramientas y fundamentos para mejorar el producto o proponer productos nuevos.

8. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los artesanos realicen los trabajos de exploración y proposición en casa, dado a que de esta manera se puede tener continuidad en el taller de creatividad.
- Se recomienda que los artesanos investiguen más sobre los diversos elementos representativos de su región, hay demasiadas historias y elementos que no se logran identificar por desconocimiento u olvido.

TALLER COMPONENTE DEL PRODUCTO ARTESANAL

en los Municipios de San José de Cúcuta, Los Patios, La Playa de Belén, El Zulia. Norte de Santander

1. OBJETIVOS

- Sensibilizar y promover a los artesanos sobre la importancia en la generación de producto que representen la cultura individual o colectiva de las comunidades.
- Fortalecer el sentido de pertenencia cultural de las comunidades beneficiarias.
- Conceptualizar sobre los diferentes componentes que necesita tener un producto artesanal.

2. METODOLOGÍA

La actividad inicia con un proceso explicativo de conceptos a partir de la conceptualización y entendimiento de los temas mediante el planteamiento de casos prácticos llevados al contexto artesanal actual mundial y local. Se genera una retroalimentación colectiva de los temas tratados correspondientes al marco conceptual planteados por el manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia, como principal referente bibliográfico, y de fuentes complementarias de información como la Biblioteca Digital Institucional (CENDAR) de Artesanías de Colombia.

Se explica el ejercicio de conceptualización, este es entregado a cada uno de los artesanos junto con material para su desarrollo. El ejercicio busca el reconocimiento de algunos componentes de su producto y de los elementos que me identifican como individuo o comunidad o hacen único al artesano o producto. Una vez identificados estos elementos se busca que los artesanos realicen una aproximación y aplicación de estos conceptos en sus productos a partir de un dibujo. El objetivo de este ejercicio es que los artesanos exploren y planteen elementos culturales que generen identidad a partir de la técnica, uso o función en sus productos dado a que la mayoría carece de estos elementos.

Se utilizaron presentaciones en power point como elementos de apoyo a los temas socializados con las que se complementaba la información en su mayoría por medio de imágenes y breves textos de soporte.

Se utilizaron guías de trabajo, lápices de colores y carbón para la realización de la actividad.

3. TEMAS DESARROLLADOS

Los temas tratados en las charlas son tomados del manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia y se presentan a continuación:

3.1 IDENTIDAD

Los productos deben representar valores estéticos, culturales, costumbres y tradiciones propias de una región o poseer características formales distintivas, particulares de un taller, en donde sea palpable la búsqueda de una expresión a través de los materiales, la técnica y el diseño.

3.2 CLASIFICACIÓN DE LOS GRUPOS ARTESANALES

3.2.1 ARTESANÍA INDÍGENA (IDENTIDAD COLECTIVA)

Producción de bienes útiles, rituales y estéticos, condicionada directamente por el medio ambiente físico y social. Se constituye en expresión material de la cultura de comunidades con unidad étnica y relativamente cerradas. Elaborada para satisfacer necesidades sociales, integrando los conceptos de arte y funcionalidad. Materializa el conocimiento de la comunidad sobre el potencial de cada recurso del entorno geográfico, el cual es transmitido a través de las generaciones.

3.2.2 ARTESANÍA TRADICIONAL (IDENTIDAD COLECTIVA)

Esta actividad es realizada como un oficio especializado, transmitido de generación en generación, y constituye expresión fundamental de la cultura con la que se identifican, principalmente, las **comunidades** mestizas y negras, y cuyas tradiciones están constituidas por el aporte de poblaciones americanas y africanas, influidas o caracterizadas en diferentes grados por rasgos culturales de la visión del mundo de los originarios inmigrantes europeos, presentan un dominio de materiales, generalmente procedentes del hábitat de cada comunidad

3.2.3 ARTESANÍA CONTEMPORÁNEA (IDENTIDAD INDIVIDUAL O DE TALLER)

Producción de objetos útiles y estéticos, desde el marco de los oficios, y en cuyo proceso se sincretizan elementos técnicos y formales, procedentes de diferentes contextos socioculturales y niveles tecno-económicos. Se caracteriza por realizar una transición hacia la tecnología moderna y/o por la aplicación de principios estéticos de tendencia universal y/o académicos, y destaca la creatividad individual expresada por la calidad y originalidad del estilo.

3.3 IDENTIDAD CULTURAL

La identidad está definida como: Conjunto de rasgos, formas, materiales y técnicas de elaboración que caracterizan a un objeto, con los cuales reconocemos su lugar de origen, la persona o comunidad que la produce.

3.4 IDENTIDAD COLECTIVA

Se refiere a los productos que representan valores estéticos, culturales, costumbres y tradiciones propias de una región, comunidad o etnia, Se basa en la relación de comunidad con características comunes. Hay manifestaciones culturales que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, hecho que las diferencia de otras actividades que son parte común de la vida cotidiana. Por ejemplo, manifestaciones como la fiesta, el ritual de las procesiones, la música o la danza. A estas representaciones culturales de gran repercusión pública, la UNESCO las ha registrado bajo el concepto de “patrimonio cultural inmaterial”. La identidad está ligada a la historia y al patrimonio cultural; La identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que son propios y que ayudan a construir el futuro.

3.5 IDENTIDAD INDIVIDUAL

La identidad personal es el resultado de un proceso de individualización, es decir, de diferenciación de un individuo del resto de las personas. Es la manifestación de aquellas características que nos hacen únicos e irrepetibles, que nos definen y nos distinguen del resto de personas.

3.6 IDENTIDAD DE PRODUCTO

Los objetos con identidad deben representar valores estéticos, culturales, costumbres y tradiciones propias de una región o poseer características formales distintivas, particulares de un taller, en donde sea palpable la búsqueda de una expresión a través de los materiales, la técnica y el diseño.

3.7 DISEÑO E INNOVACIÓN

Los productos deben proyectar novedad en su diseño; siendo consideradas las piezas fundamentadas en usos, resultado de procesos de investigación y desarrollo y garantizando su funcionalidad, resistencia al uso y duración sin deterioro de acuerdo a las características de la materia prima.

Se refiere al desarrollo de propuestas formales y estéticas basadas en oficios y técnicas artesanales, con el óptimo uso de recursos naturales, materias primas y procesos productivos que exaltan elementos diferenciadores del “hacer” artesanal; consiste en la investigación y experimentación de las posibles transformaciones de la materias primas, en donde se evidencia la destreza en la aplicación de las técnicas artesanales, la exploración con materiales y el desarrollo de propuestas con innovación y actualidad. Este proceso está integrado por actividades y decisiones de carácter racional, intuitivo, creativo, estético, cultural, económico y social, que consiste en determinar la forma final del objeto.

La innovación es una actividad transformadora de productos, procesos y servicios que implica una aceptación exitosa en el mercado. El producto resultado de la innovación debe satisfacer la necesidad para la cual fue creado. La Innovación consiste en modificar lo existente y hacerlo diferente; no es una invención, ya que esta consiste en crear algo nuevo, algo no existente.

¿POR QUÉ SE APLICA EL DISEÑO PARA LA ARTESANÍA?

- Facilita la comercialización del producto.
- Incrementa la productividad y la competitividad de las comunidades.
- Promueve la innovación, el cambio a partir de los imaginarios, de los códigos existentes variándolos, aportando a la cultura desde la cultura.

¿EN DONDE SE APLICA EL DISEÑO?

- En los procesos de producción.

- Aprovechamiento y optimización de las materias primas e insumos y en la adecuación tecnológica.
- Diferenciación del producto.
- Soluciones estéticas, Condiciones de uso, eficiencia, funcionalidad y seguridad.
- En las estrategias de promoción y comercialización.
- Divulgación, empaque, embalaje, transporte.

COMPONENTES DEL DISEÑO:

3.7.1 LINEA Y COLECCIÓN:

Relación coherente de diseño a nivel formal o funcional; en productos con características similares. Expresa el aspecto exterior de los productos; a través de los sentidos se pueden apreciar el volumen, color, textura, tamaño y evocar su significado.

3.7.2 FUNCIONALIDAD

El buen desempeño del producto y sus componentes, se relaciona directamente con las necesidades a satisfacer.

Nivel de propuesta – diferencia con los esquemas tradicionales semejantes.

Responden al para qué sirve y para qué está pensado y elaborado un producto artesanal. La función condiciona la forma y debe considerarse como un elemento esencial en el diseño; se pueden reinterpretar soluciones técnicas ya existentes en otros campos y aplicarlas a los productos artesanales.

3.7.3 PROPUESTA DE USO

Relación del producto con un quehacer, se desarrollan para una actividad específica, relación con el usuario.

3.7.4 COMPONENTES ESTÉTICOS

Se refiere a los atributos de la forma directamente relacionados con la apariencia, que se definen desde una percepción de lo “bello o agradable”. La estética responde más a los aspectos estructurales del objeto, es decir, sus partes, sus componentes así como su uso, su función, sus materiales, sus acabados, sus dimensiones, se articulan de manera armónica.

3.7.5 INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN

Nuevos conceptos de diseño, de expresión formal, combinación de materiales e ideas de producto.

3.7.6 ERGONOMÍA Y ANTROPOMETRÍA

Los productos deben permitir su uso correcto, estar adaptados y adecuados a la escala del hombre.

3.7.7 COLOR

Equilibrio en el manejo del color

Definición de paleta de color

3.7.8 EMPAQUE

Es parte integral del producto artesanal; generalmente se deja al azar asumiendo que el producto se concluye al aplicar los acabados. El empaque no se debe reducir a bolsas o cartones, sino diseñar uno idóneo al producto y a los canales de comercialización.

4. COMUNIDAD BENEFICIARIA

Las comunidades artesanales beneficiarias con las cuales se desarrollaron la charla de Expresiones Productivas corresponden a los municipios de La Playa de Belén, Cúcuta, El Zulia y Los Patios.

En total se presentaron 37 beneficiarios, 37% de ellos hombres y 63% mujeres en su mayoría personas de edad superior a los 50 años. El municipio que más personas asistieron fueron los Patios con 17 beneficiarios y el que menos asistencia tuvo fue La Playa de Belén con 4 personas.

A continuación se describen de manera puntual datos puntuales sobre las actividades que se realizaron en cada uno de los municipios

EL ZULIA

La reunión se llevó a cabo en el Colegio Francisco de Paula Santander, el día 1 de Junio del 2016, a las 2:30 pm la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 8 personas (5 mujeres – 3 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Componentes del producto artesanal". La fotografía se evidencia el trabajo de los artesanos en el ejercicio práctico de aplicación desarrollado. Fotografía: Pablo Borchers.

LA PLAYA DE BELÉN

La reunión se llevó a cabo en la casa de la cultura municipal, el día 20 de junio del 2016, a las 10 am, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 4 personas (3 mujeres – 1 hombre) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Componentes del producto artesanal". La fotografía superior muestra el momento previo a la charla, en las dos fotografías inferiores se observa el trabajo de los artesanos en el ejercicio. Fotografía: Pablo Borchers.

CÚCUTA

La reunión se llevó a cabo en el HUB de ProEmpresas, el día 17 de Mayo del 2016, a las 4 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 8 personas (4 mujeres – 4 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Componentes del producto artesanal". La fotografía superior muestra el momento previo a la charla, en las fotografías inferiores se muestra el trabajo de los artesanos en el ejercicio. Fotografía: Pablo Borchers.

LOS PATIOS

La reunión se llevó a cabo en la Biblioteca municipal de los Patios, el día 31 Mayo del 2016, a las 4 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 17 personas (11 mujeres – 6 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Relación con otras expresiones productivas". Las imágenes muestran el momento al finalizar la charla, en ella se reúnen el grupo de artesanos beneficiarios del proyecto .

Fotografía: Pablo Borchers

5. DEBILIDADES Y FORTALEZAS DEL PROCESO

DEBILIDADES

- Las expectativas de los beneficiarios del proyecto era de recibir dinero como apoyo, al enterarse que no se generaban estas ayudas comunicaron no seguir con el proyecto.
- Algunos de los asistentes creen que por no haber sido visitados en el proceso de caracterización no son tenidos en cuenta para el resto del proyecto generando confusión con el resto de compañeros.
- Falta de conocimiento sobre los alcances y componentes del proyecto.
- Los artesanos no tienen identificados los elementos culturales locales o departamentales que generen identidad o representan al departamento de Norte de Santander.

FORTALEZAS

- Con la charla se ayudó a generar espacios para identificar algunos de los elementos que generan identidad cultural o que son representativos de los municipios o del departamento de norte de Santander.
- El ejercicio sirvió para que los artesanos inicien con actividades como el dibujo que es importante para el desarrollo de propuestas de diseño.
- A partir del ejercicio los artesanos lograron identificar los componentes de los productos artesanales que cumplen sus productos.
- Se inicia con primeras aproximaciones en torno a la generación de productos con identidad cultural.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

- Por medio de la charla se logra generar espacios para la sensibilización y conocimiento de los artesanos sobre el rol e importancia de su labor como creadores y transmisores de conocimientos, resaltando la importancia de ser actores activos en torno a la transmisión del trabajo artesanal a otras generaciones.
- Los ejercicios ayudan a la comprensión y aplicación de la información socializada a los asistentes, de igual manera mejoran la comunicación y el acercamiento entre personas y facilitador.
- Se logra profundizar en torno al panorama actual del sector artesanal local y nacional enfatizando en la importancia de potencializar el sector artesanal en la región.
- El ejercicio ayuda a la búsqueda de elementos que pueden ser tomados para las charlas y talleres sobre referentes.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda hacer énfasis en la puntualidad de los asistentes, para que las charlas no se vean interrumpidas por quienes no llegan a tiempo.
- En el municipio de El Zulia el espacio debe contar con mejores condiciones ambientales.
- En el municipio de Patios el lugar no cumple con las condiciones acústicas adecuadas para realizar charlas o talleres, debido al tráfico constante de vehículos, niños que ensayan en la escuela de música y el jardín infantil que queda junto al auditorio. Esto genera desgaste de la voz, malestar entre los beneficiarios, desconcentración frecuente y afecta el transcurso normal de la charla.

**Taller Relación con otras Expresiones Productivas
En los Municipio de San José de Cúcuta, Los Patios, La
Playa de Belén, El Zulia. Norte de Santander**

1. OBJETIVOS

- Sensibilizar y promover a los artesanos sobre el rol e importancia de su labor como creadores y transmisores de conocimientos.
- Conceptualizar a partir de la descripción de las características del sector artesanal colombiano, los factores sociales, económicos y culturales del sector artesanal Colombiano.
- Situar al artesano en torno a la identificación, conocimiento y definición del oficio y técnica artesanal que desarrollan.

2. METODOLOGÍA

Se socializan los componentes y alcances del proyecto, con el fin de motivar a los artesanos para que asistan a las charlas y talleres, así mismo se muestra de manera general los beneficios que pueden lograr con el proyecto. Durante la presentación se responden inquietudes de los asistentes.

La actividad inicia con un proceso explicativo teórico para fortalecer el entendimiento y conceptualización de los temas a partir del planteamiento de casos prácticos llevados al contexto artesanal actual mundial y local. Se genera una retroalimentación colectiva de los temas tratados correspondientes al marco conceptual planteados por el manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia, como principal referente bibliográfico, y de fuentes complementarias de información como la Biblioteca Digital Institucional (CENDAR) de Artesanías de Colombia.

Se utilizaron presentaciones en power point como elementos de apoyo a los temas socializados con las que se complementaba la información en su mayoría por medio de imágenes y breves textos de soporte.

Al finalizar la charla se realizó un ejercicio por medio de la presentación y posterior identificación y diferenciación de una serie de imágenes asociadas a los temas tratados.

3. TEMAS DESARROLLADOS

Los temas tratados en las charlas son tomados del manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia y se presentan a continuación:

3.2 PRESENTACIÓN / INTRODUCCIÓN

En Colombia la actividad artesanal, además de preservar el patrimonio cultural y la tradición, cuenta con gran variedad de oficios que se caracterizan por el uso de diversos materiales y técnicas ancestrales. Tiene mano de obra especializada con un alto conocimiento de los procesos y de las determinantes de calidad de cada uno de los procesos productivos.

La producción artesanal se ha estado alineando con los requerimientos del desarrollo sostenible, lo que potencia la capacidad de sus productos para penetrar en los mercados verdes.

De acuerdo con los datos estimados registrados en el Censo Económico Nacional del Sector Artesano¹, 260.000 personas estaban vinculadas directamente al Sector Artesano en calidad de artesanos, y que 1.200.000 estaban relacionadas con el sector ya sea como artesanos de dedicación temporal o como agentes comerciales, de prestación de servicios de desarrollo y otros aspectos de la actividad artesanal, cifra que corresponde al 15% de la ocupación en el sector manufacturero; de los cuales el 70% vive en zonas rurales e indígenas y el 30% en zonas urbanas.

Hoy día se estima que el Sector Artesano colombiano está compuesto por aproximadamente 350.000² personas vinculadas directamente. Los bajos niveles de escolaridad se relacionan con el hecho de que el aprendizaje de los oficios artesanales es de carácter informal y se da especialmente en el contexto familiar y por la iniciativa personal, mediante la participación directa en los procesos productivos. El carácter de su aprendizaje, es altamente informal y se concentra en el aspecto técnico del proceso y en el aspecto formal del producto, donde juega papel preponderante la intuición potenciada por el ejercicio cotidiano del trabajo.

En la distribución de la población artesana por el país se distinguen los departamentos de Nariño que concentra 14.3% de la población, Sucre 10.06%, Córdoba 9.34%, Boyacá 8.43%, Cesar 6.95%, Atlántico 6.52% y Tolima 5.15%. En este grupo poblacional es importante la participación de la mujer, especialmente en los departamentos de Nariño, Córdoba, Cesar y Bolívar.

Artesanía y Sector Artesano

Aunque existe una relación integral entre artesanía y Sector Artesano, cada uno se puede explicar independientemente, ya que constituye un campo específico para la formulación de estrategias de desarrollo.

La artesanía, por ejemplo, se relaciona con el tema del diseño, en cuanto es un factor determinante del aspecto formal del producto y su relación con las funciones reales y potenciales, prácticas y estéticas. Es decir, su aspecto cultural, además de constituir un espacio para el ejercicio de la expresión estética, se configura en la síntesis de sus cargas de significación, mediante la operacionalización simbólica, las cuales, a su vez, dan forma a una visión particular del mundo que marca el desarrollo de una historia social.

De otra parte, la connotación más destacada de la noción del sector es de carácter poblacional y económico, así como de desarrollo tecnológico y productivo. Es decir, el concepto de Sector Artesano hace referencia a la disposición de un capital humano y productivo aplicado a la generación de riqueza para el logro inmediato del bienestar social de la población artesanal.

En síntesis, el Sector Artesano es la fuerza productiva, compuesta por la población y sus recursos cognoscitivos y tecnológicos, con los cuales se genera la artesanía (bienes de uso y consumo) dentro de un marco geográfico, histórico, social y cultural.

3.2 CONTEXTUALIZACION

3.4.2 ARTESANÍA – ARTESANO

ARTESANÍA: Actividad transformadora de recursos naturales y materias primas para la producción creativa de objetos, a través de oficios que aplican la energía física y mental humana, complementada con herramientas y maquinaria, donde se combina el saber con la tradición y la cultura material individual o colectiva. Con esta actividad se obtiene un resultado final individualizado (producto específico), que cumple una función utilitaria o decorativa y tiende a adquirir la categoría de obra de arte, puesto que expresa valores culturales de un contexto social combinando el saber con la tradición y la cultura material individual o colectiva.⁵

Los productos artesanales cuentan una “historia” de un pueblo, evidenciando y resaltando los recursos naturales propios de su entorno geográfico en donde son producidas, por lo general el conocimiento del saber hacer es legado por tradición oral.

Especialización del *saber*, transformador de recursos naturales o materias primas, mediante la aplicación creativa de procedimientos e instrumentos específicos, donde *el hacer y el sentir* se unen para la obtención de objetos.

ARTESANO: Persona que ejerce una actividad profesional creativa en torno de un oficio concreto en un nivel preponderante manual y conforme a sus conocimientos y habilidades técnicas y artísticas. Trabaja en forma autónoma, deriva su sustento principalmente de dicho trabajo y transforma en bienes útiles su esfuerzo físico y mental.

3.4.3 OFICIO ARTESANAL

El oficio se define como los procesos de transformación de materias primas que conforman sistemas de trabajo, en los que se aplican la misma clase de conocimientos y destrezas, mediante el uso de máquinas, herramientas y procedimientos para la obtención de productos de función y usos semejantes, todo lo cual conforma una clase de producción que puede enmarcar numerosas líneas de la misma.

Con el oficio, la creatividad explora todas las posibilidades de la diversificación funcional y/o estética de nuevos productos a partir del sistema general de trabajo que tiene establecido cada taller.

El oficio hace parte de una relación entre la comunidad y su tradición cultural que es plasmada en piezas que representan identidad, contexto y un tiempo específico en la historia, y los factores que hacen parte del este y que lo caracterizan principalmente son la materia prima, la producción, la infraestructura e inclusive el capital.

La artesanía no es un proceso estático, y posee una dinámica propia dada por los procesos de mejoramiento, el artesano creador está constantemente investigando y explorando en técnica, manejo de materias primas y diseño de manera consciente o inconsciente para enriquecer y optimizar sus productos

Posee identidades “de lugar” (Identidad), que le otorgan el valor de expresión cultural; surgiendo de procesos de creación auténticos y originales
El manejo de las técnicas está afianzado, pues el oficio artesanal es el modo de vida y la fuente de ingresos; en los productos artesanales se deben resaltar y evidenciar la aplicación de los oficios artesanales antes que la manufactura
Usualmente denota una función utilitaria esencial, que prima sobre la decorativa
Se utilizan principalmente materia primas de origen naturales renovables destacando y evidenciando sus propiedades; como también materias primas industriales (enmarcadas en la filosofía del Eco diseño).

3.4.4 TÉCNICA ARTESANAL

La técnica artesanal está definida por el conjunto de procesos que son aplicados en un producto según un oficio y el recurso empleado y transformado para su elaboración. La técnica en esencia es el conocimiento que adquiere el artesano por medio de la práctica, que requiere de gran destreza y que regularmente se transfiere de generación en generación, ya que es una expresión de identidad cultural y un medio de sustento. Su objetivo es lograr reflejar una historia, una identidad y una cultura mediante la exaltación y la aplicación de la misma.
En resumen, la técnica, es la especialización del “hacer” aplicado a cualquier tipo de artesanía y su resultado se ve reflejado en productos donde se transforma una materia prima de manera que involucre técnicas tradicionales artesanales. Se evalúa el grado de maestría en el manejo de una o varias técnicas y la habilidad para conjugarlas. Los acabados deben ser idóneos a la técnica, el material y el producto. Se evalúa la calidad considerada como la relación integral entre los materiales, el dominio de la técnica y los acabados.

3.4.5 PRODUCTOS ARTESANALES

Los productos artesanales son aquellas piezas producidas por artesanos; son diversas pero no únicas, repetidas pero no seriadas, similares pero no idénticas, portadoras de la cultura y/o tradiciones de un individuo o grupo humano, ya sea totalmente a mano, o con la ayuda de herramientas manuales o incluso de medios mecánicos, siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente más importante del producto acabado. Se producen sin limitación por lo que se refiere a la cantidad y utilizando materias primas procedentes de recursos sostenibles. La naturaleza especial de los productos artesanales se basa en sus características distintivas, que pueden ser utilitarias, estéticas, artísticas, creativas, vinculadas a la cultura, decorativas, funcionales, tradicionales, simbólicas y significativas religiosa y socialmente.¹

Un objeto o producto con identidad cultural comunitaria, con valor simbólico, ideológico y estético. Realizados a partir de procesos continuos individuales o grupales, con materiales preferentemente regionales, herramientas “sencillas”,

¹ Definición adoptada por el Simposio UNESCO/CCI "La Artesanía y el mercado internacional: comercio y codificación aduanera" - Manila, 6-8 de octubre de 1997) -

con apoyo de implementos semi-industriales o industriales. Con especialización técnica tradicional. Pueden ser destinados al autoconsumo o a la comercialización.

El producto es un conjunto de atributos físicos tangibles reunidos en una forma identificable. Cada producto tiene un nombre descriptivo o genérico que todo mundo comprende: reloj, lapicero, pelotas de béisbol etc.

El producto es el resultado de un proceso creador que tiene un conjunto de atributos tangibles e intangibles:

- Apariencia formal – Color - Empaque
- Precio
- Calidad
- Marca
- Servicios
- Posicionamiento del vendedor (empresa, taller o persona)

Estos atributos son percibidos por sus compradores (reales y potenciales) como capaces de satisfacer sus necesidades o deseos. Por tanto, un producto puede ser:

- Un bien (un canasto)
- Un servicio (un examen médico)
- Una idea (los pasos para dejar de fumar)
- Una persona (un político, un actor, un modelo)
- Un lugar (playas paradisíacas para vacacionar)

El Producto utilitario Son aquellos que cumplen una tarea o actividad bien definida con provecho, comodidad o interés. Un producto es utilitario cuando cumple su función con todas sus exigencias, el usuario manifiesta confort y aceptación. Se adapta a la diversidad de usuarios, soluciona una necesidad manifiesta, su empleo es extendido y presenta facilidad en su uso. El valor del producto u objeto utilitario se mide por su utilidad y su relación directa con el usuario ya que se presenta una interacción. Ej. Una vajilla, un reloj de pulso, una camisa, etc.

Los productos decorativos son aquellos que cumplen una tarea estrictamente estética y simbólica. Estética dirigida a los sentidos y simbólica ante el valor de representación que le da la condición humana (cultura). Los objetos decorativos cumplen funciones secundarias en necesidades opcionales y muchas veces suntuarias del hombre. El valor de este tipo de objetos se mide por elementos estéticos, culturales, y simbólicos, incluso son valorados subjetivamente por el valor de los materiales en que esta elaborados o construidos Ej. El cuadro de un paisaje, una escultura de cerámica, productos iconos culturales como las Chivas de Pitalito –Huila, o los canastos en Werregue elaborados por la comunidad indígena del Bajo san Juan en Choco

3.5 TIPOS DE ARTESANÍA

- 3.3.1 ARTESANÍA ÉTNICA:** Producción de bienes útiles, rituales y estéticos, condicionada directamente por el medio ambiente físico y social. Se constituye en expresión material de la cultura de comunidades con unidad étnica y relativamente cerradas. Elaborada para satisfacer necesidades sociales, integrando los conceptos de arte, cosmovisión y funcionalidad. Materializa el conocimiento de la comunidad sobre el potencial de cada recurso del entorno geográfico, el cual es transmitido a través de las generaciones.
- 3.3.2 ARTESANÍA TRADICIONAL:** Producción de objetos útiles y, al mismo tiempo, estéticos, realizada en forma anónima por una determinada comunidad, exhibiendo un dominio de materiales, generalmente procedentes del hábitat de cada comunidad. Se considera artesanía tradicional la generación de bienes estéticos y funcionales, realizados a través de la destreza tecnológica de oficios especializados, por parte de artesanos de comunidades mestizas, rurales o urbanas, cuyo conocimiento se transmite principalmente a través de las generaciones y/o de la pertenencia al contexto social.
- 3.3.3 ARTESANÍA CONTEMPORÁNEA:** Producción de objetos útiles y estéticos, desde enmarcados en el dominio de los oficios, y en cuyo proceso confluyen elementos técnicos y formales. Se caracteriza por realizar una transición hacia la tecnología moderna y/o por la aplicación de principios estéticos de tendencia universal y/o académicos, y se destaca la *creatividad individual* expresada por la calidad y originalidad del estilo.

3.6 DIFERENCIAS ENTRE ARTESANÍA, ARTE Y ARTE MANUAL

- 3.6.1 PRODUCTOS DE ARTE MANUAL:** Piezas seriadas de producción industrial, en donde no hay composición formal ni intervención personal, aparte de la aplicación de las “decoraciones”.

Surge de procesos de formación dirigida, que implica repetición por imitación, sin innovación; también surge de la copia de modelos de libros y revistas, generalmente de distribución masiva. No hay apropiación de las nuevas técnicas aprendidas, limitando las posibilidades creativas de las mismas. Emplea materiales nobles o sintéticos indistintamente que pueden ser de diverso origen (industrial, semi-industrial o artesanal).

Los productos de arte manual no provienen de una tradición cultural definida. La ejecución de estos productos y objetos no demanda el conocimiento de un Oficio, sino tan sólo una técnica o un fragmento de ella.

Este trabajo puede ser para uso decorativo o utilitario. En la manualidad no prima el uso de recurso natural solo es importante el manejo de los materiales especialmente de origen industrial

Algunas técnicas que pueden presentarse tanto en Artesanía como en Artes manuales:

- Bisutería (debe contemplar una técnica Artesanal dentro del producto, como técnicas de joyería, tejeduría, etc. y uso de materias primas permitidas).
- En técnicas como Macramé, Punto de Cruz, Porcelanacrón, Cerería, (Ser muy evidente el concepto de Identidad e innovación en el manejo de técnica y producto final).
- Crochet (como complemento a otras técnicas de tejeduría).
- Pintura sobre tela (se deben diseñar sus propias prendas y la decoración debe ser un reflejo de su identidad: diseño y trazo propio),
- Marroquinería (involucrar técnicas artesanales en % mayores vs. el % de manufactura).

Las manualidades pueden ser: miniaturas, abalorios, cuerdas, corcho, plastilina, yeso, escayola, marmolina, alabastrina, estaño, resina, pirograbado, bordados, bolillos, punto de cruz, patchwork, macramé, craquelado, decoupage, realizaciones con masa de sal, miga de pan, papel maché, mosaicos, repujado de cuero, exlibris, origami, papiroflexia, casas de muñecas, papeles colores, velas, joyas swarovski, grabado o pintado del vidrio, cerámica artificial, lámparas, repujado en aluminio, repujado en estaño, repujado en plata, albardonería, bambú, bisutería, cerrajería, damasquinado, encuadernación, pasamanería, policromía, serigrafía, tapicería, taxidermia, tonelería. Las manualidades se pueden clasificar en varias maneras:

- Una puede ser el tipo de material usado para su creación

- Otro puede ser la técnica que se usa

- También se pueden clasificar por su motivo: manualidades y artesanías navideñas, manualidades para día de la amistad y el amor, trabajos y manualidades para halloween y día de los muertos, manualidades para el día de la independencia, manualidades y labores para el día de las mamás, y otros.

3.6.2 ARTE: Actividad realizada con una misión estrictamente estética que es resultado de la creatividad del ser humano. Las piezas de arte son únicas e irrepetibles y manifiestan conceptos emocionales o sentimentales. En todas las piezas de arte la intencionalidad del artista siempre está reflejado

4. COMUNIDAD BENEFICIARIA

Las comunidades artesanales beneficiarias con las cuales se desarrollaron la charla de Expresiones Productivas corresponden a los municipios de La Playa de Belén, Cúcuta, El Zulia y Los Patios.

En total se presentaron 57 beneficiarios, 25% de ellos hombres y 75% mujeres en su mayoría personas de edad superior a los 50 años. El municipio que más personas asistieron fueron los Patios con 26 beneficiarios y el que menos asistencia tuvo fue La Playa de Belén con 5 personas.

A continuación se describen de manera puntual datos puntuales sobre las actividades que se realizaron en cada de uno de los municipios

LA PLAYA DE BELÉN

La reunión se llevó a cabo en la casa de la cultura municipal, el día 11 de Abril del 2016, la charla tuvo una duración de una (1) hora y treinta (30) minutos y asistieron un total de 5 personas (4 mujeres – 1 hombre) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Relación con otras expresiones productivas". Las imágenes muestran el momento de socialización del proyecto. Fotografía: Vanesa Díaz

CÚCUTA

La reunión se llevó a cabo en el HUB de ProEmpresas, el día 2 de Abril del 2016, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 11 personas (9 mujeres – 2 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Relación con otras expresiones productivas". Las imágenes superiores muestran el momento de socialización del proyecto, en las imágenes inferiores se muestra el trabajo puntual en torno a la definición de la categoría del producto que desarrollan las artesanas dado a que no tenían claro si su trabajo correspondía a arte manual o artesanía. Fotografía: Carlos Rueda (Proempresas).

EL ZULIA

La reunión se llevó a cabo en el Colegio Francisco de Paula Santander, el día 12 de Abril del 2016, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 15 personas (10 mujeres – 5 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Relación con otras expresiones productivas". Las imágenes muestran el momento previo a la charla y socialización de los componentes del proyecto. Fotografía: Pablo Borchers

LOS PATIOS

La reunión se llevó a cabo en la Biblioteca municipal de los Patios, el día 18 Mayo del 2016, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y quince (15) minutos y asistieron un total de 26 personas (19 mujeres – 6 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



*Taller "Relación con otras expresiones productivas". Las imágenes muestran el momento al finalizar la charla, en ella se reúnen el grupo de artesanos beneficiarios del proyecto .
Fotografía: Pablo Borchers*

5. DEBILIDADES Y FORTALEZAS DEL PROCESO

DEBILIDADES

- Las expectativas de los beneficiarios del proyecto era de recibir dinero como apoyo, al enterarse que no se generaban estas ayudas comunicaron no seguir con el proyecto.
- Algunos de los asistentes creen que por no haber sido visitados en el proceso de caracterización no son tenidos en cuenta para el resto del proyecto generando confusión con el resto de compañeros.
- Falta de conocimiento sobre los alcances y componentes del proyecto.

FORTALEZAS

- Con la charla se ayudó a contextualizar y ubicar de manera puntual a cada uno de los beneficiarios con respecto al oficio y técnica que cada uno desarrolla.
- Este primer encuentro generó un espacio de conocimiento sobre los trabajos que realizan otras personas que contribuyó a que se generen espacios para compartir saberes y experiencias que ayudan a fortalecer nuevas propuestas.
- La charla contribuyó a orientar, entender y situar a los artesanos en torno a los oficios y técnicas artesanales existentes en Colombia.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

- Por medio de la charla se logra generar espacios para la sensibilización y conocimiento de los artesanos sobre el rol e importancia de su labor como creadores y transmisores de conocimientos, resaltando la importancia de ser actores activos en torno a la transmisión del trabajo artesanal a otras generaciones.
- Se profundiza en torno al panorama actual del sector artesanal local y nacional enfatizando en la importancia de preservar y fomentar el sector artesanal en la región.
- La mayoría de los artesanos se logra ubicar en torno a su oficio y técnica artesanal, pero es posible evidenciar que existen confusión por parte de los asistentes, especialmente quienes trabajan con material reciclado y tejidos en macramé y chochet con hilos sintéticos, cuando se dieron cuenta que su trabajo está orientado al arte manual, mas no a la artesanía, con lo cual se recomendó orientar la técnica que trabajan en la generación de patrones y texturas propuestas por ellos, es decir que inicien un proceso de experimentación y generen propuestas de patrones, texturas o acabados. De igual forma como se evidenció en la presentación el tejido en crochet o macramé puede o no ser considerado como una técnica artesanal.
- Se logra evidenciar por medio del ejercicio de diferenciación que los asistentes pueden diferenciar entre artesanía, arte manual, arte y manufactura.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda hacer énfasis en la puntualidad de los asistentes, para que las charlas no se vean interrumpidas por quienes no llegan a tiempo.
- En el municipio de Patios el lugar no cumple con las condiciones acústicas adecuadas para realizar charlas o talleres, debido al tráfico constante de vehículos, niños que ensayan en la escuela de música y el jardín infantil que queda junto al auditorio. Esto genera desgaste de la voz, malestar entre los beneficiarios, desconcentración frecuente y afecta el transcurso normal de la charla.
- Es necesario realizar charlas de manera más práctica y orientadas a la aplicación directa a su contexto por medio de ejercicios prácticos, debido a que charlas muy teóricas genera confusión entre los asistentes debido a la complejidad de los conceptos.

**Taller de Tendencias en los
Municipio de San José de Cúcuta, Los Patios, La
Playa de Belén, El Zulia. Norte de Santander**

1. INTRODUCCIÓN

El presente informe pretende dar a conocer las actividades realizadas, contenidos socializados y material utilizado para el desarrollo de la charla de Tendencias 2015/2017, la cual está orientada al conocimiento de conceptos básicos, a la actualización del producto y técnica artesanal en torno a los diversos factores como color, textura, acabados, forma y función.

Las charlas se realizaron en los municipios de El Zulia, La Playa de Belén, Cúcuta y Los Patios. Teniendo en cuenta los objetivos de la charla, se inicia con la contextualización a los temas por medio de la presentación de casos prácticos, seguido se inicia con la presentación de conceptos claves para el entendimiento de la charla. Luego se presentan y explican una serie de imágenes de productos asociadas a cada uno de los conceptos. Al finalizar las charlas se dejar una serie de actividades de exploración teniendo en cuenta los oficios de cada uno de los artesanos.

2. OBJETIVOS

- Explicar los conceptos y contextos de las tendencias como referente para el desarrollo de productos artesanales que respondan a nuevos mercados.
- Identificar las diversas tendencias del 2015 al 2018.
- Ampliar el panorama actual de tendencias en torno a producto, materiales, colores y texturas.
- Orientar posibles aplicaciones de tendencias en el desarrollo de productos o muestras experimentales por parte de los artesanos.

3. METODOLOGÍA

La actividad inicia con una charla de los diversos conceptos que estructuran el punto de inicio de la charla, a medida que la charla se desarrolla se resuelven dudas por medio del planteamiento de casos prácticos llevados al contexto artesanal actual, mundial y local. Se genera una retroalimentación colectiva de los temas tratados, correspondientes al marco conceptual planteados por el manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia, como principal referente bibliográfico, y de fuentes complementarias de información entregadas por ADC, presentación de tendencias 2015-2016 y tendencias 2017-2018 fuente de fashion snoops.

Una vez socializados y comprendidos los conceptos básicos, se muestran a partir del uso de imágenes, las diversas tendencias y conceptos, es durante este momento en donde se generan posibles ideas de experimentación que pueden ser desarrollados por los artesanos y se definen posibles procesos de experimentación y aplicaciones de uso.

Se utilizaron presentaciones en power point como elementos de apoyo a los temas socializados con las que se complementaba la información, en su mayoría por medio de imágenes y breves textos de soporte.

3.1 CONTENIDO TEORICO DEL TALLER

¿Que son las tendencias?

- La tendencia es la fuerza que orienta la actividad del hombre hacia un fin determinado, es un momento de cambio de la moda en forma, función, color y actitud.
- Es la probabilidad más alta de que un producto logre una buena aceptación.
- Representan preferencia e inclinaciones del cliente o de un nicho de mercado determinado, reflejan necesidades, deseos y hasta rechazos de un grupo identificable de consumidores. Se manifiesta en todos los ámbitos de la vida, en la vestimenta, el diseño, el arte, la literatura, y en la vida cotidiana. Abarca todas las manifestaciones estéticas y la cultura de un grupo humano y trasciende todas las fronteras.

¿Cómo son los ciclos históricos de las tendencias?

Como puede desprenderse de las definiciones, la tendencia tiene en sí una esencia de evolución, a la cual se asocian permanentes cambios.

Las tendencias son cíclicas:

- Introducción
- Punto más alto
- Descenso
- Desaparición



Inicialmente es una tímida aparición, sigue la afirmación hasta la exageración de su manifestación, momento que señala su decadencia, en Europa las tendencias son muy cambiantes y están marcadas por las estaciones, verano, primavera, invierno y otoño, los cuales exigen tener cambios drásticos de tipo de ropa, como estamos en un país sin estaciones no cambiamos de productos cada tiempo somos una cultura de productos que reciclamos que entre más duren mejor, somos una cultura de heredar y de remiendo. En el resto del mundo cada 6 meses cambian sus prendas de vestir a veces mucho de sus objetos, esto hace que el mercado, los productos siempre se estén cambiando, sin embargo, empezamos a ver los fenómenos que llegan a nuestro país, con las grandes marcas que está educando a un nuevo consumidor que cada vez está pidiendo más innovación y cambio.

Abordaje de metodologías para construir y captar una tendencia.

Lo primero es identificar y hacer seguimiento de los principales rasgos de una tendencia, para ello se destinan personas equipadas con cámara de video y digital, grabadora de audio y encuestas y se las envía a recorrer las principales capitales del mundo para que identifiquen a esos personajes o hitos de la moda quienes son personas del común que usan los accesorios por practicidad y por muchas otras razones, siendo estas razones los principales determinantes de las tendencias y son

traducidos y analizados para ser expuestos como los gustos e inclinaciones de un sector determinado del mercado caracterizado por una edad promedio unas características socio culturales y un estilo de vida establecido.

- Los resultados de la síntesis de este trabajo investigativo son presentados a los diseñadores y creativos a través de los medios, para que ellos construyan una imagen de la tendencia basados en el material, la forma y el color que representan los gustos y predilecciones del consumidor de un nicho específico de mercado.
- No hay una sola tendencia, puesto que las tendencias ocurren al mismo tiempo y como vimos anteriormente representan la imagen de un nicho de mercado y a nivel comercial son muchos los nichos posibles de mercado, para ser más específicos, podremos decir que cada día se crean y se descubren nuevos nichos de mercado gracias al desarrollo de las tendencias.
- Las tendencias más consistentes crean una continuidad y se arraigan en las culturas volviéndose dominantes y se mezclan con otras que aún están emergiendo para dar una imagen moderna y contemporánea.

Fuente de las tendencias.

Fuente de las tendencias son principalmente las revistas dirigidas a consumidores donde se pueden encontrar consejos de tendencias, de la misma forma que los editoriales de publicaciones especializadas en moda, decoración y diseño, también es posible investigar en Internet, o identificarlas viendo películas de cine, visitando ferias comerciales, o suscribiéndose a servicios de tendencias los cuales entregan reportes periódicos de tendencias a cambio de un costo; por último mediante el trato y al negociación con el consumidor y los compradores se pueden delinear ciertas tendencias que son vitales para mejorar y adaptar el producto a las necesidades del mercado.

¿Quién crea las tendencias?

Las tendencias nacen en la calle, son los consumidores quienes inspiran a los diseñadores y creativos de todas las áreas para proponer conceptos de tendencias que luego son expuestos por los editores y estilistas para buscar multiplicadores, que difundan los iconos de estilo que caracterizan la tendencia y la enmarquen dentro de un concepto cultural político, social, ambiental.

☑ Lo primero es identificar y hacer seguimiento de los principales rasgos de una tendencia, para ello los cazadores de tendencias equipadas con cámara de video y digital, grabadora de audio y encuestas y se las envía a recorrer las principales capitales del mundo, ciudades que son icono de la moda, las pasarelas para que identifiquen a esos personajes vanguardistas o hitos de la moda quienes son personas del común que usan los accesorios por practicidad y por muchas otras razones, siendo estas razones los principales determinantes de las tendencias y son traducidos y analizados para ser expuestos como los gustos e inclinaciones de un sector determinado del mercado caracterizado por una edad promedio unas características socio culturales y un estilo de vida establecido.

- Los cazadores de tendencias son, en definitiva, investigación de mercado dirigida a captar lo más nuevo o moderno de cada momento.
- Estos especialistas funcionan como redes información, respaldado por equipos de trabajos interdisciplinarios conformados por expertos en marketing, diseñadores, sociólogos y antropólogos.
- Los resultados de la síntesis de este trabajo investigativo son presentados a los diseñadores y creativos a través de los medios, para que ellos construyan una imagen de la tendencia basados en el material, la forma y el color que representan los gustos y predilecciones del consumidor de un nicho específico de mercado.
- Moda: Fusión y expresión de apariencia, forma, material, calidad y función en un tiempo determinado.
- La moda es un efecto de la sociedad que refleja las tendencias generales aceptadas por la mayoría de público.
- Las tendencias no se deben tomar y poner en nuestros diseños, sino abstraer, absorber e imprimir con estilo propio en los diseños creados.

ASPECTOS DE LAS TENDENCIAS

- **Color:** siguiendo una paleta de colores afines o que cuentan una historia sobre un tema específico, como, por ejemplo, la naturaleza, un sentimiento como la alegría o un sitio geográfico.
- **Diseño:** De acuerdo a conceptos y movimientos que ya están establecidos en el mundo del diseño, ejemplo, el minimalismo, lo kitch lo retro etc.
- **Forma:** Esta tendencia se basa en el arquetipar en los diseños una forma, abstraída de cualquier medio de inspiración, ejemplo, formas redondeadas, las geo-formas (cuadrado, rectángulo, triangulo, circulo y cubo como máxima expresión de las geo formas)
- **Producto:** Este tipo de tendencia es generalmente para un nicho de mercado caracterizado por consumidores jóvenes muy influenciados por la moda un ejemplo podría ser la tendencia de productos para deportes out doors.

TIPOS DE CONSUMIDORES

Para analizar al consumidor, relacionado con las tendencias se busca concepto como el de interés común o gustos, hoy, para posicionarse mejor en el mercado de la moda, las empresas tienen que tener en cuenta que los consumidores no pueden dividirse solamente por grupos de edad, sino por estilos y posturas en común.

Cada vez más, las “calles” influyen en la creación y entendemos que, por medio de codificación de las necesidades de los clientes, podemos desarrollar productos con un enfoque más específico,

anticipando incluso sus deseos, aunque no tengan una conciencia exacta de lo que necesitan o quieren.

En este momento, nuestra mirada se desplaza del universo creativo planteado en las estaciones pasadas y se vuelve hacia la necesidad de identificar el comportamiento del consumidor global. Algunas personas que estudian este fenómeno social detectan cuatro posturas relevantes de consumo en el mercado: Memoria, Simple, Instantáneo y Exceso.

Aquí están presentadas a los artesanos, para que ellos entiendan la importancia y las peculiaridades de cada una de ellas, aplicadas al desarrollo de nuevos productos, contexto en el cual la palabra clave es descodificación.

Otro factor importante es la síntesis formada por estos grupos, que están divididos y, a la vez, interactúan entre sí, creando subgrupos que, en su totalidad, representan el mercado como un todo.

Este consumidor no se deja influenciar por modas pasajeras.

A él le gusta calidad y tradición. Su comportamiento de consumo se refiere a la necesidad de posición social, recuerdos e historia, rechazando los principios del ultra modernismo. En este grupo, la credibilidad de la marca / producto pasa de padre a hijo, en una especie de **herencia de consumo**.

La marca usada por el abuelo es la misma utilizada por el padre y será, igualmente, la marca que el hijo adoptará.

Recuerdos de figuras del *Art Nouveau* que son inspiraciones para los productos. Florales antiguos aplicados en estampados. Mezcla de estampados como a cuadros y florales *vintage* para construir una imagen contemporánea.

- **Simple:** Espontáneo y orientado a la naturaleza, este consumidor está insertado en la actualidad en forma modesta. Sin embargo, está consciente de su lugar en la sociedad y en el mundo. Contra las modas pasajeras, **valora la esencia de los productos** y de todas las cosas, buscando calidad para sí y para aquellos que viven a su alrededor. Además, cree en los principios relacionados al bienestar, preocupándose por el futuro, buscando innovaciones y avances tecnológicos que reflejen un estilo de vida sofisticado.
- **Instantáneo:** El comportamiento de este consumidor es un reflejo de las manifestaciones sociales y culturales que marcan esta primera década del siglo XXI, con celebridades que emergen en cada esquina y se evaporan en poco menos de 15 minutos, tiempo en el cual la persona necesita sentirse especial. Con la vida expuesta en *blogs* y *fotoblogs*, este **consumidor, de espíritu joven**, tiene la necesidad constante de nuevas informaciones y frecuenta locales que considera interesantes en un determinado momento, deseando productos que tienen una rotación rápida y un atractivo *fast* y *ultrafresh*.
- **Exceso:** Apasionado de las compras, el consumidor de este grupo invierte en el uso de marcas reconocidas – internacionales o similares nacionales -, por entender que éstas le dan importancia y posición. Él invierte aún en la superposición de colores, formas, estampas y estilos pautados por logo marcas exuberantes, valiéndose de la máxima: más,

es más. En una línea tenue entre lo bello y lo vulgar, este grupo busca autoafirmación cultural y social por medio del consumo, invirtiendo incluso en productos de atractivo sensual y reconocibles, en los cuales la "**imagen es todo**".

La tendencia como elemento de inspiración global para la industria de la moda:

El mundo de la moda cada vez se abre más a diferentes expectativas del consumidor, un consumidor global, que hoy expresa a través de sus comportamientos, gustos y necesidades una cantidad de códigos cada vez más difíciles de interpretar.

Los diseñadores de las grandes pasarelas se encuentran cada vez con mayores dificultades, para poderle ofrecer al consumidor justo lo que él está buscando...las épocas en que los consumidores compraban lo que los diseñadores proponían quedó atrás.

El mercado global se hace cada vez más abierto y las fronteras poco existen, de esta manera tenemos entonces consumidores más exigentes para la selección de los productos que adquieren. Los diseñadores hacen trabajo de investigación muy profundo para conocer las elecciones, preferencias de los consumidores, de ahí surge la palabra tendencia, que es lo que nos describe hacia dónde van los consumidores, lo que anhelan y lo que quieren en prendas, gastronomía, cine, teatro y todo tipo de cosas que son masivas.

Cuando se definen las tendencias, empiezan a diseñar sus colecciones para cada temporada, teniendo muy en cuenta su consumidor objetivo.

- **Temporadas:** El mundo entero habla de 2 temporadas; Otoño / invierno – primavera / verano. Dichas pasarelas son mostradas en las 4 ciudades más importantes en el mundo de la moda, La semana de la moda New York, Paris, Londres y Milán y se realizan con 6 meses de anticipación antes de que empiece cada estación.
- **Selección de pasarelas:** Cada marca o empresa tiene que hacer una selección de los diseñadores con los cuales sus propios consumidores se identifiquen, para empezar a analizar dichas pasarelas.
- **Análisis**
 - **Pasarelas:** Se debe hacer un análisis cuantitativo y cualitativo de cada pasarela, llevando un orden lógico de acuerdo a:
 - **Silueta:** análisis de las prendas, quiere decir la descripción de los cuellos, las mangas, los largos de dichas prendas, la amplitud etc.
 - **Textiles:** análisis sobre las texturas, la calidad, y los diseños de los mismos.
 - **Color:** La influencia del color, como se está aplicando y que participación tiene dentro de las pasarelas.

Otro aspecto que influye en las tendencias es el de Marca, para conocer las tendencias del momento es importante observar y tratar de percibir todos los detalles que ofrece la información sobre:

- Lugares (Ferias y Mercado)
- @ Internet
- Catálogos
- Revistas especializadas

Para algunos tipos de consumidores las marcas internacionales proporcionan un universo de vestuario en el que se enfoca. Para el desarrollo adecuado de esta interpretación de la moda hay que tener muy identificado:

- El mercado (Comportamiento)
- La filosofía de la Marca
- Universo del vestuario
- El perfil del consumidor al cual se está enfocado
- La Calle

Crear en la información y en la intuición y arriesgarse.

4. DESARROLLO

Las comunidades artesanales beneficiarias con las cuales se desarrollaron la charla de Expresiones Productivas corresponden a los municipios de La Playa de Belén, Cúcuta, El Zulia y Los Patios.

En total se presentaron 42 beneficiarios, de los cuales 14 son hombres o el 25% y las 28 personas restantes son mujeres, o el 75%, en su mayoría personas de edad superior a los 50 años. El municipio que más personas asistieron fueron los Patios con 18 beneficiarios y el que menos asistencia tuvo fue La Playa de Belén con 5 personas.

A continuación, se describen de manera puntual datos puntuales sobre las actividades que se realizaron en cada de uno de los municipios

4.1 EL ZULIA

La reunión se llevó a cabo en el centro de desarrollo infantil CDI del barrio Alfonso López en el municipio de El Zulia, el día 2 de Agosto del 2016, a las 4:30 pm la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 14 personas (6 mujeres – 8 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.





Charla "Tendencias". La fotografía superior el momento previo al inicio de la charla, en las fotografías inferiores se evidencia el momento de desarrollo de la misma.

Fotografía: Pablo Borchers.

4.2 LA PLAYA DE BELÉN

La reunión se llevó a cabo en el hotel Orquídeas Plaza, el día 27 de agosto del 2016, a las 4 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas treinta (30) minutos. Asistieron un total de 5 personas (2 mujeres – 3 hombre) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. Cabe anotar que la asistencia a las charlas aumentó debido a que se realizó la charla en la tarde, se recomienda seguir realizando las charlas en este horario. Cabe anotar que la charla se desarrolló una vez terminada la charla de categorías del producto, esto con el propósito de aprovechar el tiempo debido al retraso de las actividades planeadas. Los artesanos presentan muestras de diversas experimentaciones que han realizado con las distintas arcillas presentes en la zona y engobes.



Charla "Tendencias". Las fotografías se muestran el momento previo al inicio de la charla, que se dio a lugar después de terminar momento en el cual se encontraban terminando el ejercicio de la charla anterior. Fotografía: Pablo Borchers.



Foto superior, plancha en los cuales se experimenta con la mezcla y combinación de arcilla blanca y roja. Foto inferior, molla de la izquierda quema con variación de temperaturas, molla de la derecha experimentación con engobes, plancha inferior arcilla gris, blanca y roja en plancha. Fotografía: Pablo Borchers.

4.3 CÚCUTA

La reunión se llevó a cabo en el HUB de ProEmpresas, el día 14 de Julio del 2016, a las 2 pm, la charla tuvo una duración de tres (3) horas y asistieron un total de 7 personas, 5 mujeres – 2 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. Para la realización de esta charla se la llevó a cabo de manera conjunta con el grupo 1 de cúcuta, dirigido por el diseñador Jose Vicente Dueñas, al realizar la charla junto al diseñador dueñas los asistentes se

vieron mas complementados en torno a la información socializada y gustó más este tipo de trabajo, razón por la cual se determinó realizar los talleres de manera conjunta con los dos grupos.



Taller "TENDENCIAS". La fotografía muestra el momento de socialización de los contenidos de la charla y las imágenes que apoyan la contextualización en torno a las nuevas tendencias.

Fotografía: José Vicente Dueñas.

4.4 LOS PATIOS

La reunión se llevó a cabo en la Biblioteca municipal de los Patios, el día 22 de agosto del 2016, a las 3 pm, la charla tuvo una duración de tres (3) horas. Asistieron un total de 18 personas (17 mujeres – 1 hombre) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. Cabe anotar que la charla resultó muy atractiva para los beneficiarios, pero hubo molestias en torno al excesivo ruido en el entorno.



Taller "Tendencias". La fotografía se evidencia el momento previo a la charla, momento en el cual aprovechan los artesanos para organizar sus reuniones para conformar una cooperativa de artesanos del municipio. Fotografía: Pablo Borchers.

5. DEBILIDADES

- Existen conceptos tales como texturas, paleta de color, que los artesanos aún no tienen claro.
- En municipios como Los Patios, los artesanos no están realizando experimentaciones en torno a las observaciones y posibles mejoras de los productos

6. FORTALEZAS

- La gran cantidad de imágenes contribuyó a la ampliación del panorama de las tendencias de diseño orientados a la aplicación en productos artesanales.
- La charla sirvió para que los artesanos se motiven en torno a la experimentación de nuevos conceptos identificados en la charla y de igual manera a la definición de elementos que pueden ser aplicados para la actualización de sus productos.
- Se logra entender y comprender las ventajas competitivas y diferenciadoras que traen la aplicación de tendencias de diseño el desarrollo de productos artesanales.

7. CONCLUSIONES

- La temática desarrollada y presentada llama mucho la atención de los artesanos y los motiva a la experimentación de nuevas técnicas y desarrollo de nuevas propuestas de productos, texturas, colores, formas y funciones.
- La diversidad y cantidad de imágenes contextualizan de manera directa a los artesanos en torno a la actualidad del producto artesanal en cada uno de sus oficios.
- Los artesanos logran identificar las diversas tendencias del 2015 al 2018, en torno a materiales, colores, formas, espacios y acabados.

8. RECOMENDACIONES

- Se recomienda hacer énfasis en la puntualidad de los asistentes, para que las charlas no se vean interrumpidas por quienes no llegan a tiempo o se inicie tarde. De igual manera es necesario que se les informe a los artesanos de manera anticipada, ellos recomiendan por lo menos con tres días de antelación, las fechas en las que se realizarán las charlas.
- En el municipio de Patios el lugar no cumple con las condiciones acústicas adecuadas para realizar charlas o talleres, debido al tráfico constante de vehículos, niños de la escuela de música que ensayan en los patios conjuntos al auditorio. Esto genera desgaste de la voz, malestar entre los beneficiarios, desconcentración frecuente y afecta el transcurso normal de la charla.

- Es de tener en cuenta para la convocatoria a las personas que realizan tejeduría en crochet, bordados, macramé y trabajos manuales en los municipios de El Zulia, la Playa de Belén y Cúcuta.

Taller PRODUCTO – LINEA - COLECCIÓN

En los Municipio de San José de Cúcuta, Los Patios, La Playa de Belén, El Zulia. Norte de Santander

PRODUCTO – LINEA - COLECCIÓN

1. OBJETIVOS

- Otorgar conceptos y herramientas básicas para el desarrollo de líneas de productos.
- Realizar una aproximación al concepto de colección a partir del concepto de Líneas de Producto.
- Orientar a los artesanos en torno al desarrollo de líneas de productos.

2. METODOLOGÍA

La actividad inicia con un proceso explicativo de conceptos a partir de la conceptualización y entendimiento de los temas mediante el planteamiento de casos prácticos llevados al contexto artesanal actual mundial y local. Se genera una retroalimentación colectiva de los temas tratados correspondientes al marco conceptual planteados por el manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia, como principal referente bibliográfico, y de fuentes complementarias de información como la Biblioteca Digital Institucional (CENDAR) de Artesanías de Colombia.

Se explica el ejercicio de conceptualización, este es entregado a cada uno de los artesanos junto con material para su desarrollo. El ejercicio tiene como propósito conceptualizar de manera práctica y aplicada al desarrollo y planteamiento de posibles líneas que los artesanos podrían desarrollar a partir de los productos que desarrollan teniendo en cuenta la aplicación técnica, de uso y función en sus productos.

Se utilizaron presentaciones en power point como elementos de apoyo a los temas socializados con las que se complementaba la información y el ejercicio, en su mayoría por medio de imágenes y breves textos de soporte.

Se utilizaron guías de trabajo, lápices de colores y carbón para la realización de la actividad.

3. CONTENIDO TEORICO DEL TALLER

3.1 PRODUCTO ARTESANAL

Los productos artesanales son el resultado de la aplicación de técnicas dentro de un oficio, es importante resaltar que en una pieza artesanal es fundamental el nivel de la transformación de los recursos o la materia prima. Es decir, representan procesos complejos desde la extracción de la materia prima, pasando por la transformación hasta llegar al producto que se comercializará. Se trata de piezas diversas pero no únicas, repetidas pero no seriadas, similares pero no idénticas, portadoras de la cultura y/o identidad de un individuo o grupo humano. En general en un producto artesanal deben primar la identidad y el manejo de la técnica, se deben resaltar y evidenciar la aplicación de los oficios artesanales antes que la manufactura, se utilizan principalmente materias primas de origen naturales renovables como también materias primas industriales (enmarcadas en

la filosofía del Eco diseño). En todos los productos artesanales se deben evidenciar la investigación y exploración en las técnicas y los materiales así como la investigación y exploración en temas de diseño.

3.2 LÍNEA DE PRODUCTOS

La línea es el conjunto de productos que se relacionan entre si y comparten características ya sea en términos formales, en su concepto, material o en el uso para cumplir una función determinada en relación con los entornos en los que se desenvuelve la vida cotidiana.

Se puede incidir en la compra a través de un producto muy llamativo, el cual despierta gran interés en el cliente, ofreciéndole otro producto de similares características bien sean formales o de uso. Las líneas de productos bien diseñadas desempeñan un papel muy importante en la comercialización.

Una línea se conforma a partir de 3 hasta 5 productos, es importante diferenciar línea de producto con un juego de producto que varía únicamente en proporciones y tamaño.

3.2.1 LÍNEAS DE PRODUCTOS POR FUNCIÓN

Aun cuando todas las referencias tienen la misma función, cada una se crea para un diverso uso. Pueden ser utilizados en el mismo o en diferente espacio.

Ejemplo: Línea de floreros

- Un florero para una sola flor (Solitario)
- Un florero para un manojo de flores.
- Un florero para las flores secas.
- Un florero de pie (Flores largas).
- Un florero para colgar del techo (Terraza)

Aun cuando todas las referencias tienen la misma función, cada una se crea para un diverso uso. Pueden ser utilizados en el mismo o en diferente espacio

3.2.2 LÍNEA DE PRODUCTO POR COMPLEMENTO

Productos similares que responden a diferentes situaciones de uso.

Ejemplo: Un bolso playero, un bolso de fiesta, un sombrero y cinturón
Comparten características formales y estéticas similares (hilo conductor)
pero la ocasión de uso es diferente.

Muchas veces la función puede ser la misma, ej. Contener elemento: Bolso, pero el uso y contexto cambian.

3.2.3 LÍNEA DE PRODUCTOS POR SISTEMA

Un grupo de productos que tienen relación entre sí ya sea por función o aplicación, cada producto tiene una función diferente pero hace parte de un conjunto.

Ejemplo: Mobiliario auxiliar, mobiliario principal, vajillas.

Todos estos productos tienen una función diferente, se ofrece un conjunto de productos que resuelven la necesidad del cliente de disponer de un espacio agradable con muebles para el jardín. Estas referencias generalmente están en el mismo ambiente. También se puede aplicar el concepto a una línea de moda.

3.5 COLECCIÓN

Es el conjunto de Líneas de producto que se inspiran y nacen bajo un mismo concepto, comparten características formales y estéticas que hacen evidente un hilo conductor que permite establecer relación entre los productos con el objetivo de recrear un estilo de vida universal y distintivo, se conforma a partir de la integración de 5 a 7 líneas de producto, quiere decir que una colección comprende mínimo un total de 15 productos.

4. COMUNIDAD BENEFICIARIA

Las comunidades artesanales beneficiarias con las cuales se desarrollaron la charla de Expresiones Productivas corresponden a los municipios de La Playa de Belén, Cúcuta, El Zulia y Los Patios.

En total se presentaron 54 beneficiarios, 10 de ellos hombres o el 18% y el 82% restante o 44 son mujeres en su mayoría personas de edad superior a los 50 años. El municipio que más personas asistieron fueron los Patios con 23 beneficiarios y el que menos asistencia tuvo fue La Playa de Belén con 4 personas.

A continuación se describen de manera puntual datos puntuales sobre las actividades que se realizaron en cada uno de los municipios

EL ZULIA

La reunión se llevó a cabo en el Colegio Francisco de Paula Santander, el día 24 de Junio del 2016, a las 4:00 pm la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 12 personas (7 mujeres – 5 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Producto-línea- colección". La fotografía se evidencia el trabajo de los artesanos en el ejercicio práctico de aplicación desarrollado. Fotografía: Pablo Borchers.

LA PLAYA DE BELÉN

La reunión se llevó a cabo en la casa de la cultura municipal, el día 20 de junio del 2016, a las 2 pm, la charla tuvo una duración de una (1) horas y treinta (30) minutos, asistieron un total de 4 personas (3 mujeres – 1 hombre) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Producto-Línea-Colección". La fotografía evidencia el trabajo de los artesanos en el ejercicio planteado. Fotografía: Pablo Borchers.

CÚCUTA

La reunión se llevó a cabo en el HUB de ProEmpresas, el día 20 de Mayo del 2016, a las 3 pm, la charla tuvo una duración de una hora (1) con cincuenta (50) minutos y asistieron un total de 15 personas (12 mujeres – 3 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Componentes del producto artesanal". La fotografía superior muestra el momento previo a la charla, en las fotografías inferiores se muestra el trabajo de los artesanos en el ejercicio. Fotografía: Pablo Borchers.





LOS PATIOS

La reunión se llevó a cabo en la Biblioteca municipal de los Patios, el día 23 de junio del 2016, a las 4 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y treinta (30) minutos y asistieron un total de 23 personas (22 mujeres – 1 hombre) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Producto-línea- colección". La fotografía se evidencia el trabajo de las artesanas en el ejercicio práctico de aplicación desarrollado. Fotografía: Pablo Borchers.

5. DEBILIDADES Y FORTALEZAS DEL PROCESO

DEBILIDADES

- En la mayoría de los casos los artesanos no sabían que estaban desarrollando líneas de productos.

FORTALEZAS

- Con la charla se ayudó a generar espacios para el desarrollo e identificación de las distintas líneas de productos las cuales dan pie a la generación de una colección.
- El ejercicio sirvió para que los artesanos inicien con actividades como el dibujo que es importante para el desarrollo de propuestas de diseño.
- A partir del ejercicio los artesanos lograron identificar los elementos comunes que deben tener los productos para ser considerados como una línea de productos.
- Se logra entender y comprender las ventajas competitivas y diferenciadoras que traen el desarrollo de líneas de productos artesanales.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

- Por medio de la charla se logra generar espacios para la sensibilización y conocimiento de los artesanos sobre el rol e importancia de su labor como creadores y transmisores de conocimientos, resaltando la importancia de ser actores activos en torno a la transmisión del trabajo artesanal a otras generaciones.
- Los ejercicios ayudan a la comprensión y aplicación de la información socializada a los asistentes, de igual manera mejoran la comunicación y el acercamiento entre personas y facilitador.
- Se logra profundizar en torno al panorama actual del sector artesanal local y nacional enfatizando en la importancia de potencializar el sector artesanal en la región.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda hacer énfasis en la puntualidad de los asistentes, para que las charlas no se vean interrumpidas por quienes no llegan a tiempo.
- Los artesanos de El Zulia, Los Patios y Cúcuta siguieron cambios en los horarios de las charlas, sugiriendo que estas se realicen en horas de la tarde, enfatizando en el horario de las 4 pm para los tres casos.
- Cambiar el espacio de los talleres

Taller

CATEGORÍAS ESTANDART DEL PRODUCTO

**MunicipioS de San José de Cúcuta, Los Patios, La Playa de
Belén Y El Zulia. Norte de Santander**

CATEGORIA ESTÁNDAR DE PRODUCTO

1. OBJETIVOS

- Demostrar la importancia y beneficios para el artesano en torno a la categorización de productos artesanales o de arte manual.
- Proponer nuevas posibilidades para el desarrollo de nuevas categorías de productos artesanal o de arte manual.
- Realizar una aproximación a los conceptos asociados a las distintas categorías de producto.
- Orientar a los artesanos en torno a la categorización de los productos que desarrollan actualmente.

2. METODOLOGÍA

La actividad inicia con un proceso explicativo de conceptos a partir de la conceptualización y entendimiento de los temas mediante el planteamiento de casos prácticos llevados al contexto artesanal actual mundial y local. Se genera una retroalimentación colectiva de los temas tratados correspondientes al marco conceptual planteados por el manual de diseño 2015 de Artesanías de Colombia, como principal referente bibliográfico, y de fuentes complementarias de información como la Biblioteca Digital Institucional (CENDAR) de Artesanías de Colombia.

Se explica el ejercicio de conceptualización, este es entregado a cada uno de los artesanos junto con material para su desarrollo. El ejercicio tiene como propósito conceptualizar de manera práctica y aplicada al desarrollo y planteamiento de posibles líneas que los artesanos podrían desarrollar a partir de los productos que desarrollan teniendo en cuenta la aplicación técnica, de uso y función en sus productos.

Se utilizaron presentaciones en power point como elementos de apoyo a los temas socializados con las que se complementaba la información y el ejercicio, en su mayoría por medio de imágenes y breves textos de soporte.

Se utilizaron guías de trabajo, lápices de colores y carbón para la realización de la actividad.

3. CONTENIDO TEORICO DEL TALLER

3.3 CATEGORÍAS DE PRODUCTO

Se denominan categorías a las generalidades por las cuales las ideas y los objetos son reconocidos, diferenciados y entendidos.

Mediante las categorías, se pretende una ubicación jerárquica de elementos. Elementos muy parecidos y con características comunes formarán un grupo (categoría), y a su vez varias categorías con características afines formarán una categoría superior.

Por categoría de productos se entienden todos aquéllos elementos que están destinados a un mismo fin dentro de un marco de actuación determinado. Determinar la categoría facilita el desarrollo del concepto para las ideas a producir.

3.3.1 ¿PARA QUE CATEGORIZAR?

Las diferentes clasificaciones nacen de la necesidad comercial de organizar la oferta de productos, es por ello que los grandes espacios comerciales están divididos por áreas especializadas: Electrodomésticos, herramientas, vestuario, juguetes, víveres, etc.

3.3.2 VENTAJAS PARA EL COMPRADOR

Para el comprador:

- Facilitar la búsqueda de lo que quiere adquirir
- Brindar todas las posibilidades juntas para que pueda escoger
- Comparación de precios y calidad.
- Analizar la oferta.

3.3.3 VENTAJAS PARA EL PRODUCTO

Para el productor (en la medida de la especialización):

- Tendrá el mejoramiento de su proceso productivo, mayor capacidad de producción y mejores precios.
- Pasar de minorista a mayorista, se abre la posibilidad de nuevos mercados.
- Manejo de nuevos conceptos para el desarrollo de productos

3.4 TIPOS DE CATEGORÍAS

3.4.1 POR CLASIFICACIÓN DE PRODUCTO

- Artesanía
- Arte Manual
- Arte
- Producto industrial o manufactura

3.4.2 POR NICHO DE MERCADO

Categorías de producto para Artesanía:

- Figuras Decorativa
- Juguetes e infantiles
- Instrumentos musicales
- Moda y accesorios (prendas, bolsos)
- Joyería y Bisutería
- Mesa y decoración
- Mobiliario
- Iluminación
- Artesanía Tradicional
- Artesanía Étnica
- Regalos institucionales y/o corporativos
- Navidad y festividades

Categorías de producto para Arte manual:

- Figuras Decorativas
- Juguetes e infantiles
- Instrumentos musicales
- Moda y accesorios (prendas, bolsos)
- Joyería y Bisutería
- Mesa y decoración
- Mobiliario
- Iluminación
- Regalos institucionales y/o corporativos
- Navidad y festividades

Figuras Decorativas.

Piezas u objetos que se refieren a la representación de imágenes reconocibles, algunas veces de manera fiel y otras distorsionada, donde se busca plasmar la realidad de una manifestación cultural temática como carnavales, festivales, iconografía religiosa, naturaleza, historia, tradiciones, arquitectura, Arte popular.

Juguetes e infantiles.

- Piezas u objetos definidos como juguetes y objetos decorativos relativos a la segmentación del mercado infantil y de acuerdo con las edades. Se define juguete como un objeto para jugar. Derivado de la ciencia pedagógica y psicológica han existido variados criterios para clasificar los juguetes:
- Juguetes proyectados para el movimiento y la provisión de actividad motora, con vista al desarrollo muscular.
- Juguetes adecuados para el juego constructivo y creador, cuya fase señala el comienzo de la conquista del niño de los materiales que lo rodean.

- Juguetes que se prestan a la acción dramática, la ficción, y el juego imitativo y capacitan al niño o niña a pretender en el mundo de la fantasía.

Existen clasificaciones que se refieren a las edades cronológicas, relacionando una serie de juguetes apropiados para una determinada etapa de desarrollo, y se habla así de juguetes para lactantes, para niños de edad temprana, para los de edad preescolar. Este tipo de clasificación tiene muchas limitaciones, pues como ya se dijo la edad sólo puede constituir una guía general, siendo más importante valorar los procesos y propiedades psíquicas que en un momento determinado del desarrollo son promovidos y estimulados por un tipo dado de juguetes.

Estas clasificaciones tienen un fundamento concebido básicamente a la estimulación de determinados procesos y cualidades, pero no contemplan todas las potencialidades susceptibles de ser estimuladas, ni todas las áreas del desarrollo. De acuerdo con anteriores punto de vista podemos clasificar los juguetes y objetos decorativos infantiles en las siguientes sub categorías:

- Títeres, Teatrinos, Didácticos en madera o tela, Decoración en tela, madera, metal o papel, Móviles, Iluminación
- Instrumentos musicales: Un instrumento musical es un objeto compuesto por la combinación de uno o más sistemas resonantes y los medios para su vibración, construido con el propósito de producir sonido en uno o más tonos que puedan ser combinados por un intérprete para producir música.

Sub categorías:

- De viento (flautas)
- De percusión (tambores)
- De cuerdas (Guitarras, cuatros, violines...)

Moda y Accesorios.

Moda es lo actual, o lo que está en vigor e interesa a una mayoría en un momento determinado. Sin embargo, en ocasiones, aplicada al diseño y en especial a la indumentaria es aquel atuendo, estilo, prenda, color o complemento, que se lleva por parte del grupo socialmente más importante o hegemónico o exclusivo, que es el capaz de influir en los demás. Dentro de lo contemplado para esta categoría encontramos prendas de vestir y objeto complementarios de uso personal como: Bolsos, Billeteras, Zapatos, Chaquetas, Blusas, Pantalones, Bufandas, Chales, Ruanas, Gorros, Guantes

Joyería y Bisutería.

Joyería: Joyas elaboradas con plata, oro, los distintos colores de oro y sus quilates, aquellas hechas con otros materiales, las que llevan incrustadas piedras preciosas, etc. en donde el metal sea el 70%.

Pueden ser piezas de reproducción por fundición o de armado, involucrando técnicas como: la filigrana, engaste, incrustación, martillado, repujado y técnicas

especiales de tratamiento de superficies como mokumé, esmaltes y grabado al ácido, entre otras.

Las réplicas deben ser copias exactas de motivos precolombinos, cuya elaboración sea por medio de procesos similares a los originales.

La mayor parte de la pieza debe ser elaborada por el artesano, en algunos casos se admitirán las cadenas industriales.

Bisutería.

Industria que produce objetos de adorno, hechos de materiales no preciosos. Involucran una o varias técnicas de los diferentes oficios artesanales.

Dirigido especialmente al complemento del vestuario como collares, anillos, aretes, pulseras, manillas, cinturones, hebillas elaborados en diferentes materiales donde predomine un oficio. Estas piezas deben vincular valores artesanales en la transformación de las cuentas, de los herrajes o de los tejidos.

No serán contempladas las cuentas sin transformar, ensartadas en un solo hilo y de materiales sintéticos para la categoría de artesanía.

Mesa y Decoración.

Todos aquellos productos que se refieren al uso específico para los espacios de la casa y la oficina, ya sean utilitarios o decorativos. Individuales, Centros de mesa, Fruteros, Contenedores, Vasos, Vajillas, Floreros, Jarrones, Revisteros, Cuadros, Lencería: Alcoba, baño, comedor, sala

Mobiliario.

Mobiliario es el conjunto de muebles; son objetos que sirven para facilitar los usos y actividades habituales en casas, oficinas y otro tipo de locales. Normalmente el término alude a los objetos que facilitan las actividades humanas comunes, tales como dormir, comer, cocinar, descansar, etc., mediante mesas, sillas, camas, estanterías, muebles de cocina, etc. El término excluye utensilios y máquinas tales como PCs, teléfonos, electrodomésticos, etc. Comedores, Mesas, Sillas, Sofás, Pufs, Mesas auxiliares, Repisas, Espejos, Objetos decorativos.

Iluminación.

La iluminación es la acción o efecto de iluminar. En la técnica se refiere al conjunto de dispositivos que se instalan para producir ciertos efectos luminosos, tanto prácticos como decorativos. Con la iluminación se pretende, en primer lugar conseguir un nivel de iluminación, o iluminancia, adecuado al uso que se quiere dar al espacio iluminado, nivel que dependerá de la tarea que los usuarios hayan de realizar.

Según su origen es (calidad de la luz):

- Luz natural: proporcionada por la misma luminosidad del día, existen diferentes tipos de iluminación y se dividen según la temperatura que consigan.
- Luz artificial: proporcionada por la iluminación artificial. Como focos, lámparas, etc.

Según su naturaleza (cualidad de la luz):

- Luz difusa: se obtiene por medio de difusores y produce sombras de bordes muy difusos; de esta forma consigue un efecto uniforme. Imita o refuerza efectos naturales de la luz ambiente. Día nublado, aparatos tipo softlights.
- Luz dura: produce sombras bien delimitadas en los objetos y las sombras proyectadas por éstos. Con esta luz se consigue el modelado de los volúmenes de los objetos, el dibujo de sus contornos y el contraluz de éstos.
- Lámparas de piso, de mesa y de techo, Velas, Fanales, Antorchas

Artesanía Tradicional

Es importante que el facilitador tenga claro que esta categoría está dada por un sentido netamente comercial y que los productos clasificados en ella, necesariamente perteneces a una de las anteriores categorías descritas. Se enuncian las definiciones de la clasificación de la artesanía según el borrador de Proyecto de Ley del Artesano: “De las definiciones de la artesanía y de los agentes del Sector Artesano”

Artículo 6º. Se considera artesanía tradicional la generación de bienes estéticos y funcionales, destinados al uso y/o intercambio comercial, realizada a través de la destreza tecnológica de oficios especializados, por parte de artesanos de comunidades principalmente mestizas y negras, rurales o urbanas, que caracterizan el quehacer a partir del dominio de los materiales y de las formas de los productos que representan estilos de la expresión cultural, cuyo conocimiento se transmite principalmente a través de las generaciones y/o de la pertenencia al contexto social. Producción de objetos realizados en forma anónima a través de oficios especializados transmitidos a través de generaciones. Constituyen la expresión fundamental de comunidades cuyas tradiciones provienen de América, África y Europa.

Artesanía Étnica

Artículo 5º. Se considera artesanía indígena la producción de bienes destinada al intercambio comercial, que formalmente corresponden a los bienes integralmente útiles, parafernáticos y estéticos de la cultura material de grupos humanos con relativa unidad étnica, que representan herencia sociocultural viva de expresiones precolombinas y entre las cuales constituye formas de conocimiento, uso, destreza tecnológica y control directo del medio ambiente geográfico que habitan y que provee la mayor parte de los recursos para la satisfacción de las expectativas de la vida, y la referencia de la construcción de sus identidades culturales.

Producción de bienes útiles, rituales y estéticos, condicionada por el medio físico y social; constituye la expresión material de comunidades étnicas. Arte y función se integran en un conocimiento transmitido a través de generaciones.

Es el trabajo artesanal realizado por una comunidad en el que se aprecia fácilmente la relación con su entorno y en la cual se aplica una tecnología propia, fundiéndose en él, el material, la funcionalidad, la cosmovisión y la belleza logrando la coexistencia de los elementos.

- Talla en madera
- Cestería en fibras vegetales
- Tejeduría en lana y algodón
- Bisutería en semillas y chaquiras
- Trabajos en yanchama y cabecinegro
- Trabajos en metales

Regalos institucionales y/o corporativos.

Comprende el desarrollo de objetos utilitarios, decorativos o souvenirs para todo tipo de ambientes y en todos los materiales y técnicas, desarrollados con el fin de ser utilizados para la promoción y publicidad de las empresas.

Navidad y festividades.

Comprende objetos decorativos para todo tipo de ambientes y manejo de colores de acuerdo con las tendencias de la moda, en todos los materiales y técnicas desarrollados bajo patrones universales alusivos a las festividades de la Navidad, Acción de gracias, San Valentín, etc.

3.4.3 POR MATERIALES / OFICIOS / TÉCNICAS

Se refiere al manejo de los productos por el proceso productivo y por la materia prima utilizada, el cual enmarca intrínsecamente al producto dentro de la artesanía o no. El manejo de esta categoría está dado más a nivel de investigación y desarrollo que a nivel comercial.

4. COMUNIDAD BENEFICIARIA

Las comunidades artesanales beneficiarias con las cuales se desarrollaron la charla de Expresiones Productivas corresponden a los municipios de La Playa de Belén, Cúcuta, El Zulia y Los Patios.

En total se presentaron 42 beneficiarios, de los cuales 10 son hombres o el 24% y las 32 personas restantes son mujeres, o el 66%, en su mayoría personas de edad superior a los 50 años. El municipio que más personas asistieron fueron los Patios con 22 beneficiarios y el que menos asistencia tuvo fue La Playa de Belén con 2 personas.

A continuación se describen de manera puntual datos puntuales sobre las actividades que se realizaron en cada de uno de los municipios

EL ZULIA

La reunión se llevó a cabo en la biblioteca Japón, del barrio Alfonso López en el municipio de El Zulia, el día 22 de Junio del 2016, a las 4:00 pm la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 8 personas (3 mujeres – 5 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Categoría Estándar del Producto". La fotografía superior el momento previo al inicio de la charla y ejercicio, en la fotografía inferior se evidencia el trabajo de los artesanos en el ejercicio práctico desarrollado. Fotografía: Pablo Borchers.

LA PLAYA DE BELÉN

La reunión se llevó a cabo en la casa de la cultura municipal, el día 11 de julio del 2016, a las 10 am, la charla tuvo una duración de una (1) hora treinta (30) minutos. Asistieron un total de 2 personas (1 mujeres – 1 hombre) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos. La charla se realizó más personalizada debido a los pocos asistentes, por esta razón no se realizó utilizando video beam, si no que se presentaron las diapositivas directamente en la pantalla del computador.



Taller "Categoría Estándar del Producto". Las fotografías se muestran el momento del trabajo de los artesanos en el ejercicio práctico desarrollado. Fotografía: Pablo Borchers.

CÚCUTA

La reunión se llevó a cabo en el HUB de ProEmpresas, el día 7 de Junio del 2016, a las 9 am, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y asistieron un total de 10 personas (8 mujeres – 2 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Componentes del producto artesanal". La fotografía muestra el momento del trabajo de los artesanos en el ejercicio de aplicación y proposición de una nueva categoría de producto. Fotografía: Pablo Borchers.

LOS PATIOS

La reunión se llevó a cabo en la Biblioteca municipal de los Patios, el día 18 de Julio del 2016, a las 4 pm, la charla tuvo una duración de dos (2) horas y quince (15) minutos. Asistieron un total de 22 personas (20 mujeres – 2 hombres) en la cual se socializaron los contenidos anteriormente descritos.



Taller "Categorías estándar del producto". La fotografía se evidencia el trabajo de los artesanos en el ejercicio práctico de aplicación desarrollado. Fotografía: Pablo Borchers.

5. DEBILIDADES Y FORTALEZAS DEL PROCESO

DEBILIDADES

- Existen conceptos tales como texturas, paleta de color, que los artesanos aún no tienen claro.
- En casos como personas de la tercera edad, el ejercicio de creación de nuevos productos y de dibujo es algo complejo dado a que se les dificulta romper el paradigma de él que hacer y el oficio.

FORTALEZAS

- Con la charla se ayudó a generar espacios para el desarrollo e identificación de las distintas categorías productos contempladas por artesanías de Colombia.
- El ejercicio sirvió para que los artesanos inicien con actividades como el dibujo que es importante para el desarrollo de propuestas de diseño.
- A partir del ejercicio los artesanos lograron realizar una aproximación a nuevas categorías de producto teniendo en cuenta el manejo de la técnica.
- Se logra entender y comprender las ventajas competitivas y diferenciadoras que traen la categorización de producto.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

- Por medio de la charla se logra generar espacios para la sensibilización y conocimiento de los artesanos sobre el rol e importancia de su labor como creadores y transmisores de conocimientos, resaltando la importancia de ser actores activos en torno a la transmisión del trabajo artesanal a otras generaciones.
- Los ejercicios ayudan a la comprensión y aplicación de la información socializada a los asistentes, de igual manera mejoran la comunicación y el acercamiento entre personas y facilitador.
- Se logra profundizar en torno al panorama actual del sector artesanal local y nacional enfatizando en la importancia de potencializar el sector artesanal en la región.
- En términos generales los artesanos han comprendido la importancia de categorizar sus productos.
- Se logra plantear nuevas categorías de productos orientadas a los diversos micro-ambientes para el hogar.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda hacer énfasis en la puntualidad de los asistentes, para que las charlas no se vean interrumpidas por quienes no llegan a tiempo.
- En el municipio de Patios el lugar no cumple con las condiciones acústicas adecuadas para realizar charlas o talleres, debido al tráfico constante de vehículos, niños que ensayan en la escuela de música y el jardín infantil que queda junto al auditorio. Esto genera desgaste de la voz, malestar entre los beneficiarios, desconcentración frecuente y afecta el transcurso normal de la charla.