



FERIA ARTESANAL
— PASEO LA PASIVA —
PIRIAPOLIS

Pautas de Rubros

PAUTAS RUBRO CERAMICA:

A)NO SE CONSIDERA CERAMICA PASTAS EN FRIO

PIEZAS COMPRADAS Y DECORADAS

B)LA TEMPERATURA DEL BIZCOCHO DEBERA SOBREPASAR LOS 800°

C)DECORACION ENGOBES, ESMALTES, BAJO Y SOBRECUBIERTA AHUMADO, CON LA VARIEDAD Y CREACION TAN EXTENSA Y AMPLIA COMO ES EL RUBRO.

(**)NO SE ACEPTARA COMO TECNICA DE DECORACION EL USO DE ACRILICOS,LATEX, BETUN DE JUDEA,LACAS,PATINAS ETC.

DIMETODOS DE CONSTRUCCION DE PIEZAS TORNO ALFARERO, MANUAL (CON TODAS LAS VARIANTES), COLADA, IMPRESIÓN CON MOLDE,ETC

SE ACLARA QUE ESTOS DOS ULTIMOS SERAN CON MODELOS EXCLUSIVAMENTE CREADOS POR EL ARTESANO

E)SE ACEPTARAN PIEZAS CON ACCESORIOS (MADERA, METAL, ETC)NO PASANDO ESTOS DEL 40%. FJEN CASO DE CERAMICA UTILITARIA(JARROS,CAZUELAS ETC.)ESTA NO DEBERA TENER ESMALTES TOXICOS,EL ARTESANO DEBERA ESPECIFICAR LAS CARACTERIS-

TICAS DE LOS MISMOS Y SE PODRA PROCEDER A REALIZAR PRUEBA DE TOXICIDAD.

G)SE EXIGE CORRECTA TERMINACION DE LAS PIEZAS

H)CADA ARTESANO DEBERA CREAR Y EXHIBIR POR LO MENOS UN MODELO UNICO QUE POR SUS CARACTERISTICAS LO IDENTIFIQUE.

I)SE UTILIZARA UN REGISTRO FOTOGRAFICO DE LAS PIEZAS DE CADA ARTESAANO, QUE SERVIRA EN CASO DE COPIAS PARA LA DEFENSA DEL ARTESANO.

JJEN LO POSIBLE SE EXIGE QUE EL ARTESANO SE RENUEVE, CAMBIE DISEÑOS, ETC.PARA SU PROPIO ENRIQUECIMIENTO Y EL DE LA FERIA MISMO.

2-TALLERES

a)PEDIR NUMERO DE INTEGRANTES

b)POSIBILIDAD DE VISITAS A LOS MISMOS

3-DELEGADOS DE RUBRO

a)CUMPLIR LA FUNCION DE ASESOR JUNTO AL JURADO, Y ADMINISTRADOR DE LA FERIA.

b)REVISAR QUE ESTAS PAUTAS SE CUMPLAN, EN LA PRESENTACION DE MUESTRAS ASI COMO TAMBIEN EN LA COMERCIALIZACION DURANTE EL PERIODO DE LA FERIA

PAUTAS RUBRO METAL :

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Solo se determinará sobre la condición artesanal, sin interpretaciones estéticas.

1. Transformación del material

Modificación de la apariencia original de la materia prima a partir del trabajo realizado artesanalmente. Cuando, partiendo de una materia prima, se llega a un resultado en el cual se verifica un proceso de transformación, se considera cumplida esta condición.

2. Oficio

Conocimiento de las técnicas y materiales empleados, siendo estos utilizados con idoneidad. El artesano debe mostrar en sus trabajos el conocimiento de los materiales y la técnica que aplica para obtener un resultado artesanal. Si bien se considera que cada artesano posee una técnica propia, esta debe aplicarla a la materia prima con suficiencia.

3. Originalidad del diseño

Las piezas deben identificar al artesano, impidiendo de este modo que existan trabajos similares o copias entre los artesanos de la feria. Una pieza debe identificar a su productor; el diseño de la pieza debe mantener una coherencia con el artesano. No se permitirán copias de diseños ya existentes en la Feria. El diseño será propio de cada artesano.

4. Creatividad

La creatividad del artesano puede desarrollarse desde la concepción de la pieza, las técnicas a aplicar, la combinación de las mismas, como así también de los materiales que se empleen, el acabado final y el aspecto estético, hasta la invención y/o fabricación de herramientas propias.

Si bien no se puede definir con precisión este punto, se debe señalar que la originalidad es un ideal fundamental del trabajo artesanal.

TÉCNICAS PERMITIDAS EN RUBRO METAL

- Modelado en alambre o chapa
- Cincelado
- Repujado
- Calado
- Grabado con ácidos (no serigrafía)
- Fresas, buriles
- Soldadura
- Esmaltado
- Fundición en cera perdida

ESPECIFICACIONES SOBRE LAS TÉCNICAS

Alambre:

Modelado, retorcido, torneado, trafilado, soldadura, tejido, martillado.

No se considera suficiente transformación cuando el alambre solo se usa como unión o sostén.

Chapa:

Calado, martillado, soldadura, cincelado, repujado, grabado con ácido, fresas, buriles, etc.

No se permite chapa con forma y escasa aplicación de estas técnicas.

Tampoco se permiten técnicas de ácido realizadas con serigrafía.

ACCESORIOS ACEPTADOS

- Cadenas (solo si sostienen un trabajo relevante)
- Fornituras combinadas con técnicas artesanales
- Piedras cazuelas integradas en trabajos destacados

Si estos elementos se usan sin transformación artesanal, se considera insuficiente (como simple armado o reventa).

PIEZAS ÚNICAS Y PROPÓSITO GENERAL

Cada artesano debe exhibir de forma permanente al menos 1 o 2 piezas únicas, destacadas por sus características.

El objetivo de estas normas es mejorar el nivel de la Feria y estimular la superación constante.

El artesano es un artista, y como tal debe entregar lo mejor de sí.

PAUTAS DE RUBRO CUERO:

1. Permitir el uso de herramientas de corte aplicadas al oficio siempre y cuando no se trate de herramientas automatizadas.
 2. En cuanto al rebaje, tanto sea para pegado como para costura se trabaje de manera opcional por el artesano dependiendo el tipo de trabajo y producto al que se dedique el mismo , dando mayor valor al trabajo en cuanto a la evaluación de la mercadería entendiéndose como dentro del Ítem 5 a evaluar (Terminación) del reglamento general Art.17 al memento de la evaluación de muestras.
 3. En cuanto al material se aceptaran tanto cueros teñidos en diferentes técnicas como puede ser tintas al agua , alcohol, acrílico y también cueros comprados ya teñidos; se valorara mas al momento de evaluar Ítem 1 (Transformación de la Materia) del Art. 17 reglamento general si el teñido es echo por el artesano. También se podrán aplicar técnicas de repujado troquelado etc.
 4. En cuanto al trabajo con maquina de coser se aceptara en un 30% indiferente en que parte de las piezas se utilice. Aceptando también la utilización de apliques y o accesorios siempre que aporten de manera utilitaria a la pieza.(entiéndase ganchos uniones cadenas sierres etc.)
.
 5. También se podrá aplicar el Art.32 del reglamento general para la combinación de la pieza con otros rubros.
 6. La estética es personal, pudiendo estar alineada con cualquier tipo de corriente artística.
- Piriapolis 22/2/2

PAUTAS RUBRO MADERA :

- 1) Dentro del Rubro de tomarán en cuenta las siguientes Técnicas de tratamiento del material: EBANISTERIA, ESCULTURADO, GRABADO, TARACEA Y MARQUETERIA, como disciplinas generales básicas.
- 2) Consideramos que a partir de un diseño propio, pasando por las técnicas, llegamos al objeto artesanal.
- 3) Se toman en cuenta además como COMPLEMENTOS VALIDOS, la decoración de la pieza construida (ej. marcos, cuadros, cajas, percheros, portamacetas, pies de lámpara, muebles, juguetes y otros objetos de solo valor decorativo y artístico) con pintura, grabado a fuego, laqueado, texturado, encerado, tallado y otros.- Se estima que estos procesos decorativos en sí mismos, no representen el producto final sino que aporten un valor estético agregado a la pieza elaborada por el artesano.-
- 4) Por lo arriba expuesto se debe entender como condición SINE QUA NON, la participación en todo el proceso de elaboración del objeto de madera. De esta forma transmitimos nuestro RECHAZO a la utilización de piezas de madera elaboradas por un tercero, por considerarlos una apropiación del proceso productivo de otro, confundiendo una expresión gráfica con la esencia del objeto comercializado.
- 6) NO se permitirá el uso de CNC (Sigla en inglés para Fresadoras computarizadas en 2d o 3d), Cortes láser, ni Grabados láser (Este último se permitirá en tanto no sea más que un agregado en la pieza y no la pieza en sí. Ejemplo: Grabar la palabra Piriápolis, Uruguay, o el logo del taller será permitido en piezas que tengan un valor más allá de la incorporación del texto. NO se permitirán, llaveros con nombres, club de futbol, marcas, Grabados laser de murales, etc).

En cuanto a los Invitados que se presenten en cada temporada.

Se consideraran todos los puntos tratados hasta aquí y además se consideraran los siguientes puntos:

7) Para el caso de tener que evaluar varios invitados dentro del mismo rubro se considerara la calidad del producto realizado, el dominio de la técnica y la cantidad de técnicas desarrolladas en su proceso. Sopesara por encima la terminación, el producto en si y quien desarrolle más técnicas o realice trabajos que se alejen del uso de la máquina. Siempre se evaluara si el rubro que se presenta de invitado al evento ya existe en el predio ferial y en qué cantidad.

8) Siempre que sea posible se realizara prueba de taller, en muchos casos esto es muy difícil de realizar por la maquinaria necesaria al igual que la infraestructura del taller. En el peor de los casos, en los cuales la prueba de taller sea imposible de efectuar. Podrá considerarse el recaudo grafico que muestre al artesano realizando su trabajo, preferentemente videos, en los que se vea al artesano realizando los trabajos y aplicando distintas técnicas, también podrá aportar fotos del taller, los distintos estados de los distintos procesos de las técnicas empleadas en sus piezas y la producción del taller.

MADERA: Se pueden elaborar diferentes productos utilizando variedad de técnicas que permitan obtener un objeto artesanal.

Técnicas son aquellas que permiten la transformación del material tales como aserrado, talla, grabado, taraceado, calado, marquetería, cualquiera de estas técnicas bastara por si misma si dicha técnica este ampliamente desarrollada cumpliendo con lo que indica el inciso (3)

El torno, se acepta si las piezas obtenidas del mismo tienen intervención manual de manera que el trabajo del torno quede en segundo lugar.

No se permitirán máquinas, automatizadas, automáticas, semiautomáticas, industriales y todas aquellas que permitan producción en serie y en las cuales la mano del artesano no esté detrás de éstas para desarrollar el proceso de la técnica a emplear por esa máquina.

PAUTAS RUBRO MODELADO :

No se permitirán usar piezas compradas (caras, manos, pies, etc.) Las mismas deberán ser realizadas por el mismo artesano. - Moldeado de piezas: solo serán permitidas las piezas trabajadas a mano, sin moldes, sellos o métodos de producción masiva.

- La fiscalización se realizará en base al nivel de modelado y la calidad en cuanto a las terminaciones, se toma en cuenta el propio estilo y creatividad del artesano/a.

- Materiales permitidos para la realización de muñecos y/o títeres: cualquier tipo de masa para modelar, madera, arpillera, papel maché, espuma de goma, jersey, multifilamento, plush, paño lenci. También se podrán usar piel, plumas o peluche solo como detalle para adornar las piezas

- No se permitirá ningún elemento realizado con plástico inyectado o impreso en 3d.

- Se deberá presentar al menos 5 productos diferentes (en cuanto a técnicas y/o funcionalidad), sin perder la autenticidad y el estilo propio del artesano.

PAUTAS RUBRO TEXTIL:

Criterios específicos para trabajos en macramé:

Todas los trabajos que estén sobre la mesa, deben ser hechos x el /a artesano@

No se admiten piezas que sean en su totalidad enhebrados.

No se admite la venta de sólo piedras. Estas deberán ser engarzadas a mano por el/la artesano@.

No está permitido los tientos de gamuza o cuerina.

No se admite un stand que sea sólo de pulseras. Se permitirá con un mínimo de 5 piezas pudiendo ser estas collares, caravanas, etc.

MACRAME

Todas los trabajos que estén sobre la mesa, deben ser hechos x el /a artesano@

No se admiten piezas que sean en su totalidad enhebrados.

No se admite la venta de sólo piedras. Estas deberán ser engarzadas a mano por el/la artesano@.

No está permitido los tientos de gamuza o cuerina.

No se admite un stand que sea sólo de pulseras. Se permitirá con un mínimo de 5 piezas pudiendo ser estas collares, caravanas, etc.

FIELTRO

Producido a partir de fibras de lana de oveja (vellón) crudo o teñido. Elaborado en todo su proceso por el artesano según las diferentes técnicas:

Reserva
Diversas técnicas de teñido artesanal

Calado con reserva

Nuno
Combinación de lana con otros textiles

Fieltro agujado

Es una técnica textil cuyo proceso se basa en compactar las fibras de lana o vellón de lana, para formar un fieltro con distintas formas y espesores. Esta técnica se realiza en seco con ayuda de unas agujas especiales que se caracterizan por tener unas hojas afiladas con muescas o púas en la punta; con ellas se va formando la pieza comenzando con un tamaño mayor de aguja hasta llegar al mas pequeño obteniendo una mejor terminación de la pieza. Esto permite transformar la lana en objetos tridimensionales, con relieve y lograr diversas esculturas en dicho material.

Fieltro húmedo

El fieltro húmedo es una técnica textil ancestral. Por medio de la humedad la fricción y el jabón, las microescamas de las fibras de lana o vellón se abren, provocando que se enreden unas con otras generando de ésta forma el paño de fieltro.

Ensamble

Se utilizan más de una de las técnicas mencionadas anteriormente.

Se evaluará la resistencia de las mismas y la forma compacta en que la pieza haya sido terminada, dando ésta terminación garantía de durabilidad en las mismas.

No se permitirá la utilización de paño de fieltro industrial en ninguna de ellas.

Se admitirá que el 20% de las piezas sean creadas a partir de una marca registrada. En la mayoría de las piezas deberá primar el estilo y diseño propio de cada artesano/a.

Es necesario en éstas técnicas la prolijidad, originalidad y diseño de las piezas. Cada artesano/a buscará y determinará la complejidad y belleza en la pieza creada.

TELAS

En este rubro se evalúa la transformación de la materia prima, o sea los trabajos realizados sobre telas industriales, como por ejemplo: telas crudas, lienzo, bambula, seda, panamá, gasa, broderie, etc.) imprimiéndole un diseño, permitiendo la manifestación de la creatividad o diseño personal. Serán permitidas siempre que la pieza cuente con una importante elaboración artesanal, Teniendo en cuenta los puntos de los métodos de evaluación: como la transformación, oficio, originalidad y diseño, funcionalidad, modo de producción artesanal.

A continuación analizaremos las pautas para determinar el trabajo artesanal a partir de telas industrializadas.

Transformación del material: cuando por medio de diferentes técnicas se obtiene un cambio fundamental en la tela.

Oficio: se tomaran en cuenta las técnicas artesanales aplicadas en la tela.

Originalidad y diseño: una pieza artesanal debe identificar a su productor. Los diseños deben mantener una coherencia entre si.

Funcionalidad: se considera satisfecha esta condición cuando la pieza cumple con el fin (utilitario o creativo), para el que ha sido concebida.

Modo de producción artesanal: el artesano deberá dominar y ejercer todo el proceso de elaboración referente a este rubro, donde se dedique por completo a la elaboración del mismo, utilizando la habilidad de sus manos, técnicas, materiales, maquinas y herramientas de manera tal que prevalezca en el producto final su habilidad y creatividad.

Técnicas primarias:

1) Batik Javanés: Empleo de cera y parafinas sobre la tela o prenda a transformar, en sucesivos pasos de enmascarado y teñido hasta llegar a la transformación total del color.

2) Batik Africano: Atados, Nudos y Técnicas de Tritik o costura.

3) Reservas o improntas realizadas con sellos, plantillas, semillas, hojas, piedras semipreciosas, etc, pintado con pincel, aerógrafo, esponja, taponador liso o tramado (bordados, macramé, crochet, ecoprint etc.)

4) Pintado a mano.

5) Patchwork: es la técnica de formar una nueva tela a partir de la unión de diferentes recortes de distintas telas, simétricos o asimétricos (telas distintas y/o distintas texturas, trozos de telas teñidas y/o pintados, sellados, etc.)

Técnicas Secundarias:

Se entiende por técnicas secundarias a aquellas que hacen a la terminación de la pieza. Estas no serán consideradas suficientes como para determinar el carácter artesanal de la pieza.

- 1) Teñido
- 2) Lijado
- 3) Decoloración
- 4) Trabajos de "pintura sobre tela", pincel, sello, etc.
- 5) Cosido a maquina, queda aceptada la costura con recta, overlock y collareta.
- 6) Cosido a mano.
- 7) Accesorios: se podrán aplicar aquellos como puntillas, cierre, cintas, botones, broches, hebillas, géneros de diferentes texturas; siempre que los elementos no artesanales no resulten definitorios de la estética final de la pieza.

* La relevancia del trabajo terminado esta en el diseño final y en la originalidad del mismo en cualquiera de los casos.

*En las piezas obtenidas a partir del trabajo sobre telas industriales, la funcionalidad deberá estar dada por el artesano. Quiere decir esto, que deberán ser diseñadas y confeccionadas por el artesano.

*No se aceptan telas con estampados industriales.(Se trabaja sobre telas lisas o intervenidas por uno mismo)

*No se aceptaran trabajos realizados sobre ropa comprada sin excepción.

Por lo tanto, queda excluida la serigrafía y cualquier otra técnica si está sobre ropa comprada, únicamente será aceptada si está sobre una prenda confeccionada por el mismo artesano y ésta tiene un diseño propio y único

*No se aceptaran diseños de marcas registradas. El trabajo debe ser relevante, personal.

* Bordado a mano o a máquina siendo fundamental el diseño personal (no se permite máquina computarizada).

JUGUETERIA

Se refiere a cualquier artesanías utilitaria o decorativa q se realice a partir de telas (fibras naturales o sintéticas) transformando la materia prima en algo totalmente nuevo.

Cada pieza deberá tener la impronta, diseño y estética del artesano.

Puede incluir el uso de diferentes técnicas (batick, sellos, pintado, patchowork, etc) así como el uso de diferentes materiales (puntillas, botones, cuentas, diferentes tipos de telas, etc).

Se permite el uso de estampados industriales cuando esté represente menos de 40 % del objeto, solo a efectos decorativos del mismo y cuando no sea lo q resalte de la pieza.

No se permiten piezas q estén elaboradas en su totalidad a partir de pegados (cementos, siliconas, etc) deben ser cocidas a mano o en máquina (no de forma industrial) por el mismo artesano .

Se evaluará la creatividad, el diseño, la realización y ejecución de las piezas buscando q sean única e irrepetibles. Textil

JUGUETES Y MOVILES

Se refiere a cualquier artesanías utilitaria o decorativa q se realice a partir de telas (fibras naturales o sintéticas) transformando la materia prima en algo totalmente nuevo.

Cada pieza deberá tener la impronta, diseño y estética del artesano.

Puede incluir el uso de diferentes técnicas (batick, sellos, pintado, patchowork, etc) así como el uso de diferentes materiales (puntillas, botones, cuentas, diferentes tipos de telas, etc).

Se permite el uso de estampados industriales cuando esté represente menos de 40 % del objeto, solo a efectos decorativos del mismo y cuando no sea lo q resalte de la pieza.

No se permiten piezas q estén elaboradas en su totalidad a partir de pegados (cementos, siliconas, etc) deben ser cosidas a mano o en máquina (no de forma industrial) por el mismo artesano .

Se evaluará la creatividad, el diseño, la realización y ejecución de las piezas buscando q sean única e irrepetibles.

PAUTAS RUBRO DIBUJO Y PINTURA:

Uso correcto de materiales y herramientas.

Técnica depurada en dibujo, pintura y/o ilustración (acuarela, óleo, acrílico, tinta, lápiz, etc.).

Cuidado en los acabados:

obras limpias, secas, sin deterioro. Presentación prolija y segura para exposición y venta.

Originalidad y Diseño Propio Obras diseñadas y creadas por el/la artesano/a.

No se admiten copias de imágenes ajenas, calcos o trabajos impresos sin intervención artesanal.

Se valora un estilo propio reconocible o en proceso de desarrollo.

Autenticidad La obra debe ser realizada íntegramente por el artista.

Montaje y Exhibición Obras bien montadas, enmarcadas o protegidas según necesidad.

Sistemas de colgado o apoyo seguros y estéticos.

Valor Artesanal Se prioriza la pieza única o de serie limitada hecha con intervención manual.

Se considera obra artesanal toda aquella en que el proceso creativo y técnico esté íntegramente hecho por el/la artista, desde el diseño hasta la terminación.

La obra debe dialogar con el espíritu artesanal de la feria, más allá de su formato artístico.

No se acepta pintura sobre elementos utilitarios.