



# MANUFACTURA NACIONAL



  
**MADRUGADA**  
FUNDACIÓN



# La Fundación

Fundación Madrugada nace el año 2015 como una organización sin fines de lucro, que promueve la difusión, el fomento y la investigación del sector diseño para la mejora de su tejido social y competitividad, la integración de las técnicas artesanales y materias primas en el proceso de desarrollo de la diversificación de productos, organizando residencias de producción y espacios de mediación. El directorio esta conformado por 4 diseñadores profesionales.

.Directora del proyecto, Alejandra Sepúlveda: Diseñadora, Gestora Cultural, Máster en Economía Creativa, Ciudades e Innovación de la Universidad Rey Juan Carlos, Madrid. Con mas de 10 años de trayectoria en el área. Trabajó como docente en la Escuela de Diseño de DuocUC, fue directora en el Gremio de Industrias Creativas de Concepción.

Fundación Madrugada was born in 2015 as a non-profit organization, which promotes the dissemination, promotion and research of the design sector to improve its social fabric and competitiveness, the integration of craft techniques and raw materials in the process of development of product diversification, organizing production residences and mediation spaces. The directory is made up of 4 professional designers.

.Biography Project Director, Alejandra Sepúlveda: Designer, Cultural Manager, Master in Creative Economy, Cities and Innovation from the Rey Juan Carlos University, Madrid. With more than 10 years of experience in the area. She worked as a teacher at the DuocUC School of Design, she was the director of the Creative Industries Guild of Concepción.



/ TAPA / ENTRADA

ANBAS Segun

SMDO ALCA

Rugoso

LISO

NRA OBI

UL

TRAMA



**MANUFACTURA**  
NACIONAL

# Diagnóstico / Diseño

De acuerdo a la caracterización del sector realizada en el año 2017 por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, desde donde se desprende la Política Nacional de Diseño, las problemáticas que acogemos para desarrollar nuestra propuesta de intermediación son las siguientes:

- Valoración del diseño y el patrimonio de la disciplina por parte de la ciudadanía.
- Incorporación de técnicas y materiales de oficios tradicionales al diseño no se traduce necesariamente en mayores precios.
- Inexistencia de espacios para el resguardo y valorización del patrimonio del diseño.
- El centralismo afecta el desarrollo del sector del diseño en regiones.
- Una oportunidad: extender experiencias exitosas de aporte del diseño al desarrollo territorial local.
- Problemas de acceso y falta de diversificación de los canales de comercialización

# Diagnóstico / Artesanía

De acuerdo a la caracterización del sector realizada en el año 2016 por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, desde donde se desprende la Política Nacional de la Artesanía, las problemáticas que acogemos para desarrollar nuestra propuesta de intermediación son las siguientes:

Según la información recabada, una de las grandes dificultades de los artesanos(as) a la hora de poder reflexionar sobre su oficio, es la urgencia que existe de tener que concentrarse en la producción y en sus ventas para así poder subsistir.

Si bien en la lógica tradicional el artesano(a) concentra estas dos etapas de la cadena de valor (creación y producción), la tendencia mundial apunta a la diversificación de roles y de agentes, ya sea como responsables o como co creadores. Esto se ve reflejado en la relación creciente que

ha experimentado la artesanía con el diseño y otras disciplinas como la arquitectura, la ingeniería, las ciencias sociales, los actuales mercados comerciales y las exigencias artísticas y propuestas de nuevos lenguajes.

En Chile a partir de 1990 comienzan a

trabajar en artesanía diversos profesionales (diseñadores, artistas) inquietos por ampliar su conocimiento académico. A partir de entonces el diseño chileno ha explorado estos dos ámbitos de manera consistente a través de proyectos de **Capital Semilla de la Corporación de Fomento de la Producción (Corfo)** y de la línea de **Diseño del Fondart Nacional**, desarrollando emprendimientos que tienen precisamente que ver con el rescate o intervención en una parte importante del trabajo humano directo en la cadena de valor.

En este sentido se manifiesta la necesidad de contar con tiempos de creación, investigación y experimentación, un tema en el que también toma importancia el taller, apuntando a que sean considerados, además, como espacios para transferencia de conocimiento y de estímulo mutuo.

# Valor del Diseño

El diseño nos extiende numerosas herramientas de experimentación que pueden ser aplicadas a la búsqueda de nuevos lenguajes materiales.

Si desglosamos sus propiedades podemos encontrar muchos caminos para explorar: propiedades másicas, térmicas, mecánicas, ópticas y superficiales, son diferentes puntas de la madeja.

Entendiendo que el nivel de innovación depende de la diferencia comparativa con aquello instalado en el mercado o en el sistema productivo, proponemos organizar las variables más relevantes en la exploración material desde el diseño, a partir de tres escalas complementarias:

## MATERIAL

Entendiendo esta variable como las características intrínsecas de la materia prima original, podremos encontrar desde materiales tradicionales hasta materiales emergentes, incluyendo tanto los materiales naturales como los sintéticos.

## PROCESO

Esta variable engloba todos los procedimientos, técnicas y tecnologías utilizadas para transformar la materia prima en productos. Así, podremos utilizar procedimientos estándar o prácticas experimentales, según apliquemos técnicas instaladas o busquemos nuevas formas de procesar el material.

## APLICACIÓN

dentro de esta variable se incluyen las diversas configuraciones de producto para la cual se está explorando el material. Entonces, podremos diseñar en función de una tipología corriente e instalada, o intentar generar una nueva.

## TRADICIÓN:

Esta variable corresponde al arraigo territorial, patrimonial y relatos presentes en la producción y concepción del quehacer del diseñador.



# ¿Por qué es importante el diseño para la artesanía?

1

Facilita la comercialización de los productos.

2

Adapta la producción artesanal a las necesidades del mercado.

3

Introduce y adapta tecnologías.

4

Incrementa la productividad y la competitividad.



## MANUFACTURA NACIONAL

# ¿Qué es Manufactura Nacional?

**Manufactura Nacional** es un programa de intermediación que propone 4 pilares fundamentales como proyectos que interactúan entre sí, de **producción, visibilización, comercialización e investigación** en la búsqueda de nuevas audiencias para la artesanía y el diseño, basado en la experimentación, el conocimiento y el aprendizaje compartidos que promueve la implicación ciudadana en la producción cultural de territorios

desplazados y la ciudad.

Con sede en la región del BioBio, busca **la participación, conectividad, innovación, accesibilidad, diversidad y experimentación de diseñadores, artesanos y consolidación y apertura a nuevos públicos que abre un diálogo entre el afuera y el adentro de la producción artesanal contemporánea, técnicas patrimoniales y el sector diseño** invitando y apoyando a creadores y otros agentes

culturales y sociales. A través de colaboraciones experimentales entre estas dos disciplinas, investiga sobre la producción y sus canales de comercialización, preocupados por el retorno social y el potencial multiplicador de sus prácticas.

La ciudad y su relación con el territorio rural es el escenario que da sentido, que completa y abre la producción experimental y artística. **Manufactura Nacional** conecta el dentro y fuera del espacio

privilegiado del diseño y funciona como caja de resonancia de prácticas de base como la artesanía. Es el laboratorio desde el que se facilitan, apoyan y desarrollan proyectos artísticos vinculados con el interés común, preocupados con el retorno social y afectados por las necesidades y deseos de todos los que participan en ellos, y otros que aún no lo hacen. Apoya y **teje alrededor de las personas y las comunidades** que hacen ciudad.

**El repertorio de programación.** La materia prima, la memoria, la participación, los modelos de gestión comercial, la mediación cultural, la producción, la difusión, entre otros, componen una programación generada colectivamente basada en los últimos estudios desarrollados por el Consejo de Cultura (2017), que muestra los intereses y las sensibilidades que cruzan la comunidad diseño/artesana con interés en lo social.

La programación está pensada de manera anual compuesta por personas y colectivos, proyectos y propuestas que ponen en relación a creadores, espacios de diversa índole, redes y prácticas. Con esta filosofía heredera de las lógicas de la cultura abierta se compone una programación que se desarrolla tanto fuera como dentro de los muros de la gran ciudad.

**PRODUCCIÓN**

**VISIBILIZACIÓN**

**COMERCIALIZACIÓN**

**INVESTIGACIÓN**

# Objetivos del programa

**Apoyar la gestión de cultores artesanos y creadores diseñadores**

con un programa que promueva estrategias para **generar** nuevas

audiencias para que el patrimonio artesano se mantenga a través

de las generaciones.

# Objetivos específicos

- **Promover** la **visibilización** y **circulación** de proyectos de diseño vinculados a la artesanía, que aporten valor innovando en el uso de materias primas, técnicas productivas, generando impacto económico y social del producto, desarrollando una **cultura de comercio justo**.
- **Colaborar** en la **dinamización de territorios rurales**, mediante la formación de nuevas audiencias y consumidores para la artesanía contemporánea. //(Promover el concepto "patrimonio humano vivo", "sello de excelencia de artesanía". comercialización).
- **Visibilizar** el **relato patrimonial** detrás de técnicas artesanales de creación de productos, otorgando un valor diferenciador y estratégico en el ingreso a nuevos mercados. //(Fomentar y promover el consumo responsable y consciente por parte de la audiencia).
- **Generar** redes virtuosas entre **saberes tradicionales y metodologías** vinculadas al sector diseño. incrementando así el uso del trabajo colaborativo como medio creativo, para la valoración y resguardo del oficio artesanal en un contexto de diversidad cultural.
- **Difundir y promover** iniciativas públicas o privadas vinculadas al diseño de productos relacionados con la artesanía, **fortaleciendo el tejido cultural**.



**MANUFACTURA**  
NACIONAL

# ¿Cómo se estructura el programa?



## PRODUCCIÓN

RESIDENCIAS



## VISIBILIZACIÓN

FORMACIÓN EN  
TALLERES  
CHARLAS  
(FUERA DE SERIE)  
MADE SHOW  
(HECHO EN CASA)



## COMERCIALIZACIÓN

FERIA DIGITAL  
PUNTO DE VENTA



## INVESTIGACIÓN

PARTICIPACIÓN  
COLABORACIÓN  
MEDICIÓN DE  
AUDIENCIAS E  
IMPACTOS



## PRODUCCIÓN

### RESIDENCIAS

Las residencias se enmarcan en la estrategia de mediación que buscan generar una permanente transferencia y diálogo por parte de los residentes, con tiempo exclusivo para la actividad.

Se busca siempre el trabajo en torno a una materia prima específica y un objeto, concentrando siempre la experiencia en torno al patrimonio territorial de la materia.

Los residentes fueron artesanos/as contemporáneos y diseñadores/as que trabajen saberes tradicionales y materialidades artesanales como la lana, el teñido natural, trabajo en greda, la ñocha, , la madera.

MANUFACTURA NACIONAL

**RESIDENCIAS**

*Vivero de Transferencias*

Las residencias son un desafío que tiene un acompañamiento continuo en base a la metodología de residencias, en donde la producción se divide en etapas de creación que conectan con el **Capital Cultural, la Materia Prima, la Tradición, la Técnica, el Tejido Social, el Territorio y los Consumidores**.

El **Slow Design** como un concepto que guíe la lógica de producción anclada en el **Hecho a Mano** y el **Relato**, entre otros pilares como:

**-Sostenibilidad:** Tener conciencia del impacto social, medioambiental y económico de la producción del objeto en todos sus eslabones de la Cadena de Valor.

**-Adaptabilidad:** Que el objeto se pueda mejorar en el tiempo de

acuerdo a nuevos contextos del mercado.

**-Durabilidad:** Es decir, objetos heredables que perduren en el tiempo.

**-Eficiencia:** Consideración en los procesos que se utilizan, estos deben minimizar el uso de energía y recursos.

**-Contenedor de tradiciones:** Entendiendo el trabajo vinculado a una materialidad específica conectado a su relato de uso y zona de extracción así como a sus técnicas de elaboración.

**-Comunicación de relatos:** Que el objeto sea capaz de comunicar el anclaje con el territorio o las relaciones o las tradiciones con las que fue elaborado.

**-Explorador de imaginarios socioculturales:** La conceptualización debe responder a diálogos con el material de inspiración local. Con un arraigo en el contexto donde fue creado.

**-Compromiso con la mejora en la calidad de vida:** Diseñando de este modo, se producen únicamente objetos necesarios (tanto en cantidad como en necesidad real), duraderos (en contra de la obsolescencia programada) y éticamente comprometidos con el medio ambiente y la sociedad.

**-Trazabilidad:** Saber dónde fue confeccionado el objeto o prenda y dónde está producida su materia, es el primer paso para detectar posibles problemas e injusticias que se puedan dar a lo largo de la cadena de producción, por eso es fundamental

conocer bien la cadena de valor del producto.

**-Empleo y Producción Local:** Con la deslocalización de los productos, se perdieron millones de empleos que produjeron un gran impacto en la economía de numerosas poblaciones. Con la producción local, no sólo evitamos emisiones de CO2, sino que contribuimos a regenerar el tejido industrial de un país o territorio.

**-Democrático:** Mantener el proceso y los resultados accesibles a los que lo utilizan, incluidos los no profesionales.

# Sobre el requerimiento

En este ámbito, EL VIVERO DE TRANSFERENCIAS se puede definir como el intercambio de conocimiento y/o ideas para un mutuo enriquecimiento entre los participantes de un equipo, también denominado fertilización cruzada (cross- fertilization), en este modelo el todo es mayor que la suma de sus partes, por ejemplo el tan comentado caso de éxito a nivel mundial del restaurante "El Bulli" liderado por el Chef español Ferran Adrià.

Es difícil hablar de una disciplina que se desprende del diseño, sin antes acotar importantes conceptos relacionados con él, conceptos como el "Design Thinking" o "Pensamiento de Diseño", un modelo característico de la persona que se ha formado en profesiones donde la resolución de problemas, la inventiva y la creatividad juega un papel de suma importancia, sin embargo esta característica no es exclusiva del diseñador industrial.

"El termino diseño es comúnmente asociado con la calidad o apariencia estética de un producto, pero el objetivo principal del diseño como disciplina es promover el bienestar en la vida del ser humano. Es esta forma en la que los diseñadores perciben las cosas y actúan en pro de ellas, la que se ha vuelto atractiva para disciplinas como el management, abriendo nuevas brechas para la innovación empresarial".

# Perfil de Residentes

Los diseñadores participantes, fueron seleccionados según los criterios que implicaban las siguientes variables en su cadena productiva:

## **Material:**

Entendiendo esta variable como las características intrínsecas de la materia prima original con un **mínimo de intervención** en su preparación, es decir materiales nobles extraídos desde la naturaleza.

## **Proceso:**

Esta variable es el **Hecho a Mano** y engloba todos los procedimientos, técnicas y tecnologías utilizadas para transformar la materia prima en productos. Entendiendo como tecnologías el "saber hacer".

## **Aplicación:**

Dentro de esta variable se incluyen las diversas configuraciones de producto para la cual se está explorando el material.

## **Tradicición:**

Esta variable corresponde al **arraigo territorial, patrimonial y relatos presentes en la producción** y concepción del quehacer del postulante.

# Materias Primas



Cestería // Fibra Vegetal



Alfarería // Greda



Teñido Natural - Tejido // Lana



Tallado- Carpintería // Madera

# Metodología de la Residencia

## ETAPAS DE EXPLORACIÓN

### 1

#### LEVANTAMIENTO DE NECESIDADES

Caracterización de necesidades cotidianas en torno a los objetos. Esta información será levantada días previos a la residencia.

##### ACTIVIDAD:

DIARIO DEL USUARIO, técnica cualitativa para recoger datos sobre lo que hacen y sienten los usuarios.(1 semana)

Hábitos: ¿A qué hora del día los usuarios utilizan un producto? Escenarios de uso: ¿Cuál es el contexto en que se usa el producto/solución o se hace la actividad?

Actitudes y motivaciones: ¿Qué motiva a las personas a hacer tareas específicas? ¿Qué etapas las componen?

## ETAPAS DE COMPRENSIÓN

### 2

#### CAPITAL CULTURAL

El contenido transferible con el que cada participante se enfrenta a la actividad, los activos sociales particulares, que harán de cada residencia un vivero dinámico.

##### ACTIVIDAD:

PRESENTACIÓN PERSONAL VÍA ZOOM

### 3

#### MATERIAL

Entendiendo esta variable como las características intrínsecas de la materia prima original en su territorio. La relación con el lugar de extracción, problemáticas actuales, relato histórico, principales actores y características del contexto.

#### HISTORIA DE USO

La identificación con de una necesidad local vinculada a la historia del material, para la resolución colectiva a través de un producto utilitario.

##### ACTIVIDAD:

CARACTERIZACIÓN DEL MATERIAL.

Objetivo general: entregar un relato que explique la relación del objeto tradicional, con el patrimonio, experiencias y territorio trabajado.

- **Primera parte:** Tabulación de la información (1 hora). En esta etapa permite ordenar y sistematizar la información.

- **Mapa de trayectoria**

#### RUTA DEL MATERIAL

INMERSIÓN PROFUNDA (media jornada). Se inicia "la ruta del material" se visitará maestros en el oficio del trabajo con el material y su extracción.

##### ACTIVIDAD:

- **Entrevista para empatizar:** El foco de la entrevista es llegar a las historias significativas del maestro en su relación con el material (datos más emociones involucradas) (10 a 20 min.)

#### RUTA DEL TERRITORIO

INMERSIÓN PROFUNDA (media jornada). Se inicia "la ruta del territorio" en donde cada participante se relacionará con su contexto particular,

##### ACTIVIDAD:

EXPLORACIÓN DEL TERRITORIO EN DONDE SE ESTA INMERSO  
- **Herramienta de observación AEIOU:** cada participante elegirá una vocal para observar el contexto del territorio.

- **Herramienta mapa-moodboard**

### 4

#### PROCESO Y CO-CREACIÓN

Diferentes metodologías unidas por etapas, incluyendo momentos creativos y reflexivos. Rituales propios relacionados a la materia.

##### ACTIVIDAD:

ETAPA EXPERIMENTAL - APRENDIZAJE (2-3 hrs. dependiendo del experto)

Mediante la guía de un experto, se realizarán diversos ejercicios de aproximación y dominio del material, con grados incrementales de dificultad técnica. Cada ejercicio cerrará un proceso reflexivo visualizando los potenciales del material.

## ETAPAS DE PROPUESTA

### 5

#### PROTOTIPO

Engloba todos los procedimientos técnicos y tecnológicos utilizados para transformar la materia prima en productos.

PROCESO CONVERGENTE

##### ACTIVIDAD 1:

PROTOTIPADO RÁPIDO (1H)

En subgrupos se trabajará con materiales básicos (cartón, papel, tijeras, pegotes, etc.) para dar forma a las 3 ideas seleccionadas (10 min. max.).

Luego cada grupo presenta el prototipo, lo explica y abre la conversación.

##### ACTIVIDAD 2:

PROTOTIPADO, PRUEBA Y ERROR (media jornada/jornada completa).

Desarrollo de prototipo del producto resuelto en la materialidad trabajada.

Los 2 grupos de trabajo realizan el proceso de prototipado, considerando al menos 3 prototipos de avance antes visto del definitivo. Al terminar un prototipo, el equipo hace una pausa, descansa y se desconecta brevemente (10 min). y luego se llevan los prototipos a otro espacio físico limpio, donde se presentan y se recibe la retroalimentación de todos.

### 6

#### TESTEO

Etapas de encuentro con los usuarios, por resolver

ACTIVIDAD:

### 7

#### ENCUENTRO CON EXPERTOS

Encuentro abierto para los residentes, con expertos/as de Diseño y Artesanía en temas de comercialización y cruce con el mercado.

ACTIVIDAD:

Webinar con expertos/as invitados del área comercialización de la artesanía.

### 8

#### PRODUCTO RESUELTO DE CÓDIGO ABIERTO

Producto pensado de manera colaborativa que se entrega a la comunidad en una etapa resuelta pero no finalizada. Queda disponible para la mejora de acuerdo a las necesidades de los usuarios o propuestas de otros diseñadores/artesanos.

ACTIVIDAD:

El producto será traspasado a planimetría se le otorga una licencia y se subirá a una plataforma digital que permita su distribución previa solicitud.

Entrega de manual de implementación, que considerando de manera detallada los pasos a seguir y las restricciones o limitaciones a considerar.





# Diguillin - Witrü

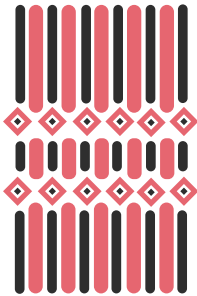
Dosificador para montajes en platos y granel





# Kürko

Market Bag para alimentos de mercado rural espontáneo



### Ojitos

Los humanos estamos rodeados de ojos que nos miran.

Representan la mirada espiritual del hombre

Pequeños rombos que representan la mirada espiritual del hombre. Advertencia para el ser: estamos rodeados de ojos que nos miran, Dios, los guardianes del agua, del bosque, los ancianos que cuidaron la pillanería (el Pewén). Los ojos del bien y el mal.



### Gallinitas pewenchue pequeñas y de cola corta

La gallina mapuche raza originaria de la zona centro-sur de nuestro país resguardada por los pewenches.



### Huevo

Huevo verde azulado tradicional y endémico de esta zona. Un ojo?



### El canasto

Colador - bolso - contenedor de cosas delicadas Runji



# Diguillín

Contenedor para granos // Quinoa



# Mirarnos

Bolsos recolectores diseñados como alforjas.



## NGEN QUE HABITAN EL TERRITORIO

EL OJO, LOS MENOKO, EL RÍO, EL PILLÁN, EL FUEGO

## FORMAS DE VIDA RELACIONADAS CON LA LANA

OVEJAS, BURRO, OTROS MINERALES, PLANTAS, BICHOS VEGETALES, CHE WINGKA, AGUA, FUEGO



**LOS CONTENEDORES DE COMIDA**  
FUERON LAS PRIMERAS HERRAMIENTAS



## FINANCIA



## EJECUTA



Proyecto financiado por el Ministerio de las Culturas, Las Artes y el Patrimonio. Programa de Intermediación Cultural, Apoyo a la gestión - programación de Espacios y Agentes Culturales 2018