



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

CUNO

cerámica unida al origen

Autor: Isidora Morandé Fontaine

*Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la
Pontificia Universidad Católica de Chile para
optar al título profesional de Diseñador.*

Profesor guía: Paulina Jélvez
Julio, 2022
Santiago, Chile

cuno

Autor: Isidora Morandé Fontaine

*Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la
Pontificia Universidad Católica de Chile para
optar al título profesional de Diseñador.*

Profesor guía: Paulina Jélvez
Julio, 2022
Santiago, Chile



Agradecimientos

Agradecimientos

Gracias a mi mamá, por permitirme ver el mundo de la cerámica y el amor que hay detrás de cada pieza.

Gracias a mi papá, por apoyarme en todas las decisiones que tomé durante este proceso.

Gracias a la Paulina por recibirme con los brazos abiertos, por ser humana, entenderme y guiarme siempre.

Gracias a Mariana por su paciencia, su cariño y por entregarme todos sus conocimientos y ayudarme a crear mi proyecto, sin ella, este no existiría.

Gracias a mis hermanos por estar siempre para mí y ayudarme de cualquier forma.

Gracias a mis amigas de la universidad por apoyarme en este proceso y aconsejarme, en especial a la Tere y Kiki.

Gracias a mis amigas del colegio por su ayuda y cariño en estos tiempos.

Gracias a Manuel por contenerme en todo tipo de situaciones y ser un aporte en cada minuto del proceso.

Gracias a mi querido equipo Muth, en especial a la Trini y Florencia por ayudarme, escucharme y estar para mí siempre.

Índice de Contenidos

01	Motivación Peronal		06	Formulación del proyecto		10	Propuesta final	
	1.1 Motivación personal	7		6.1 Qué, Por qué, Para qué	31		10.1 Propuesta final	109 - 120
				6.2 Objetivos	32			
				6.3 Metodología	33			
02	Introducción		07	Contexto de implementación		11	Identidad gráfica	
	2.1 Introducción	9		7.1 Tendencias	35		11.1 Naming	122
				7.2 Usuario	36 - 38		11.2 Diseño gráfico	123
				7.3 Implementación	39		11.3 Etiquetas	124
							11.4 Packaging	125 - 126
03	Pueblo Diaguita		08	Terminología		12	Plan de implementación	
	3.1 Introducción	11		8.1 Terminología	41		12.1 Costos	128 - 131
	3.2 Historia	12 - 13					12.2 Proyecciones	132
	3.3 Reconocimiento del pueblo Diaguita	14					12.3 Financiamiento	133
	3.4 Legado del pueblo Diaguita	15					12.4 Difusión	134
	3.5 Importancia de su alfarería	16 - 17						
04	Artesanía y patrimonio		09	Desarrollo del proyecto		13	Conclusión	
	4.1 Importancia de la artesanía	19		9.1 Colaboradores	44		13.1 Conclusión	136
	4.2 Artesanía y sus variaciones	20 - 21		9.2 Informantes claves	45			
	4.3 Valores y usos de la artesanía	22 - 23		9.3 Morfología, no iconografía	46			
	4.4 Importancia del patrimonio cultural	24		9.4 Curso previo	47			
	4.5 Patrimonio y diseño	25 - 27		9.5 Búsqueda	48 - 49			
				9.6 Métodos de creación	50 - 52			
				9.7 Proceso y elección de piezas	53 - 67			
				9.8 Modificaciones	68 - 73			
				9.9 Proceso manual	74 - 81			
				9.10 Creación de primeras piezas	82 - 87			
				9.11 Esmaltes	88 - 89			
				9.12 Testeos	90 - 99			
				9.13 Creación de piezas finales	100 - 107			
05	Oportunidad					14	Bibliografía	
	5.1 Oportunidad	29					14.1 Bibliografía	138 - 140



01 Motivación Personal

1.1 Motivación Personal

**“Si amás lo que haces,
nunca será un trabajo”.**

- Confucio

Desde muy pequeña todo lo relacionado al mundo artístico y cultural me ha llamado la atención, quizás porque soy un alma sensible la cual busca la delicadeza en cualquier medio de expresión o simplemente porque lo visual me llama. Toda mi vida he sentido un gusto superior por todo lo que es creado con las manos, me genera admiración lo que son capaces de hacer y la infinidad de opciones que hay para crear y explorar. A fin de cuentas, lo creado con las manos es único y tiene un valor más allá de lo visible, el amor que tiene cada pieza.

Por otra parte, tengo la suerte de estar rodeada de mujeres artistas, las cuales me inspiran día a día, como mi hermana, mis primás, compañeras de trabajo y amigas de universidad. Pero la más importante y la que me hizo darme cuenta del amor que transmiten los oficios, es mi mamá, la cual desde que es ceramista irradia alegría al hablar de sus piezas, de sus clases, amigas de cerámica y profesora. Este oficio le generó un cambio en su diario vivir y gracias a esa actitud, a mí se me generó esa incertidumbre de ver si es que este oficio me llenaba también. Ella al sentir esta pasión por el oficio de la cerámica, me brindó toda la inspiración y ganas de aprender sobre este arte e involucrarme en un proceso tan bonito como este.

Es por esto que en este proyecto se busca reunir todos los aspectos que me llaman la atención, cultura, oficios, creación, sensibilidad y simpleza.



Figura 1 y 2. Elaboración Propia.
Mi madre, sobrina y hermana haciendo cerámica
Proyecto de cerámica del año 2020



02 Introducción

2.1 Introducción

Históricamente, se ha abordado el estudio sobre los pueblos originarios de Chile existiendo cierto conocimiento general acerca de su incidencia en la cultura e historia nacional, pero poco se habla del pueblo Diaguita, el cual es un pueblo originario que ha existido desde tiempos precolombinos hasta hoy en día. Este fue reconocido como pueblo originario del país por el gobierno de Michelle Bachelet el año 2006 (Fundación de Comunicaciones, Capacitación y Cultura del Agro, 2014). Previo a su reconocimiento, se estaba perdiendo gran parte de su legado como agricultores, constructores, textiles, cesteros, religiosos y lo más importante, que es por lo que la mayoría puede identificarlos, como grandes artesanos alfareros.

La manifestación artística más importante de este pueblo, es la alfarería, siendo la morfología y la ornamentación de sus piezas lo más importante de su cultura, ya que gracias a estas, arqueólogos, investigadores e historiadores han podido entender sobre sus costumbres, ritos, tradiciones, alimentación, y al mismo tiempo seguir descubriendo más aspectos del pueblo Diaguita, los cuales todavía no se conocen en su totalidad.

Debido a esta falta de reconocimiento del pueblo Diaguita surge la oportunidad de visibilizar y homenajear a través de un creación de piezas de cerámica contemporánea, la morfología de la alfarería creada por el pueblo Diaguita y de esta manera poner en valor la cultura e importancia de este pueblo.



Figura 3. Manifestación de pueblos originarios
Flasco Chile. (s.f.)

03
Pueblo Diaguita



Pueblo Diaguita

Los pueblos originarios “corresponden a aquellos grupos humanos que descienden directamente de las culturas precolombinas y que mantienen elementos culturales y sociales que los distinguen del resto de la población” (Chile Precolombino, s.f.)

En Chile se originaron y desarrollaron diferentes culturas con elementos externos y propios, los que fueron conformando así diferentes formás de expresión originarias y/o ancestrales. Son reconocidos dentro del extenso territorio chileno como pueblos originarios los Aymaras, Quechuas, Atacameños, Collas, Mapuches, Kawashqar o Alacalufe, Yágan, y por último el pueblo Diaguita. (Dirección General de Obras Públicas, 2012) Para estos pueblos, la artesanía representa una manifestación cultural relevante y un ingreso necesario y significativo en su economía familiar. De los 2.300 artesanos que forman parte de la red de Artesanías de Chile, 63% pertenece a pueblos indígenas. (Artesanías de Chile, 2019)



Figura 4. Comunidad Diaguita Yupanqui
Atamaca noticias

Pueblo Diaguita

3.2 Historia

Debido a las condiciones favorables de la precordillera andina, como el clima, la abundancia de pastos y la existencia de flujos de agua constantes a través de los valles, grupos de cazadores se instalaron rápidamente en la zona.

Entre el 300 a.C y el 700 de nuestra era, floreció un complejo cultural que ha sido denominado El Molle por los arqueólogos. Éste se caracterizó por el desarrollo de una alfarería de motivos geométricos, una economía agroganadera sustentada en el uso de sistemás de regadío y un patrón de asentamiento semi estable en los valles y en la costa. Entre el 800 y el 1.000 d.C surgió un nuevo complejo cultural de transición denominado Las Ánimás, el que luego evolucionó hasta convertirse en la cultura Diaguita, denominada así por la aparente coincidencia de motivos alfareros con la cultura homónima de los valles del noroeste argentino.

El pueblo Diaguita ocupó los valles de Copiapó, Huasco, Elqui, Limarí y Choapa, en el Norte Chico chileno, en las regiones de Coquimbo y Atacama (Quintián J. , 2008). En su período clásico (900-1470 d.c), la cultura Diaguita desarrolló complejos sistemás de regadío, una fina cerámica de tonos blancos, rojos y negros y un sistema político de señoríos duales en cada valle, que se repartían el poder entre el curso bajo de los ríos y la costa y el curso medio de los valles y los distintos afluentes. (Memoria Chilena, s.f.)



Figura 5.
Mapa ocupación pueblo Diaguita
Elaboración propia

Pueblo Diaguita

3.2 Historia

Tradicionalmente se ha dividido la Cultura Diaguita chilena en tres fases, las cuales se diferencian debido a sus cerámicas y objetos/ritos fúnebres: Diaguita I (900 a 1200 d.C.) que se relaciona con vasijas cerámicas e inhumaciones similares a las del complejo cultural Las Ánimás; Diaguita II (1200 a 1470 d.C.), con entierros en cistas de piedra y abundantes y ricas ofrendas; Diaguita III o Diaguita Inka (1470 a 1536 d.C.), que se caracterizó por la aculturación de la población Diaguita al Imperio Inca, evidente por ejemplo en el uso del principio organizativo dual y en la incorporación de formas e iconografía cerámica Inca "la relación entre Incas y Diaguitas no produjo un quiebre y abandono del universo representacional propio de la cultura local. Los patrones decorativos de origen Diaguita pre incaico continuaron representándose, y se incorporan además mejoras técnicas en la manufactura de la cerámica" (González, 2013)

La conquista española significó una gran represión para el pueblo Diaguita, que fueron compelidos a la servidumbre a través del sistema de encomiendas y reducidos a pueblos de indios, los que a mediados del siglo XVIII habían desaparecido debido a la expansión de las grandes haciendas en los valles (Memoria Chilena, s.f.).

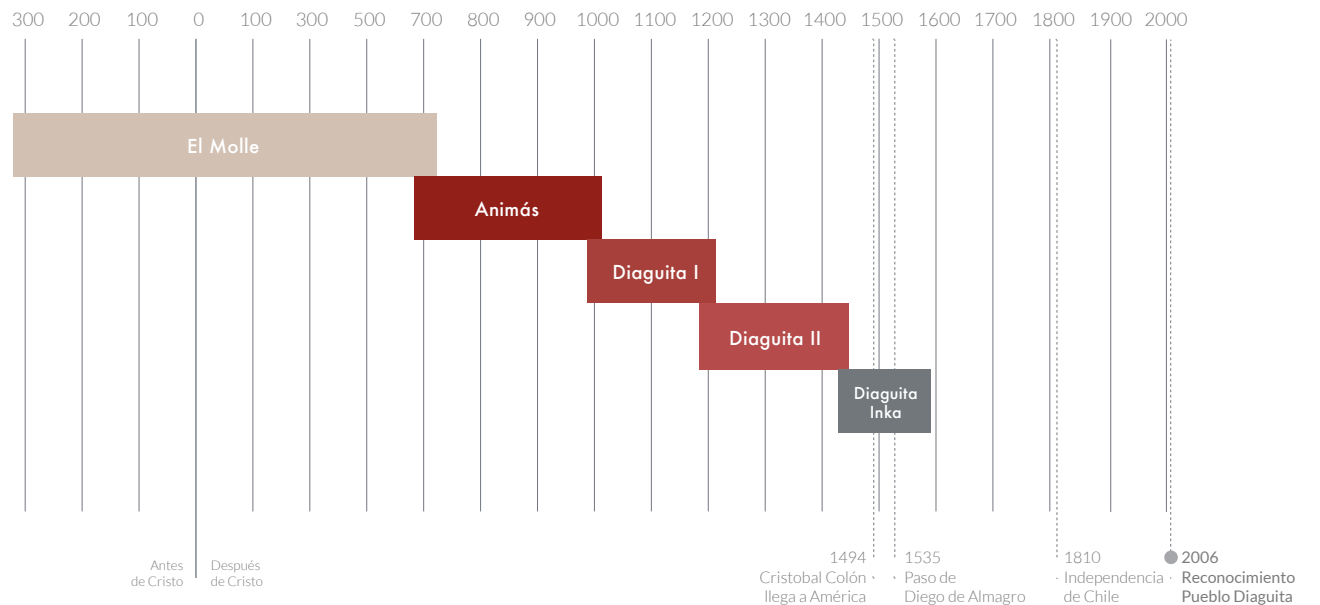


Figura 6. Línea del tiempo pueblo Diaguita - Elaboración propia

Pueblo Diaguita

3.4 Reconocimiento del pueblo Diaguita hoy

El pueblo Diaguita, fue reconocido como pueblo originario del país por el gobierno de Michelle Bachelet el año 2006 (Fundación de Comunicaciones, Capacitación y Cultura del Agro, 2014). Previo a esto, gran parte de los chilenos tenía en el olvido a este pueblo, por lo que se estaba perdiendo gran parte de su legado como agricultores, constructores, textiles, cesteros, religiosos y lo más importante, que es por lo que son más reconocidos, como grandes artesanos alfareros.

El reconocimiento del pueblo Diaguita, dio un impulso para avanzar en la recuperación de la identidad Diaguita del norte de Chile. En el censo del año 2017, de las 2.185.792 personas que se consideraron pertenecientes a algún pueblo indígena u originario, 88.474 se identificaron como pertenecientes al pueblo Diaguita (Instituto Nacional de Estadísticas, 2018).

Se ha visto que frente a la diversidad cultural del país, el Estado de Chile ha intentado diseñar e im-

plementar políticas orientadas a lograr un mejor entendimiento de los pueblos originarios y de rescatar sus tradiciones e impulsar el desarrollo cultural del pueblo Diaguita (FUCOA, 2014, p. 12) pero a pesar de esto, esta cultura sigue siendo una de las más enigmáticas desde el punto de vista de su pasado (Servicio Nacional del Patrimonio Cultural, 2020) “Los actuales habitantes de estos valles acuden a la memoria histórica del territorio que ocupan y a su descendencia indígena, para dar forma al proceso de auto reconocimiento Diaguita, salvando el olvido a que fueron expuestos durante casi dos siglos de vida republicana” (Museo Chileno de Arte Precolombino, 2016, p. 99).

A raíz de este olvido y escaso conocimiento del pueblo Diaguita, distintos arqueólogos han hecho un interesante trabajo al intentar aproximarse a su forma de vida, basándose principalmente en objetos que se han encontrado de esta cultura (FUCOA, 2014) proporcionando información muy importante para el entendimiento y saber acerca de este pueblo.

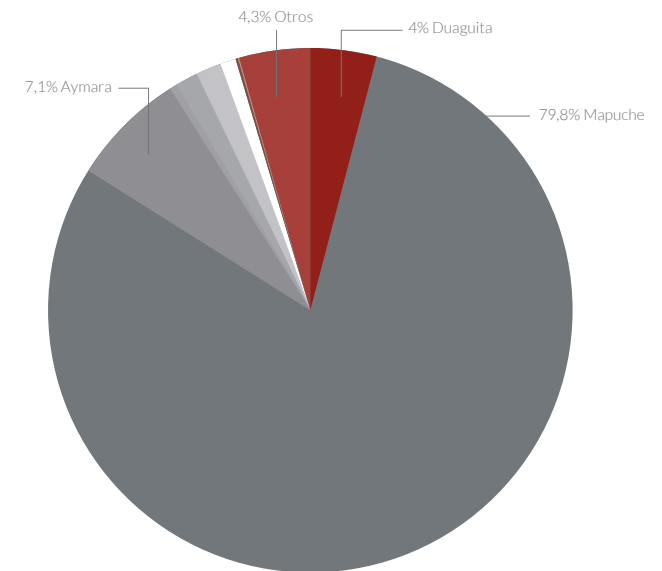


Figura 7. Pueblos Originarios Chilenos
Elaboración propia a partir del CNCA & INE 2015

Pueblo Diaguita

3.5 Legado del pueblo Diaguita

El pueblo Diaguita destacó por ser grandes agricultores, constructores, textiles, cesteros, religiosos y alfareros.

El oficio de la alfarería es el legado más importante que el pueblo Diaguita dejó ya que esta ha permitido y facilitado el estudio del desarrollo de las tradiciones culturales a lo largo del tiempo, dando la posibilidad de evaluar los efectos del cambio social, político y económico en un grupo de individuos del pasado. La cerámica arqueológica, no sólo constituye un testimonio del pasado, sino que también se convierte en un documento u objeto histórico que precisa estudio, haciéndose necesario formularle preguntas y que está en condiciones de aportarnos información precisa de carácter histórico (García, 2005). Por lo que a través de las piezas de cerámica es como se logra estudiar al pueblo Diaguita y así comprender de mejor manera nuestro pasado. De igual forma la morfología de sus piezas es gran parte del legado cultural dejado por este pueblo, ya que gracias a la creación de estas piezas, hoy en día existen artículos que cumplen con las mismas funciones que lograron cumplir los artefactos creados por el pueblo Diaguita en su época.



Figura 9. Entierro de un niño diaguita, junto a piezas de cerámica de su cultura, en el sitio El Olivar Explora

Pueblo Diaguita

3.6 Importancia de su alfarería

Como se mencionó anteriormente la cerámica es de especial importancia en la cultura Diaguita, por su belleza y por ser un elemento clave para el reconocimiento y entendimiento de su cultura.

Los integrantes del pueblo Diaguita eran grandes alfareros y al ser dominados y conquistados por el pueblo Inca, se unieron las artesanías locales con las del pueblo invasor, fusionándose distintas técnicas, que dieron como resultado, artículos llenos de riqueza cultural. La cerámica Diaguita se caracteriza por su belleza, predominando los colores rojo, blanco y negro los que conseguían gracias al uso de engobes naturales, y también por la funcionalidad y espiritualidad que estas tenían. Gonzalo Ampuero, investigador arqueológico y etnohistórico, menciona que “la cultura Diaguita chilena es conocida mundialmente por la riqueza plástica de su alfarería, clasificada por muchos autores como de las más hermosas y estilizadas producidas en el territorio americano durante el periodo Precolombino” (1978).

Gracias a su durabilidad, se han encontrado varios vestigios cerámicos que forman parte de distintas culturas del mundo. Estas resultan fundamentales a la hora de reconstruir antiguas cos-

tumbres o para conocer sobre civilizaciones ya desaparecidas, debido a que en este tipo de obras están insertas una serie de códigos que permiten develar el funcionamiento de una cultura, sus costumbres, alimentación, vestimenta, creencias, etc. La alfarería es un ítem material que puede ser asociado a roles sociales cuando es entendido como símbolo comunicacional, reforzando a veces la conservación de fronteras grupales y consecuentemente, la identidad de una sociedad (Hodder, 1982). Distintos medios, como textiles, cerámica, metales, paredes de piedra y arquitectura, pueden llegar a constituirse en poderosas vías para difundir valores culturales, condicionar conductas e interrelaciones grupales. Esto se manifiesta especialmente dentro de sociedades complejas, más aún cuando carecen de escritura y se caracterizan por integrar a una amplia variedad de grupos, tanto de género y étnicos, como económicos y jerárquico - sociales (Cantarutti, 2002).

La alfarería de varios pueblos prehispánicos, fue desarrollada para satisfacer necesidades prácticas, como la cocción y almacenamiento de agua y alimentos, y también para rendir culto a los dioses o a los muertos. De esta forma la alfarería cumple un rol de gran importancia y valor, ya que



Figura 10. Cuencos diaguitas Chile antes de Chile

estos artículos desempeñaron una gran función en el diario vivir de las culturas pasadas y gracias a varias de estas vasijas, su morfología y función es como los pueblos prehispánicos, en este caso el pueblo Diaguita, pudieron subsistir en su día a día y satisfacer sus necesidades.

“El pueblo Diaguita es reconocido por el alto desarrollo que alcanzó su cerámica, eso se refleja en la complejidad de sus diseños y en el gran desarrollo de su técnica. Hicieron dos tipos de recipientes: uno sencillo y sin decoraciones para el uso doméstico y otro usado para ceremonias pintado con dibujos geométricos en negro, rojo y blanco” (Artesanías de Chile, 2019). Estos también se caracterizan por la variedad de formas cerámicas, como las zoomorfas, antropomorfas, vasijas, escudillas, vasos, tazas, jarros, pucos, entre otras.

Estos artículos cerámicos, eran cubiertos por una capa fina de engobe, el cual está compuesto por minerales, arcilla y elementos extraídos de la naturaleza, los cuales se utilizaban para realizar las ornamentaciones sobre la cerámica.

Las piezas, según el alfarero nacional, Ulises Galleguillos (2022), eran quemadas en lo que se hacía llamar horno abierto, técnica que consiste en apilar las piezas, rodearlas de leña y echarles fuego para alcanzar la temperatura necesaria para su cocción.

El pueblo Diaguita es un gran referente en lo que podemos llamar fusión entre función, forma y estética, ya que sus vasijas a pesar de ser reconocidas por su belleza también esconden una gran carga funcional a la hora de ser utilizadas.



Figura 11. Jarro-Pato. Personaje vestido Diaguita Chile antes de Chile



Figura 12. Jarro-Zapato. Museo de Historia Natural de Concepción.

04 Artesanía y Patrimonio

Artesanía y patrimonio

4.1 Importancia de la artesanía

La artesanía es una de las expresiones culturales que tiene un alto valor patrimonial, pues considera aspectos que tienen que ver con los diversos territorios donde se desarrolla, con el dominio de una multiplicidad de técnicas de dominio manual y es la materialización de diversos conocimientos de las personas que le dan origen. “La artesanía es una forma de actividad práctico-espiritual, es decir, una forma de trabajo que tiene la peculiaridad de conservar la unidad primigenia entre lo bello y lo útil, característico de muchas producciones anteriores a la revolución industrial y que se realizaban a partir de un encargo, atendiendo a la satisfacción de su doble función estética y utilitaria” (Benitez, 2009) Con poca frecuencia se habla de la artesanía como tal, sin embargo, es un sector muy relevante, no sólo porque genera empleo, sino que también porque reúne en torno a sí elementos como el arte, la tradición, los oficios y la herencia de historias ancestrales que enriquecen la cultura (Martínez, 2018). Tal como indica la escritora Carolina Cádiz (2011) “en sociedad, la labor del artesano es fundamental para vincular los procesos técnicos con la capacidad de diferencias y simbolizar estados de una comunidad”, y también argumenta que el desarrollo de los oficios a través del tiempo y el legado cultural modela tanto en el imaginario como en la identificación con nuestro pasado, cuando estos dos conceptos son anulados o reprimidos se pierde el sentido de la cultura.

El concepto artesanía ha tenido distintas definiciones a lo largo del tiempo, el año 2017 el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) definió este concepto en el documento “Política Nacional de Artesanía 2017-2022” como “la elaboración de objetos o productos realizados individual o colectivamente para los cuales pueden utilizarse herramientas y/o implementos, predominando la ejecución manual. Este dominio de la técnica y la transformación de las materias primas involucran, a su vez, habilidad, sentido de pertenencia y creatividad en la elaboración de productos pertenecientes a una determinada cultura. Tales aptitudes se despliegan mediante distintas formas de combinar la memoria, la reflexión y el conocimiento experto que sustentan el proceso del trabajo artesanal.” (CNCA, 2017, p. 80.)

La artesanía es considerada como el principal vínculo con las culturas originarias del territorio nacional, ya que traspasa tradiciones ancestrales, pero da paso a la posibilidad de incorporar nuevas maneras de creación y comercialización, por lo que se puede decir que la artesanía es una expresión cultural que está en constante cambio (Rodríguez, Alfaro, Albornoz, y Ceballos, 2008). La artesanía en Chile, se caracteriza por su variedad de materiales, contenidos y manifestaciones que la hacen extensiva a un campo de desarrollo cada vez mayor para efectos de su participación como expresión de identidad y patrimonio cultural del país (Urrutia, 2008).

Artesanía y patrimonio

4.2 Artesanía y sus variaciones

La plataforma Chile Artesanía, clasifica las artesanías en distintos grupos: contemporánea, indígena y tradicional. Definiendo esta última como “práctica asociada al dominio de un oficio transmitida de generación en generación en un pueblo o comunidad ligada a su territorio y paisaje cultural. Su principal característica es el hecho de formar parte de la memoria y el patrimonio que constituyen la cultura material de un colectivo que emerge y se desarrolla en un contexto histórico particular. La artesanía tradicional manifiesta una continuidad de determinados patrones estéticos y simbólicos -definidos por formas, colores y técnicas- cuyas estructuras originales pueden ser mantenidas a través del tiempo así como también re-elaboradas, aunque siempre conservando aquellos elementos distintivos que le otorgan identidad y sentido de pertenencia a la cultura e historia a las cuales pertenece.” (Chile Artesanía)

La artesanía contemporánea por su parte corresponde a “las producciones y expresiones actuales que incorporan propuestas creativas y reflexivas, a través de la transformación o reinterpretación en el uso y aplicación de materiales, técnicas, formas y conceptos emanados de la artesanía tradicional en objetos artesanales que no requieren de una referencia identitaria específica (aunque podrían tenerla)” (Chile Artesanía)



Figura 13. La alfarería y cerámica
Elige cultura

Artesanía y patrimonio

4.2 Artesanía y sus variaciones

Por otro lado, existe una categoría o área de la artesanía que se usa para comprender el hacer de creadores de las ciudades, que es la llamada “artesanía urbana” y que tiene su propio devenir asociado al nacimiento y desarrollo de las ciudades y las influencias histórico, culturales y económicas que han dado origen a un amplio segmento productivo y creativo. Según un estudio desarrollado por la Fundación Artesanías de Chile el año 2021 “La Artesanía Urbana es aquella que se origina desde la práctica de un oficio y de un saber hacer, que tiene una cierta trayectoria de referencia de sus cultores en el espacio urbano y la función social y cultural de sus creaciones, puede estar orientada a fines utilitarios, ornamentales, decorativos, simbólicos, estéticos y artísticos para responder a las necesidades, expectativas y valores de los diversos grupos sociales y culturales que habitan la ciudad. Los objetos artesanales tienen la capacidad de proyectar sellos identitarios que le otorgan un sentido de originalidad que los diferencia de aquellos producidos en otras urbes y de los objetos de origen industrial.” Esta definición de alguna manera responde a una diversidad de objetos, prácticas y personas, pero que tienen gran relevancia y presencia en el contexto actual nacional y que de alguna forma contextualiza el ejercicio creativo de este proyecto.

Es así como podemos entender que la artesanía tiene distintas categorías y maneras de ser vista, siendo en este proyecto muy importante la innovación como motivo para mantener y promover la memoria y patrimonio cultural del pueblo Diaguíta “La cultura es la base y referente, materia prima, de cualquier proyecto, y la creatividad es energía y vehículo que los transforma en sueños deseados” (García-Garrido, 2015, p. 39).

Siguiendo el camino de la innovación en la artesanía tradicional, podemos encontrar una gran variedad de artesanos que, utilizando diferentes materiales y técnicas, han llevado la artesanía tradicional hacia nuevos horizontes

Artesanía y patrimonio

4.3 Valores y usos de la artesanía

Una de las prácticas artesanales que se realiza en Chile es la alfarería, a la que se le conoce comúnmente como el arte o técnica de elaborar objetos de barro o arcilla. Este es un oficio que se remonta a siglos atrás, cuando los pueblos sedentarios desarrollaron esta técnica a partir de las materias primas existentes. La funcionalidad era el principal objetivo, pero luego surgieron símbolos y motivos dentro de la visualidad del objeto, apareciendo de esta forma la necesidad de una estética asociada, volviéndose a una dualidad entre estética y funcionalidad. (Hormazábal, 2014,p.20).

La artesanía ha sufrido un proceso de revalorización, al pasar de ser un objeto con valor utilitario en la cultura popular, principalmente rural, a uno con valor de cambio, al salir y situarse en el contexto moderno donde se valora como un bien exótico, rústico, único o autóctono (Leyton, 2006, p.9)

La antropóloga Bárbara Velasco (2019), menciona que en los años 70 hubo una crisis con respecto a lo hecho a mano, y lo industrial pasó a ser mejor porque la falla estaba asociada a lo manual. Como menciona Gonzalo Ampuero (1991), investigador arqueológico y etnohistórico, llega un punto donde desaparece la funcionalidad y el carácter utilitario que tenían muchas piezas, todo esto debido a la eficacia de las máquinas en la producción de objetos prácticos, más perfectos, baratos y abundantes. En la actualidad vuelve lo hecho a mano como algo de excelencia, calidad y autenticidad.

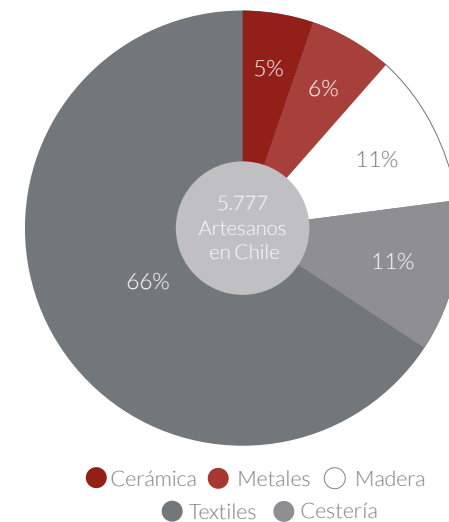


Figura 14. Figura 7. Artesanos en Chile
Elaboración propia a partir del CNCA & INE 2015

Artesanía y patrimonio

La industria trata de estandarizar objetos, y la artesanía hace lo contrario, llena de contenido simbólico, memoria y relevancia una pieza. Si antes la artesanía era funcional y formaba parte de una cultura de vida, hoy se debe llevar a lo contemporáneo, dándole un valor simbólico que la diferencie y al mismo tiempo no olvidar su carácter funcional.

Así lo resume Salazar & Castillo (2013, p.37):“(…) Es sabido que dentro de los elementos de valoración para este tipo de objetos se cuenta cada vez más su evolución y, especialmente, la vigencia o utilidad que estos puedan tener en la vida moderna. Es decir, la artesanía no debe ser una obra de museo, sino que más bien debe estar en permanente adaptación, ello con el único fin de mantener su sentido de existencia, el que va asociado a un uso y a una función, no solo utilitaria, sino también simbólica e incluso decorativa”.

La artesanía modifica su significado a lo largo de la historia, presentando a su vez la capacidad de innovación según cada caso y circunstancia, permitiendo así otras funcionalidades o significados, rescatando su valor en la contemporaneidad. “Trascendiendo la curiosidad y certidumbre originarias sobre los modos de hacer, la lógica de un material, las particulares maneras de manipularlas, la ritualidad de los procedimientos y sus potencialidades creativas, constituyen aspectos que podrían permitir una visión renovadora de la artesanía” (Sato, 2001, p.39).



Figura 15. El Día del Artesano Chileno: Homenaje a la dedicación y la creatividad
Guioteca, 2016

Artesanía y patrimonio

4.4 Importancia del Patrimonio Cultural

Actualmente existe un nutrido debate para definir el concepto de patrimonio o los patrimonios, para esto el Servicio Nacional de Patrimonio Cultural postula: “El patrimonio cultural es un conjunto determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que se les atribuyen valores a ser transmitidos, y luego resignificados, de una época a otra, o de una generación a las siguientes. Así, un objeto se transforma en patrimonio o bien cultural, o deja de serlo, mediante un proceso y/o cuando alguien -individuo o colectividad-, afirma su nueva condición (Dibam, Memoria, cultura y creación. Lineamientos políticos. Documento, Santiago, 2005).”

El patrimonio cultural, al ser conformado a través de un proceso social y cultural de atribuciones de valores, funciones y significados, es el producto de un proceso social permanente y complejo, lleno de construcciones de significados y sentidos. Así, los objetos y bienes resguardados adquieren razón de ser en la medida que se abren a nuevos sentidos y se asocian a una cultura presente que los contextualiza, los recrea e interpreta de manera dinámica.

“El valor de dichos bienes y manifestaciones culturales no está en un pasado rescatado de modo fiel, sino en la relación que en el presente establecen las personas y las sociedades, con dichas huellas y testimonios” (Servicio Nacional del Patrimonio Cultural, s.f.)

Es por esto que los ciudadanos no son sólo receptores pasivos, sino que son sujetos que transforman esa realidad posibilitando el surgimiento de nuevas interpretaciones y usos patrimoniales. Como la UNESCO ha subrayado, el término “patrimonio cultural” no siempre ha tenido el mismo significado, y en las últimas décadas ha experimentado un profundo cambio. Actualmente, ésta es una noción más abierta que también incluye expresiones de la cultura presente, y no sólo del pasado.

Es de esta forma como al hablar sobre patrimonio cultural, es necesario mencionar el importante patrimonio arqueológico que el pueblo Diaguita dejó a disposición de todos los chilenos como un legado extraordinario. Los cientos de vestigios materiales encontrados por arqueólogos en los últimos años, están disponibles día a día en colecciones de museos a lo largo del país y gracias a estos, es como se nos permite hacer un ejercicio en torno al patrimonio, desarrollando en nuestra memoria lógicas constructivas, simbólicas y creativas, que pueden guiar y orientar hacia procesos creativos contemporáneos, que aportan en la comprensión del pasado y hacen de este un modelo de creación, sin pasar a llevar ni aprovecharse de las raíces y orígenes de estas, manteniendo el respeto por la cultura y el patrimonio.

Artesanía y patrimonio

4.5 Patrimonio y Diseño

Hoy en día es necesario darle valor al patrimonio arqueológico, ya que constituye el principal legado de nuestros antepasados. Es aquí, donde podemos encontrar claves importantes para entender mejor nuestra cultura y comprender de qué forma estos componentes han moldeado nuestro presente. Pero, ¿De qué forma abarcar el patrimonio arqueológico de manera adecuada para hacer de este uno más cercano a todos los chilenos como receptores del legado dejado por nuestros antepasados? ¿Cómo diseñar de modo tal que la identidad nacional agregue valor estético, formal y emocional?

De cierta manera esto se puede lograr contemporizando elementos de nuestro patrimonio, para que estos se vinculen con la sociedad actual, nutriendonos de la artesanía tradicional y visualizando los códigos estéticos, técnicos y culturales para luego decodificarlos y crear nuevos códigos, los que permiten entregar una nueva visión a lo que se quiere mostrar y de esta forma vincular el mundo contemporáneo, con el de nuestros antepasados.

Es aquí donde los diseñadores tienen cierta ventaja, ya que son capaces de darle un vuelco a lo que se percibe y hacer de estos elementos algo contemporáneo. Se puede decir que los diseñadores poseen la capacidad de analizar y sintetizar, para recrear, re interpretar y reelaborar realidades nuevas, por medio de concretar, a través de formas y objetos, la identidad cultural (CNCA, 2017). Siendo entonces el diseño algo clave ya

que tiene las herramientas para poder plasmar a través de distintas manifestaciones materiales e inmateriales, las tradiciones y contextos sociales, sin pasar a llevar los orígenes de esta y acercándose a mundos donde estos elementos no son conocidos, potenciando los oficios tradicionales y generando así más valor en el patrimonio y cultura del país.

Como se mencionó anteriormente los diseñadores debemos ser capaces de romper el estigma de souvenir en el cual la artesanía se ve envuelta y aplicar la visión innovadora y globalizadora de los aspectos materiales, culturales, técnicos y estéticos, y de esta forma dinamizar la práctica y darle un valor añadido, pero siempre respetando las características tradicionales.

Por otra parte Daniela Serra (2021), Subsecretaría del Patrimonio Cultural y Jefa del Departamento de Estudios, Difusión y Educación Patrimonial, menciona en una entrevista realizada personalmente, que el ejercicio de rescatar y contemporizar elementos, es una buena forma de traer al presente cuestionamientos que existían en el pasado y así darles un valor. De esta manera se da una vinculación entre el presente y el pasado, ya que se generan nuevas interrogantes para las generaciones actuales.

Es aquí donde se puede ver diferentes antecedentes donde la el patrimonio cultural, el entorno y técnicas son la base de la inspiración para elementos contemporaneos.



Fuente: www.ignaciamurtagh.com

Lof | Ignacia Murtagh

Proyecto de porcelana china el cual se inspira en la tradición cerámica del pueblo Mapuche desde el periodo 0-1200 d.C y sus creencias espirituales para comunicar y revelar significados simbólicos y culturales presentes en la cultura Mapuche. Sus piezas se caracterizan por ser de líneas simples y elegantes, y ha definido su trabajo como una exploración del límite entre lo artesanal y lo industrial. Cada una de sus colecciones cuenta con un concepto que la define, aludiendo mayormente a la naturaleza y elementos patrimoniales de Chile.

Destaca en cuanto al carácter contemporáneo en sus creaciones, manteniendo a su vez una raíz a la cultura chilena; también por el hecho de haber posicionado un oficio artesanal en un contexto contemporáneo y globalizado. Por otra parte, la importancia que le da a la elegancia y a las líneas simples que definen su trabajo y lo hacen ser uno especial.



Fuente: www.artesaniadeschile.cl

Cerámica de Guangualí

En el extremo sur de la Región de Coquimbo, en una localidad llamada Guangualí, se une un grupo de mujeres y deciden iniciarse como autodidactas en el arte de la cerámica tradicional, no conforme con los resultados y progresos buscaron nuevas técnicas lo que las hizo encontrar la técnica de la cerámica gres. Posterior a esto fueron parte de distintos proyectos y cursos para la profundización en la técnica, conociendo sobre modelado, matrices, decoración, engobes, fabricación y formulación de esmaltes no tóxicos, etc.

Es así como este grupo de artesanas genera una artesanía innovadora en la que plasman los paisajes que las rodean y los seres vivos que las acompañan en sus quehaceres diarios a través de la técnica del gres.

Destaca en cuanto a la innovación respecto a la creación y producción de artesanía, además del rescate de la identidad local de la zona.



Fuente: www.soledadchristie.cl

Soledad Christie

La artista y diseñadora Soledad Christie se inserta en la tradición alfarera que desde el modelado manual crea piezas cerámicas inspiradas en la estética y tradición precolombina del Desierto de Atacama, donde vive. Además, utiliza técnicas ancestrales para las terminaciones como el bruñido con canto rodado y la quema. Las creaciones de esta ceramista y diseñadora son revelación material del mundo andino. Su obra en cerámica "Llamito, Guardián del Agua" obtuvo el Sello de Excelencia a la Artesanía Chile 2013 y el Reconocimiento de Excelencia del World Craft Council para artesanías del Cono Sur, Unesco 2014.

Destaca de esta artista el rescate de la tradición precolombina del Desierto de Atacama y el toque que ella entrega a las piezas sin descuidar la técnica original.



Fuente: www.franciscagili.cl

Seramika | Francisca Gili

Propuesta contemporánea inspirada en la tradición andina del Jarro Pato, que pone en valor elementos identitarios de la región que habitamos y realza a la artesanía en el área Andina, destacando a la alfarería como una gran producción artística y de gran despliegue tecnológico.

Este proyecto destaca por el hecho de realzar la artesanía y poner en valor elementos identitarios a través de una propuesta contemporánea que rescata la forma del jarro pato.



Fuente: Memoria Isabel Ariztía

Painecura | Isabel Ariztía

Proyecto de joyería que propone la aplicación de elementos formales e iconográficos de la platería Mapuche tradicional co-creada por un retrafe y una diseñadora para fomentar la valoración social de la platería Mapuche como patrimonio intangible en un escenario contemporáneo.

Rescata de este proyecto la propuesta que se hace respecto a la toma de los elementos de la platería Mapuche en un contexto contemporáneo y más moderno, atingente a la época.



Fuente: www.isabelizquierdo.cl

Jarro pato | Isabel Izquierdo

Serie de obras realizadas a partir del "Jarro Pato", contenedor de agua hecho en cerámica inspirado en formás zoomorfas desarrolladas por diferentes culturas precolombinas ubicadas en el territorio chileno como los pueblos Diaguita, Atacameños y Mapuche. Motivada por rescatar objetos ancestrales de uso cotidiano, trabaja en cerámica con la idea de sintetizar y resignificar un artefacto de uso común y elevarlo a un estado icónico.

De esta obra destaca la creación de piezas a partir de la inspiración en pueblos originarios como el pueblo Diaguita, Atacameño y Mapuche. Al mismo tiempo se rescata la contemporaneidad de la obra y la resignificación del jarro pato como obra escultórica.

05 Oportunidad



5.1 Oportunidad

A partir de lo investigado se observaron dos principales problemas que en conjunto suponen una oportunidad que permite ser abordada en el proyecto.

En primer lugar, la falta de reconocimiento del pueblo Diaguita, que a pesar de ser reconocidos por el estado, se encuentran en un proceso de búsqueda y construcción de una identidad local.

Por otro lado se ve como una oportunidad la falta de conocimiento que se tiene respecto de la morfología de la cerámica Diaguita. Esto debido a que su alfarería es más reconocida por su iconografía, dejando de lado una parte fundamental de la cultura y su supervivencia.

Tomando ambos puntos en consideración, es que se ve la oportunidad de tomar como inspiración el legado arqueológico del pueblo Diaguita y de esta forma contemporizar las piezas alfareras, manteniendo rasgos morfológicos y funcionales, aprovechando la capacidad del diseñador, y de esta forma vincular el pasado con el mundo contemporáneo.

“Los objetos pueden ayudar a grupos o clases sociales particulares a formar un sentido de integración, pertenencia e identidad; pueden ayudar en la formación de la propia identidad; e incluso pueden ayudar a las personas a alcanzar la autoestima” (Muratovski, 2016).



06
Formulación del proyecto

6.1 Formulación del Proyecto



Qué:

Cuno es una línea de piezas utilitarias creadas en cerámica gres, que pone en valor la morfología de las vasijas creadas por el pueblo Diaguita en el periodo Diaguita Inka (1470 a 1536 d.C.).

Por Qué:

El legado arqueológico del pueblo diaguita, no es lo suficientemente reconocido hoy en día, siendo necesario poner valor estas piezas y de igual forma crear producciones contemporáneas que sean el resultado de una búsqueda de identidad y de valor más allá de lo estético.

Para Qué:

Contribuir en la puesta en valor de la cerámica Diaguita como medio de inspiración para la creación de nuevas piezas contemporáneas y así desde el hacer manual y el conocimiento de la técnica generar una nueva mirada desde el mundo actual a lo que fue nuestro pasado cultural.

6.2 Objetivos

Objetivo General

Reinterpretar de manera contemporánea, la alfarería del pueblo Diaguita, reconociendo su importancia y legado arqueológico como parte del patrimonio cultural de los chilenos.

Objetivos Específicos

1. Estudiar y analizar la morfología de las vasijas precolombinas del pueblo Diaguita.

- I.O.V: *Catastro de ciertas piezas icónicas de la alfarería Diaguita comparando e identificando sus particularidades.*

2. Crear una serie de objetos que recojan la morfología de las vasijas del período Diaguita Inka.

- I.O.V: *Línea de vasijas y objetos cerámicos utilitarios.*

3. Comprender las necesidades de los usuarios al relacionarse con piezas hechas a mano.

I.O.V: *Percepción de los usuarios a partir de un primer prototipo*

4. Difundir y comercializar las representaciones de la cerámica Diaguita contemporáneas.

I.O.V. : *Página web que concentre las representaciones creadas y la información de estas.*

I.O.V. : *Packaging y piezas gráficas que acompañen el producto.*

6.3 Metodología

La estrategia metodológica de este proyecto es de carácter multimétodo, y su desarrollo se divide en cuatro etapas esenciales.

Etapas 1: El objetivo principal de esta etapa fue el análisis de las piezas existentes, creadas por el pueblo Diaguita durante los años 900 d.C. hasta el 1593 d.C. para así tener un mayor conocimiento sobre la importancia de esta y sus características morfológicas y generar una base de datos para la creación de las nuevas piezas inspiradas en las piezas originales.

Para esta etapa se hizo una revisión de la metodología Visual Research, la cual se define como un estudio de imágenes, formás y objetos tanto en la cultura visual como en la material, donde la cultura visual se centra en la importancia de las imágenes en la vida de las personas y la cultura material que toma en cuenta las relaciones sociales que las personas tienen con los objetos y mira qué tipo de significados simbólicos proyectan estos objetos. Como argumenta Ian Woodward (2007) al estudiar la cultura a través de los objetos materiales podemos comprender mejor las estructuras sociales y las diferencias sociales, así como la acción humana, la emoción y el significado. Esta metodología es aplicable a infinidad de opciones e incluye tres métodos de investigación; interpretación composicional, análisis de contenido y semiótica. En este proyecto el método utilizado fue el de interpretación composicional para analizar las piezas, el cual consiste en un método que examina imágenes, formás y objetos descomponiéndose en una serie de componentes relacionados con cosas como el contenido, el color, tipo de forma, etc (Muratovski, 2016).

Etapas 2: El fin principal de esta etapa fue encontrar nuevas formás inspiradas en las vasijas. Para el logro de esta etapa fue necesario recurrir a dos métodos de creación: Runway ML, software que ayuda a la creación de nuevas imágenes a partir de una base de datos y por otro lado, la creación propia, la cual se realizó a través de un análisis exhaustivo de piezas originales.

Etapas 3: En esta etapa se busca definir las piezas finales y los métodos de creación que se utilizarían. En esta etapa fue importante la categorización de las piezas a partir de distintos criterios establecidos y también la opinión de expertos como Ulises Galleguillos y Gabriela Carmona. Para los métodos de creación, se hizo la evaluación de distintos métodos existentes y se recurre a la opinión de expertos, como Ignacia Murtagh y Mariana Sarli.

Etapas 4: Finalmente, el objetivo de esta etapa fue la creación de las vasijas de cerámica. Para el logro de este objetivo se realizó una colaboración con Jose Luis Pincheira y Mariana Sarli. En primera instancia se generaron seis piezas para hacer un testeo respecto a la forma, función, para luego generar fichas nuevas y comenzar la producción final en relación a lo mencionado por los usuarios. Es así como se crean siete piezas de cerámica, en colaboración de José Luis y Mariana, las cuales responden a un mundo contemporáneo y urbano.



07

Contexto de implementación

Contexto de implementación

7.1 Tendencias

Consumo Responsable

La producción masiva, la globalización y la producción excesiva de objetos, son causas por las cuales el consumo ético, sostenible y responsable y el comercio justo actúan como actores fundamentales en el escenario actual. “La necesidad de las empresas por adoptar un desarrollo sostenible y prácticas comerciales éticas, combinada con la pérdida continua de técnicas artesanales tradicionales, posiciona potencialmente a las artesanías globales como el nuevo lujo” (Straschnoy, 2018).

Cerámica

“La elección de materiales nobles y naturales va a ser una tendencia que, sin duda, no va a pasar desapercibida..., hablamos de mármoles, maderas, celosías en barro cocido, azulejos cerámicos artesanales” añadía, por su parte, Míriam Alía (2021), diseñadora de interiores. La cerámica, utilizada desde la antigüedad, renace como uno de los materiales nobles que entran en el escenario de la decoración y utilería, gracias a su versatilidad, modernismo, naturalidad, sofisticación y elegancia. “Incluir cerámicas y piezas artesanales crea espacios para ser vividos con personalidad e intensidad, donde cada rincón es especial”, cuentan desde el estudio madrileño de interiorismo y decoración Indietro (Lario, 2021).

La artesanía y su exclusividad

El trabajo artesanal bien hecho, hoy en día se transforma en un valor agregado en relación a la exclusividad, esta característica, como menciona Alvaro Catalán de Ocón (2021), se perdió en el momento en que la artesanía se volvió un simple souvenir y también con el boom de la fabricación industrial en los años 70. Hoy esta vuelve con mucha fuerza ya que “un producto hecho a mano, o de manera artesanal, es sinónimo de calidad y además conlleva un sentido emocional del cual los productos industrializados carecen” (Straschnoy, 2018). La manufactura manual, tal y como se hacía en el pasado, está completamente en alza. Los muebles y objetos son piezas con alma, elaboradas con detalle y dedicación (Rodríguez, 2018). “Ahora lo artesanal empieza a verse como un objeto de uso cotidiano y como una forma de expresión personal y local, que es algo que se había perdido” (Catalán, O, 2021)



Figura 16. Tendencias 2021: Suben la ARTESANÍA y los materiales NATURALES
Abadjieff, M. (2021)

Contexto de implementación

7.2 Usuario



Figura 17. Tendencias 2021: Suben la ARTESANÍA y los materiales NATURALES
Abadijeff, M. (2021)

La determinación del usuario se hizo a partir del estudio de tendencias, los perfiles de las personas que compran artesanía, y entrevistas a otros diseñadores que venden productos similares, como lo es María Jesús Seguel, creadora de Maia Design.

Maia Design nace del trabajo de la artista ceramista María Jesús Seguel con comunidades indígenas en el sur de Chile. A partir de esta experiencia, la artista propone una nueva mirada del diseño de objetos inspirada en la artesanía tradicional, donde el diseño actúa como un canal de difusión cultural.

Trabajando bajo la tendencia del “slow design”, la misión es crear objetos con sentido, considerando la experiencia, los materiales y los procesos como parte íntegra del trabajo. Elaborando objetos a mano en cerámica, que conjugan el valor estético y su funcionalidad. La artista deja impreso en sus diseños el valor agregado de la contemporaneidad.

María Jesús menciona que su usuario pertenece a un nivel socioeconómico alto, “es gente que entiende el producto, lo valora, y es capaz de apreciar que son únicos y por lo mismo no todo es igual a lo otro, habiendo ciertas variaciones entre un objeto y otro” (Seguel, 2022)

Este proyecto chileno es un buen antecedente, ya que se crean objetos con inspiración en artesanías tradicionales, mediante un diseño atractivo, en una propuesta que le agrega valor a la artesanía, generando un producto exclusivo y de valor.

Cuno también apunta posicionarse como un producto con un valor agregado, al apuntar a ser un objeto de diseño inspirado en la artesanía tradicional. Por lo que se toma como referencia los precios de Artesanías de Chile y Creado en Chile

Cuno vendería en tiendas, y a un GSE alto, medio alto, y/o extranjeros (30,4% de los consumidores en tienda).

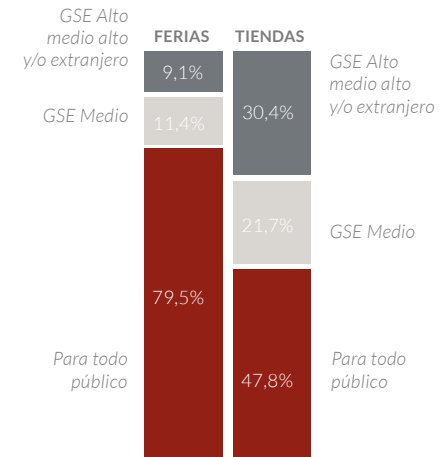


Figura 18. Espacio de comercialización de la artesanía según focalización (elaboración personal en base estadísticas CNCA 2013). GSE: grupo socioeconómico.

Contexto de implementación

7.2 Usuario

Se entrevistaron 14 personas entre 28 y 70 años, para entender qué buscan en una artesanía y por qué la compran. Las respuestas lanzaron conceptos claves que se repitieron en varias entrevistas y fueron claves para el desarrollo del proyecto. Estos fueron la calidad del oficio, siendo importante la técnica, el diseño estético, estando abiertos al diseño contemporáneo y moderno, la valoración de los materiales nobles de calidad, la funcionalidad del producto y la carga valórica que este tenga, como la tradición u origen con que carga. Según el CNCA (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes), los artículos para el hogar y decoración lideran en categoría de productos entre los ganadores del Sello de Excelencia con un 68,8% y postulantes con un 57,7%, y acorde a los datos obtenidos a partir de las entrevistas, 13 de los entrevistados prefieren invertir en comprar artesanías tanto decorativas como funcionales para el hogar en vez de productos en serie.

De esta forma se concluye que el perfil del usuario que adquiere artesanía: compran productos por su significado, oficio, tradición, materiales nobles y funcionalidad y les importa la estética de los productos y que estos se incorporen al mundo contemporáneo y moderno.

Conceptos repetidos y más importantes

Calidad del oficio
Funcionalidad
Diseño estético
Materiales nobles
Carga valórica

Contexto de implementación

7.2 Usuario

Citas entrevista a usuarios

"Hoy en día busco artesanía más contemporánea y moderna, pero que al mismo tiempo tenga algo de significado". Patricia, dueña de casa.

"Prefiero los colores planos y más naturales, me gusta esa simpleza que entregan y aportan a las piezas. Los colores fuertes siento que quiebran los ambientes y no se complementan con la estética de los lugares". Elisa, psicóloga.

"Me gusta la variación e innovación en la artesanía, porque quiere decir que hay un proceso para llegar a esa pieza y un giro en lo original. Es interesante ver cuánto se puede variar sin cambiar la esencia". Pedro, diseñador.

"Tengo tendencia a decorar siempre con artículos creados con materiales nobles, siento que aportan de manera armónica en los espacios y generan un aspecto más acogedor y al mismo tiempo moderno". Catalina, decoradora.

"Las piezas hechas a mano tienen una belleza particular porque cada una es diferente a la otra, es increíble pensar que una persona creó con sus manos algo que estará para siempre acompañándote, por lo mismo siento que la artesanía debe de ser muy valorada". Josefina, artista.

"Generalmente la artesanía que remite a pueblos originarios, se encuentran como souvenir en tiendas y no representan la verdadera esencia de estos, son hechos generalmente a partir de materiales sintéticos y explotando características que no aportan en la visual". Javier, arquitecto.

"Me encanta saber que los productos que adquiero, que son hechos artesanalmente, tienen un peso y una tradición detrás de ellos, siento que genera más valor en la pieza y le da un sentido a la compra". Pia, dueña de casa.

"En una artesanía busco que a parte de la valoración que la pieza tenga, esta sea funcional. Siento que es clave a la hora de comprar". Valentina, ingeniera comercial.

Contexto de implementación

7.3 Implementación

Cuno es una línea que busca inspiración en artesanías tradicionales, mediante un diseño atractivo y que genera una propuesta que le agrega valor a la artesanía. Esta línea puede ser utilizada de manera utilitaria como decorativa.

Cuno busca ser parte de lo urbano y cotidiano y así equilibrar lo tradicional con lo moderno, por lo que esta línea de productos busca ser comercializada a través de la venta en tiendas físicas y online, las cuales establecen un trato comercial con el productor, para luego gestionar la exposición y venta de la artesanía. Este tipo de espacios incluyen tiendas en museos, y tiendas que ofrezcan productos de diseño nacional, como Creado en Chile, The Product Culture y Terrea, las cuales generan ventas de manera física y online. También busca ser un objeto adquirido en restaurantes y hoteles boutique de la zona norte del país, que se identifiquen con el pueblo originario Diaguaita, para que de esta forma se logre acercar el oficio de la alfarería a través de diseños más contemporáneos. Por otra parte se busca participar en ferias como Pura Cerámica, Puro Gres y Manos de barro, donde distintos ceramistas exponen y venden piezas utilitarias, escultóricas y decorativas.

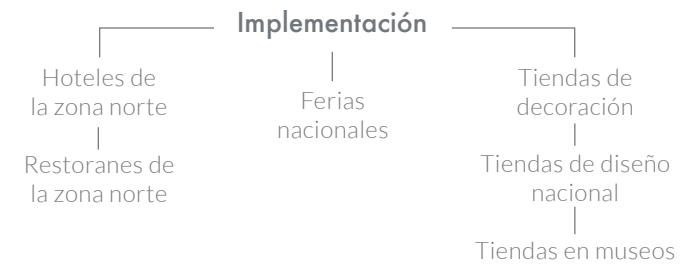


Figura 19. Esquema Implementación
Elaboración propia

08 Terminología



8.1 Terminología

Glosario y capítulo a partir del libro *Guía completa del ceramista, herramientas, materiales y técnicas* (Mattison, S. (2006). *Guía completa del ceramista* (1st ed.). Barcelona: Blume.)

Amásado: Método para expulsar el aire, dispersar la humedad y homogeneizar un trozo de barro para prepararlo para su uso. A veces se denomina amásado básico.

Baja temperatura: Cerámica que se cuece a una temperatura relativamente baja. La pasta de barro se mantiene porosa y, generalmente, necesita una capa de esmalte si se le va a dar un uso doméstico.

Barbotina: Barro líquido.

Bizocho: Barro tras la primera cocción, normalmente alrededor de 1000°C.

Cargar el horno: Cargar el horno de una determinada manera para la cocción.

Cerámica: Cualquier barro que se haya cocido en un horno.

Chamota: Material cerámico, generalmente de barro, que se ha sometido a alta temperatura antes de su uso. Se añade al barro con el fin de disminuir la deformación e incrementar la resistencia al choque térmico.

Dureza de cuero: Barro duro pero que sigue húmedo. Está suficientemente duro para manejarlo sin distorsionarlo, aunque todavía se puede juntar.

Esmalte: Capa vítrea y fina que se aplica sobre la superficie de la cerámica.

Gres: El barro vitrificado normalmente se cuece a una temperatura superior a 1.200oC. El esmalte que madura al mismo tiempo que la pasta forma una capa integral.

Horno: Aparato en donde se cuece la cerámica. Los hornos pueden ser de combustión por leña, fuel-oil, gas o electricidad.

Pastas: Término que se utiliza para describir las diferentes mezclas de barro, como la pasta de gres o la pasta de porcelana.

Vaciado: Procedimiento para elaborar piezas que consiste en vertir barbotina líquida en un molde.

Velocidad de cocción: Control de la energía durante la cocción, generalmente representada en términos de temperatura y tiempo (curva de cocción)

Vitrificado: Generalmente, porcelana y gres que se cuecen a alta temperatura. El barro se convierte en vítreo.

09 Desarrollo del proyecto

Los artesanos de barro dicen que:

“Un pintor pinta y ahí queda; pero un ceramista crea, espera, repasa, vuelve a esperar, cuece, espera, suplica que la pieza no se rompa y, al final, probablemente se convierta en algo que no es lo que imaginaste”

Desarrollo del proyecto

9.1 Colaboradores

Durante este proyecto se trabajó en colaboración con ciertas personas y entidades que ayudaron a moldearlo y a darle vida e historia. Dentro de estos colaboradores se encuentran Gabriela Carmona, Marco Sandoval, Ulises Galleguillos, Mariana Sarli y José Luis Pincheira.



Mariana Sarli

Ceramista uruguaya desde hace más de 30 años, perteneciente al taller Huara Huara por 17 años y actualmente profesora de un taller de cerámica.

Entregó toda su sabiduría, conocimientos y expertise en torno a la cerámica, fue una colaboradora activa e importante en el proceso de creación, ayudando manualmente en la realización de cada pieza.



José Luis Pincheira

Tornero hace más de 50 años, fue parte clave del proyecto siendo un colaborador activo ya que gracias a su oficio las piezas pudieron ser creadas. Entregó conocimientos sobre la técnica y aportó en el diseño de las piezas de manera considerable.

Desarrollo del proyecto

9.2 Informantes claves



Ulises López Galleguillos

Alfarero de profesión, produce réplicas de la alfarería Diaguita para conservar la tradición de este pueblo .

Su participación fue muy importante ya que entregó conocimientos sobre el mundo Diaguita y participó en la elección activa de piezas, mostrándose muy interesado en el proceso de creación.



Gabriela Carmona

Arqueóloga del Museo de Historia Natural de Valparaíso y ex directora del Museo del Limarí.

Entregó información importante sobre el mundo Diaguita, sus vasijas, y la función, importancia y morfología de estas, siendo parte activa del proceso de elección de vasijas.



Marco Sandoval

Ex director del Museo Ferroviario de la Quinta Normal y actual Director del Museo del Limarí, ubicado en la ciudad de Ovalle el cual alberga una valiosa colección de objetos arqueológicos, principalmente cerámicas pertenecientes a las culturas Molle, Ánimás y Diaguita.

Marcos proporcionó información necesaria para el desarrollo del proyecto, entregando la plataforma con datos e imágenes de las piezas arqueológicas que posee el museo, la cual fue de gran importancia para el análisis y estudio de piezas.

Desarrollo del proyecto

9.3 Morfología, no iconografía

Como se mencionó anteriormente es cada vez más frecuente encontrar marcas, imágenes, nombres y objetos que incorporan símbolos, palabras y nombres de pueblos indígenas en iniciativas comerciales. Esto para algunos puede verse como algo positivo, pero puede tener consecuencias negativas si no se respeta de forma adecuada los derechos culturales del pueblo en cuestión (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2021).

Es por esto mismo que en este proyecto surge la pregunta de cómo no pasar a llevar la cultura Diaguita y alejarse de lo clásico, sin perder el foco de poner en valor la cultura e importancia de este pueblo.

Por lo que al estudiar al pueblo Diaguita, lo primero que se puede observar es que son reconocidos debido a su iconografía inserta en las vasijas de cerámica. Al ser esto lo más característico, la iconografía pasa a ser lo que más se difunde, réplica y utiliza indiscriminadamente cuando se toma como referente al pueblo Diaguita para nuevos proyectos.

Así es como en este proyecto se decide tomar un camino paralelo, que tiene que ver más con lo formal, siendo estudiada la morfología de las piezas como camino principal y dejando de lado la iconografía inscrita en esta, para alejarse de lo que podría ser apropiación cultural, y no tomar lo obvio como respuesta a la valoración cultural de un pueblo. Por otra parte se toma la morfología de las piezas, como punto clave para generar una nueva línea de objetos de cerámica que cumpla con la funcionalidad y el uso diario de las vasijas originales que utilizaba el pueblo Diaguita.

Desarrollo del proyecto

9.4 Curso previo

Previo a la investigación y análisis de piezas, se realizó un curso con la ceramista Constanza Almazán. Este curso consistía en observar vasijas expuestas en el Museo Precolombino y a través de la observación crear piezas nuevas inspiradas en estas vasijas con técnicas tradicionales, como el lulo, placas, y modelado a mano. Se tomó como referencia un jarro pato Diaguita, con un personaje vestido, perteneciente al período Diaguita del 1000-1400 d.C. para hacer la nueva pieza de cerámica.

Este ejercicio fue muy importante para el desarrollo del proyecto, ya que generó una instancia donde se fusionó el análisis de una pieza ya existente con la creatividad personal para así generar una pieza actual con cambios y variaciones morfológicas. Por otra parte, fue muy importante vivir la experiencia de aprender conceptos básicos en la creación de vasijas y ver lo que las manos son capaces de crear.



Figura 20 y 21. Creación y resultado final curso previo
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.5 Búsqueda

Para el desarrollo del proyecto fue muy importante el análisis del patrimonio arqueológico existente. En primer lugar se visitó el Museo Chileno de Arte Precolombino, donde se realizó una búsqueda en la biblioteca sobre libros que contuviesen información relevante sobre las vasijas Diaguita y luego se observaron las piezas de la exposición permanente “Chile antes de Chile” para poder entender bien los tamaños, el grosor y la morfología de las piezas. Dado que en vitrina eran pocas vasijas, se le generó una solicitud al Museo Chileno de Arte Precolombino y al Museo del Limarí, para ver si podían enviar el registro de vasijas cerámicas del pueblo Diaguita que estos poseían.

El Museo del Limarí, de manera inmediata se mostró interesado en el proyecto y enviaron su banco de imágenes donde contaban con una extensa colección de vasijas de su museo y otras imágenes del Museo Arqueológico de La Serena, el Museo Regional de Atacama, el Servicio Nacional del Patrimonio Cultural, el Museo de Historia Natural de Valparaíso, el Museo de Historia Natural de Concepción, el Museo Nacional de Historia Natural y el Museo Histórico Nacional. Estas estaban divididas en distintas categorías como Utensilios, herramientas y equipos, Textil, vestuario y adornos, Instrumentos musicales y otros. Eligiendo la categoría Utensilios, herramientas y equipos ya que aquí es donde se encontraban las vasijas que el pueblo Diaguita utilizaba para su diario vivir.



Figura 22 y 23. Visita al Museo Chileno Precolombino
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.5 Búsqueda

Se seleccionaron 410 piezas en total, 190 del período Diaguita y 212 del período Diaguita Inka. Esta selección contenía vasijas de cerámica de uso cotidiano como aríbalos, botellas, cántaros, cuencos, escudillas, jarros, ollas, platillos, pucos y tazas.



Figura 24. Vasijas Diaguita y Diaguita Inka
Surdoc

Desarrollo del proyecto

9.6 Métodos de creación

Para la creación de las nuevas piezas de cerámica inspiradas en las vasijas del pueblo Diaguita se utilizaron dos métodos de creación.



1. Runway

Como primer recurso en la creación de piezas, se recurre al programa llamado RunwayML. Este programa fue desarrollado por tres chilenos, Cristobal Valenzuela, Alejandro Matamala y Anastasis Germanidis y fue creado para acercar la inteligencia artificial y la tecnología al arte. Este es un software que permite jugar con diversos modelos de inteligencia artificial sin necesidad de contar o ser un programador avanzado, ya que utiliza algoritmos de manera fácil, intuitiva y simple (Las3Claves, 2020).

El programa RunwayML fue utilizado como un recurso para la creación de nuevas piezas de cerámica inspiradas en las vasijas Diaguita, ya que actúa como co creador en el proceso de manera digital, aportando nuevas formás, visiones y características a lo que se emplea como recurso. Este programa usa el reconocimiento de patrones y algoritmos para realizar y crear una tarea específica sin usar instrucciones explícitas. Tiene el poder de comprender, e incluso predecir y definir, tendencias o estéticas futuras. RunwayML puede crear cosas similares a las que son subidas al programa y encontrar combinaciones inesperadas que pueden ser de utilidad para la creación de nuevos objetos, piezas, etc. La aplicación tiene modelos de aprendizaje automático pre entrena-

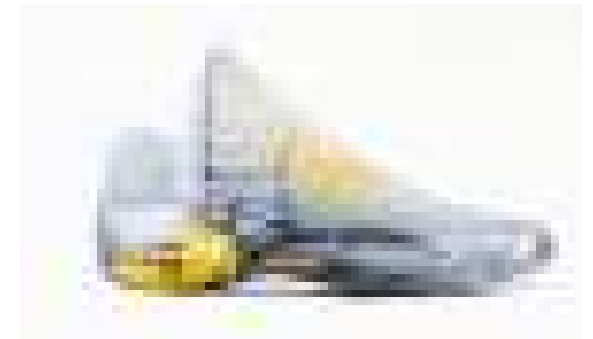
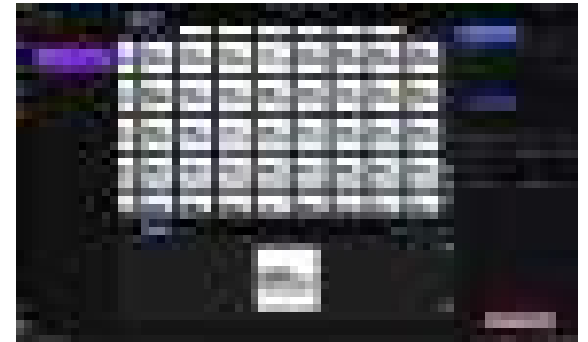


Figura 25 y 26. Generating unfamiliar surprises in the design process with Runway - New Balnace MEDIUM

dos que pueden ayudar a realizar tareas como restaurar imágenes antiguas, generar párrafos de texto a partir de un aviso y muchas más. En este caso en particular fue utilizado el modelo de creación a través de imágenes.

La importancia de runwayML como co creador es que en un proceso de diseño como este permite que el humano durante todo el proceso, participe de manera activa, siendo así una especie de curador, ya que la interfaz permite que se pueda seleccionar un conjunto de datos eligiendo manualmente las imágenes que pueden resultar interesantes y mientras se observan los resultados generados, se puede nuevamente identificar los más significativos.

En esta etapa fue de gran importancia la ayuda de la ceramista Francisca Aldea, creadora de FromFran, la cual había utilizado el programa RunwayML como un medio de creación e investigación en pandemia el año 2021. Esta aportó con su conocimiento para hacer más fácil el proyecto, entregando tips y ayuda cada vez que se necesitaba.

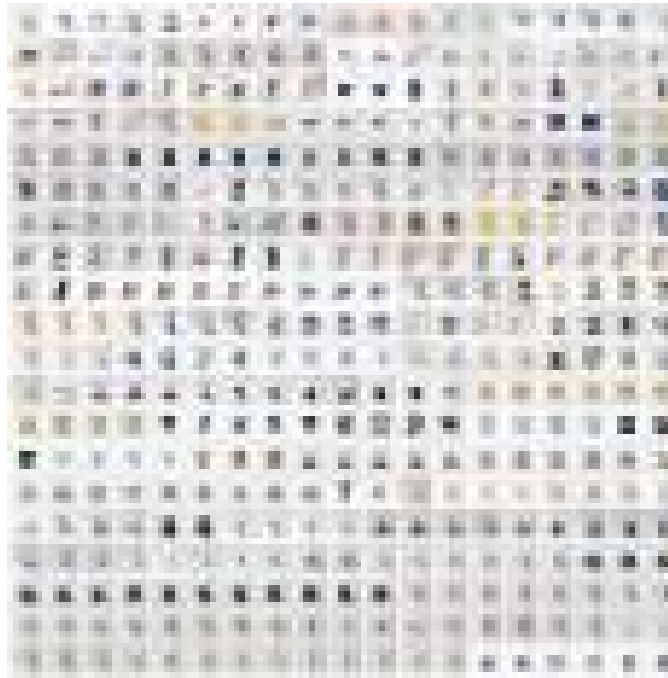


Figura 27. Proceso creativo FromFran
FromFran

Desarrollo del proyecto

9.6 Métodos de creación

2. Análisis de piezas

El segundo recurso utilizado fue el análisis de las piezas seleccionadas originales, viendo las características más importantes de cada tipología de vasija y rescatando elementos fundamentales de cada una, para que luego estas fueran aplicadas en los diseños de las vasijas finales. En esta etapa fue muy importante la exploración a través de imágenes y dibujos, unidos a la creatividad en razón del conocimiento.

En esta etapa de análisis de piezas se generó un estudio de las distintas vasijas utilizadas por los Diaguita en el contexto de alimentación, siendo analizadas los pucos, cuencos, aríbalos, tazas, botellas, escudillas, ollas y jarros, viendo sus características más importantes, materialidad, descripción morfológica, función y tamaños.


 [Link para la base de datos.](#)



Imagen	Nombre	Descripción
	Aríbalo	Aríbalo de cerámica, con decoración en relieve.
	Cuenco	Cuenco de cerámica, con decoración en relieve.
	Puco	Puco de cerámica, con decoración en relieve.
	Taza	Taza de cerámica, con decoración en relieve.
	Botella	Botella de cerámica, con decoración en relieve.
	Escudilla	Escudilla de cerámica, con decoración en relieve.
	Olla	Olla de cerámica, con decoración en relieve.
	Jarro	Jarro de cerámica, con decoración en relieve.
	Aríbalo	Aríbalo de cerámica, con decoración en relieve.
	Cuenco	Cuenco de cerámica, con decoración en relieve.
	Puco	Puco de cerámica, con decoración en relieve.
	Taza	Taza de cerámica, con decoración en relieve.
	Botella	Botella de cerámica, con decoración en relieve.
	Escudilla	Escudilla de cerámica, con decoración en relieve.
	Olla	Olla de cerámica, con decoración en relieve.
	Jarro	Jarro de cerámica, con decoración en relieve.
	Aríbalo	Aríbalo de cerámica, con decoración en relieve.
	Cuenco	Cuenco de cerámica, con decoración en relieve.
	Puco	Puco de cerámica, con decoración en relieve.
	Taza	Taza de cerámica, con decoración en relieve.

Figura 28. Excel con información Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas

El proceso comenzó en la plataforma **Runway ML**, la cual consta de tres partes.

1. Recopilación de imágenes

El primer paso para entrenar un modelo personalizado es recopilar el conjunto de datos (una colección de imágenes similares) y luego procesarlos. En esta etapa fue necesario recopilar más de 500 imágenes para el posterior desarrollo del modelo.

Se realizaron dos procesos con la selección de vasijas previamente realizada. Uno con las imágenes Diaguita y otro con las imágenes Diaguita Inka.



Figura 29. Vasija Diaguita y Diaguita Inka Surdoc

2. Carga de archivos y configuración

La segunda etapa consiste en cargar los archivos seleccionados, elegir el *modelo generativo*, que es el como se van a desarrollar las imágenes y luego configurarlo, para su posterior elaboración.

3. Explorar resultados

Ya creado el modelo de imágenes, se realiza la exploración del modelo a través de la interfaz del *espacio latente*. Este espacio consta de 512 dimensiones en las que cada una de ellas ofrece infinitas posibilidades de imágenes sintéticas donde se reconocía el origen de las piezas, generando así una estética novedosa y una paleta de colores interesante.



Figura 30. Vasijas creadas por RunwayML
RunwayML



Figura 32. Vasijas de inspiración Diaguita creadas por runway



Figura 32. Vasijas de inspiración Diaguita Inka creadas por RunwayML

El programa arroja infinitos resultados por lo que a partir de los criterios de originalidad, creatividad y de atingencia al mundo Diaguita se seleccionaron 280 imágenes generativas del proceso Diaguita y 294 imágenes generativas del proceso Diaguita Inka.

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas

Posterior a esto había que acotar aún más la selección para definir las piezas finales. Es por esto que se categorizaron según diferentes características basadas en la morfología de estas, como las asas, los tamaños, la morfología y su tipología, para definir de manera más rápida que características eran necesarias en las vasijas finales. En forma paralela se categorizaron las vasijas a partir de su paleta de colores, generando así un ejercicio interesante para ver qué tonalidades predominan en la selección.

Ya realizada la categorización de todas estas imágenes, se seleccionaron las que más llamaban la atención según ciertos criterios, como la innovación, morfología y funcionalidad de la pieza, llegando así a 24 imágenes del período Diaguita y a 46 imágenes del período Diaguita Inka.

Ya con esta selección de imágenes hecha se buscó la opinión de expertos.



Figura 33. Grupo de vasijas Diaguita creadas por RunwayML y posteriormente seleccionadas
Elaboración propia



Figura 34. Grupo de vasijas Diaguita Inka creadas por RunwayML y posteriormente seleccionadas
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

Opinión de expertos



Figura 35. Ulises Galleguillos

1. Ulises López Galleguillos

Ulises al ver ambas muestras, presentó un mayor interés y una clara tendencia a las imágenes del grupo Diaguita Inka. Esto debido a que le hacían más sentido en relación a las piezas originales y su función. Eligiendo 4 piezas en particular.

“La muestra se ve espectacular. En el grupo Diaguita Inka me es más directa la relación con piezas que conozco como los aríbalos por ejemplo...”

(López, 2022)



Figura 36. Vasijas seleccionadas por Ulises y creadas por RunwayML
RunwayML

Desarrollo del proyecto

Opinión de expertos



2. Gabriela Carmona

Por otro lado, Gabriela Carmona comentó que resultaba interesante el ejercicio morfológico y que su selección de piezas fue más conservadora, dado que se mantuvo arraigada a las que más le remitieron a las formás originales y que complementaban función y forma. Seleccionando cinco de cada grupo en particular.



Selección Diaguita Inka



Selección Diaguita

Figura 37 y 38. Vasijas seleccionadas por Gabriela Caroma y creadas por RunwayML RunwayML

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas

Posterior a la conversación con Ulises y Gabriela, se decidió tomar como inspiración las imágenes generadas del grupo Diaguita Inka para el desarrollo de las piezas finales. Esto debido a que la elección de piezas entregada por Ulises y Gabriela tuvo una fuerte tendencia a las imágenes Diaguita Inka y porque en este grupo había más variedad de formas y estas eran generadas de forma atingente a las vasijas originales y a su funcionalidad.

Se seleccionaron dos piezas más, teniendo en total diez piezas de imágenes creadas a partir de las vasijas Diaguita Inka.



Figura 39. Vasijas seleccionadas del grupo Diaguita Inka
RunwayML

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas

Para la elección final de las piezas que se realizarían de manera física, se analizó cada vasija, pensando en qué funcionalidad podrían tener y viendo las características que estas poseían en relación a las vasijas originales del período Diaguita Inka, también se descartaron las vasijas que se repetían o tenían una forma similar entre ellas.

Quedando las siguientes vasijas.



Figura 40. Vasijas seleccionadas del grupo Diaguita Inka
RunwayML

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas



Figura 41
Vasijas seleccionadas del grupo Diaguita Inka
RunwayML

**La información e imágenes de estas fichas fue recogido de la plataforma SURDOC, la cuál es una herramienta informática, normalizada para la administración y manejo de las colecciones de los museos. Creada, desarrollada y aplicada por el Centro de Documentación de Bienes Patrimoniales para los museos del Servicio Nacional del Patrimonio Cultural y otros museos públicos o privados que lo requieran.*



Aríbalo

Periodo Diaguita - Inka
Alto 33,5 cm - Ø 26 cm
Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo subsférico.
Asa en arco.
Usado para almacenaje y transporte de líquido.



Aríbalo

Periodo Diaguita - Inka
Alto 25,5 cm - Ø 20 cm
Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo ovoidal erecto.
Base cónica invertida.
Asa en arco.



Aríbalo

Periodo Diaguita - Inka
Alto 23 cm - Ø 17,5 cm
Vasija simétrica.
Borde evertido.
Cuello cónico invertido.
Cuerpo subsférico.
Asa en arco.



Aríbalo

Periodo Diaguita - Inka
Alto 33,3 cm - Ø 25 cm
Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo ovoidal erecto.
Base cónica invertida.
Asa en arco.



Aríbalo

Periodo Diaguita - Inka
Alto 37,9 cm - Ø 27,5 cm
Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo ovoidal erecto.
Base cónica invertida.
Asa en arco.



Aríbalo

Periodo Diaguita - Inka
Alto 43,5 cm - Ø 38 cm
Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo ovoidal invertido.
Base cónica invertida.
Asa en arco.

Figuras 42
Vasijas periodo Diaguita Inka
Surdoc

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas



Figura 43
Vasijas seleccionadas del grupo Diaguita Inka
RunwayML



Taza
Periodo Diaguita - Inka
Alto 5,5 cm - Ø 5,3 cm
Borde levemente evertido.
Cuerpo tronco cónico.
Base subsférica.
Asa vertical.



Cuenco
Periodo Diaguita - Inka
Alto 8,5 cm - Ø 11,5 cm
Borde invertido.
Cuerpo subsférico.
Base convexa.
Usado para líquidos y alimento.



Taza
Periodo Diaguita - Inka
Alto 9,2 cm
Borde directo.
Cuello cilíndrico.
Base cónica invertida.
Asa vertical.



Cuenco
Periodo Diaguita - Inka
Alto 8,1 cm - Ø 13,7 cm
Borde invertido.
Cuerpo subsférico.
Base convexa/cóncava.
Usado para líquidos y alimento.

Figuras 44
Vasijas periodo Diaguita Inka
Surdoc

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas



Figura 45
Vasijas seleccionadas del grupo Diaguita Inka
RunwayML



Escudilla
Periodo Diaguita - Inka
Alto 7,4 cm
Borde evertido.
Cuerpo semihiperboloide.
Base subsférica.
Usado para contener y conservar alimento.



Puco
Periodo Diaguita - Inka
Alto 7,3 cm
Borde evertido.
Cuerpo semihiperboloide.
Base subsférica.



Escudilla
Periodo Diaguita - Inka
Alto 5,5 cm
Borde evertido.
Cuerpo semihiperboloide.
Base subsférica.



Puco
Periodo Diaguita - Inka
Alto 6,4 cm - Ø 18,6 cm
Labio redondeado.
Cuerpo troncóncico.
Base plana.
Usado para contener alimentos.



Escudilla
Periodo Diaguita - Inka
Alto 6,4 cm
Borde evertido.
Cuerpo semihiperboloide.
Base subsférica.



Puco
Periodo Diaguita - Inka
Alto 9 cm
Borde evertido.
Cuerpo semihiperboloide.
Base subsférica.

Figuras 46
Vasijas periodo Diaguita Inka
Surdoc

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas



Figura 47
Vasijas seleccionadas del grupo Diaguita Inka
RunwayML



Platillo
Periodo Diaguita - Inka
Alto 4 cm
Borde directo.
Cuerpo semiesférico.
Base plana.



Platillo
Periodo Diaguita - Inka
Alto 5 cm
Borde invertido.
Cuerpo semiesférico.
Base casi plana.
Asa en arco.



Platillo
Periodo Diaguita - Inka
Alto 5 cm
Borde evertido.
Cuerpo semiesférico.
Base convexa.
Asa.



Puco
Periodo Diaguita - Inka
Alto 5 cm
Borde evertido.
Cuerpo troncónico.
Base subsférica.



Platillo
Periodo Diaguita - Inka
Alto 7 cm
Borde evertido.
Cuerpo semiesférico.
Base convexa.
Asa vertical.

Figuras 48
Vasijas periodo Diaguita Inka
Surdoc

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas



Figura 49
Vasijas seleccionadas del grupo Diaguita Inka
RunwayML



Jarro
Periodo Diaguita - Inka
Alto 25,5 cm - Ø 20 cm
Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo ovoidal erecto.
Base cónica invertida.
Asa en arco.



Jarro
Periodo Diaguita - Inka
Alto 25 cm - Ø 21 cm
Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo esférico.
Base plana.
Asa vertical en arco.



Jarro
Periodo Diaguita - Inka
Alto 13,5 cm - Ø 14,9 cm
Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo elipsoidal.
Base convexa.
Asa vertical.



Botella
Periodo Diaguita - Inka
Alto 12,5 cm - Ø 13,5 cm
Borde evertido.
Cuello semihiperboloide.
Cuerpo subovooidal.
Base convexa.
Asa vertical de correa.



Jarro
Periodo Diaguita - Inka
Alto 14,8 cm - Ø 14,2 cm
Borde directo evertido.
Cuello troncóncavo invertido.
Cuerpo subsférico.
Base convexa/cóncava.
Asa vertical.



Botella
Periodo Diaguita - Inka
Alto 14,3 cm - Ø 13,8 cm
Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo subelipsoidal.
Base convexa/cóncava.
Asa vertical en arco.

Figuras 50
Vasijas periodo Diaguita Inka
Surdoc

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas



Figura 51
Vasijas seleccionadas del grupo Diaguita Inka
RunwayML



Platillo
Periodo Diaguita - Inka
Alto 5,4 cm
Borde evertido.
Cuerpo semiesférico.
Base convexa.
Usado para contener
alimento.



Platillo
Periodo Diaguita - Inka
Borde evertido.
Cuerpo semiesférico.
Base convexa.



Platillo
Periodo Diaguita - Inka
Alto 4,6 cm
Borde evertido.
Base convexa.



Platillo
Periodo Diaguita - Inka
Alto 7,4 cm - Ø 20,5 cm
Labio redondeado.
Borde recto evertido.
Base plana.

Figuras 52
Vasijas periodo Diaguita Inka
Surdoc

Desarrollo del proyecto

9.7 Proceso y elección de piezas

Luego de entender el origen y analizar las características morfológicas y utilitarias de las piezas originales, se decidió que rasgos y cualidades debían tener las nuevas piezas.



**Origen:
Aríbalos**

Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo subsférico.
Base cónica invertida.
Asa en arco.
Usado para almacenaje y transporte de líquido.



**Origen:
Taza y cuenco**

Borde evertido.
Cuerpo subsférico.
Base convexa.
Asa vertical.
Usado para líquidos y alimento.



**Origen:
Puco y platillo**

Borde evertido.
Cuerpo semiesférico.
Base convexa.
Asa vertical.
Usado para contener alimentos y líquidos.



**Origen:
Jarros y botellas**

Borde evertido.
Cuello hiperboloide.
Cuerpo elipsoidal.
Base convexa.
Asa vertical.
Utilizado para contener y transportar líquidos.



**Origen:
Escudilla y platillo**

Borde evertido.
Base plana.
Cuerpo semiesférico.
Usado para contener alimentos.



**Origen:
Escudilla y puco**

Borde evertido.
Cuerpo semihiperboloide.
Base plana.
Usado para contener y conservar alimento.

Figuras 53
Vasijas seleccionadas del programa Runway ML
RunwayML

Desarrollo del proyecto

9.8 Modificaciones

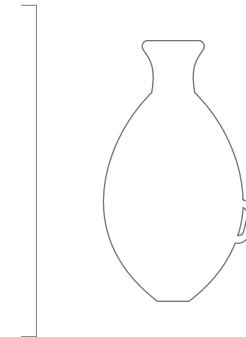
Habiendo decidido las funciones de cada vasija, se hicieron las modificaciones correspondientes para que las nuevas piezas fuesen más ergonómicas y por ende, cumplieran de mejor manera sus funciones.

Figuras 54
Vasijas seleccionadas del programa Runway ML
RunwayML



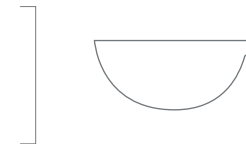
Al provenir del aríbalo, el cual se usaba para transportar y fermentar chicha o agua, se tomaron en consideración los decantadores de vino para el desarrollo de esta pieza. Es así como se decidió que la pieza tendría una curva más sutil entre la boca y el cuerpo de la pieza, para que el líquido cayera por las paredes.

Se aumentó el tamaño del asa para un mejor agarre.



Se modificó el asa, cambiándola a una posición horizontal para mejorar su agarre.

Se le dio mayor profundidad para que los líquidos estuvieran más contenidos.



Se le quitó la pequeña asa que tenía debido a que esta no cumplía ninguna función, al contrario, era más decorativa.



Desarrollo del proyecto

9.8 Modificaciones

Habiendo decidido las funciones de cada vasija, se hicieron las modificaciones correspondientes para que las nuevas piezas fuesen más ergonómicas y por ende, cumplieran de mejor manera sus funciones.

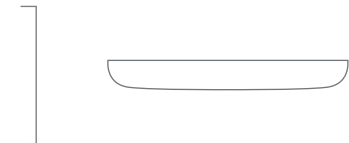
Figuras 55
Vasijas seleccionadas del programa Runway ML
RunwayML



Se conservó la forma de las paredes, pero aumentó el diametro total de la vasija para que esta pudiera contener más alimento.



Se conservó la forma de sus paredes para contener alimentos, pero se disminuyó su altura para mayor comodidad a la hora de su uso.



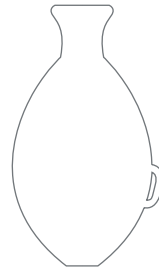
Se generó un aumento en el tamaño del asa para poder agarrar la vasija de manera más controlada y cómoda.



Desarrollo del proyecto

9.8 Modificaciones

Habiendo decidido las funciones de cada vasija, se hicieron las modificaciones correspondientes para que las nuevas piezas fuesen más ergonómicas y por ende, cumplieran de mejor manera sus funciones.



Alto: 22 cm
Figura 56: Jarro Blakburn



Alto: 22 cm
Figura 57: Jarro Blakburn



Alto: 22 cm
Figura 58: Jarro La ruta saludable



Alto: 22 cm
Figura 59: Jarro Simplebypuro



Alto: 10,2 cm
Ø: 8,9 cm
Figura 60: Vaso Simplebypuro



Alto: 9,5 cm
Ø: 8 cm
Figura 61: Vaso Blakburn



Alto: 8,4 cm
Ø: 9,6 cm
Figura 62: Vaso Blakburn



Alto: 8,2 cm
Ø: 7,8 cm
Figura 63: Vaso Blackburn

Desarrollo del proyecto

9.8 Modificaciones

Habiendo decidido las funciones de cada vasija, se hicieron las modificaciones correspondientes para que las nuevas piezas fuesen más ergonómicas y por ende, cumplieran de mejor manera sus funciones.

	<p>Alto: 8,8 cm Ø: 25 cm Figura 64: Fuente Blackburn</p>	<p>Alto: 7 cm Ø: 24 cm Figura 65: Fuente Falabella</p>	<p>Ø: 18 cm Figura 66: Fuente Paris</p>	<p>Ø: 15,3 cm Alto: 7 cm Figura 67: Fuente Homecenter</p>
		<p>Alto: 8 cm Ø: 17,2 cm Figura 68: Bowl sopa Blackburn</p>	<p>Alto: 4,8 cm Ø: 12 cm Figura 69: Bowl sopa Homecenter</p>	<p>Alto: 8,2 cm Ø: 17,5 cm Figura 70: Hoya mini Ali express</p>

Desarrollo del proyecto

9.8 Modificaciones

Habiendo decidido las funciones de cada vasija, se hicieron las modificaciones correspondientes para que las nuevas piezas fuesen más ergonómicas y por ende, cumplieran de mejor manera sus funciones.



Alto: 9 cm
Ø: 6,5 cm
 Figura 72: Jarrito aliño
 La ruta Saludable



Alto: 7,5 cm
Ø: 6 cm
 Figura 73: Jarro lechero
 Homecenter



Alto: 7,4 cm
Ø: 13,1 cm
 Figura 74: Jarro lechero
 Mercado libre



Alto: 9 cm
Ø: 7,5 cm
 Figura 75: Jarro Aliño
 Homcenter



Ø: 15 cm
 Figura 76: Platos
 Homecenter



Alto: 2,1 cm
Ø: 26,7 cm
 Figura 77: Platos
 Blakburn



Alto: 2 cm
Ø: 26,7 cm
 Figura 78: Loza
 Falabella



Alto: 3,3 cm
Ø: 23 cm
 Figura 79: Platos
 Blakburn

Desarrollo del proyecto

9.8 Modificaciones

Luego del análisis de objetos, se decidieron los tamaños finales de las vasijas.

En este proceso fue muy importante ir dibujando en tamaño real las vasijas para ir imaginando las dimensiones finales.



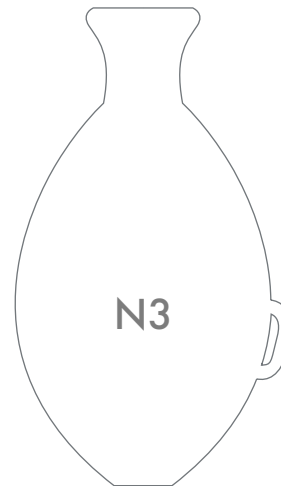
Figuras 80
Dibujos en tamaño real de las piezas
Elaboración propia



Ø 23 cm x 2 cm



Ø 10 cm x 12 cm



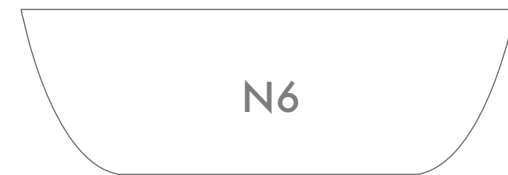
Ø 14 cm x 25 cm



Ø 13 cm x 7 cm



Ø 7 cm x 8 cm



Ø 25 cm x 9 cm

Desarrollo del proyecto

9.9 Proceso manual

**“La historia de la humanidad, desde la Prehistoria hasta nuestros días, puede elaborarse a través de la contemplación y estudio de las labores cerámicas”
(Seseña, 1997)**

El barro es un material apasionante que se puede utilizar para crear una infinita variedad de piezas, desde objetos funcionales de uso diario hasta grandes esculturas. (Mattison, 2006)

El pueblo Diaguita utilizaban los recursos y materias primas que encontraban en sus tierras para así poder crear sus vasijas. Estas eran quemadas en lo que se hacía llamar horno abierto, técnica que consiste en apilar las piezas, rodearlas de leña y echarles fuego para alcanzar la temperatura necesaria para su cocción, siendo estas piezas de baja temperatura. Estos artículos cerámicos, eran cubiertos por una capa fina de engobe, el cual está compuesto por minerales, arcilla y elementos extraídos de la naturaleza, limitándose a los colores blanco, proveniente del caolin y al rojo y negro, ricos en óxido de hierro, los cuales se utilizaban para realizar las ornamentaciones sobre la cerámica.

Hoy la pasta de baja temperatura sigue siendo utilizada al igual como se utilizaba en tiempos precolombinos. Esta presenta una textura blanda, porosa y un característico color rojizo debido a su alta cantidad de óxido de hierro. Ello le da una gran resistencia al calor directo, y además su textura porosa hace que se mantenga el contenido fresco en su interior, pero por otro lado en climas fríos este tipo de cerámica tiende a quebrarse. Como menciona la ceramista Mariana Sarli “entre más alta sea la temperatura, más resistente será la pieza.”

Debido al carácter contemporáneo y utilitario del proyecto, se toma la decisión de utilizar pasta de alta temperatura, para así generar piezas con mayor resistencia y alejarse un poco de la técnica inicial de la alfarería del pueblo Diaguita.



Figuras 81
Escudilla decorada
Museo de Historia Natural de Concepción

Es por esto que se vieron tres técnicas para trabajar pastas de alta temperatura:



Figuras 82 - Vasos raku - isabel Izquierdo

Raku

El proceso de Raku conlleva una rápida cocción y enfriamiento de la cerámica, en el que los recipientes se extraen del horno al rojo vivo. Este barro posee una gran cantidad de chamota para soportar el choque térmico por lo que su uso resulta idóneo para grandes azulejos, baldosas y esculturas de gran tamaño (Mattison, 2006).

Este método se **descartó** debido a que esta técnica requiere mayor conocimiento técnico, pastas especiales y un lugar para poder realizarlo. Este método de trabajar cerámica lo realizan pocas personas en Chile.



Figuras 83 - Colección de jarrones de Isaac Piñeiro - Expansión 2017

Porcelana

La porcelana, es un tipo de gres pero que se cuece a temperaturas superiores a los 1.280°C. La porcelana generalmente es de color blanco y de textura fina. Esta pasta es la menos plástica y la más difícil de torrear y modelar a mano, ya que el tiempo resulta crítico.

Las piezas de porcelana se deben tratar con mucho cuidado, ya que su resistencia es mínima y se pueden deformar o romper fácilmente. Debido a estas dificultades, la porcelana raramente se utiliza para utensilios domésticos hechos a mano; más bien se emplea en piezas individuales o en la producción industrial (Mattison, 2006).

Esta pasta fue **descartada** debido a su exigencia técnica, y a su dificultad a la hora de trabajar, por otra parte no se recomendaba para utensilios domésticos hechos a mano.



Figuras 84 - Vasijas cerámicas - Elpais

Gres

Por último se analizó el gres. Este método consiste en cocer las pastas a altas temperaturas, alrededor de los 1.200-1.300°C. Su densidad y peso es muy similar al de una piedra, de ahí el nombre en inglés "stoneware".

Su dureza, resistencia, durabilidad y el bajo índice de absorción de agua hacen que resulte ideal para el empleo en utensilios domésticos y piezas de exteriores (Mattison, 2006).

Es por estas características que se consideró la técnica del gres como la **opción más viable** para el desarrollo del proyecto.

Posterior a esto se vieron las opciones para la elaboración de las piezas, estando entre estas, la creación por moldes, a mano o en torno. Para la elección fue necesario acudir a la opinión de expertos y realizar una prueba.



Figuras 86 - Moldes por vaciado - Camila Carrasco

Molde por vaciado

El uso de moldes con la técnica de vaciado permite crear piezas que no se pueden hacer a mano o en el torno y a la vez a reproducir objetos de forma específica, con mayor rapidez, precisión y en mayores cantidades (Mattison, 2006).



Figuras 87 - Modelado con planchas - Artesanía y cerámica

Modelado a mano

La técnica de modelado a mano se utiliza por sí sola o combinada con otros métodos de creación para crear piezas de cerámica muy originales.

El tacto natural del modelado a mano ofrece al artista que trabaja la arcilla un amplio campo de libre expresión, los cuales no poseen el torno y el vaciado (Mattison, 2006).



Figuras 88 - Torno - Jake Haner

Torno

Esta técnica permite la elaboración de objetos a mayor velocidad y precisión que las técnicas de modelado manual.

Para modelar con un torno se necesita práctica, paciencia y concentración. Es una técnica donde se requiere control y sensibilidad para formar objetos con rapidez (Mattison, 2006).

Desarrollo del proyecto

Opinión de expertos



Figuras 89 -Ignacia Murtagh
Ignacia Murtagh

1. Ignacia Murtagh

Se acudió a la opinión de una experta, Ignacia Murtagh, reconocida diseñadora de objetos inspirados en elementos de la naturaleza y creadora de Lof, colección de porcelana inspirada en la tradición Mapuche.

Ignacia al escuchar sobre el proyecto, mencionó que por el poco tiempo que se tenía para desarrollarlo no convenía hacerlo con la técnica de moldes. En primer lugar por la época del año, ya que con el clima frío, el molde de yeso demora mínimo de dos a tres semanas en secar, haciendo de este proceso uno más lento de lo normal. En segundo lugar, mencionó que hacer moldes con gres era más difícil y muy lento. Por último señaló que la creación de moldes requería mucho ensayo y error, meses de práctica y mucho conocimiento. Por lo que luego de escuchar a Ignacia, la idea de hacerlo en **vaciado por moldes** quedó **descartada**, de forma que se consideró el torno y modelado a mano.

Desarrollo del proyecto

9.10 Creación de las primeras piezas

De esta forma, con la ayuda de Verónica Fontaine, ceramista aficionada, se comenzó a hacer pruebas y a moldear las primeras vasijas utilizando pasta blanca.

Al comenzar modelando una de las vasijas, hubieron muchos problemás, ya que no se mantenía la estructura, se desarmaba y deshacía. Al secarse, esta se quebró por lo que no se pudo utilizar.

Es por esto que fue necesario recurrir a la ayuda de Mariana Sarli, experta ceramista.



Agrietada
Sin estructura
Muy delgada

Figuras 90 -Vasija creada a mano con pasta blanca
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

Opinión de expertos



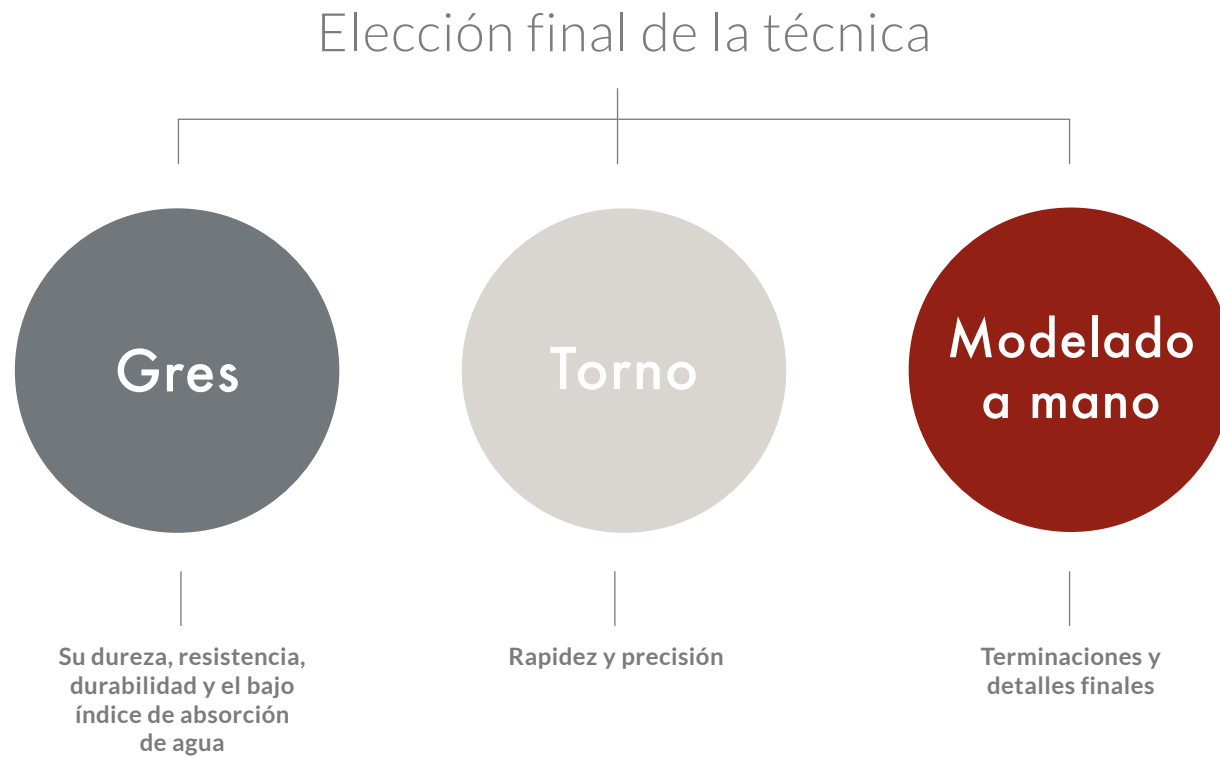
Figuras 91. Mariana Sarli
Elaboración propia

1. Mariana Sarli

Mariana Sarli se mostró muy abierta a ayudar en el proyecto, por lo que se le hizo una breve introducción a lo que conllevaba el proyecto y los desafíos de este.

Luego fue mostrada la vasija creada con pasta blanca y de manera inmediata mencionó que la pasta blanca que se utilizó no estaba en sus mejores condiciones y que al no tener mucho chamo, no permitía que las estructuras se generen de manera estable. Por lo que recomendó la utilización de una pasta refractaria gris, de cocimiento marrón dorado, debido a que esta tenía más chamo y había más disponibilidad en el mercado.

Luego se mencionó a Mariana que cada vasija sería reproducida más de una vez por lo que recomendó que se hicieran las **formás base con un tornero**, el cual permitiría un **mayor control en formás y más rapidez**, para luego **retocar las piezas a mano** y darle las terminaciones finales. Es así como Mariana entregó el contacto de José Luis Pincheira, tornero chileno.



Figuras 92. Resumen elección técnica
Elaboración propia

Proceso



Figuras 93. Esquema proceso de la cerámica gres
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.10 Creación de las primeras piezas

Primera etapa

Fue necesario hacer una prueba previa a la creación final de las piezas, ya que a pesar de saber que las piezas al provenir de la cerámica Diaguita si cumplían en cierto sentido con los parámetros de funcionalidad, era necesario comprobar y ver tamaños, terminaciones y formás.

En primera instancia se realizó un llamado José Luis, el cual se mostró entusiasmado con el proyecto por lo que se agendó un día para ir a su taller en Puente Alto. Posterior a esto se generaron distintas fichas por cada vasija con dibujos de referencia y los tamaños finales,



Figuras 94. Fichas realizadas para José Luis
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

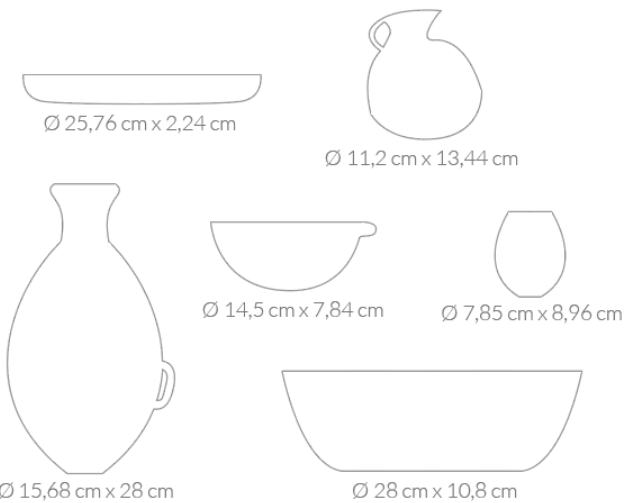
9.10 Creación de las primeras piezas

Al contarle a Mariana sobre la disponibilidad de José Luis me comentó que debía calcular que las piezas al secarse e ingresar al horno disminuirían en un 12% su tamaño, por lo que se calcularon las nuevas medidas de las vasijas. Esto fue clave para el desarrollo de las piezas ya que si es que se hubieran ingresado a quema con las dimensiones finales estas hubieran quedado de un tamaño mucho menor y no podrían haber sido utilizadas para los fines correspondientes



+ 12%
de su total =

Quedando así los siguientes tamaños



Desarrollo del proyecto

9.10 Creación de las primeras piezas

Ya con las modificaciones y los dibujos de referencia listos, se procedió a ir donde José Luis en Puente Alto con la pasta recomendada pWor Mariana.

Como fue mencionado anteriormente, José Luis es tonero hace más de 50 años, aprendió de sus antepasados que toda la vida habían practicado este oficio. Mencionó la importancia que ha tenido este oficio para él en su vida, y también con tristeza nos habló sobre la pérdida en la transferencia de este. Nos comentaba “mis nietos no se interesan por esto, cuando me muera este oficio se va a perder en mi familia ...”.

Al comenzar con el proceso de creación de las piezas se le mostraron a José Luis los dibujos y tamaños de referencia, para que se realizara una vasija de cada uno y este comentó que al hacer las piezas volumétricas estas iban cambiando de manera considerable, por lo que era muy importante participar de manera activa y retroalimentar su trabajo con los cambios que se quisieran hacer.

Se tenía claro que las piezas con asa debían ser terminadas posteriormente, pero José Luis comentó que la vasija N2 debía ser terminada a mano también, debido a que con el torno no se podían hacer vasijas con boquillas en los costados. De esta forma José Luis creó el cuerpo separado de la boquilla para su posterior armado.



Figuras 95 y 96. Fotografía análoga tomada a José Luis en su taller
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.10 Creación de las primeras piezas



Ya listos los primeros prototipos se procedió a ir al taller de cerámica de Mariana Sarli para darles el acabado final a las piezas y esperar a estas estuvieran listas para la primera quema.

Con Mariana se procedió a unir el asa a la vasija N3 y N4 y a armar la vasija N2.

En este proceso se amasó la pasta, y se crearon lulos para ver el tamaño de cada asa. Previo a unirlos a las vasijas se calcaron en una hoja de diario para tener la medida y el ángulo para las vasijas finales. Luego se pegaron con barbotina a las vasijas y se fue perfeccionando la unión hasta terminarlas.



Figuras 97 y 98. Mariana uniendo la vasija N3 Y dibujando las asas.
Elaboración propia

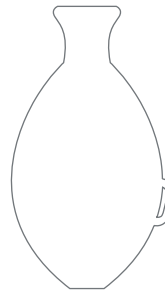
Desarrollo del proyecto

9.10 Creación de las primeras piezas

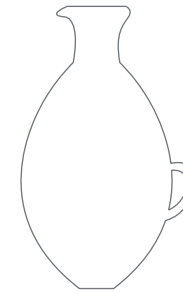
Al pegar el asa en la vasija N3 surgieron modificaciones en el diseño original, ya que Mariana mencionó que era super importante que el asa estuviera cerca de su centro de gravedad para generar ese equilibrio y estabilidad al servir líquidos, por lo que se ajustó y subió un par de centímetros de la posición original.

Por otra parte, al comenzar a unir la vasija N2, surgieron dudas respecto a su forma. Por lo que, al conversar con Mariana, analizar las imágenes recopiladas de las vasijas originales y ver cuales vasijas eran de mayor importancia en la cultura Diaguita, se llegó a pensar en la necesidad de la presencia de una vasija que aludiera de manera más directa al jarro pato. Es por esto que al momento de armar la vasija se cambió la distribución de sus partes. Moviendo la boquilla hacia el extremo contrario y colocando el asa unida desde la boquilla hasta el otro perfil de la vasija. De esta forma se logró crear un diseño donde la inspiración al jarro pato fuera más visible.

Diseño Original



Diseño Nuevo



Aumento en el tamaño del asa

Asa más cerca del centro de la pieza

Incorporación de boquilla

Se cambió el diseño completo para hacer alusión al jarro pato

Desarrollo del proyecto

9.10 Creación de las primeras piezas

Se dejaron las piezas cubiertas de diario y plástico para que estas se secan con mayor rapidez y de esta manera poder bizcochar las piezas y luego esmaltarlas.

Luego de varios días las piezas estuvieron listas para su primera quema, por lo que se cargó el horno y se esperó a que este llegara a los 900° aproximadamente para que las piezas quedaran en estado de bizcocho.



Figuras 99 -101. Piezas en proceso de secado
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.11 Esmaltes

Al salir las piezas del horno en estado de bizcocho, Mariana solicitó que se eligiera los esmaltes que se utilizarían para poder esmaltar un par de piezas previo al testeo.

Para el proceso de elección de esmaltes fue muy importante saber, entender e inspirarse en la manera que el pueblo Diaguita adornaba su cerámica y cuáles eran los colores que estos utilizaban.

Al ser un proyecto el cual está enfocado en la morfología de las vasijas y no en la iconografía inscrita, se observaron los colores que estos utilizaban en sus vasijas a modo general y a través de literatura se pudo confirmar que los colores que estos utilizaban como engobes eran los colores rojo, blanco y negro, los cuales conseguían a partir de elementos extraídos de la naturaleza como el caolín y el óxido de hierro.

Posterior al conocimiento de los colores que el pueblo Diaguita utilizaba, Mariana enseñó todos los esmaltes que ella poseía, seleccionando los colores blanco y negro, con acabado mate y brillante y para el color rojo se eligió un esmalte color cafésoso naranja de terminación brillante, debido a que este hacía más alusión al color de las vasijas de color terracota.

Por un lado los esmaltes con terminación brillante llamaban la atención pero no generaban esa estética natural y ligada al origen, mientras que los esmaltes con terminación mate eran más sobrios, elegantes y si transmitían ese concepto de naturalidad y rusticidad que se buscaba, sin dejar de ser colores modernos. Es por esto que se eligieron los esmaltes negro x190 y blanco raro. Faltando solo la tonalidad rojiza fue necesario adquirir un nuevo esmalte en “La casa del ceramista”.



Figuras 102. Muestras de esmaltes
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.11 Esmaltes

Se llegó a La casa del ceramista con la idea de comprar un esmalte de color más naranja rojiza, pero al momento de elegir se pudo observar un esmalte de color rojo intenso que llamaba más la atención por su acabado, modernismo y alusión al color rojo utilizado por el pueblo Diaguita. De esta manera se recordó el libro de Paola González "Cultura y arte Diaguita chilena, simetría, simbolismo e identidad" donde Paola a través de dibujos realizados por Claudia Campos Mendoza, muestra la iconografía inscrita en las vasijas de forma fidedigna, por lo que el color observado en los dibujos y en las muestras de esmalte mostraban gran coherencia. Es de esta forma que se adquirió el color rojo X63.

Quedando de esta forma los esmaltes con terminación mate, negro X190, blanco raro y rojo X63.

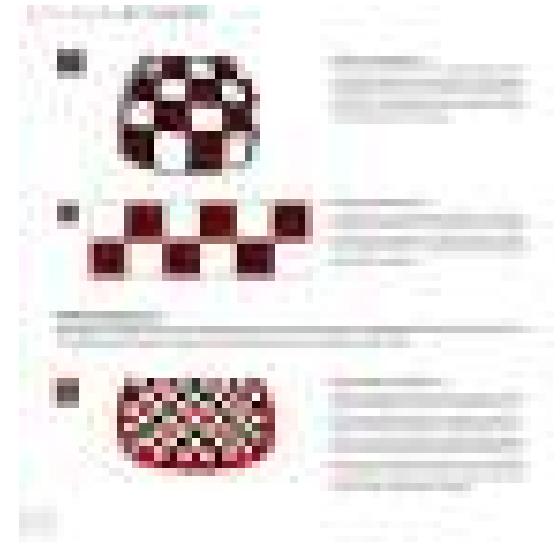


Figura 103. Patrones de origen cuzqueño no figurativo
Cultura y arte Diaguita chilena, simetría, simbolismo e identidad
Claudia campos mendoza



Figuras 104 - 106. Esmaltes seleccionados para las vasijas finales
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.12 Testeos

Luego de la elección de esmaltes Mariana mencionó que solo iba a esmaltar tres piezas de la prueba por temas de tiempo y que las demás las dejaría en estado de bizcocho. Se eligieron las piezas N2, N4 y N6, pero al momento de esmaltarlas la pieza N6 se quebró.

Después de dos días las piezas N2 y N4 estaban listas por lo que se fueron a buscar para hacer el testeo de las piezas.

Para el testeo con participantes se iba a observar y analizar temas de función, ergonomía y estética y solo en las vasijas N2 y N4 el testeo se haría con líquidos y alimentos. Por otra parte a modo personal se iba a generar un testeo en base a su materialidad, ingresando las piezas ya esmaltadas (N2 y N4) a diferentes factores externos, como el calor y lavado.

Para el testeo de todas las vasijas se le pidió a seis personas que utilizaran los distintos artefactos y dieran el feedback necesario para generar cambios en los productos finales.



Figuras 107. Vasijas bizcochadas y N2 y N4 esmaltadas
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.12 Testeo N1

En el testeo del artefacto N1 lo más importante era observar si el tamaño de este era adecuado a su funcionalidad.

Es así como se le entregó la pieza a los seis participantes del testeo y estos interactuaron con el objeto para entregar su feedback.

*"Me parece de **buen tamaño**, es como para servirme los platos principales"* menciona Eduardo.

*"Tiene un **buen agarre**, es cómodo, me gusta que tenga esta pared"* menciona Lorena.

*"**Bonita la forma** y bien, me gusta"* menciona Manuel.

*"Ideal para cualquier comida, me lo imagino bonito terminado, pero **me gustaría que estuviera en otro tamaño, más chiquitito**"* menciona Angélica.

A raíz de lo observado y del feedback de los participantes se pudo corroborar que **el tamaño, profundidad y medidas del artefacto N1 eran las correctas**, por lo que a esta pieza no era necesario hacerle modificaciones, pero a raíz de uno de los comentarios se planteó la necesidad de tener una **versión de N1 en un tamaño menor**.



Figuras 108. Vasija N1 en el testeo
Elaboración Propia

Desarrollo del proyecto

9.12 Testeo N2

En el testeo del artefacto N2 lo más importante era observar si el tamaño era el correcto y ver su funcionalidad

Es así como se le entregó la pieza a los seis participantes del testeo y estos interactuaron con el objeto para entregar su feedback.

*“Siento que es **un poco grande**”* menciona Eduardo.

*“**Me encanta el diseño, es tan especial**”* menciona Paula.

*“Siento que este **podría ser más chico**, como que yo lo usaría para **salsas y aliños** entonces siento que es mucho”* menciona Manuel .

*“Muy original, me acomoda tomarlo, al verlo pense que iba a ser un poco incomodo pero **funciona super bien**”* menciona Verónica.

Luego de recibir los comentarios y ver en función este artefacto, se concluye que este debe **disminuir en tamaño** ya que es muy grande para los usos que estas personas le dieron (lecherro, acontenedor de aliños).



Figuras 109. Vasija N2 en el testeo
Elaboración Propia

Desarrollo del proyecto

9.12 Testeo N3

En el testeo del artefacto N3 lo más importante era observar si su tamaño, capacidad y funcionalidad se logran de buena forma.

De esta forma se les entregó la pieza a los seis participantes del testeo y estos interactuaron con el objeto para entregar su feedback.

*"Es muy **chiquitito** para el agua, me gustaría un poco **más de capacidad**"* menciona Angélica.

*"El **asa es chica** me da un poco da un poco la sensación de **inestabilidad** al utilizarla "* menciona Paula.

*"Me da la sensación de que es para muy **pocas personas**, como que me voy a poder **servir una vez**"* menciona Eduardo .

*"La **forma no me atrae** mucho, como que un poco **anticuada**"* menciona Verónica.

A raíz de los comentarios y observación al utilizar la vasija N3, se pudo captar que la vasija era muy pequeña y no había gustado tanto en temas estéticos, siendo necesaria **aumentar su capacidad y darle una vuelta a su forma**. Por otro lado, para la vasija final se tenía que **aumentar el tamaño del asa**, ya que esta resultó incomoda para algunos participantes.



Figuras 110. Vasija N3 en el testeo
Elaboración Propia

Desarrollo del proyecto

9.12 Testeo N4

En el testeo del artefacto N4 era necesario observar su capacidad y comodidad a la hora de usar.

De esta forma se les entregó la pieza a los seis participantes del testeo y estos interactuaron con el objeto para entregar su feedback.

*“Es adorable este bowl, de verdad **me encanta la forma**, ese mango siento que **cumple con lo lindo** y al mismo tiempo **funciona**”* menciona Verónica.

*“Me gusta mucho, la **usaría para sopas, caldos, cereales, pastas**”* menciona Eduardo.

*“Me gusta ese manguito que tiene, como que puedo **colgar estos posillos y también usarlo**, es cómoda”* menciona Angélica.

*“**Buen tamaño**, me gustaría un poco **más alto**”* menciona Francisca.

Luego de escuchar los comentarios y ver como utilizaban el artefacto N4, se llegó a la conclusión de que esta no tenía que tener muchas modificaciones a la hora de generar las vasijas finales, ya que **cumplía con su función** y resultó ser **cómoda** a la hora de utilizar, lo único que se cuestionó fue darle un poco **más de altura**.



Figuras 111. Vasija N4 en el testeo
Elaboración Propia

Desarrollo del proyecto

9.12 Testeo N5

En el testeo del artefacto N5 era necesario observar la funcionalidad y comodidad a la hora de usar.

De esta forma se les entregó la pieza a los seis participantes del testeo y estos interactuaron con el objeto para entregar su feedback.

*"Osea es perfectamente funcional, pero la **parte de arriba no me gusta tanto**"* menciona Verónica.

*"**Porte perfecto**, pero como que me da una **sensación rara ponerme la en los labios**"* menciona Manuel.

*"Me gusta harto este tipo de vasito, lo **usaria hasta para el café**"* menciona Angélica.

*"**Bonito, muy lindo y cómodo. Buen agarre**"* menciona Paula.

A raíz de la observación y los comentarios realizados por los participantes del testeo, se pudo observar que el **borde** del artefacto N4 no era tan cómodo, por lo que había que **cambiar la forma** de esta. En temas de **capacidad, funcionalidad y comodidad esta cumplía**.



Figuras 112. Vasija N5 en el testeo
Elaboración Propia

Desarrollo del proyecto

9.12 Testeo N6

Al quebrarse esta pieza, el testeo no pudo ser efectuado. Sin embargo al analizar imágenes de la pieza creada, no se ve de manera clara en la morfología la inspiración a las escudillas del pueblo Diaguita, ya que la curvatura de la pieza era bastante. De esta forma para las vasijas finales, se modificaría la curva y se trataría de generar paredes más rectas.



Figuras 113. Vasija N6 en estado de bizcocho
Elaboración Propia



Figuras 114. Escudilla del periodo Diaguita Inka
Surdoc

Desarrollo del proyecto

9.12 Testeo N2 y N4

Al estar esmaltadas las vasijas N2 y N4, se pudieron hacer testeos en relación a elementos externos. Estos consistieron en introducir las vasijas al microondas y al horno para ver si aguantaban la temperatura y posterior a esto que tal era la transferencia de calor al utilizar los artefactos con elementos calientes. Por otra lado fue necesario ver si los métodos de lavado como el lavavajillas y el lavado a mano funcionaban de forma correcta.

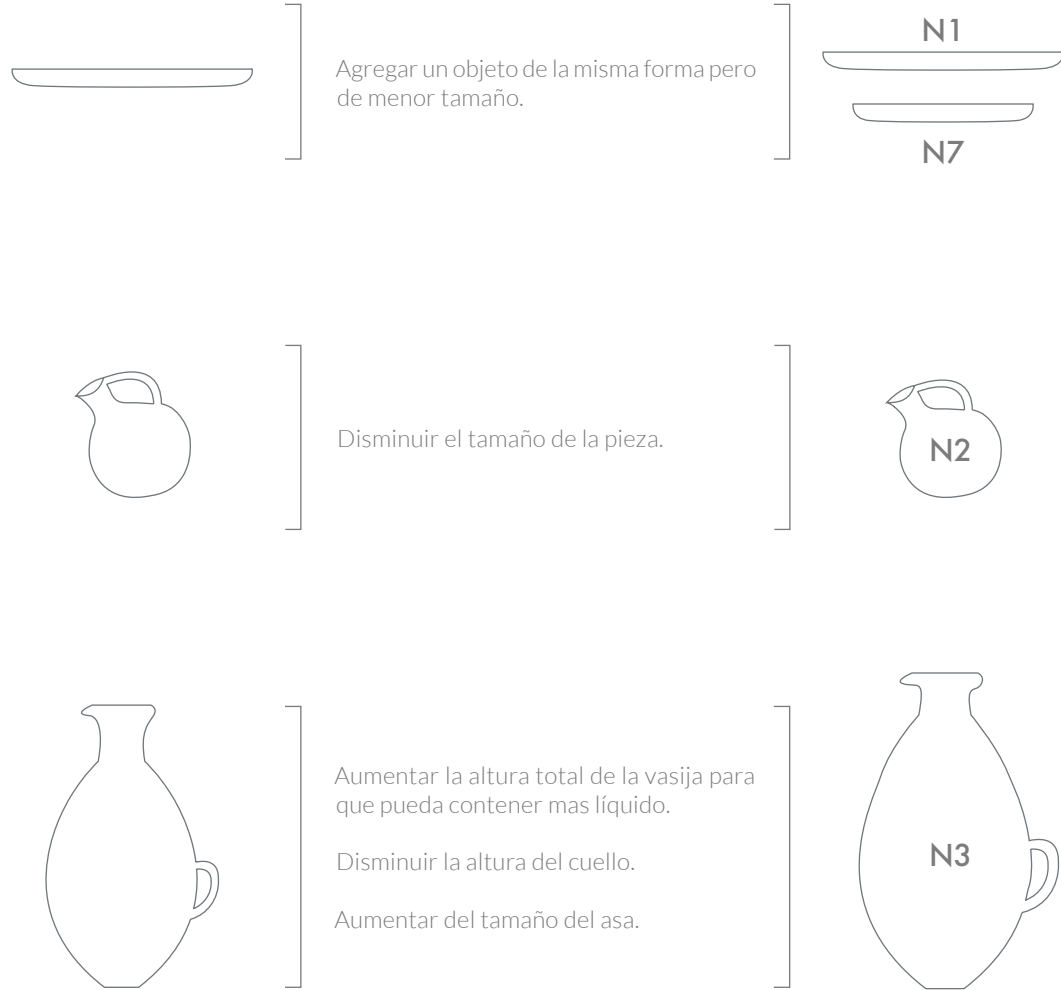


Figuras 115. Piezas N2 y N4 en el lavavajilla, horno y microondas
Elaboración personal

Desarrollo del proyecto

9.12 Testeo

Luego de realizar los testeos de cada pieza se recopiló la información para tener mas claro los cambios y contarle a José Luis cuales eran las modificaciones para las modificaciones finales.



Desarrollo del proyecto

9.12 Testeo

Luego de realizar los testeos de cada pieza se recopiló la información para tener mas claro los cambios y contarle a José Luis cuales eran las modificaciones para las modificaciones finales.



Darle un poco de altura a la vasija para una mayor contención de alimento.



Cambiar el borde superior de la pieza para mayor comodidad al tacto con la boca.



Cambiar la curvatura de las paredes para que esta aluda de mejor forma a las escudillas



Desarrollo del proyecto

9.13 Creación de piezas finales

Después del testeo y la recopilación de elementos para modificar en las vasijas finales se llamó a José Luis para agendar una ida a su taller en Puente Alto.

En esta etapa se le pidió a José Luis hacer tres piezas de cada modelo para poder esmaltar una de cada color, de esta forma serían veintiún piezas en total, siete negras, siete rojas y siete blancas.

Se le llevo a José Luis bocetos con las pequeñas modificaciones que se debían hacer, las cuales entendió de forma clara y rápida.



Figuras 116. José Luis torneando las piezas finales
Elaboración personal

Desarrollo del proyecto

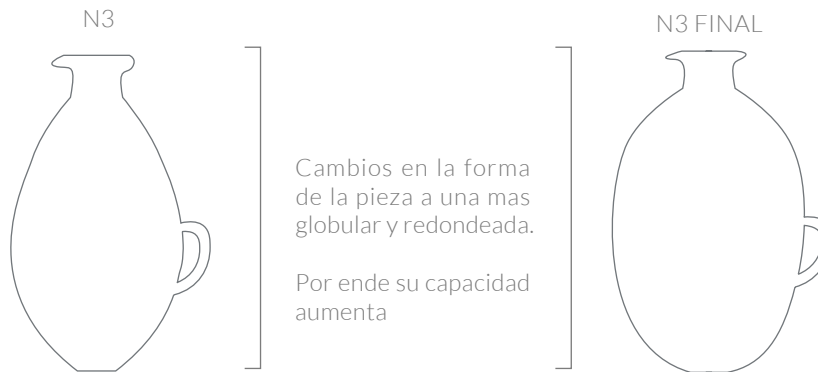
9.13 Creación de piezas finales

Previo a ir donde Mariana, se reviso cada pieza. En este momento fue donde surgieron dudas respecto a la pieza N3, por lo que se revisan las imágenes de los aríbalos. José Luis menciona que deberíamos hacer las vasijas mas gorditas y revisando la información efectivamente se ve que una de las características sobre el cuerpo de los aríbalos no estaba plasmada en las vasijas. Esta característica, es la de ser cuerpos subesféricos, los cuales se caracterizan por su forma redondeada y globular.

De esta forma se realizó un nuevo boceto con José Luis y de desarmaron las piezas para volver a utilizar la pasta y crear las nuevas vasijas con su nueva característica.



Figuras 117. Aríbalos del periodo Diaguita Inka Surdoc



Desarrollo del proyecto

9.13 Creación de piezas finales

Posterior a la creación de piezas con José Luis, se dirigió de manera inmediata donde Mariana para unir las asas de las vasijas N3 Y N4, y armar la vasija N2.

Para unir el asa a la vasija N4, fue clave el papel guardado desde la primera creación de piezas que contaba con un dibujo del asa, su tamaño y curvatura, de esta forma fue más fácil poner esta en el lugar correspondiente y no modificar la forma.

En el caso de la vasija N3 el asa aumento su tamaño por lo que se creó un nuevo molde de asa para que en las tres vasijas quedara igual.

Respecto a la vasija N2, al ya haber cambiado la forma y tener claro el diseño, la unión del asa y cuello fue más rápida y precisa.

Todas las asas y partes se pegaron haciendo incisiones y colocando barbotina en la zona, para luego emparejar la vasija.

Posterior a el armado de las piezas se dejaron sobre diario para que se secaran y pudieran ser ingresadas al horno.



Figuras 118. Mariana y las piezas finales
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.13 Creación de piezas finales

Después de siete días las piezas estaban secas y listas para ingresar al horno para ser bizcochadas.

En esta etapa es muy importante que la pieza este seca porque si no lo está, estas puedes quebrarse de manera instantanea en el horno.

Luego de pasar dos días en el horno estas estaban listas para esmaltar.



Figuras 119. Piezas finales secandose para ser bizcochadas
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.13 Creación de piezas finales

El proceso de esmaltado realizado por Mariana, es un proceso de mucha precisión. Cada pieza tiene que ser ingresada a la mezcla de esmalte de manera cuidadosa y precavida, ya que estas tienen que tener la suficiente cantidad de esmaltado, no pasarse a llevar ya que pueden quedar con manchas y tener cuidado a la hora de manibrar con las piezas debido a que estas estan en un estado muy frágil.

1. En primer lugar, al esmaltar las piezas hay que preocuparse de que estas no queden con esmalte en sus bases, ya que si quedan con un poco de este, las piezas se pegan a las placas del horno y por ende se quibran.

Es por esto que Mariana a cada base de las vasijas les echó una cera, esto para que el esmalte corra y no se adhiera a esa zona.



Figuras 120. Piezas finales ya bizcochadas
Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

9.13 Creación de piezas finales

2. Cada pieza es tomada con una pinza especial o con las manos, dependiendo su forma, para luego ser sumergidas en los contenedores de esmaltes. Mariana comentó que con estas pinzas había que tener mucho cuidado ya que un movimiento falso y la pieza puede quebrarse, de manera que hay que hacerlo con mucha firmeza e intencionalidad.



Figuras 121. Piezas finales siendo esmaltadas
Mariana Sarli

Desarrollo del proyecto

9.13 Creación de piezas finales

3. Luego de sumergir las piezas en el esmalte estas fueron colocadas en un mesón con diario para que se seque y para corregir los excesos de esmalte que algunas piezas tenían.



Figuras 122. Piezas finales esmaltadas y secándose
Elaboración personal

4. Por último las veintiún piezas fueron ingresadas al horno eléctrico de manera cuidadosa para no pasar a llevar ninguna. Esta quema posterior al esmaltado llega a los 1249° y tiene una duración de 2 días.



Figuras 123. Piezas finales dentro del horno
Elaboración personal

Desarrollo del proyecto

9.13 Creación de piezas finales

5. Al ser retiradas las piezas del horno estas deben ser lijadas en sus bases para darles un mejor acabado y que no queden con grumos que puedan rayar las superficies a la hora de ser utilizadas.



Figuras 124. Piezas finales siendo lijadas
Elaboración personal

10 Propuesta final

10.1 Propuesta final

Cuno es un conjunto de piezas de cerámica gres que pone en valor desde el presente piezas precolombinas del complejo Diaguita Inka (1470 a 1536 d.C.) de manera urbana y contemporánea. Esta se caracteriza por la ausencia de ornamentación gráfica, por sus colores monocromos inspirados en las vasijas diaguita, y por sus formas simples y limpias inspiradas en los aríbalos, cuencos, pucos, escudillas, tazas, platillos y jarros pato.



Elaboración propia

























11 Identidad gráfica

Identidad gráfica

11.1 Naming

El naming se refiere al proceso creativo a través del cual se le otorga un nombre a una determinada marca. (García, 2018)

Tras realizar una lluvia de ideas con conceptos claves del proyecto y posibles nombres, finalmente se decide trabajar con la sigla CUNO, la cual significa Cerámica unida al origen.

Como bajada se escoge la explicación de la sigla: Cerámica unida al origen.

Con el nombre de la marca y su bajada se busca transmitir la importancia que tiene el origen, en este caso la alfarería del pueblo Diaguita, para la posterior creación de las piezas de cerámica. Por otra parte la palabra cuno se asimila a cuna, la cual hace alusión al origen de la vida.

Lluvia de ideas de conceptos y nombres

Cerámica
Diaguita
Unión
Línea
Origen
Morfología

mod (morfología + origen + Diaguita)
cod (cerámica + origen + Diaguita)
com (cerámica + origen + morfología)
cuno (cerámica unida al origen)
ceor (cerámica + origen)
moce (cerámica + origen)
moor (morfología + origen)

Identidad gráfica

11.2 Diseño gráfico

CUNO
cerámica unida al origen

Tipografía:

Para el nombre cuno se utilizó la tipografía Futura Medium

Aa

abcdefghijklmnopq
stuvwxyz;!¿?@%&
1234567890

Para la bajada se utilizó la tipografía Lato Ligh

Aa

abcdefghijklmnopq
stuvwxyz;!¿?@%&
1234567890

Cambios:

Se le hicieron cambios a la letra C para que esta tuviera mas similitus a la terminación de las otras letras

CUNO — Original
cuno
CUNO — Cambios letra C

Por último se decidió utilizar la letra U y N, para generar un juego con las letras.

CUNO — Original con cambio en la C
cuno
CUNO — Juego tipográfico

Paleta de colores:

CUNO
cerámica unida al origen
#7c7c7c
R: 124 G: 124 B:124
C: 51 M:40 Y:40 K:22

CUNO
cerámica unida al origen
#d9d5d1
R: 217 G: 213 B:219
C:17 M:14 Y:17 K:0

CUNO
cerámica unida al origen
#922014
R: 146 G: 32 B:146
C:27 M:97 Y:92 K:22

Identidad gráfica

11.3 Etiquetas

Cada pieza va con una etiqueta la cual pose información sobre esta, como su inspiración y utilidad en base a las vasijas del periodo Diaguita Inka. Por otra parte en cada tarjeta se menciona la adaptabilidad de la cerámica gres a elementos externos como el horno, microondas y lavavajillas.



Identidad gráfica

11.4 Packaging

El packaging consiste en cajas plegables diseñadas para cada producto, las que contienen información sobre la inspiración del producto y sus características. Estas están realizadas a medida ya que la cerámica necesita contención para poder desplazarlas. Los únicos que comparten packaging son la pieza N2 y N5, y las piezas N3 y N7

Por otro lado las piezas serán envueltas en papel seda con un patrón generado a partir de los contornos de las vasijas.

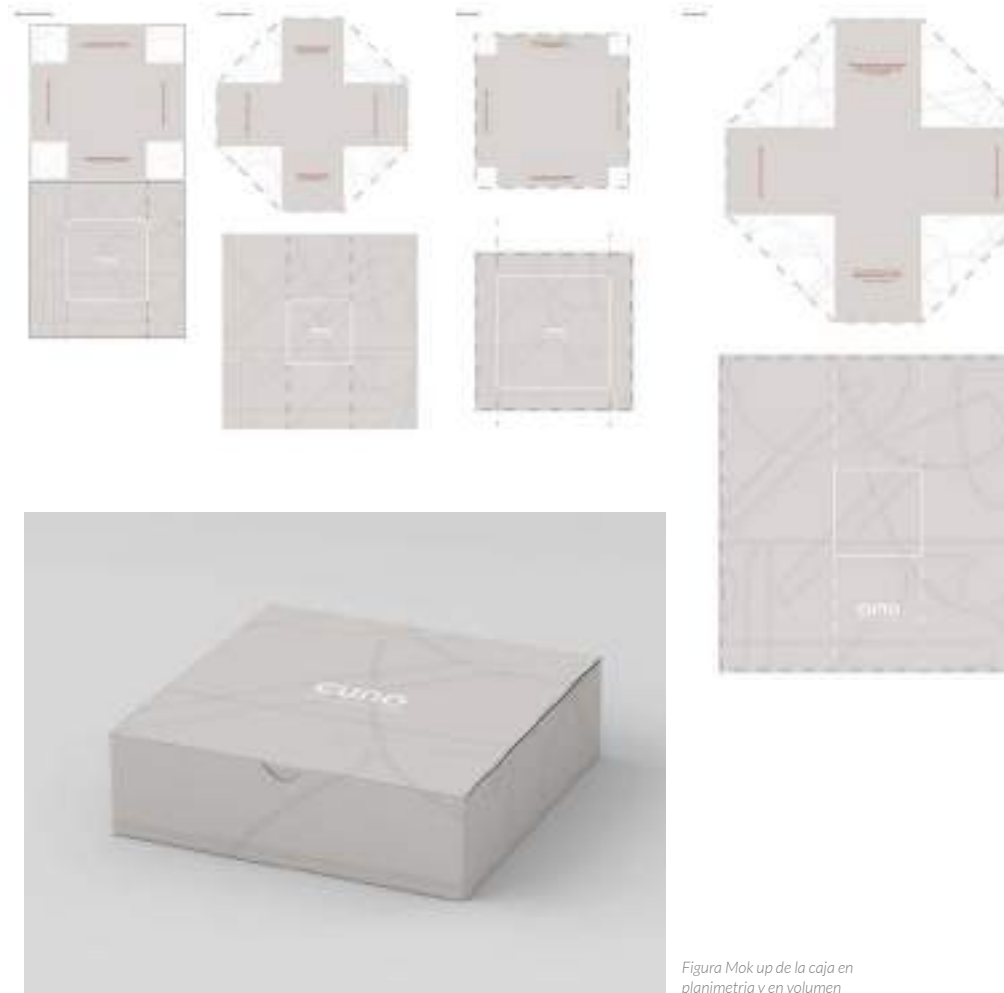


Figura Mok up de la caja en planimetría y en volumen

Identidad gráfica

11.4 Packaging

El packaging consiste en cajas plegables diseñadas para cada producto, las que contienen información sobre la inspiración del producto y sus características. Estas están realizadas a medida ya que la cerámica necesita contención para poder desplazarlas. Los únicos que comparten packaging son la pieza N2 y N5, y las piezas N3 y N7.

Por otro lado las piezas serán envueltas en papel seda con un patrón generado a partir de los contornos de las vasijas.





12 Plan de implementación

Plan de implementación

12.1 Costos y proyecciones financieras

Los costos que se pueden ver en la primera tabla son los costos asociados al momento de crear las piezas. En segundo lugar se encuentran los costos asociados a cada producto y el desglose de actividades. Por último se hizo una proyección financiera de tres años, donde se proyectó el primer año con un ingreso Neto y luego de un año fue aumentando al 30% y luego del segundo año a un 60%. Se agregaron costos fijos, costos variables y costos directos, los cuales entregaron un resultado operacional, por el cual podemos concluir que el proyecto es factible ya que nos da una utilidad neta positiva.

Costos de Materiales

Material	Cantidad Total	Costo Unitario	Costo Total
Pastas PRFBF	3	\$24.000	\$72.000
N1	3	\$5.067	\$15.201
N2	4	\$4.550	\$18.200
N3	3	\$5.300	\$15.900
N4	3	\$3.067	\$9.201
N5	3	\$867	\$2.601
N6	3	\$11.167	\$33.501
N7	3	\$2.167	\$6.501
Packaging	28	\$2.400	\$67.200

Plan de implementación

12.1 Costos y proyecciones financieras



N1

Material

Pasta PRFBF	1
Quema y esmalte	1
Mano de obra	1
Packaging	1
Total Costos x unidades vendidas	120

Cantidad Total

Costo Total

Costo Directo PVP (bruto)

\$12.267
\$18.401

\$2.300
\$5.067
\$2.500
\$2.400
\$1.472.040



N2

Material

Pasta PRFBF	1
Quema y esmalte	1
Mano de obra	1
Packaging	1
Total Costos x unidades vendidas	108

Cantidad Total

Costo Total

Costo Directo PVP (bruto)

\$11.750
\$17.625

\$2.400
\$4.550
\$2.400
\$2.400
\$1.269.000



N3

Material

Pasta PRFBF	1
Quema y esmalte	1
Mano de obra	1
Packaging	1
Total Costos x unidades vendidas	86

Cantidad Total

Costo Total

Costo Directo PVP (bruto)

\$14.100
\$21.150

\$3.000
\$5.300
\$3.400
\$2.400
\$1.212.600

Plan de implementación



N4

Material

Pasta PRFBF	1
Quema y esmalte	1
Mano de obra	1
Packaging	1
Total Costos x unidades vendidas	160

Cantidad Total

Costo Total

\$2.900
\$3.067
\$3.200
\$2.400
\$1.850.720

Costo Directo

PVP (bruto)

\$11.567
\$17.351



N5

Material

Pasta PRFBF	1
Quema y esmalte	1
Mano de obra	1
Packaging	1
Total Costos x unidades vendidas	290

Cantidad Total

Costo Total

\$2.500
\$1.100
\$2.300
\$2.400
\$2.407.000

Costo Directo

PVP (bruto)

\$8.300
\$12.450



N6

Material

Pasta PRFBF	1
Quema y esmaltes	1
Mano de Obra	1
Packaging	1
Total Costos x unidades vendidas	106

Cantidad Total

Costo Total

\$3.400
\$11.167
\$3.500
\$2.400
\$2.169.502

Costo Directo

PVP (bruto)

\$20.467
\$30.701



N7

Material

Pasta PRFBF	1
Quema y esmaltes	1
Mano de obra	1
Packaging	1
Total Costos x unidades vendidas	120

Cantidad Total

Costo Total

\$2.100
\$2.167
\$2.100
\$2.400
\$1.052.040

Costo Directo

PVP (bruto)

\$8.767
\$13.151

Plan de implementación

12.1 Costos y proyecciones financieras

Proyecciones financieras

Año	1	2	3
Ingresos por Venta	\$17.149.353	\$22.294.159	\$35.670.654
Comisión por ventas	\$17.009.053	\$22.111.769	\$35.378.830
Ingresos por publicitario	\$140.300	\$182.390	\$291.824
Costos Directos	\$520.100	\$542.400	\$646.200
Web-Pay	\$1.187.204	\$6.330.150	\$1.022.650
Otros	\$48.000	\$87.200	\$142.570
Margen Bruto	\$16.629.253	\$21.751.759	\$35.024.454
Costos Fijos	\$16.164.132	\$19.434.003	\$28.581.666
Hosting página web	\$120.540	\$120.540	\$120.540
Dominio página web	\$100.690	\$100.690	\$100.690
Trámites Legales	\$400.000	-	-
Diseñador gráfico (media jornada)	\$4.000.000	\$4.200.000	\$4.400.000
Producción	\$11.432.902	\$14.862.773	\$23.780.436
Marketing	\$110.000	\$150.000	\$180.000
Resultado antes de impuesto	\$465.121	\$2.317.756	\$6.442.788
Impuesto	\$88.373	\$440.374	\$1.224.130
Resultado de Ejercicio	\$376.748	\$1.877.383	\$5.218.658

Plan de implementación

12.2 Proyecciones

Como objetivo principal en el ámbito de proyecciones se busca aportar de alguna forma al pueblo originario Diaguita, entregando un porcentaje de las ganancias a la Escuela taller de artes y oficios Diaguita CHINTKAYLLA, la cual difunde, promueve y revitaliza la identidad del pueblo Diaguita por medio del arte, la cultura y los saberes heredados y contiene principios de reciprocidad comunitaria.

Por otra parte en el ámbito de la producción de piezas se espera diseñar más artefactos utilitarios inspirados en otras vasijas de la cerámica del periodo Diaguita-Inka, ampliando de esta forma la línea de piezas de cerámica Cuno y a futuro se estima realizar una línea de objetos utilitarios inspirada en el periodo diaguita desde el 900 al 1470 d.C. , rescatando las características específicas de este periodo para así generar otra línea de piezas inspiradas en este pueblo.

Para ambos procesos de creación se busca generar distintas alianzas con distintos museos de Chile los cuales albergan el patrimonio arqueológico necesario para este proyecto, como lo es el Museo Chileno de Arte Precolombino y el Museo de la Serena. También para la creación de estas piezas se deberá contar con algún tipo de financiamiento externo, por lo que se examinaron las posibilidades de fondos a los cuales se podría postular.

Plan de implementación

12.3 Financiamiento

Como se mencionó anteriormente para la creación de estas piezas se deberá contar con algún tipo de financiamiento externo, por lo que se examinaron las posibilidades de fondos a los cuales se podría postular, viendo las siguientes oportunidades.

1. Fondart Nacional de Diseño - Línea de creación

Este tiene como objetivo entregar financiamiento total o parcial para proyectos enfocados a la creación de productos, bienes y servicios de significación cultural en el ámbito del diseño, que aporten algún grado de innovación (introducción de nuevos procesos, técnicas o métodos) y que en las acciones ligadas al proceso creativo tales como investigación para la creación, experimentación, conceptualización teórica y práctica, diseño y preparación, como también todos los elementos que impliquen la materialización de una obra o serie de obras, exista innovación y/o generación de valor desde el ámbito disciplinario.

Este entrega un monto máximo de \$20.000.000 por proyecto y debe desarrollarse en un plazo máximo de 12 meses.

2. Capital abeja emprende - SERCOTEC

Fondo concursable de Sercotec que apoya la puesta en marcha de nuevos negocios liderados por mujeres con oportunidad de participar en el mercado. Entrega un apoyo de \$3.500.000 y está destinado a mujeres, mayores de 18 años, sin inicio de actividades en primera categoría ante el Servicio de Impuestos Internos. Cada emprendedora seleccionada deberá entregar un aporte en efectivo del 2%, tanto para las acciones de gestión empresarial como para las inversiones. Dicho aporte corresponderá a un porcentaje del subsidio Sercotec.

Plan de implementación

12.4 Difusión

El proyecto se difunde a través de una página web, la que se centra en la narrativa del proyecto, sus orígenes, procesos productivos, identidad, y en posicionar el producto como un objeto de deseo y exclusivo.

En la página web se presenta que es Cuno, y se crea un espacio de "blog", que explique en profundidad los aspectos de Cuno y futuros proyectos.

Se apunta a vender a través de otras páginas dedicadas al comercio de productos de diseño y diseño local, las que se informarán en la web.

Ambas plataformas permiten recibir un feedback, análisis de datos y comportamiento de los clientes, lo que ayuda a tomar futuras decisiones.



Figuras 125. Visualización página web
Elaboración personal



13. Conclusión

13.1 Conclusión

La realización de este proyecto es el resultado de un largo proceso de análisis, investigación y creación que llevaron a la oportunidad de rescatar e incorporar el legado arqueológico del pueblo Diaguita al mundo urbano y contemporáneo.

Cuno representa un intento por revivir el patrimonio arqueológico del pueblo Diaguita, reconociendo la importancia de mantener vivo el patrimonio cultural de una provincia, ciudad o país, y no dejar que se pierda la cultura con el paso del tiempo.

En base a la etapa de investigación se pudo conocer un mundo infinito de piezas arqueológicas existentes en el país el cual no son conocidas por la mayoría de los chilenos. Más de una vez al hablar del pueblo Diaguita, lo único que se mencionaba era el jarro pato, por lo que poder analizar otras vasijas y entregar estos conocimientos a otros, fue de gran satisfacción.

En este proceso fue de gran importancia hablar con expertos relacionados al saber del pueblo Diaguita

ya que gracias a todos los expertos se generó una conciencia, respeto y valoración de lo que son las tradiciones, culturas, costumbres, religiones y lo más importante, la conservación del patrimonio.

Por otra parte en la etapa de creación, fue muy importante entender la cerámica. Esta no es fácil de trabajar, tiene sus tiempos y reacciones ante cualquier estímulo, por lo que fue muy importante rodearme de gente que me hiciera comprender día a día que los resultados eran variables y que al ser un saber manual, este no tenía un patrón idéntico cada vez.

Este proyecto abarcó varios aspectos, los cuales se cruzaron en el camino con muchos obstáculos, por lo que no me deja de sorprender, la capacidad como humanos de generar proyectos teniendo las herramientas y la ayuda correspondiente.

14 Bibliografía

14.1 Bibliografía

- Ampuero, G. (1978). Cultura diaguita.
- Ampuero, G. (1991). Diaguitas - Pueblos del Norte Verde - Museo Chileno de Arte Precolombino.
- Ariztía, I. (2016). Painecura: co creación con un retrafe en una propuesta de joyería mapuche.
- Artesanías de Chile. (11 de Julio de 2019). ARTESANÍA DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS: PUEBLO DIAGUITA. Obtenido de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=m_uZC4J5iZA
- Artesanías de Chile. (s.f.). Cerámica de Guangualí. Obtenido de Artesanías de Chile: <https://artesaniasdechile.cl/ceramica-guanguali/>
- Artes Cerámicas. (2021). Modelado con planchas [Fotografía]. <https://artesceramicas.com/2021/05/12/modelado-con-planchas/>
- Atacama Noticias. (s.f.). [Comunidad Diaguita Yupanqui]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <https://www.atacamanoticias.cl/2022/01/12/comunidad-diaguita-yupanky-trabaja-libro-sobre-medicina-ancestral-indigena-del-valle-de-copiapo/>
- Abadjieff, M. (2021). Tendencias 2021: Suben la ARTESANÍA y los materiales NATURALES [Fotografía]. Revista AD. <https://www.revistaad.es/decoracion/alerta-tendencia/articulos/tendencias-2021-suben-artesania-materiales-naturales/29239>
- Benítez, S. (n.d.). La artesanía latinoamericana como factor de desarrollo económico, social y cultural: a la luz de los nuevos conceptos de cultura y desarrollo.
- Cádiz, C. (2011, December 9). La importancia de mantener las tradiciones por medio de las artes y oficios. <https://sitiocero.net/2011/12/la-importancia-de-mantener-las-tradiciones-por-medio-de-las-artes-y-oficios/>
- Cantarutti, G. (2002). Estadio Fiscal de Ovalle: Redescubrimiento de un Sitio Diaguita – Inca en el valle del Limarí, Tesis para optar al título en Arqueología, Universidad de Chile. Ms.
- Chile antes de Chile. (s.f.). Jarro-pato. Personaje vestido. Diaguita [Fotografía]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <http://www.chileantesdechile.cl/vitrinas/norte-chico/simetria-en-la-alfareria-diaguita/el-atuendo-diaguita/>
- Chile antes de Chile. (s.f.). Cuencos diaguitas [Fotografía]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <http://www.chileantesdechile.cl/vitrinas/norte-chico/simetria-en-la-alfareria-diaguita/el-atuendo-diaguita/>
- Chile. Ministerio de Agricultura. FUCOA. (2014). Diaguitas chilenos.
- Chile Precolombino. (s.f.). Obtenido de Chile Precolombino: <http://chileprecolombino.cl/pueblos-origenarios/>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2013) Caracterización y construcción de perfiles de los artesanos reconocidos por el sello de excelencia a la artesanía. Recuperado de: <http://www.observatoriocultural.gob.cl/wp-content/uploads/2014/08/Informe-Final1.pdf>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2017). Política de Fomento del Diseño 2017-2022.
- Crew, T. (2019). [Vasijas de cerámica]. Unsplash. <https://unsplash.com/es/fotos/t9sRIYIzflQ>
- Del Canto, E. (s.f.). Ceremonia diaguita [Fotografía]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <https://interferencia.cl/articulos/diaguitas-acusan-que-construccion-de-doble-de-la-panamericana-vulnera-el-sitio>
- Departamento de Pueblos Originarios. (2019). [Taller de cerámica diaguita impartido en la Ruka Lawen]. <https://twitter.com/depoculturas/status/1124338862229196805>
- Dirección General de Obras Públicas. (2012). Guía de Antecedentes Territoriales y Culturales de los Pueblos Indígenas de Chile.
- Ekiz. (s.f.). Diaguitas [Fotografía]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <https://www.ekiz.cl/blogs/noticias/diaguitas>
- Expansión. (2017). Colección de jarrones de Isaac Piñeiro [Fotografía]. <https://www.expansion.com/fueradeserie/cultura/2017/10/13/59d35dee22601d5f748b457d.html>
- Explora. (s.f.). Entierro de un niño diaguita, junto a piezas de cerámica de su cultura, en el sitio El Olivar [Fotografía]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <https://www.explora.cl/blog/el-pasado-secreto-de-los-diaguitas/>
- Flasco Chile. (s.f.). [Manifestación de pueblos originarios]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de https://flascochile.org/formacion_flasco/pueblos-origenarios-convenio-169-y-politicas-publicas/
- Galleguillos, U. (2022). Diaguitas. (I. Morandé, Entrevistador)
- García Porras, A. (2005, May 19). La cerámica nazari. Estado de la cuestión.
- Gili, F. (s.f.). Seramika. Obtenido de Francisca Gili: <https://www.franciscagili.cl/seramika>
- Gleisner, C., Montt Strabucchi, S., & Chile. Ministerio de Agricultura. FUCOA. (2014). Diaguitas chilenos.
- Gómez, C. (n.d.). La Gestión de Diseño entre la innovación y la tradición artesanal. 6.
- González N., Hormazabal V., Martínez L. & Naulin P. (2014). Objetos cotidianos en fibra vegetal. Santiago: MAPA, CNCA y U. de Chile Facultad de Artes.
- Guioteca. (2016). El Día del Artesano Chileno: Homenaje a la dedicación y la creatividad [Fotografía]. <https://www.guioteca.com/cultura-chilena/el-dia-del-artesano-chileno-homenaje-a-la-dedicacion-y-la-creatividad/>
- Guzmán T., Velasco V. & Hurtado C. (2019). Diálogo de Artesanía y Diseño CCPLM.
- Heery, T. (2020). Sacos de arcilla mojada [Fotografía]. Unsplash. <https://unsplash.com/es/fotos/ROHwBIKIOZI>

- Hodder, I. (1982). Sequences of structural change in the Dutch Neolithic. In *Symbolic and Structural Archaeology* (pp. 162–178). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511558252.015>
- Instituto Nacional de Estadísticas. (2018). Radiografía de Género: Pueblos originarios en Chile 2017.
- Isabel Izquierdo. (s.f.). Jarro pato [Fotografía]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <http://www.isabelizquierdo.cl/portfolio/jarro-pato/>
- Isabel Izquierdo. (s.f.). Vaso Raku [Fotografía]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <http://www.isabelizquierdo.cl/portfolio/raku/>
- Jro1952. (s.f.). Almas diaguitas [Fotografía]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <https://www.fotocommunity.es/photo/almas-diaguitas-jro1952/22599885>
- Landa, L. (2011). En *Diálogo Con La Innovación. Artesanía Chilena Contemporánea*. Santiago, Chile: Publicaciones Cultura.
- Las3Claves. (16 de Noviembre de 2020). Startup de chilenos en NY acerca la inteligencia artificial al arte. Obtenido de Las3Claves: <https://www.las3claves.com/innovacion/startup-de-chilenos-en-ny-acerca-la-inteligencia-artificial-al-arte>
- Leyton, E. (2006). El viaje de la artesanía: desde la cultura popular a la de mercado. *Revista de antropología rural*, No0001, 9-22.
- Mattison, S. (2006). *Guía completa del ceramista* (1st ed.). Barcelona: Blume.
- Martínez, J. (2018, April 28). La importancia de la artesanía. <https://henaresaldia.com/la-importancia-la-artesania/>
- Márquez, L. (2021). La artesanía se cuele en la decoración de las las casas más modernas. *Hola*.
- Medium. (2020). Generating unfamiliar surprises in the design process with Runway [Ilustración]. <https://medium.com/runwayml/augmenting-the-design-process-onur-yuce-gun-creative-manager-of-computational-design-new-f59de3d1abaa>
- Memoria Chilena. (s.f.). Cultura Diaguita. Obtenido de Memoria Chilena: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-93148.html>
- Memoria Chilena. (s.f.). Pueblo Diaguita. Obtenido de Memoria Chilena: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-97190.html>
- Ministerio de las Culturas, Las Artes y el Patrimonio. (s.f.). Chile Artesanía. Obtenido de Chile Artesanía: <https://chileartesaniaministerio.gob.cl/quienes-somos>
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2021). Recomendaciones para iniciativas comerciales: prevención del uso indebido de expresiones y conocimientos tradicionales y contemporáneos de pueblos indígenas. Santiago, Chile.
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2012). Olla porotera y olla motera [Fotografía]. <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2012/03/Artesania.pdf>
- Muratovski, G. (2016). *Research for Designers: A guide to methods and practice*. Sage.
- Murtagh, I. (s.f.). Lof. Obtenido de Ignacia Murtagh: <http://ignaciaturtagh.com/collections/#/el-plomo/>
- Museo Chileno de Arte Precolombino. (2016). El Arte de ser Diaguita.
- Museo de Historia Natural de Concepción. (s.f.). Jarro zapato [Fotografía]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <https://www.mhnconcepcion.gob.cl/galeria/clasificaciones-de-la-alfareria-diaguita#>
- Navarro-Hoyos, S. (n.d.). LA ARTESANÍA COMO INDUSTRIA CULTURAL: DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES. www.silvananavarro.com
- Quintián, J. (Enero de 2008). Articulación política y etnogénesis en los Valles Calchaquíes. Los Pulares durante los siglos XVII y XVIII. Obtenido de Scielo: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-80902008000100012
- Räikkä, J., & Puumala, M. M. (2019). Moderate conventionalism and cultural appropriation. In *Etikk i Praksis* (Issue 1). Akademika Forlag. <https://doi.org/10.5324/EIPV1311.2876>
- Rivas, R. (2018). Dibamóvil disminuye su presencia en la provincia por recorte de presupuesto [Fotografía]. *El Ovallino*. <http://www.elovallino.cl/cultura/dibamovil-disminuye-su-presencia-en-provincia-por-recorte-presupuesto>
- Rodríguez, M. C., Alfaro, E., Albornoz, C., Ceballos, P. (2008). Chile Artesanal, Patrimonio hecho a mano.
- Rodríguez, A. (2018). 7 razones para decorar con fibras naturales. *Revista ELLE* Recuperado de: <https://www.elle.com/es/living/decoracion/a22055761/decoracion-fibras-naturales/>
- Ros, C. (2021). ¿Por qué la artesanía está experimentando un renacimiento? *Revista Arquitectura y Diseño*. Recuperado de: https://www.arquitecturaydiseno.es/estilo-de-vida/por-que-artesania-esta-experimentando-renacimiento_6565
- Sader, M. (11 de Abril de 2021). Tendencias 2021: Suben la ARTESANÍA y los materiales NATURALES. Recuperado de *Architectural Digest*: <https://www.revistaad.es/decoracion/alerta-tendencia/articulos/tendencias-2021-suben-artesania-materiales-naturales/29239>
- Salazar, T. & Castillo, E. (2013). *Artesanía de excelencia: un sello para la creación nacional*. Santiago: Publicaciones Cultura.
- Salazar, T., Oliva, A., Guzmán, T., Landa, L. (2011). *En diálogo con la Innovación: Artesanía chilena contemporánea*. Santiago: Publicaciones Cultura.

Sato, A. (2001). Artesanía Tradicional en la PUC. ARQ, 36-39.

Serrá, D. (2021). Renovación de la artesanía. (I. Morandé, Entrevistador)

Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. (2020, August 27). Realizan estudio para determinar cómo eran las vestimentas diaguítas - Servicio Nacional del Patrimonio Cultural.

Seseña, Natacha: Cacharrería popular, Alianza Editorial, Madrid (1997); p. 29. ISBN 84-206-4255-X

Soledad Christie. (s.f.). [Trabajos]. Recuperado el 5 de Julio, 2022, de <http://soledadchristie.cl/trabajos/>

Straschnoy, C. (2018). En la era post industrial, el nuevo lujo está en el trabajo artesanal. Revista ELLE. Recuperado de: <https://elle.mx/moda/2018/06/13/lujo-trabajo-artesanal/>

Surdoc. (s.f.). Surdoc. Obtenido de Surdoc: <https://www.surdoc.cl/colecciones> (s.f.).

Tesouro Regional Patrimonial. (n.d.). Figuras zoomorfas . Retrieved June 30, 2021, from <https://www.tesauroregional.cl/terminos/2297>

Tesouro Regional Patrimonial. (n.d.). Figuras antropomorfas . Retrieved June 30, 2021, from <https://www.tesauroregional.cl/terminos/2295>

ANEXO

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mFx4AyUDmS_ifUh4oSGTDaNvJvfAQXZGy_M16FYPGUU/edit#gid=284426802

CUNO

Autor: Isidora Morandé Fontaine

Profesor guía: Paulina Jélvez

Julio, 2022
Santiago, Chile