



**Universidad
de Valparaíso**
CHILE



Sistema de Producto Turístico, con Identidad Local.

Memoria de Título.

**Profesor Guía Rossana Bastías
Alumna Marcela Cisternas**

Valparaíso
Chile - 2013

Estoy acostumbrada a hacer las cosas desviándome hacia el camino más difícil, me enredo sola y tardo en darme cuenta en que si retrocedo a donde estaba en un inicio puedo encontrar el camino.

Quizás no debería haber esperado tanto tiempo, o tal vez apresure la marcha, pero como dicen todo pasa por algo, y hoy siento que las cosas retoman su rumbo.

Lo único cierto es que hoy, aun teniendo todo por delante, miro hacia atrás y recuerdo los viajes infinitos, las caminatas inconclusas, las tardes chispeantes y húmedas de mi detestable Valparaíso.

También recuerdo a mis compañeros de viaje, tantas charlas y risas, les agradezco a ustedes por llenar aun de bellos momentos mi vida.

A Veces cuando viajaba de mi casa en Quintero a la Universidad, rogaba a Dios y pedía que los rezos de mi madre fueran escuchados, y recordaba cuando de pequeña rezaba con mi nana. Gracias, porque aun siendo tu débil, me das la fuerza para seguir adelante. Cuando volvía de la Universidad, esperaba que tuvieras la comida caliente... siempre olvide que es mi papa el que se preocupa de eso, de mimarme y de hacer todo en la casa. Papa, gracias, por estar y conversar cuando lo necesito.

A mi hermana salvadora, a mi cuñado y mis loquillas revoltosas, Magdalena y Amalia.

A Patricia y Rossana, por guiarme y escucharme, y desenredarme de mis enredos.

Y a mí, por tratar de confiar y dejar un rato de lado la indecisión... es tiempo de tomar decisiones.

Agradezco especialmente a las personas que han aportado por su experiencia, conocimiento, palabras guía y apoyo en el proceso de este proyecto de título, que llevo por más de 3 años intentando realizar, pero bueno... todo pasa por algo.

Agradezco a mi pueblo, el mar rural como le llamo, que me inspira a realizar este proyecto.

ÍNDICE.	
INTRODUCCIÓN.	5
CAPITULO 1.	6
CONTEXTO.	
CULTURA.	7
IDENTIDAD.	8
IDENTIDAD CULTURAL.	9
PATRIMONIO.	10
QUINTERO, PATRIMONIO INTANGIBLE.	14
QUINTERO, PATRIMONIO TANGIBLE.	24
ARCILLA, PRESENCIA EN QUINTERO.	26
EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN	33
PRODUCTO TURISTICO/PRODUCTO IDENTITARIO.	34
CONCLUSIONES.	36
CAPITULO 2.	
MARCO CONCEPTUAL.	38
DISEÑO E INNOVACION.	39
USUARIO.	40
EMPRESA.	42
COMUNICACIÓN.	42
MARKETING.	43
CAPITULO3.	45
TRABAJO DE CAMPO, . MÉTODOS Y RESULTADOS.	
METODOLOGÍA.	46
RESULTADOS.	47
CAPITULO 4.	53
PROPUESTA DE DISEÑO.	
SINTESIS DE ANTECEDENTES.	54
FUNDAMENTO.	54
IDEA GENERATRIZ.	55
OBJETIVOS.	56
DESARROLLO DE MARCAS.	57
DESARROLLO DE PRODUCTOS.	59
BIBLIOGRAFÍA.	66

INTRODUCCIÓN.

En Quintero existen muchas historias que se han contado de generación en generación. Algunas, como la leyenda de la Cueva del Pirata, aun tienen una fuerte presencia en la actualidad de la comuna, pero otras leyendas e historias reales están siendo olvidadas.

Cuentan que en la antigüedad los piratas se escondían en un túnel que construyeron bajo el suelo de Quintero, desde un extremo del él vigilaban la venida de los barcos, y desde el otro salían a atacarlos para saquearlos, guardando los botines robados dentro de esa misma cueva, la leyenda es conocida porque existe la cueva que permanece cerrada, pero no cuentan que en esta zona habitaron aborígenes que conformaron las más grandes agrupaciones culturales de la zona, el Complejo Cultural el Bato y la Cultura Aconcagua, que fueron los precursores de la alfarería de este sector, obteniendo un gran desarrollo y que la feracidad de este hecho puede ser comprobado por la existencia de arcilla en los suelos de Quintero.

Ambas, la leyenda y la historia, pertenecen al patrimonio de la Comuna de Quintero, patrimonio que no ha sabido aprovecharse para lograr que los habitantes de la comuna se sientan identificados con ella y así, demuestren su identidad al mundo.

El siguiente trabajo de investigación busca definir lo necesario para generar emprendimiento basado en la reinserción de la actividad artesanal alfarera, la cual permitirá demostrar la identidad de la comuna desde una perspectiva más real, apoyada en el patrimonio que posee Quintero. Daremos un paseo por la comuna de Quintero, primero revisando el contexto cultural y social que subyace a la Comuna, para luego mirar, desde una perspectiva comunitaria, las leyendas de la zona, terminando en la demostración fehaciente de la utilización de la arcilla en los restaurantes de la zona.

De este paseo se descubre que para demostrar la identidad se debe realizar un proceso, el cual define el proyecto de título.

CONTEXTO. CAPITULO 1

CULTURA.

*"El concepto "Cultura" es polisémico e impreciso. En su acepción común, la cultura designa una cualidad deseable que se puede adquirir. No en vano la palabra "cultura procede de la misma raíz latina que la palabra "cultivar", lo que indica que una persona culta es aquella que se ha cultivado o ha refinado su gusto."*¹

Esta definición de cultura apunta al conocimiento adquirido por los individuos pertenecientes a un grupo humano, con el cual ellos se identifican y relacionan diferenciándose de otros grupos humanos.

*"La cultura es un sistema complejo que funciona con determinada integridad y dinamismo. Incluye un conjunto de diversos subsistemas, los cuales desempeñan un papel esencial en la creación y difusión de los valores espirituales".*²

*"La comunidad crea sus sentidos culturales y difunde sus valores espirituales. La cultura es a su vez, creadora de los lenguajes y vehiculizada por éstos. En este marco se configuran los elementos que les dan identidad a los usuarios de una comunidad."*³

La cultura se constituye de dos ramas de conocimiento, la material y la inmaterial que conforman los subsistemas, el patrimonio cultural.

Material: Objetos creados por los miembros de una sociedad. Considera las expresiones culturales que van arraigadas al quehacer histórico del lugar, demostradas en la artesanía tradicional, la arquitectura, hitos entre otros.

No Material: Se refiere al mundo intangible. Por ello cuando se habla de las costumbres compartidas y practicadas por un grupo de personas, se hace referencia a una cultura no material. La cultura inmaterial es todo aquello que como seres humanos pensantes y razonantes, definen como propio y rige el quehacer diario enmarcado en normas tanto morales como éticas, abarcando las costumbres y actividades realizadas en un lugar determinado por el transcurso del tiempo.

"La cultura es la acumulación a través del tiempo de aquellas experiencias que le permiten a un pueblo enfrentar los retos del mundo que las rodea.

*Todos los pueblos tienen cultura, pues esta aparece cuando adopta un lenguaje, una religión, una educación o pautas morales que conformarán su patrimonio a lo largo de su existencia."*⁴

En esta acumulación la cultura se adapta y cambia, lo que indica que, en la transformación y emergencia de los elementos que la constituyen, se redescubre la identidad del lugar.

¹ Crespi Vallbona Montserrat y Planells Costa Margarita. 2007. Patrimonio Cultural. Editorial Síntesis. Madrid. España.

² Savranski, La cultura y sus funciones, extraído de Monografía. www.monografias.com.

³ Álvaro Mina Paz, usuario monografias, Relación lenguaje-identidad y cultura. www.monografias.com

⁴ Publicado por Motivos para pensar en <http://aquelloquenoves.blogspot.com/2007/11/relacin-entre-cultura-e-identidad.html>

IDENTIDAD.

"Todas las sociedades cuentan con una serie de elementos que configuran en esencia el sustrato sobre el que se desarrolla su identidad. El patrimonio cultural es, desde esta perspectiva, el repertorio inacabable de testigos materiales e inmateriales que constituyen los referentes de la memoria colectiva, el cúmulo de experiencias que dichas sociedades guardan en su retina. " 5

La identidad se construye de los elementos que conforman el patrimonio cultural de un lugar, y al igual que la cultura transcurre en el tiempo.

Esta condición temporal da paso al constante cambio de los parámetros que permiten definirla y demostrarla, pues el tiempo incurre en cambiar los valores, las costumbres y las creencias, como también aporta nuevas tecnologías y nuevos objetos de uso.

"La identidad de un lugar, a diferencia de su cultura, no es absoluta y va cambiando de acuerdo a las etapas evolutivas del pueblo mismo.

La identidad es siempre pluralidad, un conjunto de identidades que se van superponiendo y vinculando. "6

La identidad demuestra lo que somos, de dónde venimos y hacia dónde vamos, indicando que todo aquello que ha sucedido en tiempos anteriores es parte de los elementos que construyen la identidad del lugar habitado, el que puede ser reinsertado dentro del quehacer diario como un elemento valorizado y arraigado a la contemporaneidad de sus individuos, una acción a seguir que permite hacer de esas experiencias anteriores el fundamento de un plan a futuro que será un elemento que conforme el

patrimonio cultural, patrimonio que construye la identidad del lugar.

La identidad se conforma de todo aquello que es común entre los individuos que conforman un grupo, por ello se puede denominar comunidad a dicho grupo. En la comunidad ocurren todas las actividades comunes que implican el quehacer político, social y económico, como también habita todo aquello que la representa tangible e intangiblemente.

Considerando estas condiciones es posible diferenciar los parámetros que permitan declarar cual es la identidad de una comunidad, la cual no puede ser ni definida ni limitada, pues se encuentra en una constante transformación que va de la mano de los individuos que la conforman, del patrimonio y los actores que intervienen dentro de ella.

Entre estos actores se encuentra el lenguaje, el cual declarar la identidad de un lugar.

La identidad podría considerarse, entonces, como producto de la relación funcional entre lenguaje y cultura, o bien como el grado de intervención de los individuos en este proceso. Intervención que no puede ser pasiva (por el sólo hecho de pertenecer a la comunidad) sino activa (en la medida de los usos de los códigos lingüísticos y de los valores espirituales de la cultura).

El concepto de identidad es temporal, Cuando los elementos que la identifican se modifican, la identidad cambia.

5 Crespi Vallbona Montserrat y Planells Costa Margarita. 2007. Patrimonio Cultural. Editorial Síntesis. Madrid. España.

6 Publicado por motivos para pensar en <http://aquelloquenoves.blogspot.com/2007/11/relacin-entre-cultura-e-identidad.html>

IDENTIDAD CULTURAL.

"En lo que se refiere a identidad cultural, esta se compone de un sistema de contenidos, de creencias, de ideas y pensamientos, valores, de normas, de conocimientos, de intenciones y de deseos explícitos y consientes, de emociones y pasiones, de ilusiones y motivos consientes presentes en una comunidad espacial (local, regional o nacional) y en un momento histórico determinado.

La identidad cultural se percibe como un proceso cognitivo normal del conjunto simbólico, omnipresente y atemporal de los elementos que confieren una identidad determinada a una comunidad.

Todo este corpus mysticum, este patrimonio cultural es una construcción social, es decir, es un artificio, ideado por alguien, en algún lugar y momento, para unos determinados fines, e implica finalmente que eso puede ser históricamente cambiante, de acuerdo a los nuevos criterios e intereses (Prats,1997).

Por tanto, cualquier afirmación de identidad cultural supone alejarse en el tiempo del origen de los elementos que propiamente la configuran, es precisamente esta lejanía la que dibuja el carácter eterno y simbólico de su significado. Pero como se ha señalado, la identidad cultural, por tratarse de una construcción social, también se encuentra en permanente proceso de revisión, reconfiguración, evolución y dinamismo.

Se constata que la identidad cultural no es solo una construcción, sino también una propuesta de acción.

*Cada identidad cultural, a través de su contenido, configura una manera de comprender el mundo, de actuar y de sentir, unas formas de vida genéricamente compartidas que se expresan en saberes, comportamientos e instituciones. Mediante estas formas de vida compartidas, cada miembro de una comunidad se reconoce y se identifica. Cualquier comunidad se construye acerca de una relación nosotros, acerca de una autoimagen colectiva, acerca de un auto concepción que delimita una identidad social frente a un entorno."*⁷

Ella expresa lo que somos diferenciándonos de otros, lo que deseamos ser.

⁷ Crespi Vallbona Montserrat y Planells Costa Margarita.200? Patrimonio Cultural. Editorial Síntesis. Madrid. España.

PATRIMONIO.

Antiguamente, según la tradición de las sociedades latinas, el patrimonio se refería a los bienes heredados de padres a hijos para preservar el linaje; tenía, por tanto una simple connotación de ámbito familiar.

La UNESCO, en 1998, propuso definir el patrimonio como el “conjunto de elementos naturales y culturales, tangibles e intangibles, que son heredados del pasado o creados recientemente”.

“Gracias a un enfoque global e integrado, en el que la naturaleza encuentra la cultura, el pasado y el presente, lo monumental y el patrimonio mueble, lo inmaterial, la protección del patrimonio cultural, que es un reflejo de la cultura viva, participa en el desarrollo de las sociedades y en la construcción de la paz.

Múltiple ya en sus orígenes y por las numerosas influencias que han surcado su historia, el patrimonio cultural abarca manifestaciones diversas, tanto materiales como inmateriales, que son de un valor inestimable para la diversidad cultural en tanto que fuente de riqueza y de creatividad.

Desde el patrimonio se construye la cultura, en la declaración y adaptación de los elementos con los cuales los habitantes de un lugar se identifican, es posible demostrar la identidad de dicho lugar. Esto indica que no todos los elementos que construyen el patrimonio cultural son absorbidos y demostrados por dichas sociedades como propios, pero si se presentan instancias que lo permitan, los individuos podrán identificarse con ellos y poder declararlos como parte de su identidad.”⁸

El patrimonio aparece de la siguiente manera en la vida de los seres humanos.

TANGIBLE Material

Muebles, inmuebles
y museos.
Los objetos materiales
y la tecnología.

INTANGIBLE Inmaterial

Tradiciones y expresiones orales.
Expresiones Culturales y artísticas
Usos sociales, rituales y actos festivos
Conocimientos y usos relacionados
con la naturaleza y el universo.
Técnicas artesanales tradicionales.

⁸ http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35028&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

PATRIMONIO CULTURAL TANGIBLE

El Patrimonio Cultural Material, tiene relación los elementos tangibles construidos por el ser humano. Se pueden considerar:

- Muebles, inmuebles y museos.

Los elementos tangibles muebles e inmuebles tienen una connotación histórica, ligada a los acontecimientos que marcan la vida de un lugar. Los objetos culturales muebles e inmuebles, guardan relación con lo construido por el ser humano.

*"El patrimonio tangible mueble comprende los objetos arqueológicos, históricos, artísticos, etnográficos, tecnológicos, religiosos y aquellos de origen artesanal o folklórico que constituyen colecciones importantes para las ciencias, la historia del arte y la conservación de la diversidad cultural del país. Entre ellos cabe mencionar las obras de arte, libros manuscritos, documentos, artefactos históricos, grabaciones, fotografías, películas, documentos audiovisuales, artesanías y otros objetos de carácter arqueológico, histórico, científico y artístico. Se estima que en Chile existen más de dos millones de objetos o piezas museables, los que se encuentran principalmente en museos, archivos y bibliotecas del Estado."*⁹

*"Los objetos culturales muebles y los museos que los preservan son excepcionales conservatorios de la diversidad cultural. Centros de acceso a los conocimientos sobre las culturas y de educación formal e informal, participan también en la comprensión mutua y en la cohesión social, así como en el desarrollo económico y humano."*¹⁰

*"El patrimonio tangible inmueble está constituido por los lugares, sitios, edificaciones, obras de ingeniería, centros industriales, conjuntos arquitectónicos, zonas típicas y monumentos de interés o valor relevante desde el punto de vista arquitectónico, arqueológico, histórico, artístico o científico, reconocidos y registrados como tales. Estos bienes culturales inmuebles son obras o producciones humanas que no pueden ser trasladadas de un lugar a otro, ya sea porque son estructuras (por ejemplo, un edificio), o porque están en inseparable relación con el terreno (por ejemplo, un sitio arqueológico). La identificación del patrimonio arquitectónico y urbano de Chile ha sido realizada, en gran parte, por estudios universitarios. Sólo una parte de él goza de protección legal, mediante la aplicación de la legislación de Monumentos Nacionales (Decreto Ley No 651 de 1925, y Ley No 17.288 de 1970)."*¹¹

- Los objetos materiales y la tecnología.

Los artefactos, que, generalmente, reflejan los valores de la sociedad.

Aparte de reflejar los valores, la cultura de los objetos materiales también muestra cual es la tecnología de una sociedad, entendida como el conocimiento aplicado que dispone una sociedad y que le sirve para sobrevivir.

⁹ <http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>

¹⁰ http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=34324&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

¹¹ <http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>

PATRIMONIO CULTURAL INTANGIBLE

"El Patrimonio Cultural Inmaterial es tradicional sin dejar de estar vivo. Se recrea constantemente y su transmisión se realiza principalmente por vía oral. Es difícil emplear el término 'auténtico' en relación con el Patrimonio Cultural Inmaterial."

"El depositario de este patrimonio es la mente humana, siendo el cuerpo humano el principal instrumento para su ejecución o, literalmente, encarnación. Con frecuencia se comparten el conocimiento y las técnicas dentro de una comunidad, e igualmente las manifestaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial se llevan a cabo, a menudo, de forma colectiva."

*"Según la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, el Patrimonio Cultural Inmaterial, el patrimonio vivo, es el crisol de nuestra diversidad cultural y su conservación, una garantía de creatividad permanente."*¹²

El Patrimonio Cultural Inmaterial se manifiesta en los siguientes ámbitos:

- Tradiciones y expresiones orales.
- Expresiones Culturales y artísticas (como la gastronomía y música tradicional, la danza y el teatro).
- Usos sociales, rituales y actos festivos.
- Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo.
- Técnicas artesanales tradicionales.

El Patrimonio Cultural Inmaterial y los ámbitos en los que se manifiesta se despliegan dentro de un espacio, que es el territorio que abarca un lugar, ya sea un zona continental, un país, una región, provincia, ciudad, comuna, localidad, pueblo y/o agrupación.

A su vez, dentro de él, se encuentran hitos naturales que conforman también parte de los elementos que constituye el patrimonio material.

Los elementos que constituyen estos ámbitos¹³ son:

La historia fragua los pueblos mediante el pasado historiable y la memoria histórica del pueblo, con lo que se ha favorecido su cohesión. La memoria histórica de un país obliga y justifica la voluntad de reiterar su propia identidad.

La lengua: la lengua es un factor de identificación étnica y de unificación, puesto que crea vínculos diferenciadores y afectivos. Consiste en un sistema de símbolos que permiten a los miembros de una sociedad comunicarse entre sí.

Los símbolos: una singularidad de la especie humana es su capacidad para crearse una realidad propia, un mundo de significados, transformando los elementos de la vida social en símbolos, que serían todo aquello que para aquellos humanos que comparten una cultura tiene un significado determinado o específico.

Los valores y las creencias: son modelos culturalmente definidos con los que las personas evalúan aquello que es deseable, bueno o bonito. Y que sirven de guía para la vida en sociedad. Los valores son principios amplios y generales que se convierten en la base de las creencias.

Las normas: son reglas y expectativas sociales a partir de las que una sociedad regula la conducta de sus miembros

¹² <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00002>

¹³ Crespi Vallbona Montserrat y Planells Costa Margarita. 2007. Patrimonio Cultural. Editorial Síntesis. Madrid. España.

Dentro de los ámbitos mencionados, las Expresiones Culturales y Artísticas se caracterizan por necesitar de un escenario o lugar para que el público pueda conocerlas, gustarlas y aplaudirlas pues no pueden entenderse fuera del escenario en que se desarrollan.

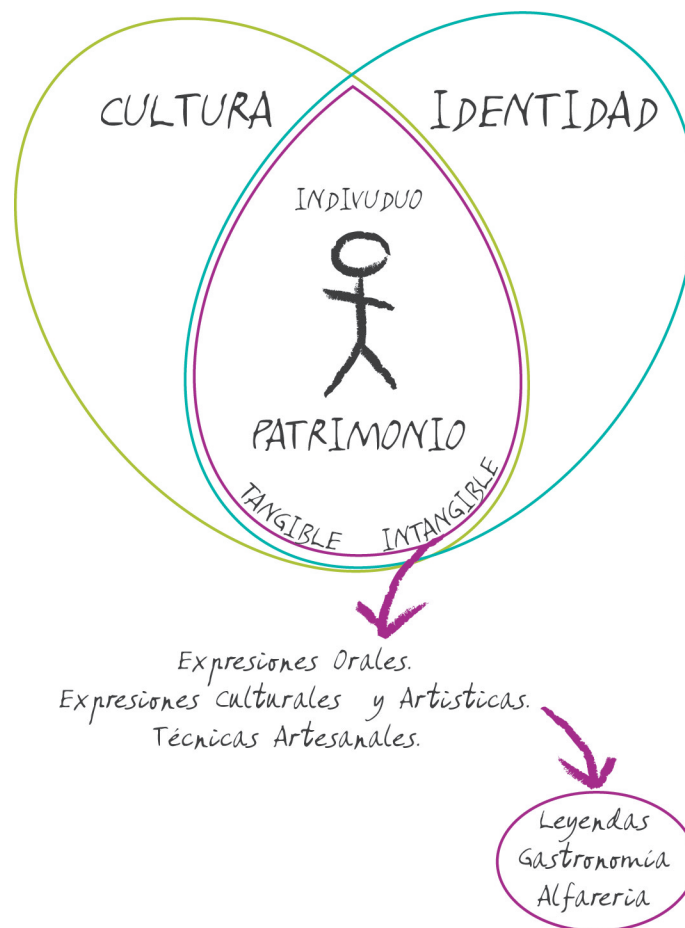
"La Música, el Ballet y la Ópera, el Teatro y la Gastronomía entre otras, tienen la necesidad de un escenario o de un entorno como una característica en común, Todas se acaban en cada sesión, en cada representación, en cada comida.

*Otras expresiones artísticas como la arquitectura, la escultura o la pintura permanecen.
En el caso de un concierto, una ópera, un ballet, una obra de teatro o una comida, no son dos veces iguales.*

En el caso de la comida, el mismo cocinero, con los mismos productos y la misma receta consigue resultados diferentes cada día o cada noche. Es curioso cómo el mismo plato tomado en el mismo restaurante y cocinado por la misma persona sabe de una manera en cada ocasión.

En este caso, porque, además, los productos tampoco son los mismos. Un tomate no es igual que otro aunque procedan de la misma planta. Como un pez o un fruto del mar de la misma especie, del mismo tamaño y aparentemente iguales, suelen ser muy diferentes en cada caso."¹⁴

AREA DE INTERES PARA EL PROYECTO DE TÍTULO.



14 http://www.cuentayrazon.org/revista/pdf/143/Num143_003.pdf

QUINTERO, PATRIMONIO INTANGIBLE.

HISTORIA

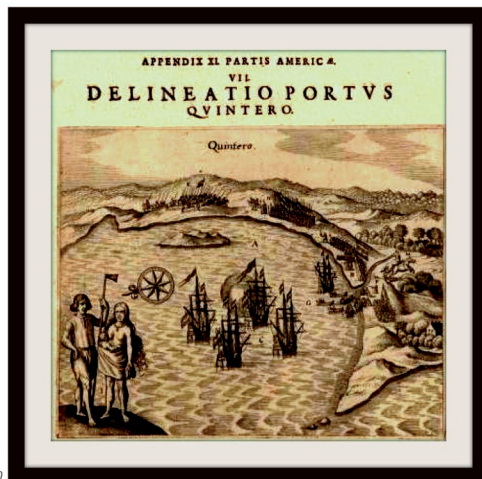
En la antigüedad, los hombres del Complejo Cultural "El Bato" y de la "Cultura Aconcagua" migraban desde otras zonas a las costas del litoral central con el fin de saciar sus necesidades.

Se han encontrado vestigios en las diversas zonas que habitaron, entre ellas se encuentra la actual comuna de Quintero.

Ambas instancias prehistóricas se desarrollaron en diferentes periodos.

El Complejo Cultural "El Bato" se identifica con el período agro alfarero temprano, que se inició aproximadamente 300 A.c. en la zona litoral, alcanzando un desarrollo complejo hacia el 400d.c tanto en la costa como en el interior.

La Cultura Aconcagua en tanto, es la entidad representativa del periodo agro alfarero tardío en Chile central y se presenta entre 900 D.c. 1470 D.c. Se dice que con la llegada de los españoles, los aborígenes que habitaban la zona, migraron al sur, y los que quedaron fueron sometidos por el dominio español, perdiendo todo rasgo cultural.



"Americae tomus undecimus appendix:
Seu admiranda navigationis a
Georgio a Spilbergen".
Johan Hofer, Frankfurt. 1620

"Los orígenes del nombre de Quintero se remontan a 1536, cuando llega el español don Alonso de Quintero en la nave Santiaguillo. En esa época los marinos españoles confeccionaban carta de navegación en su reconocimiento, siendo ésta llamada "Bahía de Quintero", quedando consignada así para la Armada española.

*Piratas y Corsarios existen en la historia y leyenda de Quintero, se consigna que el 9 de Abril de 1587 llega el corsario inglés Thomas Cavendish, así también llegan los piratas Drake en el siglo XVI y Spilpergen en el siglo XVII, encontrando un punto de descanso y abastecimiento de agua y leña. Como recuerdo de ello, quedó La Cueva del Pirata, ubicada en el acantilado Punta Liles."*¹⁵

Durante los siguientes años Quintero prosperó en la agricultura y ganadería, no siendo utilizada por los españoles como puerto de mar. Los primeros en hacerlo fueron los sacerdotes jesuitas quienes sacaron por Quintero la producción de sus haciendas del sector.

Por el año 1822 llega a Quintero el Vicealmirante Lord Thomas Alejandro Cochrane, Conde de Dundonald, donde fijaría su residencia. Al tiempo de Cochrane llega la escritora inglesa Mary Graham quien en su libro "Diario de mi residencia en Chile", destaca en forma muy especial la belleza de Quintero...

... "Región rodeada de parajes con exuberante vegetación y lagunas en las que habitan diversas especies acuáticas."



Quintero Bay, 1822 "Journal of a residence in Chile", during the year 1822 and a voyage from Chile to Brazil in 1823 by Maria Graham. London : A & R. Spottiswoode, 1824. 512 p., [14] h. de láms.

¹⁵ Quintero web, www.quinteroweb.cl

El 24 de noviembre de 1865, el Presidente don José Joaquín Pérez, dicta un decreto que señala en su artículo primero:

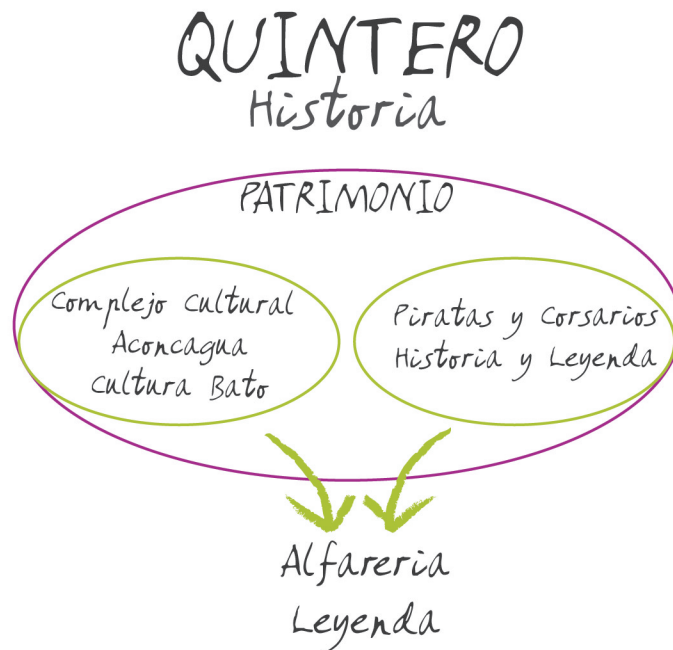
"Créase el Puerto Mayor de Quintero, en la bahía que lleva su nombre". Esta fecha corresponde al aniversario oficial del puerto y ciudad de Quintero.

El personaje más importante en la conformación de Quintero fue don Luis Cousiño Squella, quien llega a ser dueño de extensos terrenos de la península en 1871. Él es el gestor del progreso comunal y precursor en convertir este lugar en el balneario de la provincia de Valparaíso. Toda su obra fue seguida por su familia en el paso de los años.

Hoy en día, Quintero es una comuna, perteneciente a la Provincia de Valparaíso, insertada en la costa de la V región de Chile, en un territorio al norte de la conurbación que conforman en el eje norte sur Valparaíso, Viña del Mar y Concón, territorio diferenciado y separado radicalmente por el accidente geográfico que constituye el Río Aconcagua, y que conforma una unidad territorial independiente.

*"En este territorio que conforma esta unidad territorial independiente se define como el Litoral Norte de la V Región; lo ocupan las comunas de Quintero, Puchuncaví, Zapallar y Papudo, se encuentra constituido por una diversidad de lugares diferenciados y conformados por localidades y poblados con connotaciones geográficas y morfológicas especiales, la ciudad de Quintero aparece y se constituye como la única urbe de envergadura del sector."*¹⁶

AREA DE INTERES PARA EL PROYECTO DE TÍTULO.



PATRIMONIO SOCIAL Y RITUAL. AGRUPACIONES.

Cultural Hila:

Gestiona, promueve y realiza Talleres que convergen en las diversas disciplinas de la Música, Danza, Teatro, Pintura y de otras expresiones artísticas. Realiza actividades culturales, donde expone a la comuna el conocimiento adquirido en sus aulas.

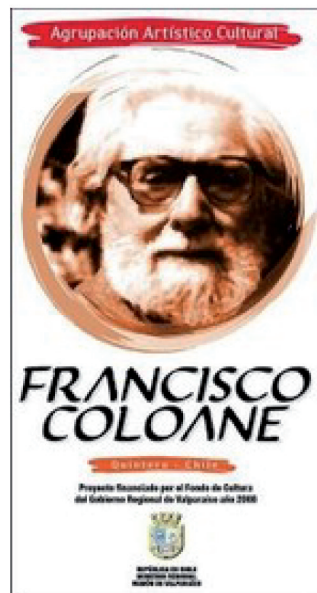


Imágenes extraídas de <https://www.facebook.com/pages/Agrupacion%3Bn-Cultural-Hil%3%A1/124221561324?ref=ts>

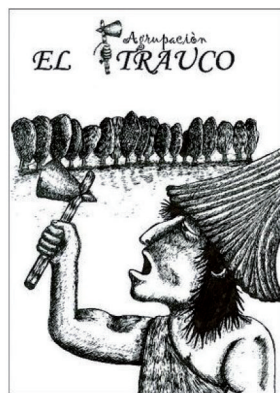
Artístico-Cultural Francisco Coloane:

Busca la creación de espacios para la difusión y elaboración de iniciativas artísticas, así como la promoción del legado del escritor chileno, con residencia en Quintero y quien inspira el nombre de nuestra organización. Diversas, variadas, pero todas con el mismo objetivo:

"Entregar acceso a las artes a todas las personas de menores ingresos económicos."



Imágenes extraídas de www.facebook.com/agrupacion.colokane



ARTESANÍA

La actividad artesanal en Quintero se enmarca dentro de agrupaciones que comparten un espacio público de exposición y venta.

Las agrupaciones más características son:

Agrupación Artesanos El Trauco. Es la agrupación de artesanos y microempresarios más grande de la comuna. Posee un terreno en comodato por 25 años, otorgada por la Ilustre Municipalidad de Quintero. El pueblito artesanal, ubicado en la plaza central, Ignacio Carrera Pinto.

Artemanu, es una agrupación de mujeres artesanas de la comuna de Quintero asociadas como tal desde el año 2004 a la fecha, nace con la necesidad de agrupar a mujeres artesanas y jefas de hogar que buscan un sustento económico en la venta de productos manufacturados de forma única y tradicional por nuestras socias, según su área de especialización.

1. Pueblito Artesanal.

Donde convergen especialistas en conchitas, piedras, cueros de pescado, metales y maderas, limitando la utilización de materias primas del sector, y una gran variedad de productos de "moda" provenientes del barrio Meiggs en Santiago. Solo algunos de sus integrantes trabajan anualmente.

2. Playa Durazno.

Mayoritariamente son productos de fabricación propia, entre ellos productos que mezclan la resina con fauna marina o flora local, además de productos tejidos a mano, bisutería en conchas, escultura en madera, metal, productos de cuero, etc.

ACTIVIDADES LABORALES ARTESANALES RELACIONADAS CON EL MAR



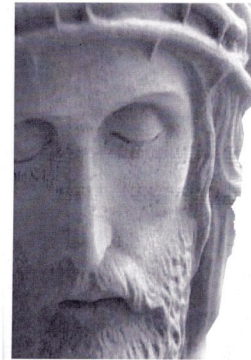
El pescador artesanal de redes, que con un bote cada noche sale a pescar a alta mar. Dependiendo del producto es la técnica de pesca. Productos, Jibia, Merluza, Reineta, Jurel, etc.

Imagen extraída de
www.facebook.com/pages/Quintero-en-Im%C3%A1genes/117588686454?ref=ts

El Buzo Mariscador o El Mariscador de roca, pescador de orilla de playa y rocas, que se escabulle entre las rocas y el mar para sumergirse a extraer con herramientas locos, machas, choritos, picorocos, piure, etc.



ACTIVIDADES RITUALES.



SEMANA 2013 SANTA

24 DE MARZO

12:00 hrs.
Benedición de Ramos
(Paseo por las calles de Quintero)

Misa Dominical
(Templo Parroquial)

28 DE MARZO

19:00 hrs.
Misa Lavado de Pies
(Parroquia Sta. Filomena)

Actividad Jesús Crucificado
A cargo de alumnos del Colegio Don Ochoa

Vigilia al Santísimo
(Templo Parroquial)

29 DE MARZO

12:00 hrs.
Jesús Crucificado por las calles de Quintero
(Carga Don Ochoa)

Veneración de la Cruz
Vía Crucis

(Santa, Templo Parroquial)

30 DE MARZO
10:00 hrs. (Mañana)
Unión de los enfermos
(Templo Parroquial)

19:00 hrs.
Paseo por calles y quemas de Judas

20:00 hrs.
Vigilia Pascual
(Templo Parroquial)



Semana Santa.

Comienza el Domingo de Ramos, Jueves Última Cena, Viernes Vía Crucis, Sabado misa de la Luz, y Domingo de Resurrección junto a la festividad de Cuasimodo.



Cruz de mayo.

Se celebra el tres de mayo o el domingo más próximo posterior a esta fecha en la mayoría de las localidades rurales como Valle Alegre, Mantagua, Santa adela, etc. Comienza con la ceremonia de vestir la cruz, que es adornada con lienzos y flores, y continúa con una procesión de cantos pasando casa por casa, recibiendo alguna donación que será entregada a los más necesitados de la comunidad.

ACTIVIDADES SOCIALES.



Imágenes extraídas de
www.facebook.com/pages/Quintero-en-Im%C3%A1genes/117588686454?fref=ts

Celebración de la fiesta de San Pedro patrono de los pescadores.

Se organizan en todo el litoral de la provincia, para que no coincidan entre ellas. Comienzan con el recibimiento de los ferigreces, bailarines y cantores, y la presentación de ellos ante san Pedro en este momento y durante todo el día. AL mismo tiempo se realiza la procesión por mar.



Muestra de Automoviles classicos



Noche Hippie



Puertas Abiertas FACH



Día de la Felicidad



Fiesta del Pscado Frito



Actividad Defenza Dunas de Ritogue



Feria Costumbrista Valle Alegre



Fiesta de la Chilenidad

Imágenes extraídas de:
<https://www.facebook.com/pages/Quintero-en-Im%C3%A1genes/117588686454?fref=ts>
<https://www.facebook.com/municipalidadquintero?fref=ts>

PATRIMONIO GASTRONÓMICO.

La gastronomía en Quintero basa sus creaciones en la utilización de productos marinos, recogidos tanto de las mismas costas u otras. Es así como el mariscador y el pescador artesanal se transforman en un agente importante para la preparación de sus platos en los restaurantes Sabor Empanadas, San Miguel I, San Miguel II, Donde Moncho, Kalispera, Waikiki, La Cocina de Teuh. Cabe destacar que no son restaurantes exclusivos de este tipo de arte culinario, si no más bien de la denominada cocina internacional.

Dentro de la comuna y sus localidades, convergen una notoria cantidad de restaurantes y picadas.

Entre ellos los siguientes:

En Loncura, Restaurante caleta san pedro.

En Ritoque, Nautika y Ritoque restaurant-pub.

En Quintero, Café Narau, Heladeria la Escarcha, Café mirador, Donde Homero, el Oyo, Sabor Empanadas, el Canelo Food Fast, Pasaje 8, el Arriero, Caribbean, Casino de Suboficiales retirados de la F.F.A.A., Fuente de Soda Festival, El Talquino, La sirenita, 70 y 80, Da Silva, El Taipe, Euro restobar, Pattos schop, Nataly, La Caverna, Restaurante Club de Yates, San Miguel I, San Miguel II, Donde Moncho, Kalispera, Waikiki, La Cocina de Teuh.



PATRIMONIO ORAL.

LEYENDAS DE QUINTERO.¹⁷

Cuando los Locos comen pasto.

Se cuenta que el día de san Bartolomé (San Bartolo), los locos salen a comer pasto a las laderas de la playa el libro y aquellos que saben el secreto pueden llevárselos fácilmente a su casa mientras estos toman el sol invernal.

El Hombre sin cabeza.

Hay personas muy antiguas del lugar que aconsejan no caminar de noche por el cruce de quintero ventana y valle alegre, por que se pueden encontrar con una majestuosa figura vestida con una oscura sotana terminada en punta en un gran capuchón; en sus manos blande un sable y de repente uno se da cuenta que... no tiene cabeza.

Iglesia de Piedra.

Según se cuenta, en Quintero empezó a construirse una iglesia, la que conocemos como iglesia de piedra, de propiedad de don Luis Cousiño. Este la dono a un sobrino que era sacerdote, que continuo con la labor de construcción. Posteriormente el sacerdote fue llevado a España, donde falleció quedando inconclusa la obra.

La Gallina negra.

Entre el Bato y las Chatas (frente a enami), en medio de las dunas aparecía una gallina con doce pollitos del mismo color, todos corrían a un lugar determinado y allí escarbaban con mucho entusiasmo. Solo algunas personas veían esta aparición, una vez un hombre las siguió y al remover la arena hasta cierta profundidad encontró un cacharro lleno de monedas de oro.

La Viuda.

¡No te vaya aparecer la viuda!
¡Cuidado con la viuda! Eran avisos que nuestros mayores nos daban cuando de noche queríamos salir. Pero, ¿Quién es la viuda? Se dice que hace muchos años vivía en Quintero, una hermosa mujer que se caso con un apuesto y valeroso pescador de nuestras costas.

Durante un tiempo vivieron felices, pero después ella comenzó a pedirle muchas cosas costosas, el hombre para satisfacer los deseos de su esposa se arriesgaba más y más en sus faenas. Incluso con mal tiempo salía a pescar para tener más dinero. Un día todos los pescadores retiraban sus redes de la mar, cuando se levanto un violento temporal, todos decidieron volver a la caleta, pero el marido de la bella mujer no quiso volver, porque no quería perder la pesca, entonces el temporal se volvió mas violento y la embarcación se interno a la deriva mar afuera en medio de grandes olas. Finalmente naufrago y del único tripulante nunca más se volvió a saber.

La viuda enloqueció de dolor y corrió a la playa internándose también ella en el mar. Hoy se dice que sale en las noches de viento o de lluvia. Sus lamentos se escuchan cuando se camina por la playa del papagayo, cuando ve a algún hombre solo se acerca, porque no puede dejar de preguntar por su marido, a quien todavía busca. Viste un traje negro y su pelo largo y sedoso va cubierto con un manto del mismo color.

La Puntilla de San Fuentes.

Se cuenta que existe una familia de apellido Sanfuentes. Uno de los miembros de esta familia se enamoró perdidamente de una hermosa muchacha. Haciendo bellos planes a futuro empezó a construir, para su amada, un castillo, el cual era la representación del inmenso amor hacia la joven.

Según se cuenta, su amada murió en trágicas circunstancias y él al no poder soportar la soledad, ni poder olvidarla, se quitó la vida, para estar junto a ella en la eternidad.

El hermoso castillo quedó como mudo testigo de aquel inmenso amor, que concluyó con una gran tragedia.

La Cueva del Pirata.

Esta leyenda cuenta acerca de un grupo de piratas que cometían sus fechorías, al mando de un pirata llamado barba azul, asaltando barcos que pasaban por las costas de Quintero.

Según se dice, en Ritoque existía un puesto de vigilancia, el cual era custodiado día y noche tres piratas, encargados de observar la venida de algún barco. Cuando lo veían acercarse entraban a un túnel que comunicaba Ritoque con Quintero, en un lugar que se denominaba la cueva del pirata, desde allí se preparaban y salían al encuentro del barco, quitándole todo lo de valor que llevaban.

Luego, los tesoros recolectados eran escondidos en dicha cueva y en los montes de quintero.

A la cueva del pirata no se puede entrar, porque el túnel se ha cerrado por los pasos de los años, pero según se cuenta, quedan allí tesoros escondidos y las almas de los piratas que aun están custodiando sus propiedades.

Patricia Arancibia Mena.

El Tesoro custodiado por un Gorrión.

Se dice que entre la playa el Durazno y los Rieles, había dos rocas grandes y redondas una de ellas tenía en la parte superior una hendidura bastante profunda como para "apozar" agua. Invierno y verano esa cavidad pasaba llena de agua y a veces un gorrión se bañaba en ella como en una piscina. Fue entonces cuando el dueño de una de las casas de verano cerca del lugar contó a su jardinero que en esas piedras había un tesoro escondido.

El jardinero observó como la avecilla aparecía a veces y se bañaba y que nunca el agua de la cuenca se secaba, pero no sintió deseos de rescatar la riqueza. En esa época un aventurero supo en Europa esta misma historia, como era como era chileno le fue fácil llegar a ubicar al dueño de la casa de veraneo, pero este le dijo que el secreto ya no le pertenecía, y que el dueño del tesoro era el jardinero. El aventurero convenció al jardinero para que le diera el secreto del tesoro y enseguida dinamitó las piedras sacando gran cantidad de joyas.

Pero, al tener en sus manos las riquezas enloqueció y creyendo que alguien podría quitárselas, huyó por mar en una débil embarcación. Nunca más se le volvió a ver. Lo buscaron pero no apareció. La leyenda dice que murió porque recibió el castigo "del entierro" ya que la persona que debía quedarse con el dinero era el jardinero.

Cruz Carvajal.

Las Dunas de Ritoque.

Hace muchos años, Ritoque, caracterizada por las extensas dunas que abarcan desde las costas hasta internarse tierra adentro, era un frondoso y tupido bosque, adornado por fértiles tierras que servían para la agricultura.

Vivían en esta región varias familias indígenas que se dedicaban a criar ganado y a trabajar la tierra, tenían abundante agua, hortalizas, frutas de todas clases y cerca tenían el mar donde los niños jugaban.

Un día, todos los hombres se juntaron y decidieron hacer una gran fiesta para celebrar el buen año que habían tenido y junto a sus mujeres e hijos comenzaron a comer y beber dando grandes gritos de alegría.

La fiesta duró varios días y luego comenzaron las disputas, las discusiones entre los hombres que reclamaban embriagados por cualquier cosa.

Las mujeres, muy inquietas por lo que sucedía, les rogaban a sus maridos que dejaran de beber y de pelear, pero estos completamente enloquecidos continuaban con sus discusiones y reyertas.

Esto trajo en consecuencia que las mujeres rogaran al dios Pillan, que intercediera y desde el cielo les ordenara a los hombres que dejaran de comportarse mal y que se dedicaran a descansar para después volver al trabajo.

El dios Pillan, les dijo a los hombres que eso era malo y que obedecieran a los ruegos de las mujeres; pero estos, enardecidos por su intervención, comenzaron a proferir insultos y quemar sus casas, cundiendo luego las llamas por los árboles y transformando todo el bosque en un verdadero infierno.

El dios Pillan, al ver esto se enardeció y les ordenó a los hombres que dejaran sus fechorías y que se volvieran a sus hogares, pero los hombres continuaban quemando todo lo que había y gritando en voz alta todos los insultos imaginables para el dios Pillan.

Las llamas se elevaban varios metros hacia el cielo oscureciendo la tierra. De improviso, grandes nubes de cenizas comenzaron a caer desde lo alto y al llegar a la tierra se convertían en granitos de arena que lentamente iban cubriendo el campo y el bosque.

Los hombres, asustados se hincaron de rodillas pidiendo al dios Pillan que los protegiera de esa lluvia de cenizas; pero este, desde el cielo les contestó que era su castigo por haberle desobedecido. Las mujeres y los niños corrieron a esconderse tierra adentro, mientras que los hombres, debido a su estado de embriaguez, no podían moverse de la tierra.

Pronto, los cuerpos de los hombres quedaron sepultados y las copas de los árboles desaparecieron bajo las dunas que se iban formando, convirtiendo el antiguo bosque en un paisaje parecido al que se encuentra en el desierto.

Desde entonces, el hombre lucha contra los arenales, pero las dunas siguen creciendo, quitándole tierra fértil al campo, avanzando lentamente, cubriendo todo lo que encuentra.

Se cuenta que en las noches, se escuchan las voces de los hombres que suenan como quejas y lamentos. El dios Pillan no les quiere escuchar.

Esegete.

QUINTERO, PATRIMONIO TANGIBLE.

LUGARES

La comuna de Quintero posee una superficie de 174 Km² de los cuales 10,2 pertenecen al área urbana y 163,8 corresponde a superficie rural.

"Limita al Norte y al Oeste con el Océano Pacífico, al Noreste y al Este con la comuna de Puchuncaví, al Sureste con la comuna de Quillota, al Sur con la comuna de Concón."

La mayoría de su terreno es plano y con pendientes suaves. La utilización óptima del territorio se ve impedida por un gran sector de dunas y por la carencia de riego en la zona agrícola.

Su territorio particularmente definido por uno Costero y otro Interior, identificado de la siguiente forma:

Territorio costero:

Bahía de Quintero. Península de los Molles. Área urbana. Playa de Ritoque (12 km). Campo dunar.

Territorio interior:

Localidades rurales (7). Estero Quintero. Estero Mantagua. Humedales. Cordón El Mauco.

A si mismo Quintero esta dividido en tres distritos:

- 1.- Quintero Urbano
- 2.- Valle Alegre.
- 3.- Dumuña.

Fotografías propias e imágenes extraídas de:

<https://www.facebook.com/pages/Quintero-en-Im%C3%A1genes/117588686454?fref=ts>

<https://www.facebook.com/municipalidadquintero?fref=ts>

<https://www.facebook.com/dunas.deritoque.7?fref=ts>

<https://www.quinteroweb.cl>





PARQUE MUNICIPAL



TABLON PLAYA LA TORTUGA



CRISTO SUMERGIDO EN LA BAHIA



CASONA ROJA DE LONCURA



CAMINO COSTERO LAS CAÑITAS



"TUMBA" DE LUIS COUSIÑO



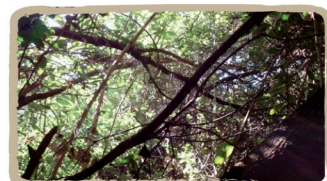
ESCULTURA EN FIERRO DEL HOMBRE RANA



HOTEL MONACO



PLAYA LOS ENAMORADOS



BOSQUE LAS PETRAS



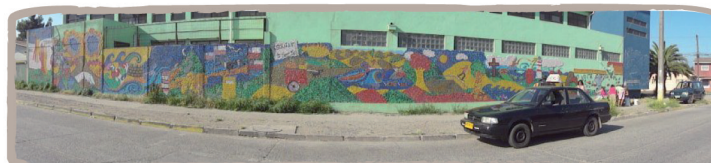
MURAL DEFENZA HUMEDALES DE RITOQUE



ESTACION DE TRENES



ENTRADA CUEVA DEL PIRATA



MURAL DE TAPAS RECICLADAS REALIZADO POR BASUARTE Y LA COMUNIDAD



PUNTIILLA DE SAN FUENTES



VISTA A LA BAHIA DESDE RESTAURANTE LA COCINA DE TEUH



CERRO DE LA CRUZ

ARCILLA, PRESENCIA EN QUINTERO.

En la antigüedad, existieron dos importantes asentamientos aborígenes en la zona, que dejaron como mudo testigo de una incipiente actividad alfarera en vestigios encontrados en la actualidad.

CULTURA BATO.

En los inicios del desarrollo agrícola y alfarero en la zona central de Chile es posible identificar el período agro alfarero temprano, el cual se explica como un fenómeno social y cultural, apoyado en los siguientes supuestos:

1.- Los grupos de la Zona Central participan de una tradición andina que les significa un bagaje social, cultural e ideológico compartido en gran medida con otras agrupaciones andinas.

2.- Por otra parte, las características de su lugar geográfico y la evidencia de un sustrato poblacional arcaico local que fue generando respuestas propias a los requerimientos de adaptación ante las condiciones cambiantes.

La existencia de varios sitios con manifestaciones culturales semejantes, llevo a la formación de una unidad arqueológica conocida como el bato cuyo nombre deriva del sitio epónimo de la V región.

Se presenta hacia el 300 A.c. en la zona litoral, alcanzando un desarrollo complejo hacia el 400d.c tanto en la costa como en el interior.

Los grupos de la tradición bato ocupaban el litoral central entre las localidades de papudo y san Antonio.

Se han encontrado vestigios que reconocen la presencia de agrupaciones en la comuna de Quintero en los sectores del actual límite entre Quintero y Puchuncaví denominado bato 1 y 2, y en las dunas 2 de Ritoque, lo que indica que se desplazaron por este sector abarcando gran parte del territorio.



Vasijas simples, sin asas o de formas compuestas
Superficies monocromas.



Representaciones
Fito y zoomorfas
Baños de engobe o
pintura roja.



Tembetá discoidal con alas, tamaño
en relación con la edad del usuario.



Indigena Argentino,
utiliza el mismo modo
de uso que el hombre
del Bato.

Usan además técnicas de color.

Hierro oligisto.

Ahumado.

Pasta oxidada.

Estilo decorativo:

Bandas diagonales rojas de diferentes anchos.

Diseños negativos en negro y rojo.

Mamelones o protuberancias adheridas cerca de los bordes.

Incisiones lineales

Campos punteados, en algunos casos rellenos con blanco.

COMPLEJO CULTURAL ACONCAGUA.

El desarrollo cultural en la zona central de Chile se proyecta a partir del periodo agro alfarero tardío, hacia una época de consolidación de los sistemas de interacción que relacionan al hombre y su entorno, apoyado en las siguientes pautas que rigen este periodo:

1.- Experimentación en torno a la domesticación de cultígenos y de fauna significativamente útiles como recursos de subsistencia.

2.- Tendencia hacia la integración área bajo sistemas normados de jefaturas o de señoríos con cierto orden centralizado. Intensificación de funcional de las redes de relaciones con distintas áreas vecinas

3.- Mayor tecnificación y sistematización de los medios de producción con determinados índices de especialización.

El Complejo Cultural Aconcagua es la entidad representativa del periodo agro alfarero tardío en Chile central y se presenta entre 900 D.c. 1470 D.c.

Esta agrupación presenta en líneas generales:

- Bien definida delimitación espacial
- Selectividad funcional diferenciada de los sitios ocupados
- Patrón cerámico distintivo de gran homogeneidad formal y estilística
- Exteriorización de sus manifestaciones funerarias en cementerios túmulos.

La evidencia de ocupación en la zona central por parte de esta entidad cultural está comprendido entre los ríos Petorca y Cachapoal, a su vez, los distintos asentamientos y sitios arqueológicos dan cuenta de la utilización del territorio variando a lo largo y ancho, enmarcada en el este por Los Andes y en el oeste por la línea costa del Océano Pacífico.

Se han encontrado vestigios que reconocen la presencia de agrupaciones, sitios arqueológicos dentro de la comuna de Quintero (denominadas Quintero y Ritoque), en las comunas limítrofes de Puchuncaví (Ventanas y Campiche) y Concón (del mismo nombre), lo que indica, que al igual que los hombres de la tradición El Bato, se desplazaron por este sector abarcando gran parte del territorio.

En la costa, los asentamientos se ubicaron en terrazas bajas y de mediana altitud, en ensenadas protegidas a cierta distancia del mar, asociadas a algún cauce, río o estero y cercanas a las desembocaduras de estos, y en pequeños valles insertos en las planicies litorales.

El elemento diferencial que llama la atención con respecto a lo local es la decoración cerámica que caracteriza el complejo Aconcagua. En términos estructurales se encuentran repetidos en diferentes complejos arqueológicos distribuidos a lo largo del territorio nacional, tales como: la secuencia cerámica de Arica y el contexto cerámico Diaguitas, incluyendo Animas.

Los creadores de esta alfarería poseían un alto grado de especialización, lo que les permitía elegir sus canteras, seleccionando excelentes arcillas como materias primas, y poseer un patrón de manufactura, sometida a una alta temperatura de cocción en atmósfera oxidante.

	Tipo Aconcagua Salmón.	Tipo Aconcagua Rojo Engobado.	Tipo Aconcagua Pardo Alisado.	Tipo Aconcagua Trió cronomo Engobado
FORMAS	Puco o escudilla de paredes curvas. Ollas y jarros.	Puco o escudilla de paredes curvas. Ollas y jarros.	Ollas, Tazones y Escudillas.	Campaniforme
COLOR	Salmón. Negro y rojo sobre salmón. Negro, rojo y blanco sobre salmón.	Rojo intenso a Pardo.	Pardo gris a Pardo rojizo.	Café Rojiza
ESTILO DECORATIVO	Decoración Geométrica. Decoración escalonada, de influencia diaguita.	Sin decoración : Protuberancias en forma de lóbulos Decorada: Cruz diametral y Banda de borde, en la cara interna de la escudilla. Protuberancias en forma de lóbulos.	Decoración Modelada.	Influencia diaguita incaica. Cruz diametral.



ARCILLA EN LA ACTUALIDAD.

Los suelos de Quintero aun poseen la riqueza de la arcilla, la cual no es utilizada en la actualidad para generar productos.

Caso experiencia 1.

La existencia de la materia prima.

En una investigación anterior se aprecio y constato que la tierra de Quintero, escondía una riqueza y una historia ancestral. Se decidió redescubrir su historia, y constatar a través de esta investigación aspectos técnicos de ella para tener conciencia de sus cualidades y posibilidades, con la intención de hacer de aquello que me asombro una experiencia diaria. Dicha experiencia entrego información relevante para la utilización del material en la creación de productos. Se realizaron tres tipos diversos de probetas, de las cuales considero la mayor riqueza el color obtenido, el cual es característico de la arcilla utilizada en los objetos cerámicos de la cultura Aconcagua, en la tipología cerámica Aconcagua salmón.

Características reconocidas:

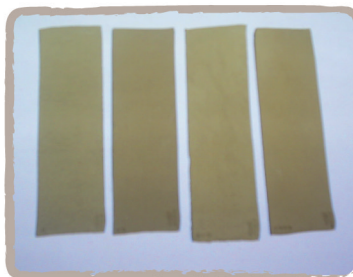
Color antes de cocción	Marrón oscuro.
Color después de cocción	Marrón Anaranjado.
Impurezas de extracción	Vegetación mínima y piedras.
Impurezas al colar	Arena, piedras.
Consistencia en extracción	Material muy duro, presentado en terrones de diámetros diversos.
Consistencia en remojo	Material disgregado.
Consistencia para modelado	Material Plástico, fácil de modelar.
Consistencia luego de cocción	Dependiendo de la mezcla realizada y del tipo de probeta. Caolín, feldespato, sílica.
Deformación en secado	Mínima, las medidas se reducen 7mm. a 3mm.
Deformación en cocción	Depende de la mezcla y el tipo de probeta.



Probeta inyectada 3mm x 10 cm largo.

Deformación máxima 1,2cm horizontal y vertical, tienden a deformarse hacia una varias direcciones.

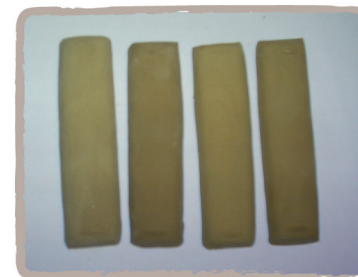
Medidas se reducen de 0,5 cm. a 1,65cm en el largo.



Probeta plana 10cm. largo x 3cm ancho x 3mm. alto.

Deformación máxima 0,2 cm horizontal 0,6 cm vertical, tienden a deformarse hacia una dirección.

Medidas se reducen 6mm. a 1,3cm de largo. 2mm. a 4mm. de ancho.



Probeta plana 10cm. largo x 3cm ancho x 1cm. alto.

Deformación máxima 0,2 cm horizontal 0,6 vertical, tienden a deformarse hacia una dirección.

Medidas se reducen 6mm. a 1,1cm de largo.

Caso experiencia 2.

Se realizó una investigación basada en un plan de intervención que consideraba:

- Tesina de Grado, Parámetros para el redescubrimiento de la Identidad Comunal.

El Propósito es reinsertar esta Actividad Artesanal Alfarera, y de reinterpretar la Identidad Comunal, la investigación tuvo como finalidad dilucidar el conocimiento de la población Quinterana en relación al foco de estudio.

Para ello se consideró a un grupo estratégico de individuos, los cuales fueron seleccionados por su diversidad social, cultural y económica.

Alumnos de 1º y 3º medio del colegio Don Orión de Quintero, de la clase de artes visuales dirigida por Adriana Faúndez.

A través de ellos se encontraron y declararon las oportunidades y debilidades de la comuna de Quintero, en relación al conocimiento Histórico, al conocimiento de la materialidad y sus posibilidades de uso para activar una Artesanía Alfarera Emprendedora, pero también a la relación del individuo con lo nativo del acto creativo, el Handmade.

De los resultados generales, se obtiene:

El 100% del grupo analizado no sabe cuáles fueron las culturas ancestrales que habitaron la zona, el complejo cultural el bato y la cultura Aconcagua.

Reconocen las condiciones de extracción del suelo (91,42% y 87,5%), la condición de plasticidad (91,42% y 90%) y la fabricación de objetos utilitarios con "greda" (95% y 100%)

Se detectaron las condiciones de ambos Grupos Humanos intervenidos en el taller práctico, que luego fueron evaluadas según el resultado obtenido, el producto. Se puede indicar que esto permitió identificar diferencias tanto en el proceso de creación como en la forma final, y de esta se pueden distinguir diferencias estéticas y estructurales.

El contacto físico con el material generó una conexión especial entre los individuos y el resultado obtenido por cada uno de ellos en el producto realizado.

Se manifestó el orgullo de ser capaces de realizar un producto e identificar las etapas de construcción y el asombro de verse enfrentados a realizar un encargo que en un principio se vio confrontado con lo que están acostumbrados a realizar, la superación personal y reconocer el grado de entrega frente al encargo.

En el proceso de evaluación se clasificaron los resultados obtenidos, lo que permitió distinguir entre ellos tres características fundamentales en la decisión de la creación y la forma final.

1.- Del Arraigo Cultural, de los complejos nombrados: "Complejo Cultural El Bato" y "Cultura Aconcagua".

2.- De lo Emocional: de las sensaciones y sentimientos relacionados a la forma o al Handmade.

3.- De lo Contemporáneo: iconos actuales de cultura global.

Según los antecedentes recopilados tanto en el Contexto, como en el resultado del estudio y la discusión, es posible determinar que si se puede generar emprendimiento.

OPORTUNIDAD.

Materialidad: Arcilla de Calidad.
Mano de obra: Individuos Capases
de desarrollar Productos
Cerámicos.

Búsqueda de la Identidad:
Vernáculo, en el modo en que se
genera la actividad práctica de la
segunda intervención y los
resultados logrados en los
productos.

DEBILIDAD.

Ignorancia: Desconocimiento de la
Historia Aborigen de la Zona y de la
posibilidad emprendedora
que significa la existencia del
recurso Arcilla en los suelos de la
comuna, como Materia Prima en la
elaboración de productos cerámicos.
Falta de Incentivo: Mínimo interés de
los organismos fundamentales de la
comunidad de por dar a conocer la
historia.

Se plantea la realización de un proyecto a nivel comunal, que involucre los diversos sectores de la comunidad.
Este proyecto tendrá como objetivo:

- Promover y difundir dentro de los organismos fundamentales de la comuna la posibilidad de crear una nueva identidad basada en la Actividad Artesanal Alfarera.
- Entregar información oportuna referente a la existencia de Arcilla en los suelos de Quintero, y la posibilidad de su utilización como materia prima en la creación de productos cerámicos.
- Creación de instancias de capacitación para los individuos de la comunidad, basada en la actividad alfarera y el proceso productivo.
- Educar a la comunidad en relación a los Complejos Culturales El Bato y Aconcagua, como medio que permite difundir y apoyar la creación de una comunidad Alfarera.



Del Arraigo cultural



De lo Emocional



De lo Contemporáneo

Caso experiencia 3.

- Investigación Aplicada.

La capacidad de reconocer la actividad alfarera como propia.

Se realizó una investigación que tenía como fin analizar la relación entre el individuo y la actividad.

Para ello se tomó como grupo de estudio a 7 personas que realizaron los encargos que fueron definidos con anterioridad y midieron:

- La capacidad de realizar formas básicas bajo indicaciones verbales.
- La capacidad de generar formas compuestas en relación a técnica y creación propia.
- La capacidad de imitar formas visualizadas.
- La capacidad de relacionar lo oral con la forma.
- La capacidad de trabajar el material, modelado, formas, limpieza de forma, estructuración.
- Percepción de sí mismo.
- Continuidad. Asistencia e interés por seguir aprendiendo.
- Existencia de similitudes entre los individuos que permita visualizar una forma de expresión común.



EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

"Según la definición de La Real Academia Española, emprender es acometer y comenzar una obra, un negocio, un empeño, especialmente si encierran dificultad o peligro; considerando dicha acepción se entiende que emprendimiento se refiere a la acción mediante la cual se inician nuevos negocios.

Hoy en día, el concepto emprendimiento está muy ligado a la innovación, que es la implementación de novedades o mejoramientos significativos.

*Así, un emprendimiento no conlleva necesariamente una innovación, como cuando crea una empresa que hará lo mismo que otra ya constituida, del mismo modo que una innovación no requiere necesariamente de un emprendimiento para implementarse, como cuando se implementa un mejoramiento en una empresa existente."*¹⁸

Cuando ambos procesos confluyen, creándose un nuevo negocio basado en una innovación, se habla de emprendimiento innovador.

Esta concepción es más compleja que el emprendimiento y la innovación por sí sola, pues implica poner en marcha un negocio, considerando las tareas a realizar para ello, y todos los parámetros a considerar para insertar un nuevo producto al mercado.

Esta sociedad entre emprendimiento e innovación, le entrega al sistema de producto muchas mayores expectativas de triunfo en el mercado.

En Chile se han implementado políticas que fomentan el emprendimiento innovador, generando la participación y creación de nuevas empresas en el mercado, aportando en el desarrollo económico del país y activando la creación de nuevos productos.

Encontramos tipologías de empresas que dependen del tamaño de esta.

Persona Natural, Microempresa Familiar, Micro empresa, Pequeña empresa, Medianas Empresa y Gran Empresa.

"Un 60% del empleo en Chile lo representan las micro, pequeñas y medianas empresas, mientras que el 40% restantes lo otorgan las grandes compañías, de acuerdo a las principales conclusiones de la primera encuesta nacional de firmas que operan en el país, realizada por el Ministerio de Economía. A su vez, la micro y pequeña empresa genera 40% del empleo y un tercio es liderado por mujeres.

El sondeo, que según la cartera derriba mitos sobre la Pyme, contrasta con las cifras históricas utilizadas por actores políticos y económicos, respecto a que las empresas de menor tamaño significan una cifras en torno al 80% de la ocupación en el país.

Por separado, el muestreo arrojó que el 40% de las plazas laborales lo representan las micro y pequeñas (Mype). Respecto a este último grupo, se desprende que el 21% de sus dueños y/o gerentes cuenta con formación universitaria, el 3% ha cursado estudios de post grado y el 35% es liderado por mujeres.

La encuesta señaló que la Mype está conformada por 720 mil unidades productivas, que representan el 97% de las empresas chilenas formales, con un promedio de trabajadores que fluctúa entre las 2 personas jornada completa (micro) y 11 en las pequeñas."¹⁹

FOMENTO PARA EL EMPRENDIMIENTO.

SERCOTEC. Capital semilla emprende

www.sercotec.cl

FUNDACIÓN CHILE. Empeñe FCh

www.fundacionchile.com

FOSIS. Yo emprendo semilla.

www.fosis.cl

CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES.

Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes.

www.fondosdecultura.gob.cl/

¹⁸ CORFO, Gobierno de Chile, www.corfo.cl/acerca_de_corfo/innova_chile/que_es_el_emprendimiento_innovador

¹⁹ Para emprender, <http://www.paraemprender.cl/content/micro-y-pequena-empresa-genera-40-del-empleo-en-chile-y-un-tercio-es-liderada-por-mujeres>

PRODUCTO TURÍSTICO

PRODUCTO IDENTITARIO.

EL PRODUCTO TURÍSTICO.²⁰

Es la combinación de bienes y servicios, de recursos e infraestructuras que se ordenan de forma que ofrezcan unos beneficios a los clientes, consigan satisfacer sus necesidades y expectativas, y que estén disponibles para ser consumidos en el momento preciso.

Partes del producto turístico:

- Una parte tangible la constituye el producto global, tal y como es ofrecido por los productores a los clientes.
- Y otra parte intangible que es la percepción y expectativas que los consumidores tienen del producto.

Niveles del conocimiento del producto

- a) El valor elemental del producto, que constituye la base del mismo y su parte intangible
- b) El producto visible, que constituye su parte tangible. Expresarlo fácilmente en palabras e imágenes diseñadas para motivar la compra
- c) El valor añadido que cada producto puede tener y que constituye también su parte tangible. Es todo aquello que se puede incluir al producto tangible para hacerlo mas interesante y atractivo a los ojos del posible consumidor. A través del producto debe ser capaz de diferenciarse del resto de la competencia. El valor añadido es la diferencia que existe entre el valor elemental del producto y todos los beneficios que el cliente va a obtener a través de los diferentes servicios que reciba.

De la naturaleza del producto se distinguen tres elementos:

- Los atributos del producto, que incluyen elementos tales como las características, el estilo, la marca, el envase, el tamaño y la calidad.

- Los beneficios del producto que son los elementos percibidos por los consumidores como capaces de cubrir sus necesidades.
- Los servicios de apoyo de marketing que son todos los elementos que la empresa ofrece acompañado al beneficio básico del producto, como son la entrega, la garantía y el servicio post venta.

EL DISEÑO IDENTITARIO.

"Desde hace unos pocos años, el proceso evolutivo de la sociedad contemporánea tiende a reemplazar progresivamente comunicación por interacción, porque existe un nuevo punto de vista que opone estos conceptos, siendo el segundo más verosímil y viable."

"El problema ahora, tanto en el diseño como en las otras artes proyectuales y las bellas artes, es asimilar con mayor pertinencia y propiedad el punto de vista que considera a las identidades que interactúan. La asimilación pasa por insertar esta perspectiva en el núcleo del proyecto. Es difícil seguir proyectando solo desde la ocurrencia personal o de la referencia puramente diseñística, básicamente porque el proyecto de diseño está hoy, más que antes, solicitado por una fuerte dependencia contextual, que determina en gran parte su significado y viabilidad."²¹

El diseño identitario busca generar eventos en los cuales las experiencias sean las que rigen el proyecto, permitiendo la interacción del diseñador con la comunidad que será afectada por el producto generado. De esta manera se entiende que la participación directa con los individuos que forman parte de la comunidad, va mas allá de la experiencia de uso, tiene que ver con las experiencias vividas y la historia que poseen.

²⁰ Milio Balanzá, Isabel. 2004. *Diseño y Comercialización de Productos Turísticos Locales y Regionales*. Internacional Thomson Editores Spain Paraninfo, S.A. Madrid, España.

²¹ Álvaro Sylleros, Profesor Escuela de Diseño Pontificia Universidad Católica, <http://mujerinnovacion.bligoo.com/content/view/493923/DISENO-E-INTERACCION-IDENTITARIA.html>

RELACIÓN PRODUCTO TURÍSTICO/IDENTITARIO

Un punto de partida fundamental para la construcción de lo que llamamos turismo cultural, es el hecho que la cultura, independientemente de cómo se interprete, subyace al proceso de desarrollo, es anterior a las estructuras económicas o políticas (Throsby, 2001: 73).

Para entregar a los productos realizados la connotación de Producto Identitario, se considera el Patrimonio Cultural, el cual traspasa el límite de lo tangible y lo intangible.

El producto resultante de ambos tiene la connotación necesaria para ser un producto identitario, ya que forja su creación en los mismos elementos que permiten reconocer la identidad de un lugar, pero también el producto puede cumplir la función de producto identitario. La diferencia se basa en:

Aunque en su fundamento ambos se pueden construir desde la misma base, el producto identitario existe solo porque es reconocido por los participantes de la comunidad donde se crea, a diferencia del producto turístico "identitario", el cual permite que otros reconozcan a través de el su lugar de origen.

En si, y considerando esta relación, el producto turístico es la extensión del producto identitario, extensión que permite que dicho producto se posicione dentro de un mercado mayor, haciendo factible que se reconozca la identidad de los habitantes del lugar, tanto entre quienes la constituyen y entre quienes la visualizan desde el exterior.

A esta relación le nombro producto turístico identitario.

Al no existir esta relación. Los productos turísticos comercializados carecerán de la connotación de productos Turísticos identitario, y será solo un bonito adorno con el nombre del lugar, una experiencia sin contexto, en si un "algo" sin el fundamento para llamarse producto turístico del lugar donde se crea.

En Quintero, es posible apreciar en sus ferias artesanales la existencia de productos fabricados con residuos de productos marinos, conchas de moluscos y mariscos, cuero de pescado y materiales de reciclaje. En su materialidad dichos productos son un intento por ser un "producto turístico identitario", pero carecen de un fundamento expresado que le permita apoyarse en el para ser difundido, comercializado e identificado, y así poseer un valor agregado.

El producto turístico identitario, debe poseer tanto una condición tangible como una condición intangible, y ser más que una experiencia de compra y uso, ser una experiencia de creación.



Cacharritos de cerámica y cuero de Puerto Aysen.



Dulces de la Ligua.

CONCLUSIONES.

Cultura e Identidad.

Los elementos que construyen el Patrimonio Cultural de un lugar permiten reflejar la Identidad de él.

Ellos enfocados a la comuna de Quintero, tanto tangible como intangiblemente, serán considerados como punto de partida para la creación del presente Proyecto de Título.

Emprendimiento e Innovación.

En el Chile actual, se han creado instancias de fomento para la creación de nuevas empresas, donde el diseño esta tomando una real envergadura, pues le agrega valor a los productos y posee una relación directa con la cultura, pero aun falta crear en el consiente de nuestra sociedad la necesidad de él en las diversas etapas de un negocio.

Entre estas instancias de fomento para el emprendimiento, la cultura se torna una necesidad real, pues con ella es posible generar la identificación de los usuarios con los productos realizados, siendo un aporte al fomento de la cultura y al desarrollo económico del país.

El presente proyecto de título, enfoca el patrimonio cultural como punto de partida, lo cual le permite cumplir con los requerimientos que se exigen para postular a cualquiera de ellos.

Características de la comuna de Quintero.

El patrimonio intangible de la comuna de Quintero, específicamente el Patrimonio Oral tiene una riqueza ligada al quehacer histórico de la comuna, las leyendas se enmarcan tanto en lugares como en épocas reales, pero:

¿Cuánto saben sus habitantes de las leyendas que rondan la comuna de Quintero?

¿Cuál o cuales son las leyendas que mas identifican a la comuna?

Para responder estas interrogantes se plantea la realización de una encuesta, la que arrojará la apreciación de los habitantes de la comuna.

Este patrimonio oral, las leyendas de Quintero, serán tomadas como fundamento para la creación de un documento escrito, y junto a ellas se consideraran las actividades y rituales más característicos de la comuna, como también su historia, para su difusión tanto dentro de la comuna como fuera de ella.

Del patrimonio tangible de la comuna de Quintero, se considerara específicamente la arcilla, como materia prima, y su utilización en la creación de productos, el handmade, el vínculo entre el hombre y el material.

Ambos, la arcilla y el handmade, han sido probados con anterioridad, y de esta experiencia se fundan los parámetros y objetivos que permiten definir el Proyecto de Título.

Producto Turístico Producto Identitario.

Diseño y la Identidad convergen en la creación de un sistema de fomento al turismo, el cual a su vez permite declarar y hacer tangible la Identidad de la comuna de Quintero. Para ello se propone un proyecto que permitirá reconocerla a través del emprendimiento

DIAGNÓSTICO.

Quintero posee una gran riqueza patrimonial, que no es reconocida por sus habitantes.

En Quintero existen intentos de construir una artesanía local, pero sin bases tangibles de concordancia ni herencia de técnicas. Estos esbozos se manifiestan en la utilización de materias primas extraídas de fauna marina local.

La artesanía construida en Quintero, tampoco posee un arraigo cultural ni una noción común e identitaria. No existen declaraciones que permitan vislumbrar una diferenciación con otras localidades del sector.

Actualmente se están desarrollando políticas de servicios diseñados a nivel comunal para desarrollar el potencial turístico de la comuna.

Existe la necesidad de promover el turismo, por medio de expresiones artísticas, tanto en lo que es la artesanía como la gastronomía.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

EL proyecto se construye en tres áreas fundamentales que son:

La Cultura e Identidad de Quintero, para lo cual es necesario reinterpretar y redescubrir la identidad de Quintero, originando una nueva concepción de artesanía local que permitirá potenciar el turismo local por medio de un **Producto Turístico** que a su vez potenciará la expresión gastronómica que identifica a la comuna.

Así se genera **Emprendimiento**, y para ello se toman patrones existentes, tales como aquellas materias primas de origen utilizadas hoy en día y aquella, que he considerado propia y posible de extraer desde sus suelos, la arcilla, generando sinergia de la actividad artesanal local.

El diseño del producto turístico liga la artesanía y la gastronomía como elementos que constituyen el patrimonio intangible de la comuna.

MARCO
CONCEPTUAL.
CAPITULO 2

DISEÑO E INNOVACIÓN.

El Diseño del Proyecto considera la creación de una empresa que gestiona la integración del diseño y la artesanía en diversas localidades del territorio nacional, para generar así nuevos Productos turísticos/identitarios, que permiten fomentar el desarrollo de dichas comunidades.

En sí, es trabajar desde el Diseño para reinterpretar y/o declarar la identidad de comunidades, expresándose desde la Artesanía.

Para descubrir ¿qué hacer? y crear dicho producto turístico/identitario, se realiza un análisis de casos, donde se buscara encontrar aquellos elementos de la cultura y la identidad de las comunidades que permiten identificar su patrimonio y que además son potencialmente manipulables para lograr generar un sistema completo de fomento y emprendimiento.



Para generar el producto y el servicio se consideran elementos del Patrimonio de la comuna de Quintero, ligado a la creación de productos artesanales actuales.

Materia Prima Extraída de sus suelos, No utilizada en la creación de productos diseñados.
Patrimonio Oral de la comuna de Quintero. Leyendas.
Patrimonio Gastronómico.

Se construyen de dos partes, la primera es la creación de un producto, la segunda es el servicio que implica la experiencia de creación.

Parte 1: Al insertarse dentro de lo que es la contingencia del lugar, las actividades que allí se realizan. La más trascendental y que se mantiene en el tiempo, dada la condición geográfica de costa, es la extracción de productos de la fauna marina, ya sea por medio de la pesca artesanal e industrial, el buceo y el mariscar.

Luego se identifica el siguiente paso de estos productos marinos, que sirven de alimento para los habitantes de la comuna y para turistas, que los consumen tanto en los lugares de venta como ferias libres, marisquerías y restaurantes.

De los restaurantes se elige uno, "La Cocina de Teuh" en donde existe una combinación de alimentos, de gran sabor y aroma, llamado "Tesoros del Mar", que es preparado y presentado al comensal dentro de un contenedor de arcilla proveniente de Pomaire.
Se propone la creación de un nuevo contenedor de alimentos, que pueda utilizarse en la preparación y presentación de "Tesoros del Mar" y se comercialice en las inmediaciones del restaurante, a través de un stand.

Parte 2: Se consideran las experiencias de Tesina de Grado e Investigación Aplicada. De ellas se destaca el handmade, lo que indica que la capacidad de construcción esta netamente ligada al individuo, y se desarrolla más por vivir la experiencia de creación que por la enseñanza. Para lograr el desarrollo de la actividad es necesario llegar al individuo e incentivarlo a utilizar la arcilla como materia prima para la creación de productos. Por ello se recurre a las instancias de enseñanza y capacitación, definiendo los contenidos que permitan la continuidad de la actividad artesanal alfarera.

USUARIO.

USUARIO PRODUCTO.

La experiencia de visualizar la presentación, sentir el aroma y saborear el resultado de la combinación de ingredientes, conlleva a la experiencia de interactuar con el contenedor en el acto de comer.

Necesariamente debe gustar de los productos marinos y no poseer enfermedades que lo contraindiquen.

El usuario principal del producto contenedor de "Tesoros del mar" es el mismo usuario que visita el restaurante "La Cocina de Teuh", el cual se divide en tres tipos de usuarios.

- El residente de la comuna. Se caracteriza por visitar el restaurante en ocasiones especiales, no se identifica poder adquisitivo, pues el restaurante se considera como un hito dentro de la comuna, asequible a un gran porcentaje de los habitantes de ella, que esperan y se preparan para la ocasión.
- El Turista que vacaciona en la comuna, formando parte de la población flotante que existe en la época estival. El poder adquisitivo depende del lugar de origen, y a diferencia del gran porcentaje que llega a la comuna en esta época del año, tiende a ser de nivel social económico medio alto.
- El turista que visita el restaurante, pero no vacaciona en la comuna. Este llega a él por la experiencia adquirida y difundida por otros comensales que con anterioridad visitan el lugar. El nivel social económico es medio alto y alto.

En el recinto también se encuentra el usuario indirecto, el cual asiste al restaurante pero no consume productos marinos y su experiencia se basa en la difusión por medio del stand. Este usuario posee las mismas características que los tres nombrados anteriormente.

Por esta característica se propone una línea de Vajilla, que sirva tanto para contener "Tesoros del Mar" como otros productos.

QUINTERO

RESTAURANTE "LA COCINA DE TEUH"

"TESOROS DEL MAR"
Y OTROS PRODUCTOS

COMUNIDAD

TURISTA QUE
VACACIONA EN LA
COMUNA

TURISTA QUE SOLO VISITA EL RESTAURANTE



USUARIO SERVICIO TALLERES DE TÉCNICAS ALFARERAS.

En Quintero residen 21.174 habitantes de los cuales 15,661 es población de 15 años o más, de ellos 4.345 son hombres jefes de hogar y 1.888 mujeres jefas de hogar.

La población económicamente activa es 2.395, donde 1,908 son ocupados, 403 cesantes, 84 buscan trabajo por primera vez 3.927 se dedica a quehaceres de su hogar y

853 son estudiantes que no trabajan.

(Fuente: censo 2002)

De ellos, el usuario preferencial del servicio "Talleres de técnicas alfareras" son aquellos cesantes o que buscan trabajo por primera vez; en segunda instancia aquellos que realizan quehaceres en su hogar, y por ultimo estudiantes que no trabajan.

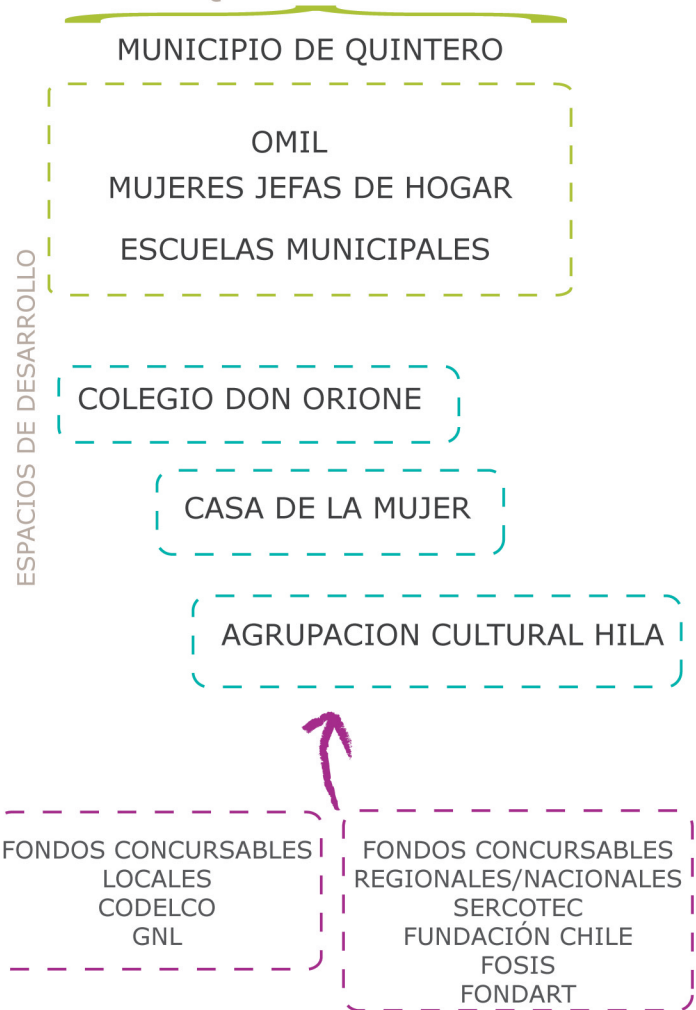
Cabe destacar que se incluyen como usuarios a los menores de 15 años, de establecimientos educacionales.

Considerando esto, es fundamental que el usuario se interese por la actividad y la continuidad de ella, para hacer llegar el producto realizado al consumidor final, los mismos habitantes de la comuna y los turistas



REDES DE CONTACTO

QUINTERO



EMPRESA.

La empresa, trabaja desde el Diseño y permita reinterpretar y/o declarar la identidad de comunidades, expresándose desde la Artesanía.

Nombre: DA.

Slogan: Integración, Diseño + Artesanía.

Visión.

DA, será reconocida como una empresa capaz de promover y difundir el diseño y la artesanía como base de la identidad a nivel país, a través de la cultura.

Misión.

DA, es una empresa que busca el desarrollo económico de comunidades en el territorio chileno y extranjero, generando instancias de emprendimiento que involucran los elementos que construyen el patrimonio de la comunidad, a través de la integración del Diseño y la Artesanía, aprendiendo y enseñando en las comunidades recíprocamente.

Objetivo de DA:

Dar valor a la Cultura y la Identidad del país, Integrando el Diseño y la Artesanía.

F.O.D.A.:

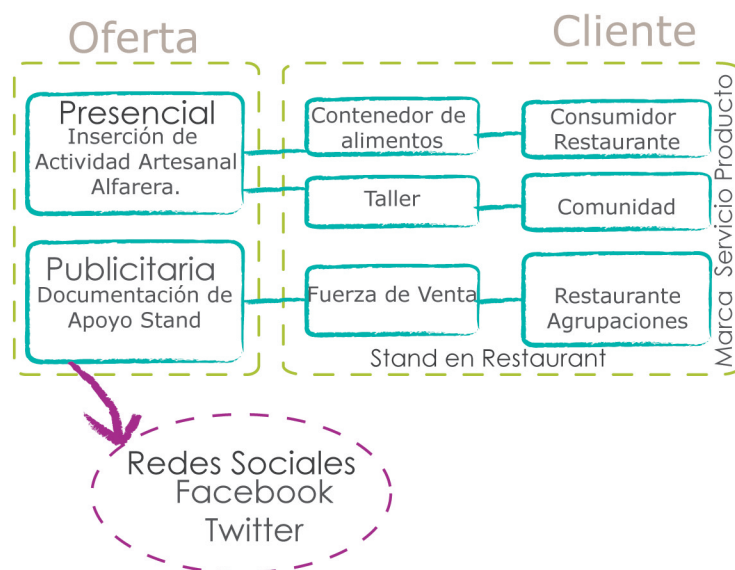
Cada nuevo proyecto será un desafío. Sus oportunidades abrirán las puertas al emprendimiento, y sus debilidades nos guiarán en la acción a seguir, bajo el alero de un escenario de estrategias de reorientación.

F.O.D.A.	Oportunidades	Amenazas
Fortalezas		
Debilidades	Estrategias de reorientación	

COMUNICACIÓN.

La comunicación se da entre lo que ofrece la empresa "DA, Integración, Diseño + Artesanía" y el cliente, considerándose para esto el proyecto de inserción de la Actividad Artesanal Alfarera en la comuna de Quintero.

De esta manera se demuestra cómo opera "DA, Integración, Diseño + Artesanía" en relación al cliente y el usuario final.



MARKETING.

Se diseña la siguiente Matriz de Acción, para el proyecto que se inserta en la comuna de Quintero.

Quintero.

Potenciar y Poner en Valor la Identidad de la Comuna de Quintero, mediante la Actividad Artesanal Alfarera, generando Emprendimiento.



5 P DE MARKETING.

Estrategia N°1



Estrategia N°2



STAKEHOLDERS.



TRABAJO DE CAMPO,
MÉTODOS Y RESULTADOS.
CAPITULO 3

METODOLOGÍA.

ENCUESTA.

De las conclusiones se plantea como fuente de inspiración que servirá para la creación del documento escrito y del producto turístico identitario para la comuna de Quintero, el patrimonio oral, que conlleva a las leyendas existentes dentro de la comuna.

Para apoyar dicha elección se debe considerar cuanto de cuáles son las que más identifican con la comuna, cuanto saben de las existencias de las leyendas de la comuna, y cuales no han sido declaradas pero habitan en el consciente de los habitantes de la comuna.

Esta información permitirá elegir la dirección de la inspiración de los productos turísticos, y apoyara como información para la creación del documento escrito.

Para la elaboración de la encuesta se consideran datos de importancia como nombre, edad, lugar de nacimiento y lugar de residencia, que aportaran datos que permitan analizar los resultados según la sexualidad, el rango etario y el lugar de residencia.

Para definir cuáles de las leyendas se consideraran en la encuesta, se extrae información de la revista redes de 1981, en la cual tres autores plasmaron en letras las versiones orales de las leyendas de Quintero.

La encuesta se realiza por vía mail y telefónica a contactos que habitan en la comuna, y en directo a personas en las calles de Quintero.

Para definir la cantidad de encuestados, se consideran 21174 habitantes, el 90% de certeza, el 5% de error, lo que arroja 266 individuos encuestados.²²

Nombre:

Edad:

Lugar de nacimiento:

Lugar de residencia:

¿Cuál de las leyendas de Quintero identifica más a la comuna? ¿Por qué?

1. Cuando los Locos comen pasto.
2. El hombre sin cabeza.
3. La viuda.
4. La gallina negra.
5. El tesoro custodiado por un gorrión.
6. Iglesia de Piedra.
7. La puntilla de san fuentes.
8. La cueva del pirata.
9. Las Dunas de Ritoque.

Además de estas leyendas, ¿conoce alguna otra leyenda de Quintero? Escríbela(s)

Si____No____

22 Como calcular el tamaño de la muestra www.feedbacknetworks.com/.../sol-preguntar-calcular.htm

ANÁLISIS DE CASO.

"Tesoros del Mar".

El producto utilitario contenedor.

Para definir aspectos formales se trabaja en base a un alimento típico de Quintero, los productos del mar, que en la diversidad de restaurantes de la comuna se encuentran en diversas tipológicas de preparaciones, siendo las más comunes las denominadas tablas calientes, mariscales y derivados de este.

Se elige el Restaurante "La Cocina de Teuh" por su ubicación y por poseer una comida típica, derivada del Mariscal y la Paila Marina, creada por su fundador, Hugo Cisternas y nombrada "Tesoros del Mar".

Información a considerar:

Ingredientes.

Utensilios.

Preparación.

Degustación.

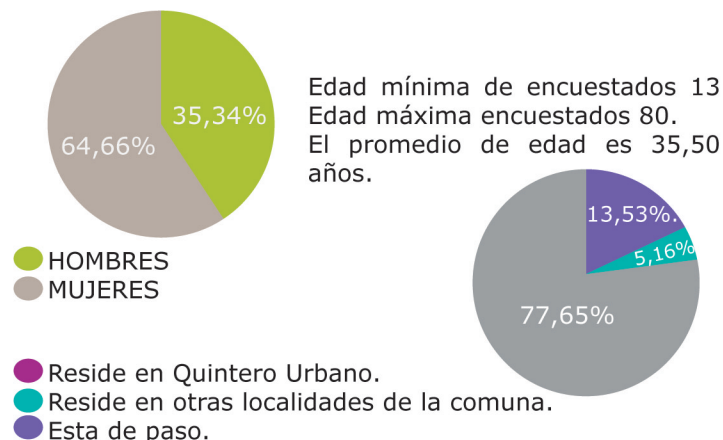
Cantidad de venta promedio.

Valor.

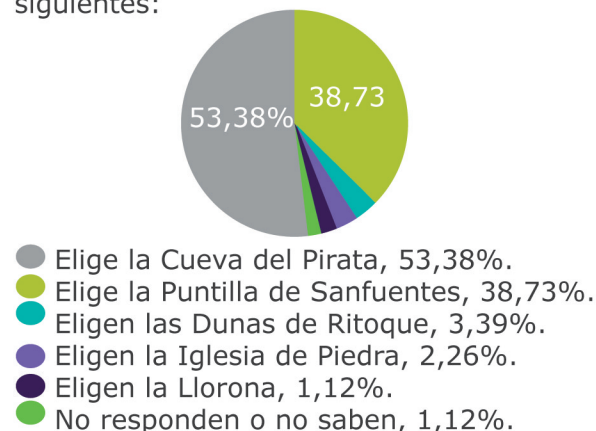
Acto de comer.

RESULTADO ENCUESTA.

Del total de la muestra, 272 personas que se encuestaron en la comuna entre el día 15 de noviembre del 2009 y el día 5 de diciembre del 2009 se obtienen lo siguiente:

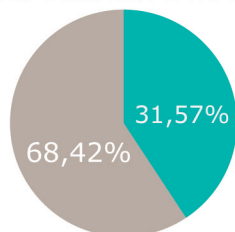


En relación a las leyendas que más identifican a la comuna las respuestas de los hombres fueron las siguientes:



En relación a la existencia de otras leyendas las respuestas fueron las siguientes:

- Reconocen saber otras leyendas.
- No conocen o no recuerdan otra leyenda.



En relación porcentual, se reconoce a la leyenda de la Cueva del Pirata como la que Identifica más a la comuna, siendo el porcentaje de hombres más alto que el de las mujeres.

En segundo lugar ubican a la Puntilla de Sanfuentes, siendo más alto el porcentaje de mujeres que elige esta leyenda.

Se destaca que existe una aclaración en esta elección al dar la respuesta.

Coinciden en que ambas son características, pero para elegir una o la otra consideran lo siguiente:

- Elección de la Cueva del Pirata.
 - Porque es más conocida.
 - Porque es más visitada por turistas.
 - Porque es más popular.
 - Porque es más difundida.
 - Porque es más creíble su relación temporal con la historia de Quintero.
- Elección de la Puntilla de SanFuentes.
 - Porque el Lugar y el castillo existe.
 - Porque la historia es más creíble.
 - Porque es un hermoso hito en la comuna.

Leyendas descubiertas.

El carabinero del bajo.

La más recordada por la comunidad corresponde a la de un carabinero en motocicleta que murió en servicio, y cuentan que aparece en el mismo lugar, detiene a los automovilistas los días de neblina, pide los documentos y se dirige a revisar la parte trasera del vehículo. En eso el conductor se percató de que el carabinero ya no está, ha desaparecido.

Se dice que esto a ocurrido en reiteradas ocasiones, y es vos populi que más de un conductor se ha dirigido a la comisaria a constatar dicho empadronamiento.

Quizás la cercanía de los hechos, ha permitido la difusión de esta leyenda urbana, pues el carabinero falleció hace 13 años aproximadamente.

La del Cristo.

En el año 1985 un gran terremoto sucumbió al país. En Quintero dieron la alerta de que el mar se saldría inundando todo a su paso, en un gran maremoto. Casi todos corrieron a refugiarse en la parte más alta de la comuna, unos pocos vencieron el temor y quedaron resguardando sus hogares. La gente comenzó a rezar, pidiéndole a Dios que los protegiera. Se dice que el mar se recogió pero no salió, lo que indicaba el milagro. Hoy existe en ese lugar un monumento que representa la fe en Dios, y reconstruye los hechos vividos ese día. Una iglesia abierta al cielo que abre sus brazos a la ciudad, protegiéndola de la tempestad del mar. Para los que vivían en esa época forma parte de su vida, para los que nacieron después, o simplemente no vivían en la comuna esos años, la historia se torna increíble y con gajes de leyenda.

La de los enamorados.

Es la historia de dos jóvenes, que disfrutaban de las noches de la disco Trauco, se cuenta que ambos se lanzaron al mar, y que por eso la playa lleva este nombre.

El Carruaje Negro.

Existen dos versiones.

Don Matías Cousiño hizo pacto con el diablo, se cuenta que un día venía en su carreta desde el cementerio a Quintero, y en la avenida Normandía salieron del carruaje don totues, el chofer se asusto y fue a ver a don Matías, no lo encontró dentro del carruaje. Se dice que desapareció porque el diablo vino a cobrarle.

Un carruaje negro se aparece entre el bosque feliz y las casas patronales, nadie lo maneja y causa mucho miedo, por eso construyeron el Cristo de Ritoque.

La leyenda de la bailarina del Colegio don Orione.

Tiene varias versiones, y se difunde por pertenecer al patrimonio del alumnado del colegio, que cuenta la historia de generación en generación.

Una de ellas cuenta que en el gimnasio del colegio se ha visto sobre el escenario una bailarina que emerge desde el subterráneo de este, y baila en la soledad de él.

Otra de las versiones, indica que en la sala de ballet del colegio, ubicada en la parte posterior del escenario, pero por afuera, había una fotografía de una bailarina que sufrió un accidente y murió, por lo cual aparecía en la habitación para ensayar cuando no había personas. Se dice que la escuchan pero pocos la pueden ver.

La Novia de la Línea del tren.

Una joven mujer, aparecía en la línea del tren vestida de novia en las mañanas de invierno o en las noches de neblina. Se cuenta que esta mujer lloraba porque algo impidió su matrimonio. Unos dicen que el la dejo plantada y ella se suicido, otros que él murió el día de su boda, pero no está clara la causa de su llanto.

La leyenda de las Petras.

Cuenta que allí hay escondidos tesoros, pero de las personas que la indicaron, ninguna pudo dar una historia concreta.

El Culebrón del Mar. Las petras 2.

Cuentan que allí existe un culebrón, de grandes dimensiones y que atemorizaba a todos quienes transitaban por allí. Un día y a vista de algunos habitantes atemorizados, el culebrón salió de su escondite con dirección al mar, sumergiéndose en la playa que queda entre loncura y albatros.

La Playa el Burrito.

Se cuenta que antiguamente, aparecía de madrugada un ánima que llevaba sus burros a tomar agua en dicha playa, por eso lleva ese nombre.

Conclusión:

La propuesta está orientada a trabajar elementos que tengan más relación con las leyendas que identifican a la comuna, según sus propios habitantes, de este modo el acercamiento inicial estará relacionado con cosas que ellos conocen en la actualidad.

RESULTADO ANÁLISIS DE CASO.

Restaurante

"La Cocina de Teuh".

Ubicación: Avenida Luis Cousiño 110,
sector Cueva del Pirata

Teléfono: 32-2931339

Administradora: Claudia Toro

Dueña: Teresa Jara Bastias.

La Cocina de Teuh nace como una empresa familiar a mediados del año 2000, cuando su fundador, Hugo Cisternas Veliz, chef internacional, decide realizar en la comuna de Quintero un negocio emprendedor a la altura de los grandes restaurantes y centros de eventos de la región. Es así, como con su experiencia logra posicionarse dentro de la comuna y en pequeños grupos a nivel de país, que visitan con regularidad el Restaurante.



Carta

Destacan los Platos
preparados con
productos marinos

Menú Diario

Mayoritariamente comida
cocina internacional
y tradicional chilena.



Ceviche de tenedor libre



Tesoros del Mar



Machas en salsa verde,
la Deslenguada

Tesoros del Mar

Ingredientes:

Base de Crema, congrio, ostiones, machas, choritos, camarones, locos, fondo de pescado. (Caldillo), cilantro, Whisky y Sal.

Masa: Harina, mantequilla, yemas de huevo.

Utensilios de Preparación y Presentación:

Sartén, Paila de Greda, Plato bajo, Brocheta con un camarón y una macha insertada, limón.

Preparación:

- 1.- Coloque a fuego bajo, en una paila, la base de crema, agregue el whisky, el fondo de pescado, los productos marinos que requieran de mayor tiempo de cocción y la sal. Apague apenas hierva.
- 2.- Coloque todo lo anterior dentro de un pocillo de greda, agregue los mariscos, moluscos, el pescado y los crustáceos.
- 3.- La masa: Una la harina, y la mantequilla, amase suavemente y pinte con las yemas de huevo.
- 4.- Cubra el pocillo de greda con la masa y meta al horno por 10 minutos o hasta que se dore, a fuego medio.
- 5.- Retire del horno y colóquelo sobre un plato bajo. Insértele la brocheta antes preparada, formando un velero, y está listo para ser servido en la mesa.

Hacia el Exterior.

Chef, realiza el rito culinario mezclando los sabores, aromas y texturas para la presentación



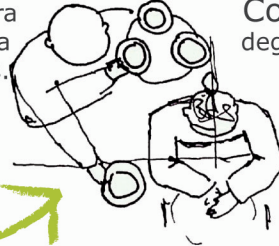
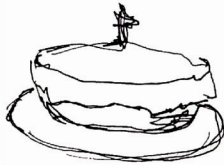
Alimento acuoso. T° máxima de cocción 100°C.
Se sirve caliente. Se presenta como un velero.

Valor Venta Público.
\$8.000.-

Venta se incrementa
Feriados y Festivos.

LO FORMAL

Garzón, traslada la obra realizada por el Chef, para deleite de los comensales.



Comensal, deleita y degusta la obra del Chef

Vajilla, contenedor o soporte de los alimentos.
Actua como relacionador entre comensal y la obra del Chef decorada.
es trasladada por el garzón

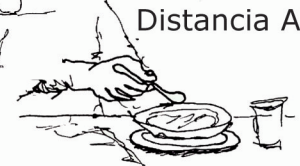


Relación vajilla comensal

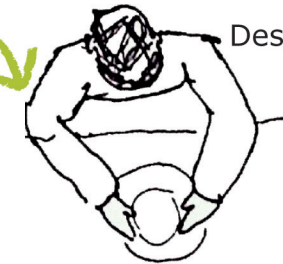
Asir
Proximidad



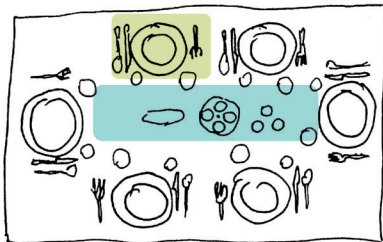
Distancia Alta



Descanso



La experiencia de Degustar.



espacio intimo
espacio compartido

Hacia el Interior.

Transformación del contenedor desde la presentación hasta el vaciado.



PROPUESTA DE DISEÑO

CAPITULO 4

SÍNTESIS DE ANTECEDENTES.

¿Cómo se demuestra la Identidad?

El hacer propio, permite demostrar la identidad, conjugando los elementos que conforman el Patrimonio Cultural de la comuna de Quintero.

Es un proceso que se genera con las siguientes etapas:

Conocer: Se debe difundir y educar en relación al patrimonio cultural de la comuna de Quintero.

Hacer: Capacitar para crear, y permitir el desarrollo de la actividad artesanal alfarera en la comuna de Quintero.

Demostrar: Creando productos que sean comercializables, considerando la identidad como valor agregado.

Este proceso se construye bajo la idea de insertar la actividad artesanal alfarera en la comuna de Quintero, para generar emprendimiento económico.

FUNDAMENTO.

Todo lugar tiene una identidad que demostrar, una cultura enraizada donde se mezclan diversos elementos que se conjugan hacia una dirección, donde la gastronomía tradicional y la artesanía, como producto turístico, permiten entregar a quienes visitan las comunidades, un trozo de su historia.

La Cocina de Autor es una forma de concebir la Gastronomía tradicional, donde las propuestas alternativas y creativas al mezclar, preparar y servir los productos, rompen barreras.

En el Restaurante La Cocina de Teuh, ubicado en el extremo de la península de los Molles, en Quintero, se prepara el Tesoros del Mar, plato concebido por Hugo Cisternas, quien fusiono la tradicional Paila marina con destilados, lácteos, esencias y masas, logrando un exquisito sabor, una nueva experiencia al consumir y un Producto Gastronómico/Turístico que identifica a la comuna.

El nombre del plato nace de los productos marinos recolectados, a los cuales se les da la connotación de tesoros, pero también de la mística que se genera con la Leyenda de la Cueva del Pirata, ubicada en las cercanías del restaurante, y los tesoros que los piratas escondían en el sector.

Como una forma de potenciar la identidad Gastronómica y Oral de la comuna, se propone la creación de una línea de vajilla que expresa la identidad Artesanal de la comuna de Quintero, considerando como inspiración rasgos marítimos de Leyenda de la Cueva del Pirata y formales de la cultura Aconcagua, la cual será utilizada para contener Los Tesoros del Mar, y exhibida para la venta en stand dentro del restaurante y en ferias.

IDEA GENERATRIZ.

Evocar la experiencia de descubrir rasgos de la Identidad de la comuna de Quintero, mediante el hacer propio, lo que permite dar forma al patrimonio oral, por medio de la interiorización de él, expresado en la creación armónica de la unión de la arcilla y las conchas.

CONCEPTO CENTRAL CREATIVO.

Armónica unión
de lo real y lo imaginario,
a través de las huellas.

PALABRAS CLAVES.

Artesanía
Imaginario
Cultura
Tradición Oral
Patrimonio
Identidad
Real
Gastronomía
Huellas
Unión
Producto Turístico

CONCEPTO.

HUELLA.

1. f. Señal que deja el pie del hombre o del animal en la tierra por donde pasa.
2. f. Acción de hollar.
3. f. Plano del escalón o peldaño en que se sienta el pie.
4. f. Señal que deja una lámina o forma de imprenta en el papel u otra cosa en que se estampa.
5. f. Rastro, seña, vestigio que deja alguien o algo.
6. f. Impresión profunda y duradera.
7. f. Indicio, mención, alusión.
8. f. Am. Mer. y Nic. Camino hecho por el paso, más o menos frecuente, de personas, animales o vehículos.

<http://lema.rae.es/drae/?val=huella>

Objetivo General

Desarrollar un emprendimiento de Diseño y Artesanía, que tiene como eje central poner en Valor las Expresiones de Identidad de localidades, creando un Producto Artesanal/Turístico, a través de un sistema que permite el rescate, la aplicación y la continuidad de los elementos que construyen el Patrimonio, contribuyendo al conocimiento de dichas expresiones, donde el Diseño es el vínculo que articula.

Objetivos Específicos

Diseño.

Desarrollar una línea de vajilla, para contener y presentar en la mesa los Productos Gastronómicos, en armonica union con lo imaginario de rasgos maritimos de la leyenda de La Cueva del Pirata, a través de huellas decorativas.

Introducir al mercado Turístico una marca con enfoque sistema producto.

Función.

Expresar a través del producto las expresiones de identidad local centradas en las antiguas culturas, ligandolas al patrimonio oral.

Usuario.

Plantear una línea de productos acorde a los requerimientos del usuario en cuanto a innovación y valor agregado del contenedor, y por medio de el, entregarles un producto que expresa la union de los rasgos del patrimonio de la comuna.

DESARROLLO DE MARCAS.

PROPUESTA INICIAL MARCA EMPRESA.



Se analizan diversas formas de integración entre las letras D y A.



VARIACIONES.



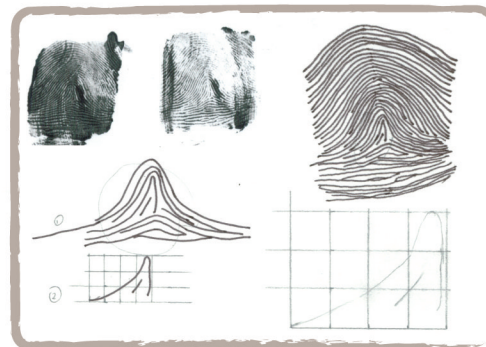
Se identifica la construcción de letra D y se propone la utilización de la HUELLA digital para la creación de la letra A.



Tinta blanca sobre impresión dactilar.

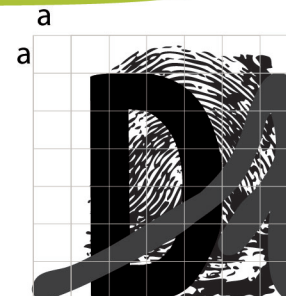


Impresión de huella ampliada para realizar trazado.



Integración, Diseño + Artesanía.

slogan papyrus fond
P black 3C
P black C



PROPUESTA INICIAL MARCA PRODUCTOS.



La falta de emotividad incita a rechazar la primera propuesta, en búsqueda de una palabra que permita ser reconocida.

Plasmar a través de la marca la Idea de identidad, Patrimonio y Cultura, en una palabra que conlleve al transcurso del tiempo, a los signos y rasgos que permiten reconocer la pertenencia y la experiencia.

huella

huella

huella

huella

huella

huella

huella

huella

h

h	u	e	l	l	a
---	---	---	---	---	---

DESARROLLO DE PRODUCTO.

PRODUCTOS CERÁMICOS DE INSPIRACIÓN.

¿Qué es lo que existe en productos cerámicos que me inspira?

Visualización de lo imaginativo.
Composición armónica de formas.
Contar una historia.



Creación de un producto a partir de la no existencia.
La formulación de un sistema de producto turístico reconocido.
La influencia de la actividad en el desarrollo económico.



Marfa Aguila



Desarrollo de nuevas formas y técnicas.
La experimentación.



La labor de traspasar a otros el conocimiento.
La organización para promover el desarrollo cultural.

Bellas Artes Boco - Quillota



Patricio Riquelme



Artesanías Chile.

Quebrada las Ullas

Quinchamalí - Bomaire - Píñul



La concepción del reconocimiento.

En Chile, la creación de productos cerámicos se basa en la realización de técnicas que permiten generar un producto atractivo visualmente, lo cual lo transforma en un producto con valor agregado. Entre dichas técnicas la más usada es la de la cerámica gres.

La utilización de técnicas de esmaltado que dan el efecto oxidado, se está volviendo una tendencia, al conjugarla con otras técnicas de esmaltado y vitrificado, dándole una tensión visual contrastante al producto, que estéticamente se vuelve interesante.

Otras técnicas que se están utilizando, son las protuberancias e incisiones, las cuales estaban muy presentes en las técnicas alfareras de la Cultura Bato y el Complejo Cultural Aconcagua.

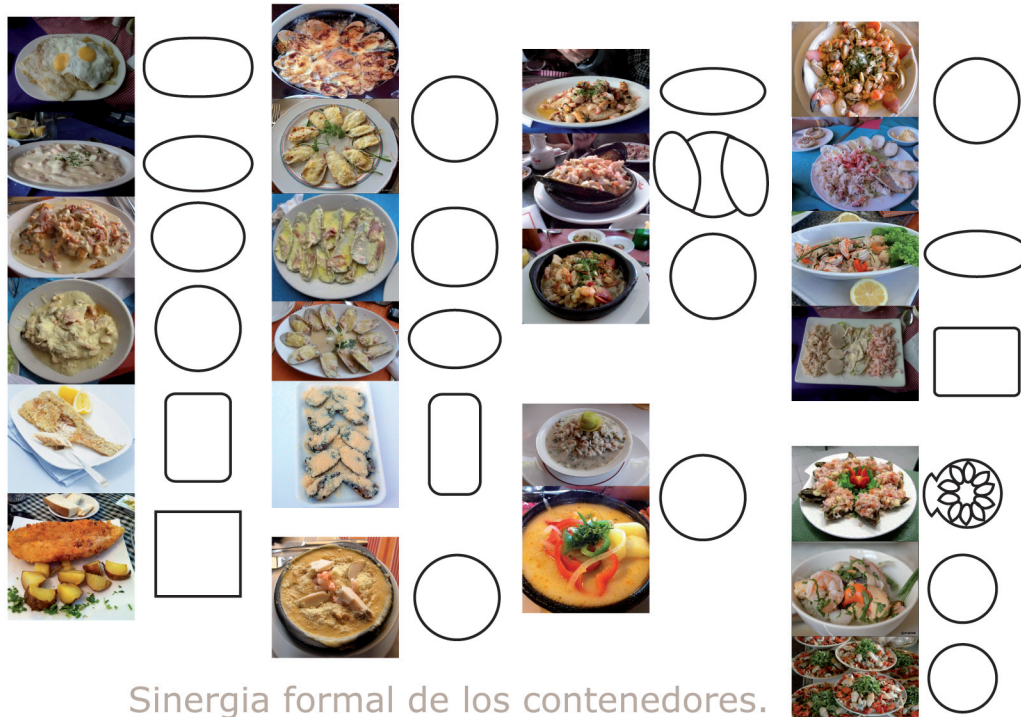
Si bien, la mayoría de los productos realizados son de uso utilitario y contenedor, también es posible encontrar de tipo decorativo



Vajilla contemporanea para contener alimentos creados con productos marinos.

Actualmente la gastronomía esta presentando un incremento en la consolidación del usuario adulto joven, quien en búsqueda de productos bien elaborados, visita frecuentemente restaurantes y picadas donde la magia del chef en la elaboración y presentación del producto gastronómico cumplen un rol fundamental en el momento de la elección..

Vajilla como vínculo entre el chef y la presentación de su obra y el degustador consumidor.



Sinergia formal de los contenedores.

Organización de los alimentos en el contenedor.



Central.



Diagonal.

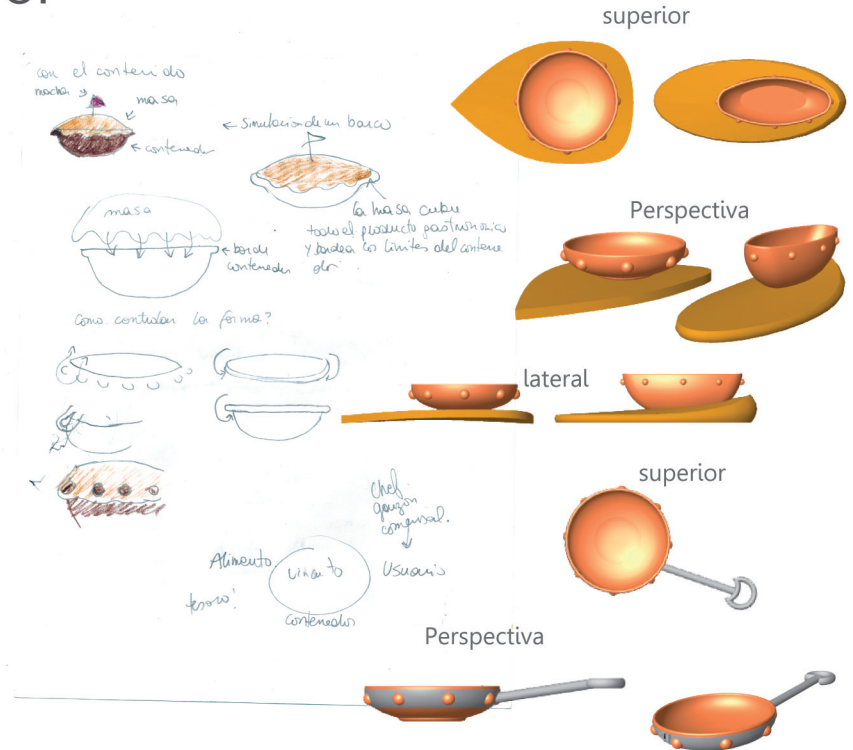
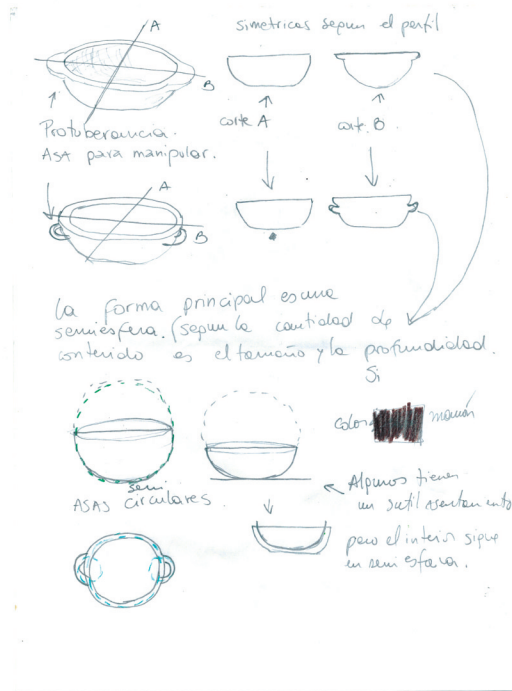


Lineal.



Perimetral.

PROPUESTA INICIAL PRODUCTO.



Ilustraciones en el interior del contenedor.



Las imágenes resultan no emotivas, salvo las que se inspiran en el mar tempestuoso.

La forma presenta una insinuación interesante, pero se aleja del concepto y la idea generatriz.

En esta propuesta se trabajó la forma básica mas una variante, con protuberancias que evocan a la cerámica de la cultura Aconcagua.

Para las ilustraciones se consideraron personajes e iconos de la leyenda de la cueva del pirata.

En esta ocasión se solicitó desarrollar el imaginativo del Pirata, el cual posteriormente se desarrolló, pero tendía a ser demasiado figurativo y poco higiénico.

SEGUNDA PROPUESTA PRODUCTO.

Se plantea, la idea de inspirarse en las conchas de los moluscos de la zona, insinuando formas y huellas del tiempo existentes en ellas.



lapa



loco



macha



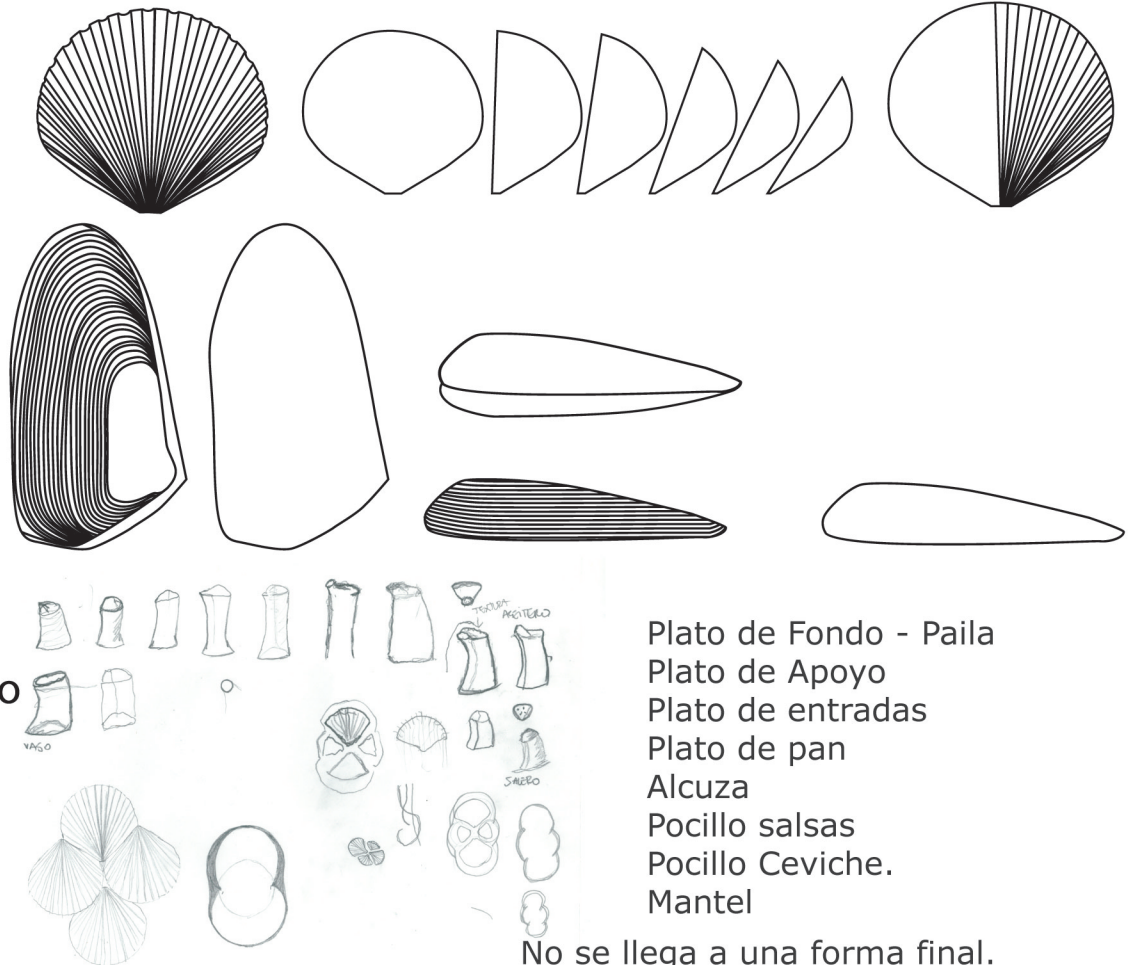
almeja



ostion



picoroco

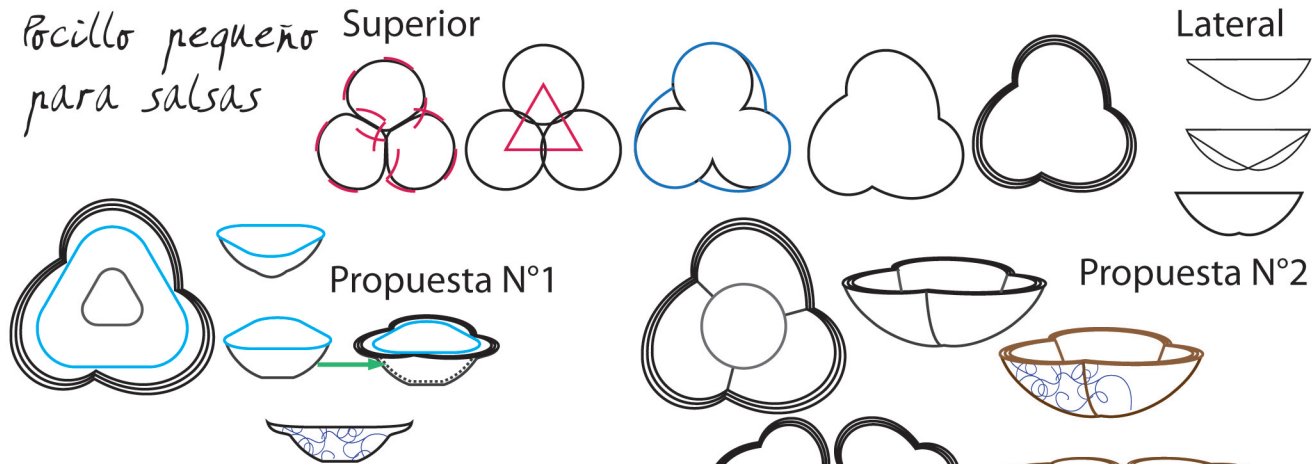


Plato de Fondo - Paila
Plato de Apoyo
Plato de entradas
Plato de pan
Alcuza
Pocillo salsas
Pocillo Ceviche.
Mantel

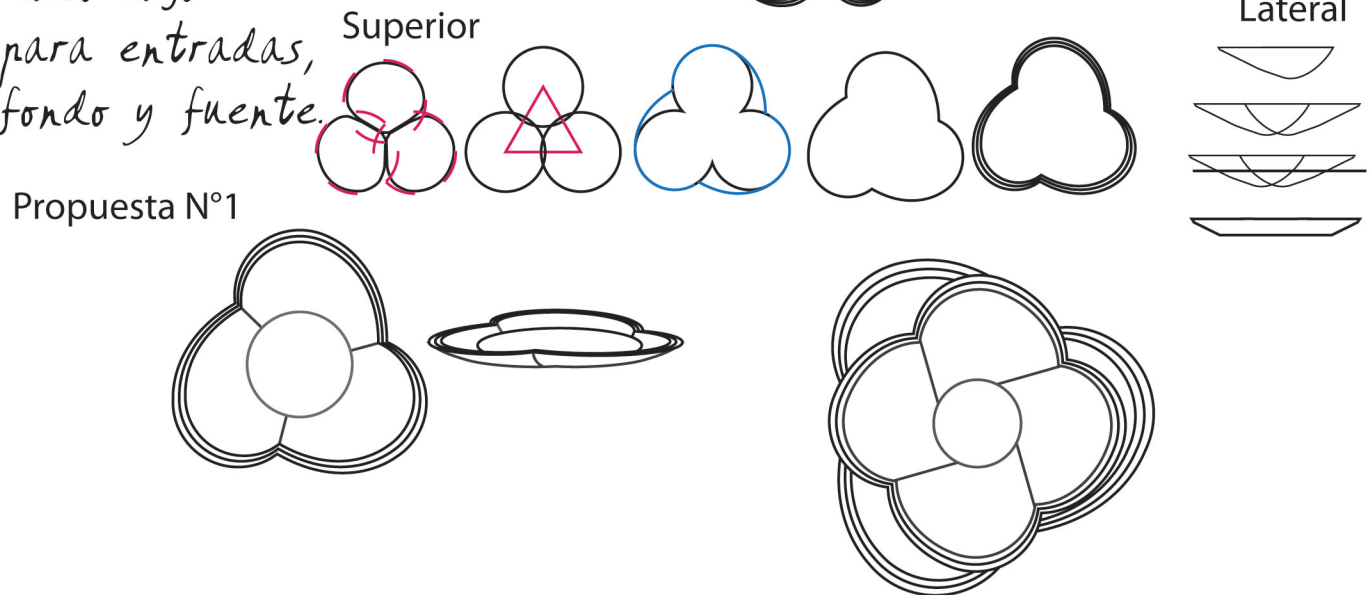
No se llega a una forma final.
se propone continuar trabajando en ella.
Se declaran los productos a elaborar.

Análisis de formas.

*Pocillo pequeño
para salsas*

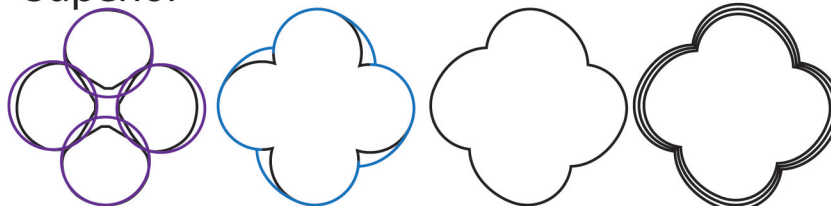


*Plato bajo
para entradas,
fondo y fuente.*

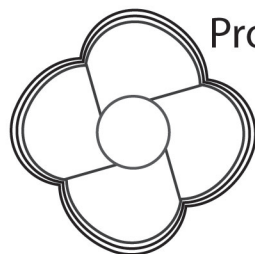


*Pocillo mediano
para ceriche*

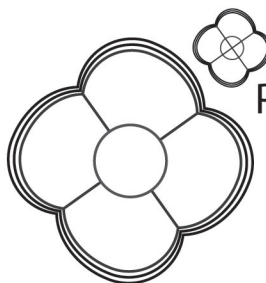
Superior



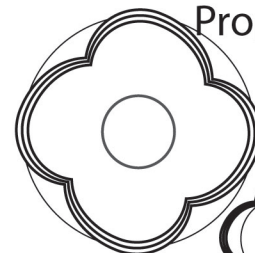
Lateral



Propuesta N°1



Propuesta N°2

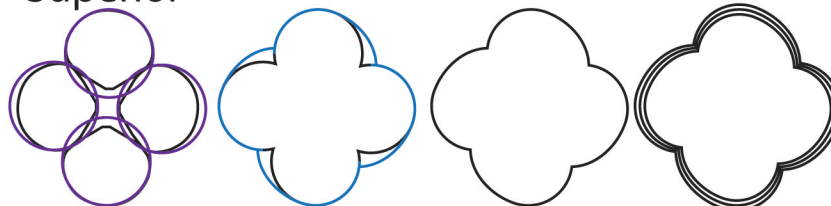


Propuesta N°3

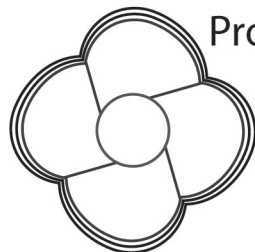


Plato ALto.

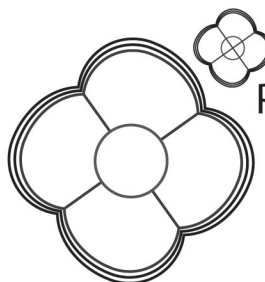
Superior



Lateral



Propuesta N°1



Propuesta N°2



BIBLIOGRAFÍA.

1. AGRUPACIÓN CULTURAL HILA. Fotos
https://www.facebook.com/pages/Agrupaci%C3%B3n-Cultural-Hil%C3%A1/124221561324?sk=photos_albums
(Consulta: El 02 de Febrero de 2013).
2. AGUÍLA, Marfa. Cacharros, Cerámica Utilitaria, Sala de Ventas.
www.facebook.com/taller.lasmanos/photos?collection_token=100000956737857%3A2305272732%3A6 (Consulta: El 02 de Febrero de 2013).
3. AGUILERA, Marcela. Diseño de un sistema de contenedores en cerámica, inspirados en la cultura originaria del Aconcagua. Memoria para optar al Título de Diseñador. Universidad de Valparaíso, Escuela de Diseño, 2010.
4. AGUILERA, Marcela. Calénica Cerámicas. Galería Color Aconcagua - Reflejos de Aconcagua.
www.caletnica.cl/
(Consulta: El 02 de Febrero de 2013).
5. AQUELLO QUE NO VES. Relación entre cultura e identidad.
www.aquelloquenoves.blogspot.com/2007/11/relacin-entre-cultura-e-identidad.html
(Consulta: El 11 de Noviembre de 2009).
6. ARTESANÍAS CHILE, CERÁMICA. Imágenes.
www.artesanum.com/filtros.php?tag_nombre=ceramica¶_m=C0A0T0P207V0R0E0D0
(Consulta: El 02 de Febrero de 2013).
7. CARVAJAL Cruz, Compilado, Revista Redes, Quintero, Chile.
8. CISTERNAS Orellana, Marcela Andrea. (2009). "Quintero, Parámetros para el redescubrimiento de la identidad comunal". Tesina de grado para postular al grado de licenciada en Diseño. Escuela de Diseño. Universidad de Valparaíso.
9. CISTERNAS Orellana, Marcela Andrea. (2009). "Expresando en arcilla, generación de lineamientos para la creación de productos". Investigación Aplicada. Escuela de Diseño. Universidad de Valparaíso.
10. CONSEJO DE MONUMENTOS DE NACIONALES. Tipos de Patrimonio. (2009).
www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm (Consulta: El 17 de Noviembre de 2009).
11. CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES, Gobierno de Chile. (2009). www.consejodelacultura.cl
(Consulta: El 18 de Noviembre de 2009).
12. CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES, Gobierno de Chile. (2013).
www.cultura.gob.cl/
(Consulta: El 10 de abril de 2013).
13. CORFO. Emprendimiento innovador. (2009).
www.corfo.cl/acerca_de_corfo/innova_chile/que_es_el_emprendimiento_innovador
(Consulta: El 02 de Diciembre de 2009).
14. CORFO. Programa de Apoyo al Entorno para el Emprendimiento y la Innovación. (2013).
www.corfo.cl/programas-y-concursos/programas/programa-de--apoyo-al-entorno-para-el-emprendimiento-y-la-innovacion-pae
(Consulta: El 02 de Abril de 2013).
15. CRESPI Vallbona Montserrat y PLANELLS Costa Margarita. 2009 Patrimonio Cultural. Editorial Síntesis. Madrid. España.
16. DICCIONARIO Artístico. (2009).
www.portonartesano.com.ar
(Consulta: el 29 de Noviembre de 2009).
17. DUNAS DE RITOQUE. Dunas de Ritoque, Humedal Mantagua.
www.facebook.com/dunas.deritoque.7/photos_albums
(Consulta: El 06 de Marzo de 2013).
18. FERNANDEZ Patricia, Elaboración, Verdejo Álvaro, Dirección, PLADECO, Quintero, 2007, Chile.
19. FOSIS, Gobierno de Chile. (2013).
www.fosis.cl
(Consulta: El 10 de Noviembre de 2013).
20. FUNDACIÓN CHILE, (2013).
www.fundacionchile.com/
(Consulta: El 15 de Abril de 2013).

21. FUNDACIÓN ARTESANÍAS DE CHILE, (2013). Catálogo Artesanías. www.artesantiasdechile.cl/catalogo-artesantias-chile.php (Consulta: El 02 de Abril de 2013).
22. GUERRERO, Cristian. La greda en la mesa gourmet. Vajilla para la alta gastronomía chilena. Memoria para optar al Título de Diseñador Industrial. Universidad de Chile, 2005.
23. I.MUNICIPALIDAD DE QUINTERO. Fotos. www.facebook.com/municipalidadquintero/photos_albums (Consulta: El 02 de Febrero de 2013).
24. LONCURA BLOG. (2009). www.loncura.cl (Consulta: El 18 de Noviembre de 2009).
25. LOZANO Harcha, Natalia. Diseño de un sistema de alimentación con un rescate patrimonial e identidad nacional. Memoria para optar al Título de Diseñador. Universidad de Valparaíso, Escuela de Diseño, 2007.
26. MILIO Balanzá, Isabel. (2004).Diseño y Comercialización de Productos Turísticos Locales y Regionales. Internacional Thomson Editores Spain Paraninfo, S.A. Madrid, España.
27. MINA Paz, Álvaro. Usuario monografías, Relación lenguaje-identidad y cultura. www.monografias.com (Consulta: El 10 de Noviembre de 2009).
28. MUJER y EMPRENDIMIENTO. (2009). www.paraemprender.cl/content/micro-y-pequena-empresa--40-del-empleo-en-chile-y-un-tercio-es-liderada-por-mujeres (Consulta: El 10 de Noviembre de 2009).
29. MUESTRA ESTADISTICA. Como calcular el tamaño de la muestra. (2009) www.feedbacknetworks.com/.../sol-preguntar-calculer.htm (Consulta: el 15 de Noviembre de 2009).
30. OLIVARES, Nancy. CERAQUI, www.emprendequillota.cl/ - www.quillota.cl/ - boletinartefusion.blogspot.com/ (Consulta: El 02 de Febrero de 2013).
31. QUINTERO WEB. (2013). www.quinteroweb.cl (Consulta: el 15 de Abril de 2013).
32. QUINTERO EN IMAGENES, Fotos. www.facebook.com/pages/Quintero-en-Im%C3%A1genes/117588686454?sk=photos_albums (Consulta: el 15 de Abril de 2013).
33. REAL ACADEMÍA ESPAÑOLA. www.rae.es/rae.html (Consultas varias).
34. RIQUELME, Patricio. www.quillota.cl/ - boletinartefusion.blogspot.com/search/label/Patricio%20Riquelme%20Tapia (Consulta: El 02 de Febrero de 2013).
35. SAVRANSKI, La cultura y sus funciones, extraído de Monografía. www.monografias.com. (Consulta: El 1 de Diciembre de 2009).
36. SCHELL, Fleur. Mi biografía. (2009). <http://www.fleurschell.com/bio.php> (Consulta: el 21 de Noviembre de 2009).
37. SERCOTEC, Gobierno de Chile. (2013). <http://www.sercotec.cl/Programas/CapitalSemillaEmprendimientoL%C3%ADnea1.aspx> (Consulta: El 17 de Abril de 2013).
38. SYLLEROS, Álvaro. Profesor Escuela de Diseño Pontificia Universidad Católica. (2009) <http://mujerinnovacion.bligoo.com/content/view/493923/DISENO-E-INTERACCION-IDENTITARIA.html> (Consulta: El 15 de Noviembre de 2009).
39. UNESCO. (2009.)http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35028&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html (Consulta: El 09 de Noviembre de 2009).
40. UNESCO. (2009) <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00002> (Consulta: El 10 de Noviembre de 2009).