

ACHWÉN MAWÉ

Experiencia Gastronómica Multisensorial





ACHWÉN MAWÉ

Recuperación cultural Muisca a través de la
deconstrucción del ajiaco tradicional para la
creación de una
experiencia gastronómica.

Camilo Andrés Rey Sastoque
DISEÑO INDUSTRIAL
crey08@uan.edu.co

Tutor: Ricardo Andrés Falchi Maz
ricardofalchi@uan.edu.co

Universidad Antonio
Nariño Bogotá D.C.
2021

TABLA DE CONTENIDO

- 1. RESUMEN**
- 2. MÉTODO GENERAL**
 - 2.1. Justificación**
 - 2.2. Objetivos**
 - 2.2.1. Objetivo General**
 - 2.2.2. Objetivos Específicos**
 - 2.3. Marco Teórico**
 - 2.3.1. Ajiaco**
 - 2.3.2. Historia**
 - 2.3.3. Significado Muisca**
 - 2.3.4. Gastronomía**
 - 2.3.5. Gastronomía Muisca**
 - 2.3.5.1. Técnicas y Preparaciones**
 - 2.3.5.2. Utensilios y Elementos**
 - 2.3.6. Gastronomía Contemporánea**
 - 2.3.6.1. Ferran Adrià**
 - 2.3.7. Food Design**
 - 2.3.7.1. ¿Qué es Food Design?**
 - 2.3.7.2. ¿Qué lo compone?**
 - 2.3.7.3. Eating Design**
 - 2.3.8. Diseño de Experiencias**
 - 2.3.9. Experiencias gastronómicas y diseño**
 - 2.3.10. La percepción, los sentidos y el diseño**
- 3. DESARROLLO DEL PROYECTO**
 - 3.1. Objetivo 1: Plantear una experiencia gastronómica**
 - 3.2. Objetivo 2: Desarrollar los medios de interacción**
 - 3.3. Objetivo 3: Ejecutar un modelo de comprobación**
- 4. CONCLUSIONES**

5. RECOMENDACIONES

6. REFERENCIAS

7. TERMINOLOGÍA BÁSICA

8. ANEXOS

8.1. Sensorial

8.2. Planos técnicos

8.3. Guía de la experiencia y Recetario del menú

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Copa con decoración pintada. **Figura 2.** Jarra antropomorfa.

Figura 3. Totumo.

Figura 4. Platos de elBulli.

Figura 5: Tipos de Espumas.

Figura 6: Categorías del Food Design.

Figura 7: Diagrama: Dimensiones de la experiencia. **Figura 8:** Fotografía: Glow-In-The-Dark Cornetto.

Figura 9: Bebidas para el estudio. Does the type of receptacle influence the crossmodal association between colour and flavour?.

Figura 10: Evaluación de variables. A taste of Kandinsky. **Figura 11:** Plato 1: Creación.

Figura 12: Plato 2: Gente.

Figura 13: Plato 3: Espíritu.

Figura 14: Creación (Principio). **Figura 15:** Gente (Palto Fuerte).

Figura 16: Espíritu

(Postre).

Figura 17: Diseño de la experiencia 1. **Figura 18:** Diseño de la experiencia 2. **Figura 19:** Diseño de la experiencia 2.1. **Figura 20:** Diseño de la experiencia 3. **Figura 21:** Mapa mental de la experiencia.

Figura 22: Concepto de la experiencia. **Figura 23:** Ajiaco tradicional (Exp. 1).

Figura 24: Creación (Exp. 1).

Figura 25: Gente (Exp. 1).

Figura 26: Postre (Exp. 1).

Figura 27: Esquematización de recorrido. **Figura 28:** Panel Visual: Creación.

Figura 29: Panel Visual: Gente. **Figura 30:** Panel Visual: Espíritu.

Figura 31: Bocetos mobiliario: Creación. **Figura 32:** Bocetos mobiliario: Gente.

Figura 33: Bocetos mobiliario: Espíritu. **Figura 34:** Storyboard de la experiencia. **Figura 35:** Vajilla para el principio.

Figura 36: Cubierto para el plato principal. **Figura 37:** Cubierto para el postre.

Figura 38: Bocetos medios de interacción. **Figura 39:** Boceto 3D – Cubierto 1.

Figura 40: Boceto 3D – Cubierto 2. **Figura 41:** Boceto 3D – Cubierto 3. **Figura 42:** Boceto Mesa 1.

Figura 43: Render: Mesa 1.

Figura 44: Render: Mesa 2.

Figura 45: Uso Mesa 2.

Figura 46: Render: Recipiente para aceite. **Figura 47:** Mesa 2.

Figura 48: Recipiente para aceite.

Figura 49: Mesa 2 modificada.

Figura 50: Mesa 2 modificada – Ubicación de comensales. **Figura 51:** Comprobación Exp. 1 - 1.

Figura 52: Comprobación Exp. 1 – 1.1.

Figura 53: Comprobación Exp. 1 - 2.

Figura 54: Comprobación Exp. 1 - 3.

- Figura 55:** Comprobación Exp. 2 - 1.
Figura 56: Comprobación Exp. 2 - 2.
Figura 57: Comprobación Exp. 2 - 3.
Figura 58: Elementos a usar 1.
Figura 59: Elementos a usar 2.
Figura 60: Elementos a usar 3.
Figura 61: Elementos a usar 4.
Figura 62: Comprobación Mesa - 1.
Figura 63: Comprobación Mesa – 2.
Figura 63: Comprobación Mesa – 2.
Figura 64: Alimento para el guardián de la tierra. **Figura 65:** Semillas de felicidad y vitalidad.
Figura 66: Bebida de uchuva, papaya, mango y jengibre. **Figura 67:** Recipiente.
Figura 68: Gente.
Figura 69: Espíritu.

LISTA DE TABLAS

- Tabla 1.** Ingredientes del Ajiaco Muisca. **Tabla 2.** Principales preparaciones Muiscas.
Tabla 3. Técnicas gastronómicas de Ferran Adrià. **Tabla 4:** Concepto del menú.

LISTA DE TABLAS

- Gráfica 1.** Recibimiento del Principio.
Gráfica 2. Recibimiento del Plato

Fuente. Gráfica 3. Recibimiento del Postre.



► RESUMEN

Achwén Mawé, es una experiencia gastronómica multisensorial que parte de la idea de resignificar un plato histórico, como lo es el ajiaco, usando las herramientas del diseño industrial para proponer una experiencia que muestre costumbres de nuestra cultura ancestral y darla a conocer. De este modo, el proyecto comienza por deconstruir el ajiaco tradicional Muisca, teniendo en cuenta sus significados, historia y costumbres, para la creación de la experiencia. Enmarcado en una metodología de ejecución

no lineal, paralela y sin seguir ningún

modelo preexistente, esta se compone de tres elementos principales: Investigación, Exploración/Diseño y Comprobación. Construido desde el diseño de alimentación propuesto en el Food Design de Francesca Zampollo, el proyecto diseña en paralelo el menú, la experiencia

y los aspectos alrededor de esta. La propuesta realizada, logra transmitir nociones, costumbres y resignificar ingredientes, además de ser una experiencia memorable para los comensales, comprobando así su efectividad y replicabilidad.

Palabras Clave: Experiencia gastronómica, Food Design, Diseño Industrial, Ajiaco Muisca.

▶ JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Más allá de ser una necesidad básica del ser humano, el comer representa algo más allá de una actividad netamente creada para subsistir. Históricamente el comer ha representado un momento de contacto y conexión humana, es así como esta actividad actúa como un reflejo de costumbres, comportamientos, rituales y fenómenos del contexto en el que se desarrolló. Como nos menciona Ramiro Delgado (2001) “La comida es un amplio espacio de significados amarrados a nuestra historia social, el cual es un excelente terreno para hablar de diversidad cultural y de contemporaneidad”, la comida nos relata la codificación e historia de los alimentos que convergen en un plato, que han sido transformados socialmente a través de los años.

La mayor parte del tiempo, la

comida no se ve como un elemento importante para la historia o incluso para la sociedad, pero esta tiene mucho para contarnos en un plato e incluso en una simple cucharada. Con la globalización del mundo, hemos dejado de ver la importancia de nuestros alimentos y

comenzamos a valorar más el producto extranjero, e incluso, la gastronomía misma ha empezado a entremezclarse con gastronomías ajenas. Y aunque esto, podría en principio ser algo negativo, también ha permitido experimentar y encontrar nuevos sabores y métodos de cocina que no eran conocidos antes de este “boom” cultural. Esta globalización ha creado una demanda de experiencias que ha producido una diversificación en el mercado gastronómico. Ahora las personas quieren vivir nuevas experiencias, probar y conocer diferentes posturas, quieren ver al mundo desde otras perspectivas, y la gastronomía juega un papel muy importante en esta búsqueda. El turismo gastronómico, toma una gran importancia en el turismo de un país, según la OMT (Organización Mundial del Turismo), la gastronomía representa cerca de un 30% de los ingresos económicos de un destino. Por otro lado, Eventbrite (2013) expresa que el 78% de los “millennials” preferiría gastar dinero en una experiencia, como un restaurante, un concierto u otra

actividad, en comparación con un elemento tangible en una tienda,

además del hecho que el 55% de ellos gasta más en experiencias y eventos en vivo que cualquier otro consumible.

Este proyecto desde la exploración fáctica y soportado en una investigación rigurosa, pretende potenciar al Ajiaco como un alimento con conocimiento cultural, gastronómico, histórico y regional. Además de crear una con-

ciencia o formas de pensamiento a la hora de comer el alimento en sí, mediante una perspectiva diferente de “vivir la comida”. Por lo tanto, el proyecto busca explorar nuevas formas de interactuar con los alimentos, de forma que pudiera abrir paso a nuevas interpretaciones desde el diseño industrial y la gastronomía como puentes entre cultura, sensaciones y emociones humanas.

▶ OBJETIVO

GENERAL

Proponer una experiencia de consumo novedosa para el ajiaco tradicional Muisca y los platos resultantes de la deconstrucción de sus ingredientes y significados, de manera que genere

conocimiento cultural y abra paso a este tipo de productos al mercado de las experiencias gastronómicas contemporáneas.

▶ OBJETIVOS

ESPECÍFICOS

1. Plantear una experiencia gastronómica que permita comunicar nociones, costumbres y/o significados

Muiscas a través de la comida.

2. Desarrollar los medios de interacción con el alimento,

para explorar nuevas formas de potenciar la estimulación sensorial de los comensales.

3. Ejecutar un modelo de comprobación y evaluación, que determine la efectividad y replicabilidad de la experiencia planteada en contextos gastronómicos actuales, en pro de hacer una recuperación cultural.

▶MARCO

TEÓRICO

▶Ajiaco

Como objeto de estudio y base del proyecto, este plato insignia de la gastronomía colombiana, es uno de los primeros que se vienen a la mente al mencionar platos típicos, sin embargo, este alimento conlleva una historia que se remonta a la época prehispánica. Gracias a la documentación de Oscar Martínez (2013), sabemos que,

cundiboyacense, fue que el ajiaco (como lo conocemos en la actualidad), fue posible. La tradicional sopa de los nativos, compuesta principalmente por papa, cebolla y maíz, incorporó ingredientes del viejo continente

▶Historia

Antes de la llegada de los españoles al continente, los nativos de la región solían tener una dieta basada en la caza y la agricultura (Gabriel, 2020). La llegada de estos europeos, junto al hierro, las telas, la religión, los animales domesticados, el arroz y una variedad de frutas, entre otros, incluyendo sus formas de alimentación, representaron un hito en la cultura gastronómica de la región. Gracias a que las gallinas traídas hacia el año 1537, se lograran adaptar al clima templado del altiplano

para la Comunidad Muisca de Bacatá, el ajiaco ancestral previo a “la llegada de los blancos”, era una sopa elaborada con papas del territorio, sin carnes, con arracacha, maíz, guascas y quinua, que está dotada de un significado cosmogónico en la cultura muisca / chibcha.

alcaparras en su preparación, además del ya infaltable acompañamiento del arroz y el agua- cate (Salamanca, 2015).

como el pollo, la crema y las alcaparras (Loaiza, 2018). Fue en el siglo XIX, donde se posicionó como plato para “ocasiones especiales”, debido al elevado costo del pollo. Así mismo, el ajiaco fue un plato ideal para la iglesia durante los periodos de festividades religiosas tales como el Corpus Christi y la fiesta de Navidad, puesto que el consumo de carnes rojas era mal visto y el pescado no era popular en la zona debido a lo fácil que se pudría esta carne. Para los años sesenta y sin mucha información al respecto, las recetas ya habían incorporado el pollo, la crema y las

El ajiaco, tal y como lo conocemos en la actualidad, ha perdido e incluido varios elementos de su preparación a lo largo de los años. Por poner un ejemplo, antiguamente el ajiaco solía acompañarse con algún postre como dulce de mora, brevas con arequipe, arroz en leche o helado de curuba, e incluso en algunas ocasiones con un pan embadurnado de mantequilla, esto cuando el plato comenzó a unificar todas las clases sociales, a principios del siglo XX (Salamanca, 2015).

► Significado Muisca

Antes de hablar del significado del Ajiaco para la cultura Muisca, es preciso conocer su versión de la creación del mundo. Según la tradición oral de la creación de la humanidad muisca, Padre-Madre Gran Espíritu enviaron a su hijo Chiminigagua por el cosmos a elegir un lugar, con semillas, la cona y el asa. Este, entre todo el cosmos, elige este sistema solar para ordenar la creación y entre todos los planetas a Hizca Gaia (La Tierra) como su

territorio y lugar de siembra, donde plantaría sus semillas: Semillas de quinua, de aba (maíz), de gente árbol, gente piedra, gente mar, gente río, gente montaña, gente llanura y gente-gente. Siendo Bachué e Iguaque las primeras semillas gente-gente, y quienes darían origen a la comunidad muisca. (Martínez, 2013).

De igual manera, la forma en el que esta sopa es servida, ha cambiado a través del tiempo. Según Holton en un viaje de 1850, el ajiaco se tomaba con una cuchara de madera y se servía en totumas hechas del calabazo (citado por Restrepo, C., 2007). Ahora, este alimento es consumido normalmente en vasijas de barro con su acompañamiento (arroz y aguacate) en un recipiente aparte, que normalmente es un plato cerámico.

En la cultura muisca, los sacerdotes Chicuys son quienes se encargan de establecer el orden, las ordenanzas, usos y costumbres, aparte de custodiar la palabra ancestral, guiar las siembras, cosechas y demás actividades relacionadas al desarrollo. Por otro lado, se encuentran los Tybas, hombres guardianes de la tierra, quienes cuando acompañan a los Chicuys se convierten en Niquityba (Martínez, 2013). Una vez mencionado esto, y según el texto de Martínez, las Abuelas Mayores deciden alimentar a estos guardianes y

sabedores con alimentos que tengan la fuerza del sol y el territorio concentradas en sí mismos, y para esto utilizan alimentos específicos (para conformar el Ajiaco o “Alimento para el guardián de la tierra”) [Tabla 1].

Yomi (Papa criolla)	Arracaha	Aba (Maíz)	Guasca	Cubio	Quinua	Turma (Papa de año)
Papa que conserva la puesta del sol dentro de ella.	Alimento de fuego que sacado de la tierra da fuerza al varón.	Representa la fuerza que une la vitalidad entre el cosmos y la Hizca Guaia. Significa "la fuerza de Dios".	Da aroma, fuerza y vitalidad. Significa el hijo del rayo (el rayo de Chiminigagua para sostener al guerrero solar).	Fortalece la palabra del guerrero solar y nutre la voz de oro de los Muisca.	Representa las lágrimas de felicidad del Padre por la creación. Son los rayos del sol.	Representa las semillas entregadas a Chiminigagua.

Tabla 1: Ingredientes del Ajiaco Muisca (Martínez, 2013). Elaboración propia.



ancestral era un alimento que no llevaba carnes, y la sal para este plato se obtenía de plantas nativas. Era una comida destinada para una

►Gastronomía

La gastronomía de un lugar está estrechamente relacionada con el mismo, esta actúa como un reflejo de la cultura. Al fin y al cabo, los alimentos al igual que un libro, nos ayudan a conservar la historia e identidad de un contexto

Las bases de la alimentación muisca se encontraban en el consumo de maíz, diversos tubérculos y carnes, la utilización de ajíes como condimento, además de bebidas fermentadas de maíz, piña o yuca y aguas de fruta.

nutrición física y espiritual de los guardianes de la tierra y los sabedores de esta cultura. Entendiendo su etimología como Aji: guardían; Co: de la tierra, que en conjunto forman Ajiaco: Alimento para el guardián de la tierra.

y sus habitantes, a través de su esencia. De este modo, es preciso repasar sobre la gastronomía muisca y la contemporánea para lograr la convergencia entre ambos contextos disonantes en el tiempo.

Esta cultura daba gran importancia a la comida fresca y los sabores, característica organoléptica de sus platos que potenciaban con el uso de picante o hierbas (Rojas, 2012, como se citó en Enríquez, 2017).

► Técnicas y Preparaciones

Las preparaciones Muiscas principales consistían en Caldos y sopas, asados, sudados y bebidas fermentadas [Tabla 1] (Beltrán y Hurtado, 2014, como se citó en Enríquez, 2017).

Para la cocción de los alimentos, utilizaban diversos métodos y recipientes como: Tostado en tiestos, cocción en ollas, asado en brasas y ahumados en barbacoa. Además de usar los ahumados y procesos de salado, así como la fermentación de bebidas para la conservación de sus alimentos (Rojas, 2012, como se citó en Enríquez, 2017).

Tabla 2: Principales preparaciones Muiscas. (Beltrán y Hurtado, 2014, como se citó en Enríquez, 2017). Elaboración propia.

► Utensilios y Elementos

Patiño (2012) clasifica los utensilios empleados por los Muiscas en tres grupos: Los de Origen mineral como las piedras que utilizaban para hacer el fogón, las ollas, las múcuras [ver Figura 2] y los vasos para Chicha. Los de

Origen vegetal como recipientes y agitadores hechos de tallos o leños, bateas y tarros de guadua y yarumo, hojas para hacer sopladores para el fogón, vasijas



hechas de totumo, calabazas o cocos, coladores y canastos hechos de fibra, y cuchillos de cañabrava y guadua. Y los de Origen animal como las cucharas de hueso, las bolsas de cuero, los picos de ave, entre otros.

De igual manera, los Muisca utilizaban la piedra, el mortero y las manos para moler granos y semillas, y el uso

de calabazos como vasijas para almacenar líquidos, así como el totumo [ver Figura 3] como vasija

ideal para servir la chicha (Rojas, 2012, como se citó en Enríquez, 2017).



	C a l d o s y S o p a s	Se agregaban los ingredientes en agua con sal y hierbas. Usando masa de maíz para espesar.
	A s a d o s	Principalmente utilizado para carnes. Cocción a la brasa o en barbacoa.
	S u d a d o s	Cocción en agua con sal de tubérculos y carnes, tapando el recipiente (al vapor).
	B e b i d a s	Chicha con base de maíz / utilización de tubérculos y frutas para hacer variación de sabores. Se endulzaba con panela dependiendo de la ocasión.



Figura 1: Copa con decoración pintada. (Museo del Oro, Bogotá, Colombia).



Figura 2: Jarra antropomorfa. (Museo del Oro, Bogotá, Colombia).

Figura 3: Totumo. (Festival Nacional del Totumo este fin de semana en Boyacá, 2019).

►Gastronomía Contemporánea

La Revolución francesa marcó un hito en la historia de la gastronomía europea, esta permitió que la gastronomía se extendiera por los diferentes estamentos sociales. Con la revolución surgieron los restaurantes, se extendió el uso de la conserva de alimentos (procesos que se favorecieron gracias a la Revolución industrial años atrás), proliferó la literatura gastronómica a modo de textos de investigación y divulgación, apareció la crítica gastronómica y publicaciones como la Guía Michelin. Más adelante, en el siglo XX con la importancia que toman los

alimentos conservados, el auge de la comida rápida y la llegada del horno microondas, llegó una preocupación por alimentos sanos y equili-

brados, que favoreció la aparición de productos “nutricionales”. Cabe mencionar que la revalorización de las cocinas regionales, favorecidas por los avances en materia de transporte y el incremento del turismo, dio paso a la Nouvelle cuisine, movimiento que busca reunir la tradición y sencillez, con los nuevos adelantos de la época en pro de innovar y experimentar (Fernández, 1988).

► Ferran Adrià

Con la llegada de la Nouvelle cuisine, aparecieron cocineros de gran relevancia influenciados por este movimiento, como lo son Heston Blumenthal y Ferran Adrià, siendo estos los chefs más influyentes en la actualidad. Adrià es un chef español considerado un artista de la cocina y uno de los personajes más

innovadores del mundo (según la revista Time en su publicación del año 2004) y copropietario de elBulli hasta el 2011, restaurante reconocido internacionalmente por su labor gastronómica y considerado el mejor restaurante del mundo en cinco años diferentes.



Figura 4: Platos de elBulli. (Catálogo General elBulli 1983-2011, n.d.).

La principal influencia en los platos de Adrià era la cocina tradicional francesa, siendo durante la segunda mitad de la década de los 80 que comienza sus experimentos basados en el uso de ingredientes frescos, adaptándolos a la cocina clásica mediterránea. Su

filosofía es otorgar contrastes inesperados de sabores, texturas y temperaturas para provocar sorpresa y buen sabor (Gutierrez, 2012).

Las exploraciones de Ferran terminaron en la introducción de nuevas

técnicas gastronómicas que marcaron un punto de inflexión en la cocina contemporánea [ver Tabla 3]. Además de estas técnicas, la cocina de Adrià se destaca por su minimalismo en la presentación, las vajillas y menajes innovadoras, así como la ruptura de principios básicos de la cocina, como incorporar platos salados fríos o postres con elementos exclusivos de platos salados (Gutiérrez, 2012).

	Decoración	Consistente en aislar los diversos ingredientes de un plato, generalmente típico, y reconstruirlo de manera inusual, de tal modo que el aspecto y textura sean completamente diferentes mientras que el sabor permanece inalterado. ^a Incorporando este concepto desde el mundo del arte. ^b
	Espumas	Ideadas en conjunto con su hermano Albert, son un tipo de emulsiones donde la fase dispersa es un gas, mientras que la fase continua es el líquido del producto que dará nombre a la espuma. Su consistencia depende de diversos factores [ver Figura 5]. ^c
	Esféricación	Técnica que hace uso de alginatos para formar pequeñas esferas de centro líquido. ^d
	Ejemplo de Nitrógeno líquido	Proceso que permite acelerar la cocción para eliminar los procesos bacterianos y reducir las pérdidas de propiedades organolépticas. Utilizado para técnicas como la cocción en frío o la fabricación de helados. ^e

Tabla 3: Técnicas gastronómicas de Ferran Adrià. Elaboración propia.

a (Seminario Magistral: Ferran Adrià - El cocinero más innovador de nuestros tiempos, n.d.).

b (Gutierrez, 2012).

c (Ciencia en la cocina a lo Ferrán Adrià: las espumas y aires comestibles, 2017).

d (Gutierrez, 2012).

e (L, 2018).



Figura 5: Tipos de Espumas.

(Ciencia en la cocina a lo Ferrán Adriá: las espumas y aires comestibles, 2017).

► Food Design

La razón por la cual el proyecto se desarrolla desde el Food Design, es gracias a que este movimiento propicia una flexibilidad y divergencia con

respecto a cómo se resuelven tradicionalmente proyectos relacionados a la alimentación abordados desde el diseño. Pero, ¿qué es el Food Design?

► ¿Qué es Food Design?

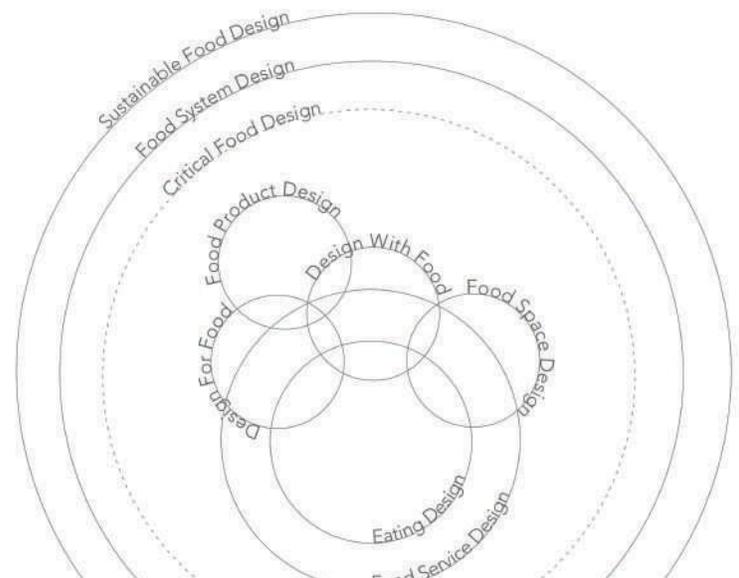
Carlos Juárez (2020), basándose en el manifiesto de 2002 presentado por la Associazione per il Disegno Industriale, define al Food Design como un tipo de diseño que “innova productos, servicios y/o experiencias relacionadas con los alimentos,

► ¿Qué lo compone?

Francesca Zampollo (2016) propone que el Diseño de alimentos involucra varias categorías que se cruzan, fusionan y complementan entre sí e influyen en el Diseño de alimentos [Figura 6].

► Eating Design

Con el objetivo de diseñar una experiencia gastronómica, el proyecto se basa en la categoría “Eating design” o Diseño de alimentación, que, según la definición de Zampollo (2016) es una categoría que implica el diseño para toda una situación alimenticia. Esta es aplicada normalmente para situaciones más puntuales



dotándolos de nuevos significado cognitivos, emocionales y sensoriales que retan los actuales patrones alimenticios, sin perder de vista sus beneficios nutritivos, sociales y/o culturales” (Juárez, 2020).

Figura 6: Categorías del Food Design. (Zampollo, 2016).

que ocurren una sola vez (Eventos gastronómicos), y teniendo en cuenta la gráfica [ver Figura 6], esta se entrelaza con Design for Food, Design with Food y Food space design. Es decir, un proyecto abarca-

do desde el Eatign Design requerirá el diseño del recipiente o menaje en el que se sirva el alimento, el diseño de la comida en sí y según el caso (si este lo amerita) el diseño del espacio temporal para cocinar.

►Diseño de Experiencias

Este tipo de diseño está estrechamente relacionado con las emociones y el significado impreso en el diseño de un producto y/o servicio. Para Nathan Shedroff el significado es solo una dimensión de la experiencia, y el cons-

truir emociones es solo uno de varios elementos a tener en cuenta a la hora de diseñar, más allá de pensar intuitivamente el color, la disposición, las formas, texturas y demás [Figura 7].

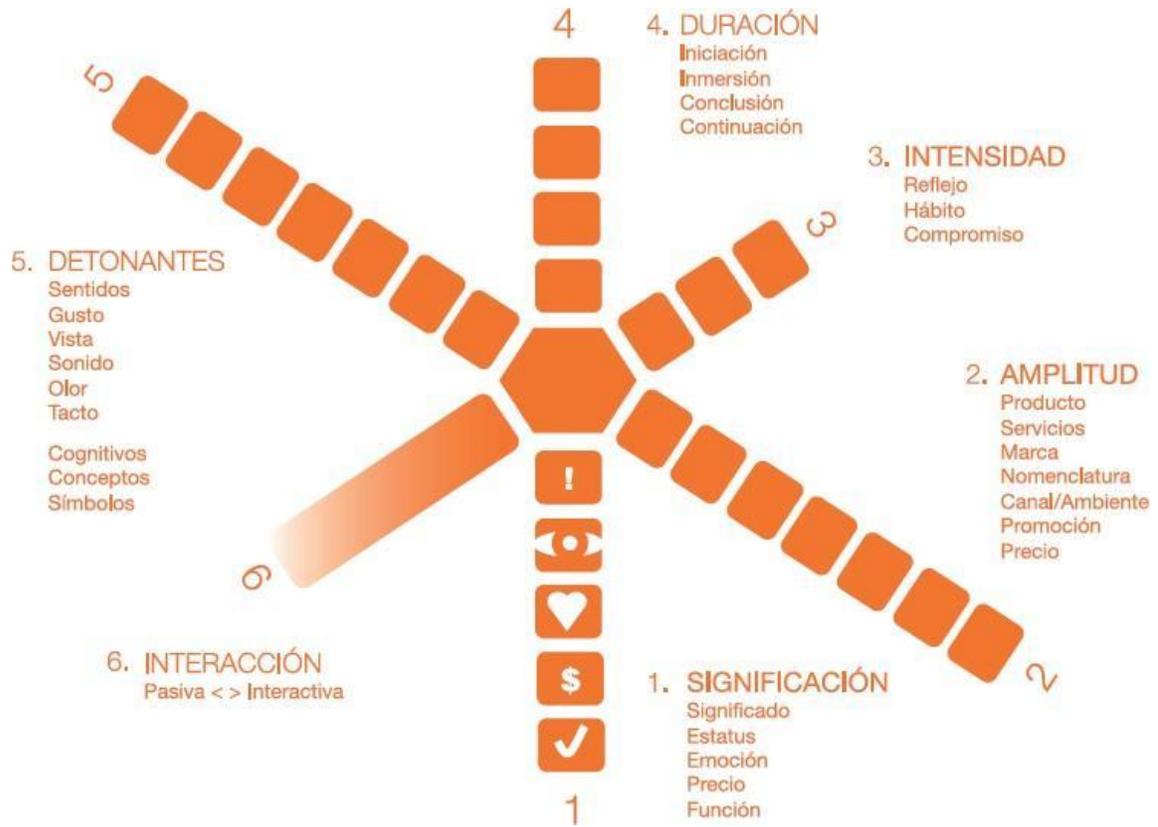


Figura 7: Diagrama: Dimensiones de la experiencia. (Revista FAZ, 2008).

Marc Hassenzahl (2010), por otro lado, compara su experiencia en el restaurante Luzine del chef belga Joeren Meus, como “un episodio, una parte del tiempo que pasé y que voy a recordar. Eran imágenes y sonidos, sentimientos y pensamientos, motivos y acciones, todos estrechamente entrelazados y almacenados en la memoria, etiquetados, revividos y comunicados a los demás.”, asimismo, Hassenzahl agrega que experimentar

es una corriente de sentimientos y pensamientos que se tienen mientras se está consiente, acerca del estado actual de las cosas. De esta manera, la experiencia funge como una serie de elementos relacionados a un producto o servicio, que a través de los sentidos y los significados que transmite, crean una vivencia memorable para el sujeto que la experimenta.

► Experiencias Gastronómicas y Diseño

Pablo Serrano (2012), tomando las ideas expuestas de Fulvio Carmagnola en Luoghi della qualità, propone ver una experiencia gastronómica como una vivencia estética, siendo esta “cotidiana, necesaria y natural”, ya que el acto de comer implica de por sí un conjunto de elementos sensoriales, emocionales e intelectuales, en donde el comensal hace su juicio sobre su experiencia sensorial percibida.

Bompas & Parr, en *Glow in the Dark Cornetto* (2013), por otro lado, exponen que los proyectos deben desembocar en un intento de “liberar la comida”, que conlleve a experimentaciones

interdisciplinarias e interculturales, para que la comida trascienda su carácter actual y tenga la posibilidad de crear intersecciones con diversos campos del hacer y saber humanos (Experimenta, 2015).



Figura 8: Fotografía: *Glow-In-The-Dark Cornetto*. (Bompas & Parr, 2013).

Es así como el diseño de experiencias juega un papel importante en los roles de la comida y el diseño en conjunto, en cuanto a la interacción e intercambio experiencial entre usuario-producto, en este caso, el alimento. Según Mireia Durà Castany (2017), durante una experiencia alimenticia, influyen varios de los sentidos, así como el entorno, el estado de ánimo e incluso ciertos cuadros fisiológicos del sujeto, que en conjunto afectan la manera en que percibimos un alimento. Mientras para Susana Fiszman (2010) “El concepto holístico «la experiencia como un todo» es lo que realmente importa

cuando se bebe, se come o cuando se cocina”, la percepción de ciertos elementos del alimento influye en como este es detectado por las personas. Es decir, el olor o el color de un alimento puede cambiar la percepción del sabor del mismo. En el estudio de Fiszman, se detecta que la implementación de algunos componentes como por ejemplo la sacarosa (que disminuye la percepción del ácido y amargo, mientras a su vez acentúa su dulzura en el olor y sabor del zumo de frutas), puede cambiar por completo el cómo se “interpreta” o se percibe un alimento.

La Percepción, los Sentidos y el Diseño

Michel et al. (2014) y Wan et al. (2014) en sus investigaciones, dan a entender que la percepción y apreciación de los sabores en la comida, implica una experiencia multisensorial, donde cada uno de los



sentidos, el subconsciente y una variedad de factores (como la presencia de otras personas, el entorno, los cubiertos e incluso la vajilla donde se come) otorga información sobre la misma y crea la experiencia general del comensal.

Sin embargo, los autores identifican influencias en el

Figura 9: Bebidas para el estudio.

Does the type of receptacle influence the crossmodal association between colour and flavour? (Wan et al, 2014).

sabor percibido del alimento en relación al color, la forma y el material [Figura 9] y la aceptación del mismo en relación a el diseño de comunicación visual, así como el orden y su presentación [Figura 10]. De esta manera y comprendiendo al diseño como un puente cultural, en materia de Food Design, el diseñador

debería tener presente el discurso estético que se presenta al consumidor, y este a su vez, debe tener en cuenta todos los estímulos sensoriales que el acto de comer conlleva, para lograr realizar una experiencia donde la interacción usuario-producto sea la más idónea para el contexto en el que se aplique.

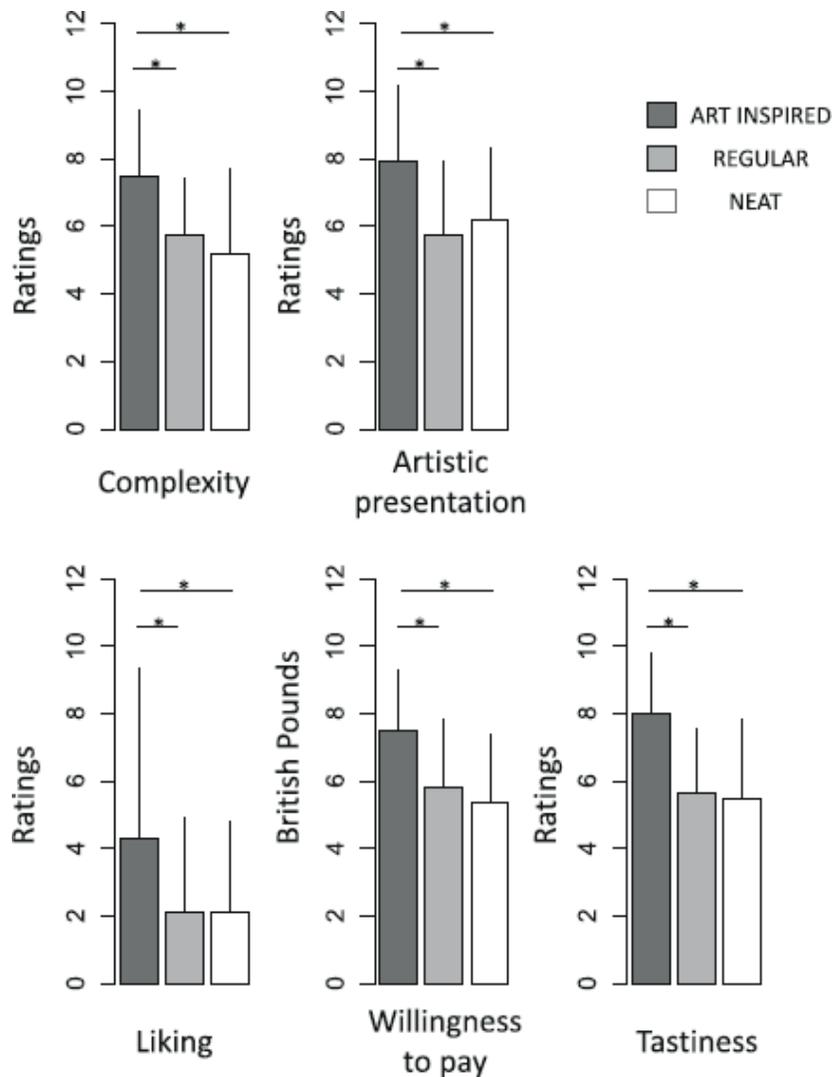


Figura 10: Evaluación de variables.
A taste of Kandinsky. (Michel et al, 2014).

NOTA: Los gráficos de barras muestran los valores medios y las desviaciones estándar de las calificaciones para cada una de las variables que mostraron un efecto estadísticamente significativo de la presentación: Complejidad, Presentación artística, Agrado, Disposición a pagar y Sabor.

▶ OBJETIVO 1

Plantear una experiencia gastronómica

Teniendo en cuenta el significado Muisca de cada uno de los ingredientes [expuestos en Tabla 1], se crea un concepto inicial. Cada ingrediente se distribuye en uno de los momentos pre-

sentes en un menú, es decir: principio, plato fuerte y postre. Una vez clasificados, se busca la forma complementar el concepto y equilibrar los sabores con nuevos ingredientes [Tabla 4].

Principio	Plato Fuerte	Postre
<ol style="list-style-type: none"> 1. Papa de año - Semillas entregadas. 2. Quinoa - Lágrimas de la creación. 3. Maíz - Vitalidad entre el cosmos y la tierra. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arracacha - Alimento que da fuerza. 2. Cubio - Fortalece y nutre la voz. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Papa criolla - Conserva la puesta del sol. - Plato final del menú. 2. Cubio - Fuerza y Vitalidad. - Fortaleza que brinda Chiminigagua.

n g r e d i e n t e s C o m p l e m e n t a r i o s		1. Pollo - Representando la llegada de europeos al territorio. 2. Aguacate - Ingrediente incorporado por los españoles.	1. Menta - Representando el espíritu Muisca.
--	--	--	---

Creación	Gente	Espíritu
Representa la creación de la Hizca Guaia y de la cultura Muisca.	Representa a los Muisca y la llegada de los españoles a América.	Representa las creencias y espíritu Muisca, así como el final de la experiencia.

Tabla 4: Concepto del menú. Elaboración propia.

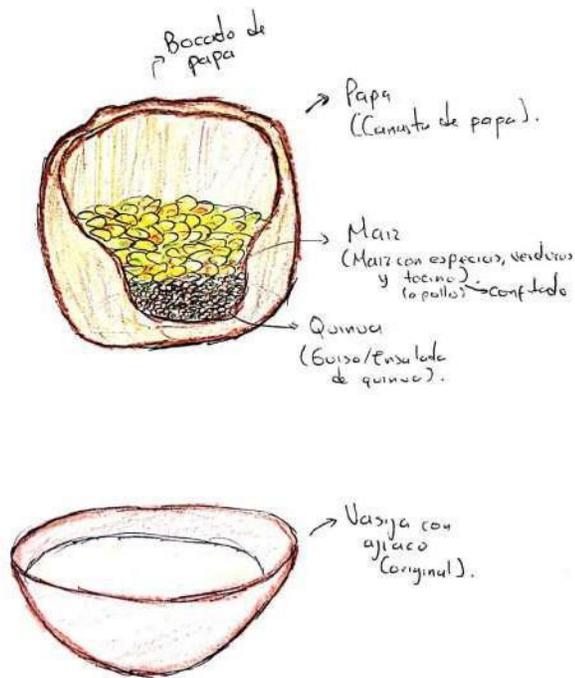


Figura 11: Plato 1: Creación. Elaboración propia.

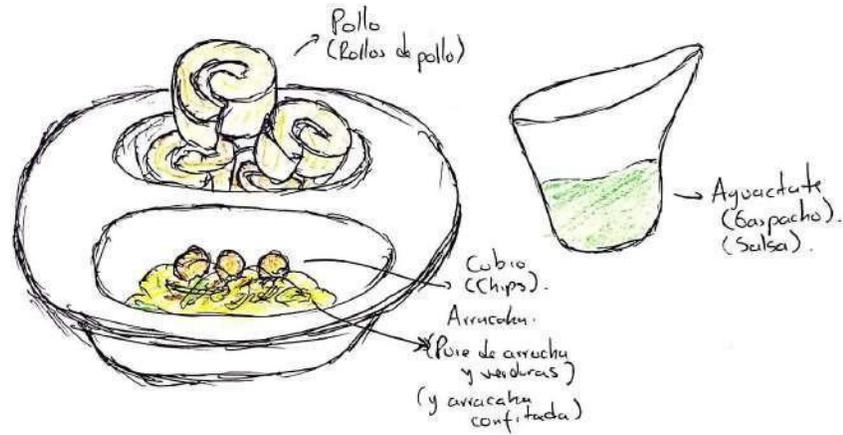


Figura 12: Plato 2: Gente. Elaboración propia.

Con el concepto del menú realizado y los ingredientes seleccionados, se procede a diseñar los platos, para esto, se investigan y evalúan posibles preparaciones de los alimentos, que permitan compaginar los ingredientes entre sí. Adicional, se piensa en iniciar la experiencia con una degustación del ajíaco tradicional Muisca [Figuras 11, 12 y 13].

Una vez diseñado el menú, se procede a realizar la comprobación de los platos con el fin de evaluar los métodos de preparación seleccionados e identificar si tienen o no un buen recibimiento. Posteriormente se realizan los cambios pertinentes, y se comprueban nuevamente hasta que

la aceptación sea mayoritariamente positiva [Gráficas 1, 2 y 3], dando como resultado tres platos para toda la experiencia [Figuras 14, 15 y 16].

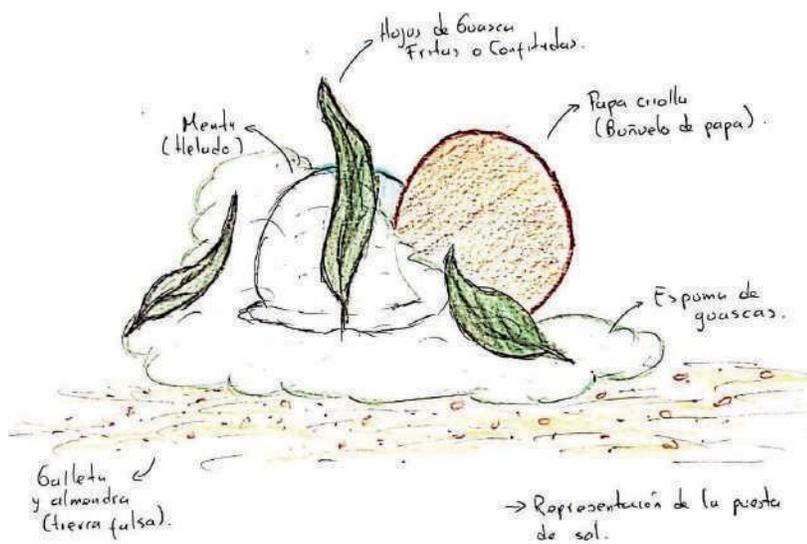


Figura 13: Plato 3: Espíritu. Elaboración propia.



Gráfica 1: Recibimiento del Principio. Elaboración propia.

4. Fuerte (C1)



5. Fuerte (C2)



6. Fuerte (C3)



90%
Recibimiento
Positivo

50%
Faltó o sobró
algo

50%
Disgustó algo

72%
Recibimiento
Positivo

80%
Faltó o sobró
algo

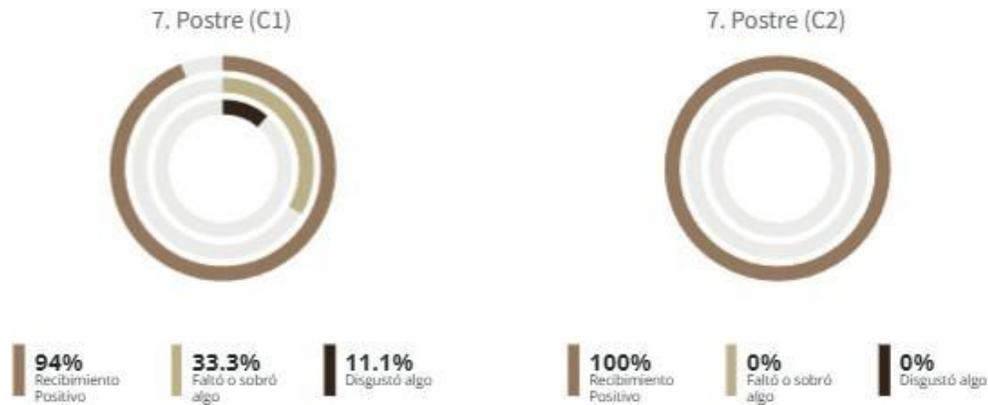
80%
Disgustó algo

90%
Recibimiento
Positivo

0%
Faltó o sobró
algo

0%
Disgustó algo

Gráfica 2: Recibimiento del Plato Fuerte. Elaboración propia.



Gráfica 3: Recibimiento del Postre. Elaboración propia.

Seguidamente al diseño del menú, se contempla realizar la experiencia a modo de evento gastronómico, de una sola ocasión y en un espacio exterior, contemplando una modalidad de cocina abierta ubicada en el centro del espacio dispuesto [Figura 17], sin embargo, se evalúa la posibilidad de aplicar la experiencia como un evento fijo y la idea es descartada.

De esta manera, se construye una idea centrada en el diseño de una experiencia gastronómica aplicable a un restaurante, como un evento fijo. Se especula en los posibles momentos a lo largo de la experiencia y posibles presentaciones de los platos, que ayudarían a reforzar el concepto del menú establecido anteriormente [Figura 18 y 19].

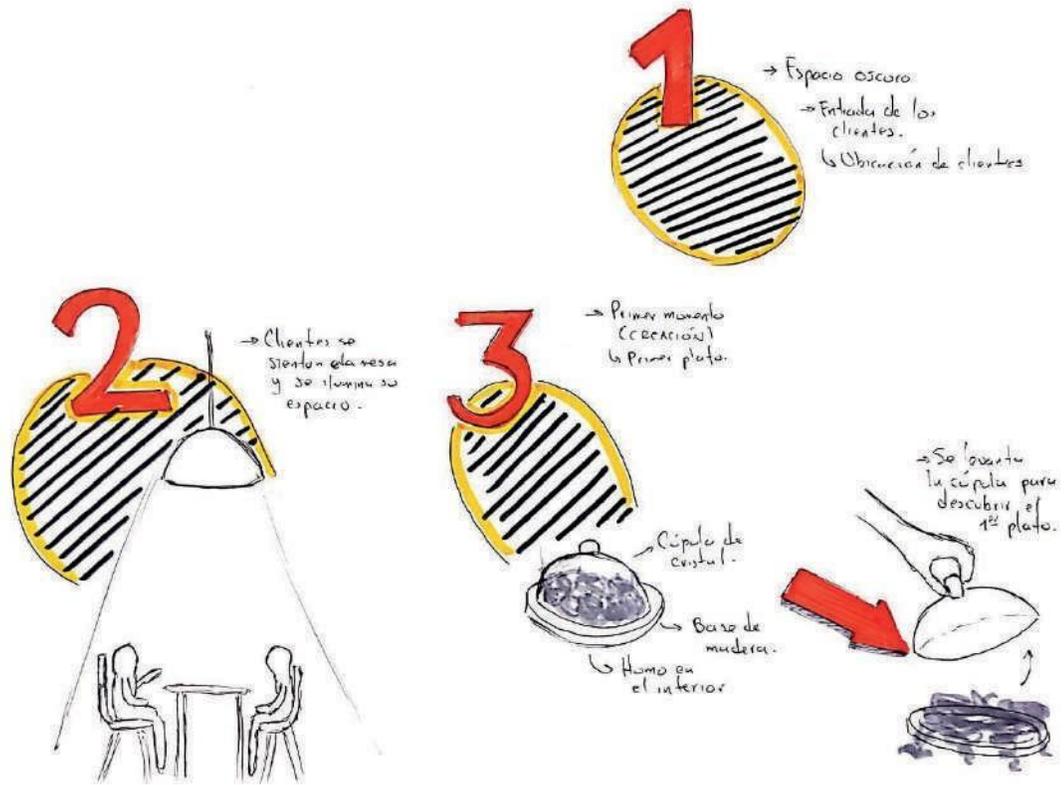


Figura 18: Diseño de la experiencia 2.1. Elaboración propia.

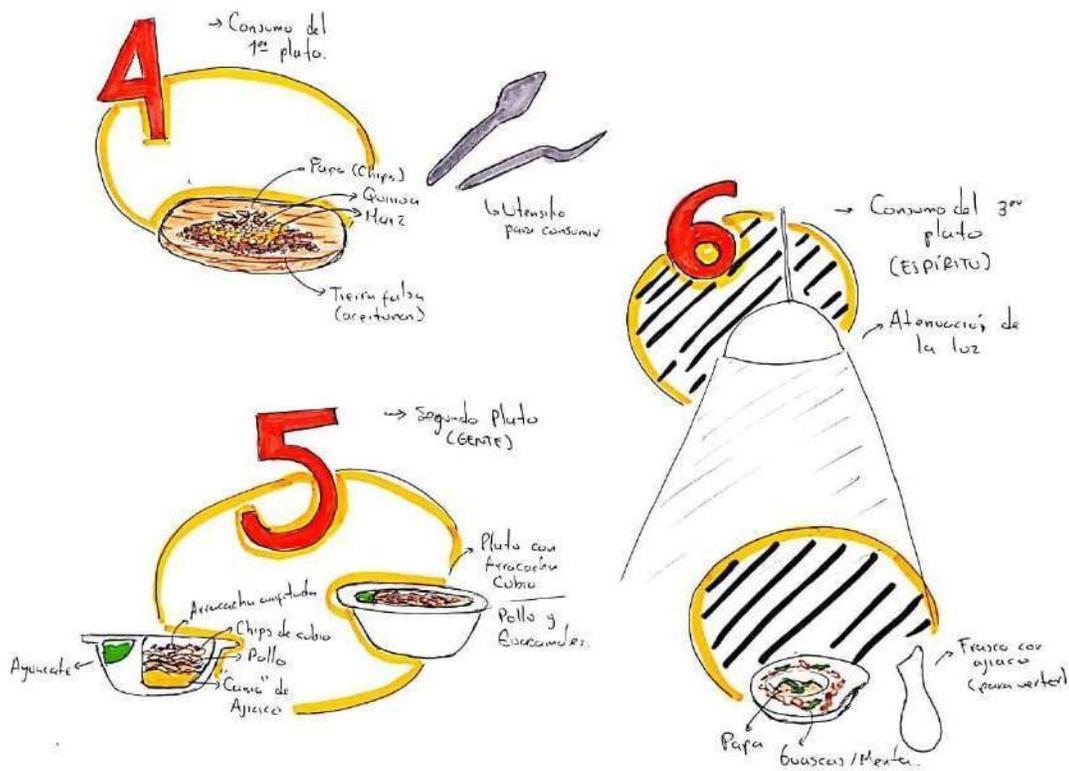


Figura 19: Diseño de la experiencia 2.2. Elaboración propia.

Construyendo esta idea de restaurante, se evalúa el diseñar este espacio bajo la premisa de un “choque cultural”, donde la fachada recrearía un templo muisca tradicional y el interior sería una convergencia entre la cultura muisca y la tecnología contemporánea [Figura 20], la idea, se centraba en acompañar la experiencia gastronómica a través de estímulos sensoriales que apoyarían los conceptos de cada uno de los platos del menú y en paralelo se utilizaría la narración para contar la historia relacionada con cada uno de estos.

De esta concepción de experiencia, se rescatan y descartan elementos

que servirían para definir aspectos clave para la misma [Figura 21]. En paralelo, se crea el concepto de diseño a

utilizar, que servirá como punto de partida para la creación de la experiencia gastronómica [Figura 22].

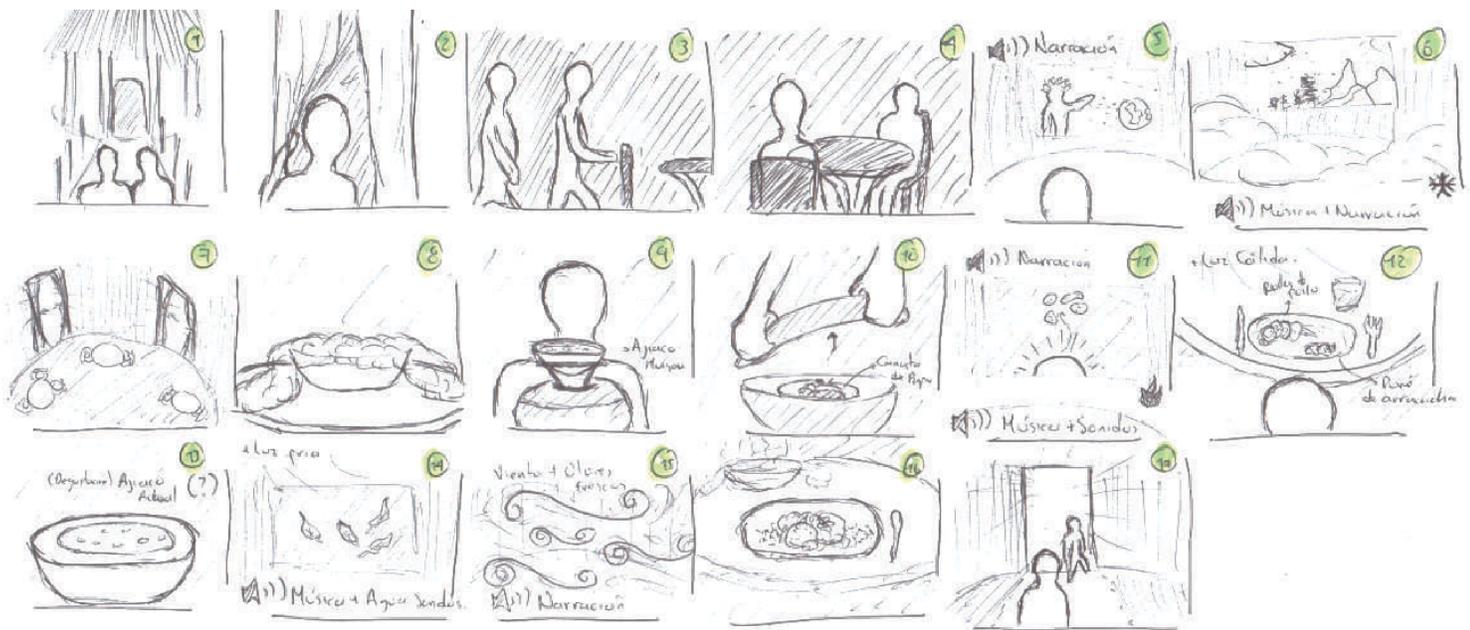


Figura 20: Diseño de la experiencia 3. Elaboración propia.



Figura 21: Mapa mental de la experiencia. Elaboración propia.



El ánimo que perdura.

Línea Metafórica

"Deconstruyendo el alma, reinterpretando la esencia."

Figura 22: Concepto de la experiencia. Elaboración propia.

La idea entonces, sería recuperar nociones culturales entorno a la gastronomía muisca, para aplicarlas a la experiencia gastronómica que se estaba diseñando. Utilizando los aspectos claves definidos, el concepto de diseño y una serie de ideas rescatadas de la utilización de la herramienta “sensorial” [Anexo 1], se procede a realizar una comproba-

ción con las nuevas nociones de experiencia. Aplicando los cambios pertinentes relacionados al sabor y la presentación de los platos propuestos [Figuras 23 a 26], esta, se centraría en rescatar la utilización de cocina en leña y la utilización de materiales típicos de la cultura muisca en un entorno alimenticio.



Figura 23: Ajiaco tradicional (Exp. 1).
Elaboración propia.



Figura 24:
Creación
(Exp. 1).
Elaboración
propia.



Figura 25: Gente (Exp. 1).
Elaboración propia.



Figura 26:
Espíritu
(Exp. 1).
Elaboración
propia.

Comprobada esta idea general de experiencia, se pasa a identificar los momentos o estaciones que estarían presentes en el restaurante. Se definen siete estancias principales para la experiencia, estas serían: La fachada, es decir el primer contacto visual con el lugar, la entrada, el interior, un espacio de transición, un espacio abierto donde se consumen los alimentos y la salida. Luego de haber definido estos momentos, se hace un esquema gene-

ral de un posible recorrido para el espacio [Figura 27] y se definen otros aspectos como los materiales a utilizar en el mobiliario del lugar. De este modo se estudia la opción de elaborar un mobiliario específico para cada momento de la experiencia. Para esto, se elaboran unos paneles que servirían de lenguaje visual con formas generatrices para el diseño del mobiliario [Figuras 28, 29 y 30].

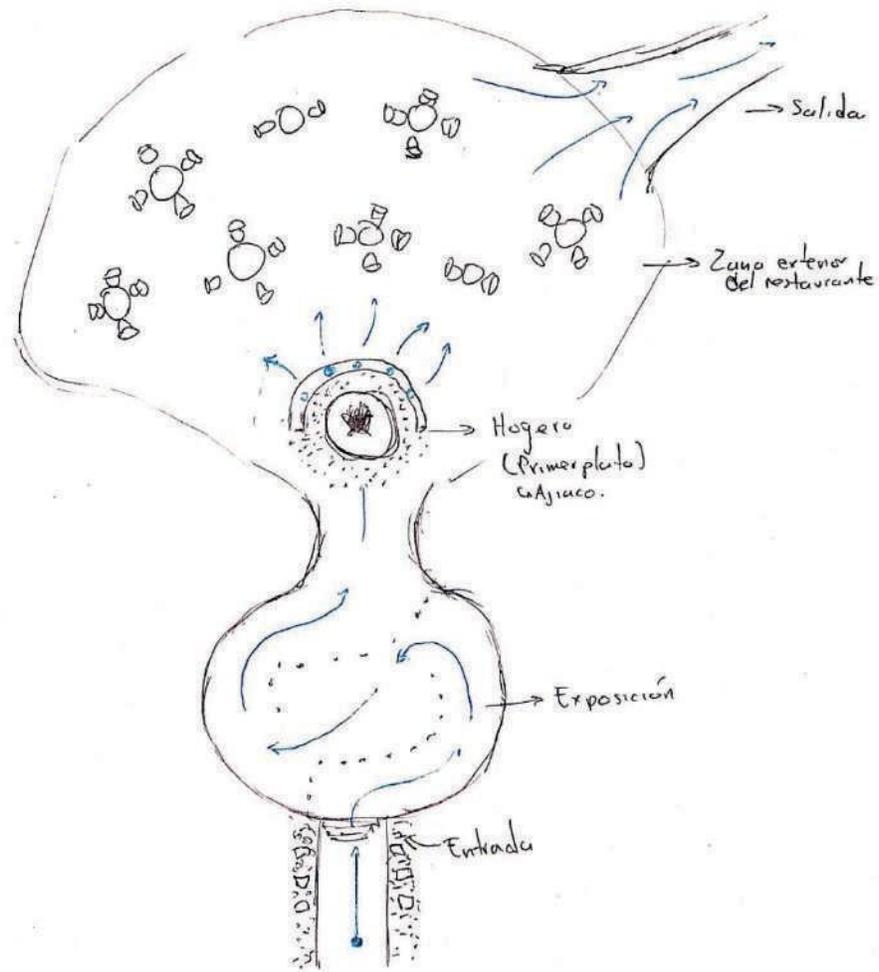


Figura 27: Esquematización de recorrido.
Elaboración propia.

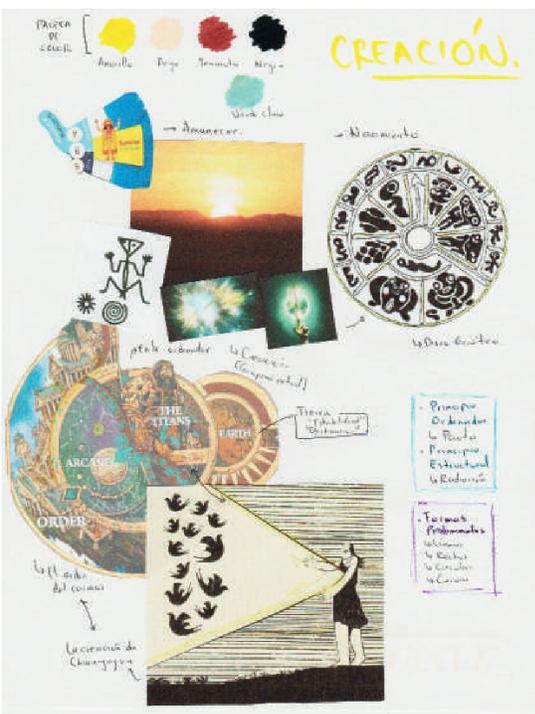


Figura 28: Panel visual:
Creación.
Elaboración propia.



Figura 29: Panel visual:
Gente.
Elaboración propia.



Figura 30: Panel visual:
Espíritu.
Elaboración propia.

Con los paneles, se construyen algunas ideas generales para cada uno de los momentos [Figuras 31, 32 y 33], sin embargo, haciendo retrospectiva, el mobiliario que se estaba pensando incorporar no es acorde del todo a los objetivos planteados del proyecto

y se decide redireccionar el mismo hacia una experiencia tipo cena clandestina multisensorial, abordando el diseño de la experiencia gastronómica desde el “Diseño de alimentación” del Food Design como se había planteado en un principio.

Para diseñar la nueva experiencia, se rescatan elementos de la que se encontraba en construcción anteriormente, esta vez buscando potenciar o inhibir los sentidos a lo largo de la misma y separándola en cuatro momentos [Figura 34]. Los dos momentos que componen la “creación” se realizarían en un lugar con poca luz o completamente aislada, iluminada

únicamente por la luz de la fogata, donde se cocinaría el ajiaco tradicional. Por otro lado, los comensales se trasladarían de este lugar a un espacio abierto, donde consumirían los dos platos restantes. A su vez, en cada momento de la experiencia, se acompañaría el inicio del mismo con sonidos de instrumentos tradicionales muiscas.



Figura 34: Storyboard de la experiencia.
Elaboración propia.

▶ OBJETIVO 2

Desarrollar los medios de interacción

De manera simultánea al diseño del menú y la experiencia, se evalúan los modos de interactuar con el alimento. Finalmente se concluye que estos se encuentran principalmente entre el usuario y el menaje, siendo así como se decide intervenir este último, en específico, la vajilla y la cubertería. Un primer acercamiento al diseño del menaje, se centra en intervenirlo formalmente, de manera que acompañe el modo en el que sería presentado cada uno de los platos, así como reforzar el concepto de los mismos, y funcionalmente, con la idea de permitir

una interacción no convencional con los alimentos y cambiar la noción de menaje [Figuras 35, 36 y 37]. La vajilla propuesta para el principio [Figura 35], por ejemplo, estaba pensada para ser un objeto de dos piezas, una de barro y una de cerámica; la pieza de cerámica contendría la de barro, en donde estaría servido el ajiaco tradicional y al destaparla se descubriría la segunda parte del principio, es decir, la canasta de papa, que a su vez estaría acompañado de un humo aromático.

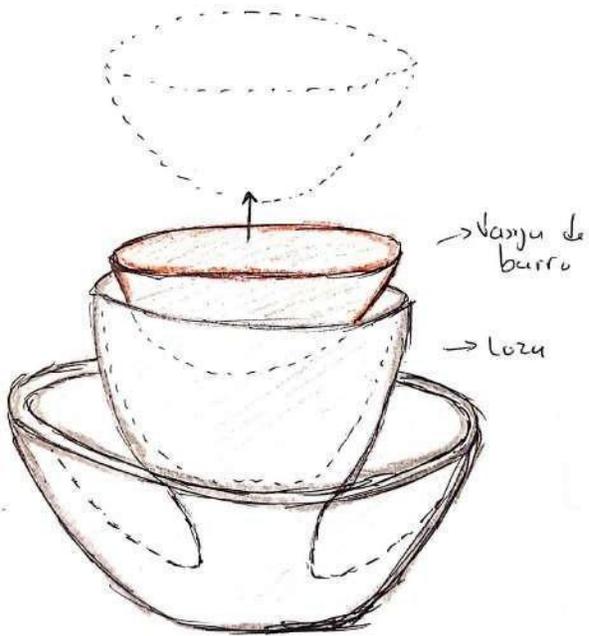


Figura 35: Vajilla para el principio.
Elaboración propia.

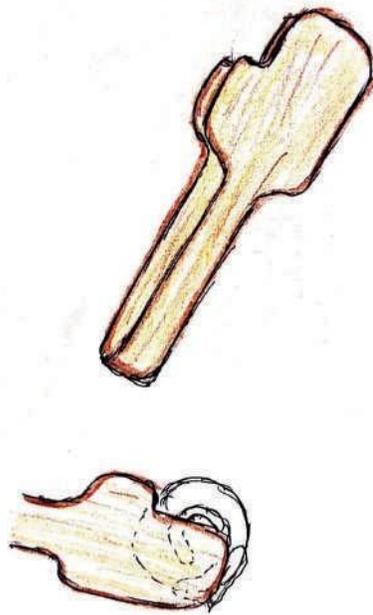


Figura 36: Cubierto para el plato principal.
Elaboración propia.

Figura 37: Cubierto para el postre.
Elaboración propia.

Estas primeras ideas son descartadas en el transcurso del diseño de la experiencia, pensando en no intervenir el diseño del menaje, si no, enfocarse principalmente en el material del mismo. Sin embargo, con la experiencia ya definida [en la Figura 34], se retoma la idea de intervenir la cubertería, específicamente para el último plato, ya que en los demás momentos de la experiencia se plantea no hacer uso de cubiertos, con el fin de reducir la mayor cantidad de objetos con los que tendrá que interactuar el comen-

sal y tener contacto más directo con el alimento. De esta manera, se idean formas de estimular el sentido del tacto y el gusto a través de la forma y función del cubierto con el que se consumiría el postre [Figura 38 a 41], además, para la idea de servir el plato principal en una gran tabla para toda la mesa, se piensa en formas sencillas y modulares que permitan transportar y acoplar las piezas fácilmente [Figuras 38, 42, 43, 44 y 45].

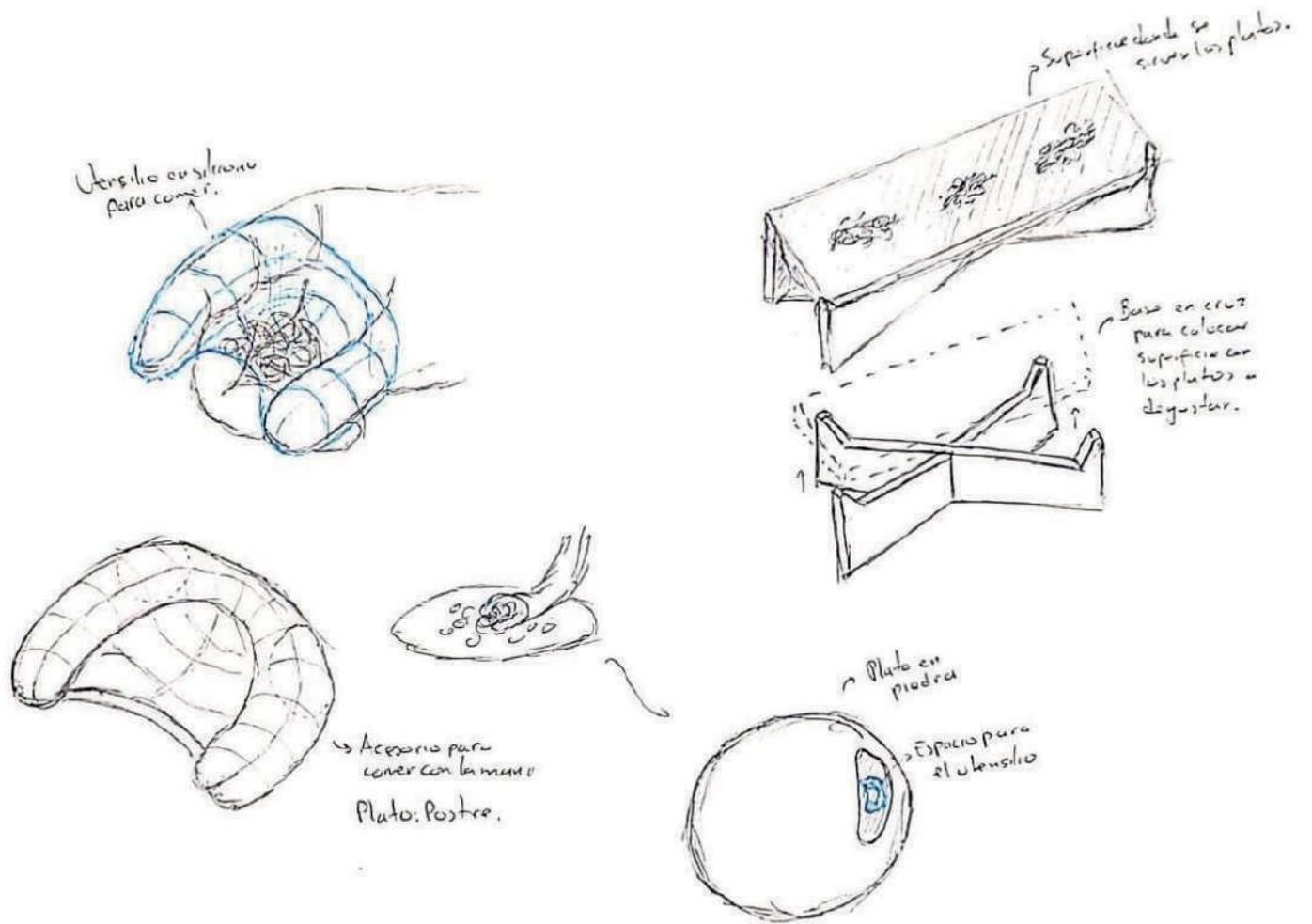


Figura 38: Bocetos medios de interacción.
 Elaboración propia.

Figura 40: Boceto 3D –

Figura 41: Boceto 3D –

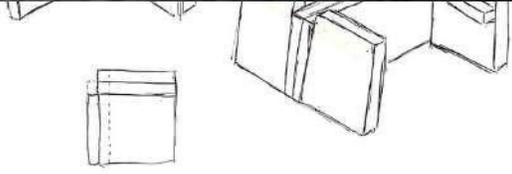


Figura 42: Boceto Mesa 1.

Elaboración propia.

Figura 43: Render:
Mesa 1.
Elaboración propia.

Figura 45: Uso Mesa 2. Elaboración propia.



La idea de diseñar un cubierto especial para el consumo del último plato es descartada por cuestiones materiales y estéticas principalmente, ya que disrupten con el lenguaje visual que se quiere transmitir, entonces, se decide utilizar una cuchara de madera con el fin de mantener la estética material del menú. Con respecto al recipiente para el aceite infundido que se piensa usar al inicio del tercer momento, se diseña un cuenco en barro desde el cual se verterá directamente en las manos del comensal [Figura 46].



Figura 46: Recipiente para aceite.



Posteriormente se procede a realizar los prototipos de la mesa y el recipiente para el aceite, con el fin de evaluarlas en términos ergonómicos [Figuras 47 y 48]. El recipiente funciona para la manera como se prevé su uso, sin embargo, a la mesa se le encuentran algunos inconvenientes a

la hora de utilizarlo. En primer lugar, la disposición de los soportes no le otorga demasiada estabilidad y en segundo, el soporte que encuentra en el centro incomoda a los comensales, tanto al sentarse, como al ya estar en el espacio dispuesto.



Figura 47: Mesa 2. Elaboración propia.



Figura 48: Recipiente para aceite. Elaboración propia.

Por consiguiente, se decide eliminar el soporte central y unir los soportes laterales por medio de dos listones, uno ubicado en la parte superior y otro en la inferior. Adicional a esto, se cambia

la ubicación dispuesta para los comensales, dejando así un espacio a cada lado de la mesa, con el fin de brindar más comodidad [Figura 49 y 50].



Figura 49: Mesa 2 modificada. Elaboración propia.



Figura 50: Mesa 2 modificada – Ubicación de comensales. Elaboración propia.

▶ OBJETIVO 3

Ejecutar un modelo de comprobación

Si bien las primeras comprobaciones se centraron en identificar el recibimiento de los platos, las comprobaciones posteriores tendrían la finalidad de evaluar la experiencia per se y su efectividad para transmitir nociones culturales y conceptuales. Una primera comprobación, se realizó con algunas

nociones de la experiencia que se estaba construyendo, con el fin de evaluar aspectos prácticos a la hora de ingerir los alimentos en diferentes espacios y con diferentes mensajes, así como el sabor y presentación de los platos definidos [Figuras 51 a 54].







Figura 55: Comprobación Exp. 2 - 1. Elaboración propia.



Figura 56: Comprobación Exp. 2 - 2.
Elaboración propia.



Figura 57:
Comprobación Exp. 2 -
3.
Elaboración propia.



Primer Momento

Elementos a usar



Nymsuque (sonido)

Totumos



Figura 58: Elementos a usar 1. Elaboración propia.



Segundo Momento

Elementos a usar



Cascabeles (sonido)

Tronco de Madera
 Domo de vidrio
 Carbón
 Plato cerámico



Figura 59: Elementos a usar 2. Elaboración propia.



Tercer Momento

Elementos a usar



Ocarina (sonido)

Mesa modular
 Cojines
 Recipiente para aceite



Figura 60: Elementos a usar 1. Elaboración propia.



Cuarto Momento

Elementos a usar



Plato de Barro
Cuchara de madera

Maracas (sonido)



Figura 61: Elementos a usar 4. Elaboración propia.

El recibimiento entorno a la experiencia es positivo, logrando transmitir nociones de la cultura muisca, estimular los sentidos y brindar una experiencia novedosa para los comensales. Se reciben algunos comentarios, con respecto al consumo del plato principal con las manos, siendo algo incómodo para algunos comensales. Sin embargo, al probarlo se

comenzan a sentirse incómodo con el aceite en las manos a la hora de comer. Estos dos aspectos son revisados, ajustados y comprobados junto a los prototipos realizados posteriormente, así como la comodidad de comensales de otros momentos de la experiencia. Uno de los comensales indica sentirse incómodo con el aceite en las manos a la hora de comer. Estos dos aspectos son revisados, ajustados y comprobados junto a los prototipos realizados posteriormente, así como la comodidad de comensales de otros momentos de la experiencia.





Figura 64: Alimento para el guardián de la tierra.

Elaboración propia.



Figura 65: Semillas de felicidad y vitalidad.
Elaboración propia.



Figura 66: Bebida de uchuva, papaya, mango y jengibre.
Elaboración propia.



Figura 67: Gente.
Elaboración propia.



Figura 68: Gente.
Elaboración propia.



Figura 69: Espíritu.
Elaboración propia.

Por último, la propuesta es presentada a Manuel Felipe Castrillón, propietario de la Reserva Natural Monáyano en el municipio de Gachancipá, Cundinamarca, donde se realizan diversos

eventos sociales, con el fin de vincular la propuesta de experiencia gastronómica a este lugar y obteniendo una respuesta positiva.

CONCLUSIONES

► La experiencia gastronómica propuesta, logró transmitir nociones culturales muiscas a través de la comida y los momentos que la acompañan, como se buscaba. Sin embargo, es pertinente tener en cuenta aspectos como problemas físicos o la edad de los

comensales, ya que algunos de estos durante las comprobaciones, expresaron incomodidades en algunos puntos de la experiencia, específicamente, al momento de comer con la mano o sentarse a nivel del suelo.

► En un principio, la idea de realizar este proyecto, fue identificar la viabilidad de rescatar una cultura e ingredientes perdidos en el tiempo, para resignificarlos a través de una experiencia memorable que lograra recuperar el interés en estos aspectos, pero con el

tiempo, se vio el potencial del proyecto y del diseño para crear experiencias que rescaten y evolucionen costumbres que están desapareciendo poco a poco a través del Food Design.

► Por último, el diseño industrial colombiano, en materia de Food Design, tiene mucho camino por recorrer. Es un área poco explorada del diseño que tiene mucho potencial, pero está mal vista, especialmente en el ámbito académico. Muchas veces los proyectos de este tipo son denotados negativamente y no se ven como “verdadero” diseño. Algo que noté durante la eje-

cución de este proyecto, fue el hecho de que la concepción de diseño industrial aún está muy ligada al producto y muchas veces no se concibe al diseño desde lo intangible. Me gustaría que este proyecto sirva de invitación a explorar campos del diseño poco indagados y abra paso a nuevas reflexiones para el diseño.

RECOMENDACIONES

► Para la implementación de la experiencia, es necesario tener en cuenta aspectos climáticos para los momentos realizados en el exterior, así como el terreno. Se requiere algún tipo de cobertura para la lluvia y un aislante o

► Se recomienda disponer de asientos bajos para las personas que se les imposibilite físicamente, el sentarse al nivel del suelo en los dos últimos momentos de la experiencia. A su vez, se identificó la incomodidad de unos

► Los platos que se van a usar en la experiencia pueden transportarse al lugar que se desee ya preparados, sin embargo, se debe disponer de los elementos de cocina para calentarlos

► Para el domo contenedor de

protector de humedad en los lugares donde sean ubicados los cojines de los comensales, que, por cuestiones de tiempo, no alcanzaron a ser contemplados en el proyecto.

pocos comensales en el momento de comer sin el uso de cubiertos, es por esto que debe brindarse la alternativa de usar cubertería tradicional para quien así lo desee.

en el lugar. Adicional, se recomienda realizar los chips de cubio del plato principal al momento de servirlos, ya que su textura cambia fácilmente.

humo del segundo plato, se debe utilizar carbón encendido y utilizar aceite de oliva, lo

► La superficie de la mesa donde es servida el plato principal requiere limpiarse luego de que los comensales consuman el alimento, a su vez, se

► El lugar donde sea realizada la experiencia debe disponer de un espacio y los elementos necesarios para realizar un lavado de manos, para el momento

que provocará la producción de humo, e inmediatamente contenerlo en el domo justo antes de servir el plato.

recomienda utilizar aceite de oliva o cera de abejas para mantener la madera y curarla, luego de ser utilizada y limpiada..

de ingresar y dar inicio a la experiencia, la transición del tercer y cuarto momento, y por supuesto, para cuando el comensal desee hacerlo.

REFERENCIAS

- ▶ Beltrán, J. y Hurtado, A. (2014). Tradiciones gastronómicas del cabildo Muisca de Suba. Uniagustiniana.
- ▶ Bompas & Parr (2013). Glow-in-the-dark Cornetto. Recuperado el 14 de noviembre de 2020, de <http://bompasandparr.com/projects/view/glow-in-the-dark-cornetto/>
- ▶ Catálogo General elBulli 1983-2011. Recuperado el 9 de mayo de 2021, de <http://www.elbulli.com/catalogo/catalogo/index.php>
- ▶ Ciencia en la cocina a lo Ferrán Adriá: las espumas y aires comestibles. (2017). Recuperado el 9 de mayo de 2021, de <https://unabiologaenlacocina.wordpress.com/2017/10/11/ciencia-en-la-cocina-a-lo-ferran-adria-las-espumas-y-aires-comestibles/>
- ▶ Delgado Salazar, R. (2001). Comida y cultura: identidad y significado en el mundo Contemporáneo. Estudios de Asia y África. Recuperado el 8 de septiembre de 2020, de <https://estudiosdeasiayafrika.colmex.mx/index.php/ea/articulo/view/1620/1620>
- ▶ Durà-Castany, M. (2017). Neurogastronomía: la influencia del oído y la vista en el sabor. Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado el 15 de septiembre de 2020, de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/6177>
- ▶ Enríquez, S. (2017). Cultura y tradiciones gastronómicas de los mhuysqa. Convenio de asociación No. 223 de 2016 IDT y 523 de 2016 de IDECUT. Recuperado el 19 de abril de 2021, de <http://www.rutaleyendaeldorado.com/pdf/cultura-tradiciones-gastronomicas-Muiscas.pdf>
- ▶ Eventbrite. (2013). Millennials: Fueling the experience economy. Recuperado el 8 de septiembre de 2020, de https://eventbrite-s3.s3.amazonaws.com/marketing/-Millennials_Research/Gen_PR_Final.pdf
- ▶ Experimenta.es. (2015). Más allá del gusto. Alimentar una (r)evolución de la alimentación con el diseño | Experimenta.

Recuperado el 14 de noviembre de 2020, de <https://www.experimenta.es/noticias/mis-cel-anea/-mas-alla-del-gusto-alimentar-una-revolucion-de-la-alimentacion-con-el-diseno-492/>

- ▶ Fernández, J. (1988). Arte efímero y espacio estético. (pp. 94-98). Barcelona: Anthropos.

- ▶ Festival Nacional del Totumo este fin de semana en Boyacá. (2019). Recuperado el 9 de mayo de 2021, de <https://www.boyacaradio.com/noticia.php?id=25561>
- ▶ Fiszman, S. (2010). Comer: una experiencia sensorial compleja. Dossier Científico. Recuperado el 15 de septiembre de 2020, de <https://www.sebbm.es/revista/repositorio/pdf/166/d03166.pdf>
- ▶ Gabriel. (2020). Colombia tiene una gran historia oculta en su gastronomía. Superprof. Recuperado el 14 de noviembre de 2020, de <https://www.superprof.co/blog/gastronomia-colombiana-historia/>
- ▶ Gutierrez, C. (2012). Historia de la Gastronomía. Red Tercer Milenio. Recuperado el 9 de mayo de 2021, de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/economico_administrativo/Historia_de_la_gastronomia.pdf
- ▶ Hassenzhal, M. (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons. Morgan & Claypool Publishers. Recuperado el 22 de septiembre de 2020, de https://www.researchgate.net/publication/220696314_Experience_Design_Technology_for_All_the_Right_Reasons
- ▶ Juárez, C. (2020). Innovación guiada por el Food Design | The Food Tech. Recuperado el 9 de mayo de 2021, de <https://thefoodtech.com/marketing/innovacion-guiada-por-el-food-design/>
- ▶ L, P. (2018). Nitrógeno líquido en la cocina - Blog Iberomed. Recuperado el 9 de mayo de 2021, de <https://www.iberomed.es/blog/2018/01/09/nitrogeno-liquido-en-la-cocina/#:~:text=Utilizando%20nitrógeno%20líquido%20en%20la,las%20pérdidas%20de%20propiedades%20organolépticas.&text=Otra%20técnica%20sería%20dejar%20el,aísla%20el%20líquido%20del%20exterior.>
- ▶ La importancia de la gastronomía en la actualidad - Escuela Internacional de Chefs. Escuela Internacional de Chefs. (2018). Recuperado el 29 de agosto de 2020, de <http://escueladechefs.com/la-importancia-de-la-gastrono->

mia-en-la-actualidad/

- ▶Loaiza, A. (2018). El ajiaco: un plato con historia. Canal Trece. Recuperado el 18 de septiembre de 2020, de <https://canaltrece.com.co/noticias/el-ajiaco-un-plato-con-historia/>
- ▶Martínez, O. (2013). Gastronomía Ancestral Muisca –Estudio del Origen del Ajiaco. GUACAMAYAS, Departamento De Gastronomía Del Grupo De Proyectos Adscrito al Cabildo Muisca – Chibcha De Bacatá. Recuperado el 18 de septiembre de 2020, de <https://pdfslide.net/documents/documento-gastronomia-ancestral-muisca-estudio-del-origen-del-ajiaco-1pdf.html>

- ▶ Michel, C., Velasco, C., Gatti, E., Spence, C. (2014). A taste of Kandinsky: assessing the influence of the artistic visual presentation of food on the dining experience. *Flavour*. Recuperado el 11 de agosto de 2020, de <http://www.flavourjournal.com/content/3/1/7>
- ▶ Museo del Oro, Bogotá, Bogota, Colombia - Google Arts & Culture. Recuperado el 8 de mayo de 2021, de <https://artsandculture.google.com/partner/museo-del-oro-bogota?hl=es>
- ▶ Patiño, V. (2012). Historia de la cultura material en la América equinoccial, alimentación y alimentos. Tomo I: alimentación y alimentos. Instituto Caro y Cuervo. Recuperado el 8 de mayo de 2021, de <https://babel.banrepcultural.org/digital/collection/p17054coll10/id/3201>
- ▶ Restrepo, C. (2007). Historia del ajiaco en Colombia. Recuperado el 14 de noviembre de 2020 de <https://www.historiacocina.com/paises/articulos/colombia/ajiaco.htm>
- ▶ Revista Faz (2008). Creación de emociones, significados y experiencias [Ebook] (2nd ed.). Recuperado el 25 de agosto de 2020, de http://www.revistafaz.org/index_n2.html
- ▶ Rojas, L. (2012). Comentarios a la cocina precolombina: De la mesa europea al fogón amerindio. Ministerio de Cultura.
- ▶ Salamanca, A. (2015). El Ajiaco como Exponente de la Tradición Gastronómica. Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. Recuperado el 15 de noviembre de 2020, de <http://www.bogotaturismo.gov.co/sites/default/files/Ajiaco%20-Santafere%C3%B1o%20Exponente%20de%20la%20Tradici%C3%B3n%20Gastron%C3%B3mica.pdf>
- ▶ Seminario Magistral: Ferran Adrià - El cocinero más innovador de nuestros tiempos. Recuperado el 9 de mayo de 2021, de <https://rosario.gatodumas.com.ar/item/2225-seminario-magis>

- ▶ Serrano, P. (2012). Sobre Diseño, Experiencia y Gastronomía. Recuperado el 12 de noviembre de 2020, de http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2012/aq-serrano_p/pdfAmont/aq-serrano_p.pdf
- ▶ Wan, X., Velasco, C., Michel, C., Mu, B., Woods, A., Spence, C. (2014). Does the type of receptacle influence the crossmodal association between colour and flavour? A cross-cultural comparison. Flavour. Recuperado el 11 de Agosto de 2020, de <http://www.flavourjournal.com/content/3/1/3>

- Zampollo, F. (2016). What is Food Design? The complete overview of all Food Design subdisciplines and how they merge. Recuperado el 10 de agosto de 2020, de https://www.researchgate.net/publication/310706545_What_is_Food_Design_The_complete_overview_of_all_Food_Design_sub-disciplines_and_how_they_merge

TERMINOLOGÍA BÁSICA

- AJIACO:** Sopa espesa hecha con diversas clases de papas, pollo, maíz tierno y aromatizada con hojas de guasca.
- CAÑABRAVA:** Especie de planta herbácea perteneciente a la familia de las poáceas. Semejante al bambú, del que se diferencia porque de cada nudo sale una única hoja que envaina el tallo.
- CHICHA:** Nombre que reciben diversas variedades de bebidas derivadas principalmente de la fermentación no destilada del maíz y otros cereales originarios de América; aunque también, en menor medida, se suelen preparar a partir de la fermentación de diferentes cereales y frutas.
- GUADUA:** Género de plantas de la subfamilia del bambú, de la familia de las poáceas.
- GUASCA:** Hierba de la familia de las compuestas que se usa para aromatizar el ajiaco.
- GUÍA MICHELIN:** Guía turística que se encarga de valorar restaurantes y hoteles de diferentes regiones, países o ciudades donde se edita.
- HIZCA GUAIA:** Nombre del planeta tierra en la cultura Muisca.
- MILLENIALS:** El equivalente del anglicismo «millennial» en español «milenial», que, referido a una persona, significa ‘nacida en las dos últimas décadas del siglo XX’.

- ▶ **MÚCURA:** Vasija precolombina usada para recoger, beber y almacenar agua, chicha o cereales.
- ▶ **MUISCAS/CHIBCHAS:** Pueblo indígena amerindio que ha habitado el altiplano cundiboyacense y el sur del departamento de Santander, en el centro de la actual República de Colombia, desde aproximadamente el siglo VI a. C.

- ▶ **NOUVELLE CUISINE:** Acercamiento a la cocina y la presentación de alimentos en la cocina francesa. Con enfoque en la estimulación de los sentidos.
- ▶ **SHOW COOKING:** Modalidad de cocina que consiste en la preparación de platos frente a los comensales.
- ▶ **TOTUMO:** Árbol de la familia de las bignoniáceas, originario de la zona intertropical de América. De los frutos se elaboran diversos objetos utilizando la cáscara bastante liviana y resistente.
- ▶ **YARUMO:** Árbol representativo de la zona intertropical americana que se extiende desde México hasta América del Sur.



ACHWÉN MAWÉ

