

SURCO

Veni te cuento



INTEGRANTES DEL EQUIPO SURCO
SARA GUERRERO ORDÓÑEZ
TATIANA LÓPEZ NARVÁEZ
JUAN CAMILO PAZ GUACAN

El diseño es un recurso narrativo, una herramienta creativa para contar una historia en lenguajes universales. Habíamos encontrado una gran historia repartida por diversos territorios rurales del departamento de Nariño, y esta se albergaba en los sabores tradicionales que son un factor emocionalmente indispensable para las comunidades y hacen parte del desarrollo cultural social. Este proyecto se convirtió en un ejercicio de reconocimiento donde lo más significativo fue el proceso brindado por un diseño social completo y nos llevó a generar una experiencia multisensorial que llevaría los sabores, paisajes, sonidos y relatos a los sentidos de usuarios en el casco urbano de la ciudad de Pasto.



Diseño que cuenta: Emociones y sabores de Nariño



Nariño es una tierra altamente sostenible y de acuerdo a la temporada, puede producir en sus cosechas los sabores más dulces, amargos, ácidos, coloridos y diversos. Estos productos viajan de los campos a las ciudades y se convierten en fichas de un ciclo del cual depende la economía regional y nacional. Sin embargo, no es difícil adivinar que como diseñadores nuestro punto de interés no es primordialmente el económico, para nosotros era indispensable entender a quienes dedicaban su vida a cosechar pues se trata de una labor heredada que al igual que todos los saberes del campo funciona de manera circular y a favor de la comunidad; ahí estaban las raíces de nuestra historia por contar.

Tras el nacimiento de esta idea el proyecto pasó por distintas etapas que le permitieron recontextualizarse y adaptarse a diversos escenarios donde entendimos que, para resolver un solo tema con diseño social, es necesario toparse con muchos otros y entender cada uno de ellos a pesar de no ser el principal foco comunicacional o la cara más visible del proyecto.



En un principio trabajamos recolectando anécdotas de personas que trabajan la tierra con el propósito de diseñar una caja que contenga un amasijo gourmet inspirado en un producto agrícola nariñense y que este, viniera acompañado de un pequeño libro de historieta donde esté plasmada la anécdota del campesino. Gracias a varios ejercicios de diseño encontramos el pretexto para explorar la idea de todas las maneras posibles generando modelos, prototipos y descubriendo diversas posibilidades con el proyecto al que llamamos SURCO, una contracción de Sur y Colombia que a su vez generaba una alusión a los rastros que una cosecha deja en la tierra.



“ *A pesar de la exploración, el producto del amasijo acompañado con su historieta se había convertido en nuestra zona de confort pues creíamos tenerlo completamente resuelto.* ”

Hasta que finalmente llegó el momento en el que decidimos transformar la propuesta en el proyecto de grado para optar al título de diseñadores y de ser así el proyecto estaba destinado a ser mucho más grande de lo que habíamos trabajado hasta el momento.



El diseño metodológico es el alma de este proyecto y decidimos que, al tener un enfoque social, condensara métodos de recolección de información de la metodología para el diseño de servicios propuesta por la escuela de diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Estos métodos permiten vincular las necesidades y expectativas del usuario final con la propuesta de valor que incluye las relaciones humanas, sociales y culturales del proyecto.

La búsqueda era conocer el estado actual del proyecto para diseñar una experiencia que abraza los valores de marca, las necesidades y expectativas del usuario final considerando que debería ser capaz de evolucionar ante los constantes cambios del contexto social, cultural y económico de la región.

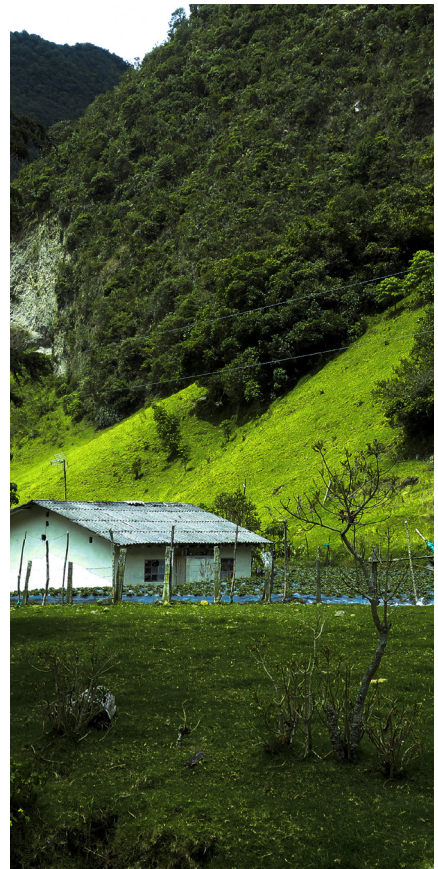




Iniciamos con el SER donde gracias al reconocimiento del recorrido que hasta ese entonces había tenido SURCO podríamos identificar lo que hasta el momento teníamos, lo que nos faltaba y lo que debía mejorar. En esta fase la creación no debía enfocarse en colores, formas o texturas, pues por el momento era indispensable diseñar una forma de empatizar y conectar con la comunidad a trabajar.

Quisimos que el territorio protagonista fuese un lugar a muchas horas de distancia de Pasto y distinto a lo que habíamos conocido hasta el momento y tras una investigación sobre distintas zonas rurales del departamento, nuestro territorio escogido era una vereda de tierras volcánicas donde no solo se atestigua el nacimiento de flores, frutos y vegetación, sino también de tradiciones y recetas. Llenos de nervios y expectativas nos emprendimos camino a La Cruz donde nos esperaba la vereda más alejada del municipio, Las Ánimas, que está

ubicada dentro del corregimiento de Escandoy donde gracias a una alianza con CHAKASA, un espacio cultural rural de la vereda, tuvimos la oportunidad de contextualizarnos sobre ciertas características importantes de la comunidad que serían indispensables al momento de planear metodológicamente el encuentro. Así mismo, los integrantes de la CHAKASA se convirtieron en nuestros mediadores para identificar a quienes participarían de nuestro taller y hacerles llegar una invitación a este.





Nuestra investigación se había visto enfocada hacia el diseño emocional, pero no solamente es algo que se aplicaría en el resultado final, sino que lograría ser emocional solo si todo el proceso se crea bajo esa consigna pues, necesitas sentir para entender y entender para contar.



Fraccionamos el proceso en tres objetivos indispensables, el primero consistía en explorar el territorio para identificar colores, patrones y formas albergados en detalles como la vegetación, elementos de las viviendas, personas y oficios. Al llegar a la vereda nos embarcamos en un recorrido por varias casas en distintos sectores donde puerta a puerta conocimos a la comunidad y estuvimos frente a frente con la manera de habitar el territorio; gracias a esto, descubrimos que habíamos llegado a un territorio donde el trabajo de la mujer brindaba el principal sustento económico en cada hogar a la par de encargarse de las labores de cuidado. Además, al ser ellas quienes portan el conocimiento de las recetas tradicionales en el territorio y las heredan a sus sucesoras, teníamos frente a nosotros una tierra donde la mujer cultiva, cosecha, cocina y cuida convirtiéndose en la figura a la que SURCO quería dar reconocimiento.



Los días sábados la comunidad de la vereda se reunía en casa de doña Luzmila quien junto a su familia tiene el oficio de vender empanadas y mazamorra una vez por semana; era un espacio donde los animeños se encontraban para discutir diversos temas del territorio. Era una gran oportunidad para nosotros pues, aprovecharíamos ese encuentro para realizar la primera fase del taller. A pesar de que ya habíamos informado sobre nuestra presencia, no sabíamos que estos planes se cruzarían con la llegada del arzobispo a la vereda y mientras esperábamos pacientemente en la casa de doña Luzmila, el resto de la comunidad estaba dando la bienvenida y recibiendo la bendición del visitante.



Las cosas no siempre funcionan de la manera esperada y claramente fue desalentador que nadie llegara al encuentro, no obstante, en el camino nos dimos cuenta de que esa situación sería significativa para los resultados del proyecto pues este espacio nos regaló una de las historias que hizo parte de la colección de SURCO. Doña Luzmila llevaba 20 años preparando empanadas junto a las mujeres de su núcleo familiar con un proceso que va desde la siembra del maíz hasta su tostión, secado y cocción para convertirse en añejo.



Al siguiente día llegó la segunda fase del encuentro y a pesar de que temíamos correr con la misma suerte del día anterior y que nadie asistiera, nuestras invitadas comenzaron a acercarse puntualmente y a llenarse de la buena energía que se había formado con la ambientación musical de los integrantes de la CHAKASA.

Abrimos el encuentro con una dinámica de presentación donde cada persona contaba lo que para ellos significa Las Ánimas, sorpresivamente de aquí saldría otro relato bastante importante para contar. Esta red de ideas fue la precuela que abriría las puertas a un espacio en el que cada participante tendría en sus manos un producto agrícola y una receta tradicional. Nos embarcamos en una exploración gastronómica con la comunidad animeña dentro de la cual tuvimos la fortuna de aprender sobre las preparaciones de amasijos, deconstruir recetas y fusionar sabores que encontrábamos en diversos productos agrícolas. Finalmente, cada participante le dedicó esa nueva creación a la persona que le haya enseñado la receta original o dado el caso, alguien a quien enseñar.



Volvimos a Pasto y comenzó el reto de diseño, la metodología proyectual había dejado de verse tan académica y ahora sentíamos la necesidad de hacer más que solo el producto.

Para Sim D’Hertefelt, arquitecto de medios interactivos ubicado en Bélgica, la Experiencia del usuario no se limita a la relación de uso del producto, sino que además añade la dimensión del placer y diversión durante su uso.

Es esto precisamente lo que nos propusimos al dar prioridad a la interacción del público con la experiencia, generar una memoria colectiva que quedará guardada en los sentidos de quienes asisten. La mejor forma de entender algo es a través de las sensaciones primarias y dimos respuesta a ello creando un menú de 5 tiempos donde las transformaciones gastronómicas inspiradas en amasijos tradicionales del territorio, serían el pretexto perfecto para crear un escenario multisensorial completo. Se propone un escenario con audiovisuales de texturas, un paisaje sonoro que no solamente evoca la atmósfera de la vereda sino también guía las distintas fases de la experiencia que llevarían hasta un punto de encuentro que hace homenaje al punto de reunión familiar dentro de Las Ánimas, la hornilla de las cocinas en las casas campesinas.





SURCO toma un rumbo comunitario y brinda un conjunto de artefactos que siembran una semilla de curiosidad en los usuarios y por supuesto, reconocen a la vereda Las Ánimas a través de la voz de las mujeres campesinas que sostienen al territorio.

