

RESUMEN

Explorando la interactividad como *experiencia estética*: la implementación de realidad aumentada en la museografía contemporánea.

Estudio de Caso: Museo Comunitario Interactivo de Tejido Artesanal: *Teje Morasloma*

Jonathan Villamar
Kinosur

Kinosur, empresa especializada en producción cinematográfica y experiencias inmersivas, desarrolló el **proyecto Teje Morasloma** —en colaboración con el Centro de Interpretación comunitario de Morasloma [Oña, Ecuador]—, con el objetivo de preservar y transmitir el Patrimonio Cultural Inmaterial [PCI] del tejido con lana de borrego. El proyecto integró tres componentes clave: investigación y publicación de los procesos del tejido artesanal, diseño de museografía tradicional e interactiva con realidad aumentada y una aplicación móvil para difusión universal. La implementación de estos recursos permite a los visitantes interactuar con las obras, textiles, fotografías y videos documentales, creando una conexión profunda y consolidando una experiencia significativa y duradera. Desde esta concepción, la museografía ha sido fundamental para valorizar el oficio como un elemento identitario. Como resultado, **Teje Morasloma** se ha convertido en un espacio integral que satisface diferentes necesidades del sector artesanal. Este proyecto demuestra cómo la integración de tecnología y tradición revitaliza prácticas culturales, fortalece la identidad local y genera oportunidades económicas mediante el comercio sostenible sin intermediarios. Además, se erige como modelo en el empoderamiento de asociaciones rurales y la atracción de nuevos públicos mediante el uso de tecnologías innovadoras.



En el Ecuador, existen **alrededor de 175 museos** oficializados a nivel nacional. No obstante, la mayoría enfrenta desafíos significativos en cuanto a la convocatoria de visitantes anuales. A excepción de algunos museos nucleares que logran mantener un número constante de visitantes, una gran parte no han conseguido aumentar lo suficiente como para marcar un precedente a lo largo del tiempo. Los museos más visitados suelen formar parte de circuitos turísticos convencionales, rutas establecidas que ofrecen una experiencia tradicional de apreciación museística. Estos lugares son incluidos como paradas obligatorias en el itinerario de los visitantes extranjeros. Sin embargo, el entusiasmo y el interés auténtico de los visitantes no han experimentado un crecimiento a lo largo de los años; por el contrario, han ido en descenso. En el pasado, un museo representaba un umbral hacia otras épocas, un conjunto de mecanismos que nos permitían sumergirnos en una historia particular a través de una experiencia estética, formando parte de un descubrimiento auténtico. En la actualidad, la mayoría de los mecanismos presentados son dispositivos que ya conocemos y que no logran captar nuestro interés. De esta manera, el visitante ignora el contenido, pues busca una “forma” que conserve la magia de antaño y las experiencias mu-

seísticas actuales no lo logran. En este caso, el visitante deja de ser un mero pasajero transitorio, supera la etapa de “contemplar” de manera pasiva la obra presentada y se transforma en un usuario inmerso en un diseño museístico que ofrece mecanismos experienciales, fomentando la interacción y el descubrimiento de nuevas formas estéticas y la aprehensión de nuevos conocimientos mediante la activación interactiva. Estas expresiones artísticas innovadoras no solo renuevan la presentación de información invaluable, sino que también aseguran una transmisión más efectiva. Logran captar de manera auténtica la atención del usuario, garantizando su compromiso a largo plazo. Es crucial comprender que el conocimiento adquirido a través de estas experiencias enriquece el momento presente y también determina la perdurabilidad del interés del usuario en el discurso planteado a través de las diversas propuestas museográficas. En este contexto, el museo se convierte en un espacio dinámico, donde el visitante se involucra activamente en la exploración y comprensión del arte. La implementación de mecanismos experienciales no solo revitaliza la presentación de información, sino que también promueve una conexión más profunda entre el espectador y la obra expuesta, consolidando así una experiencia duradera y significativa.

INTRODUCCIÓN

“El *museo* se convierte en un espacio dinámico, donde el visitante se involucra activamente en la exploración y comprensión del *arte*.”

¿QUIÉNES SOMOS?

Somos **Kinosur**, una empresa fundada en el 2019, especializada en producción cinematográfica y experiencias inmersivas. Nos asociamos con **C3 Studio** [Alex Cifuentes] para la realización específica de aplicativos móviles en **Realidad Aumentada**. A lo largo de nuestra trayectoria, nos hemos dedicado a construir imaginarios andinos e identitarios mediante el rastreo y la conservación de saberes ancestrales y conocimiento popular en material fílmico, para su implementación en propuestas cinematográficas de ficción, documental o nuevos medios.

Nuestras propuestas han concursado a nivel nacional y han resultado beneficiarias de varios fondos públicos de fomento, incluyendo el Instituto de Fomento a la Creatividad e Innovación IFCI en varias categorías [2021 - 2024]; el FIAVLab Festival de Artes Vivas de Loja [2021 y 2022]; Fondos concursables Ranti de la Dirección de Cultura, Recreación y Conocimiento de la municipalidad de Cuenca [2022 - 2024]; el fondo de fomento de la Embajada de Estados Unidos, Historias para contar [2022]; el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, INPC [2022 y 2023]; y diversas otras instituciones gubernamentales y privadas que han depositado su confianza en nuestro trabajo. Algunas de estas instituciones incluyen el Banco Central del Ecuador con el Museo de la Moneda en Quito; la Prefectura del Azuay con Raymi Móvil y Azuay 360°; así como CEDIA con la experiencia inmersiva en audio y video 360° “**La huella que dejamos**”.

Nuestra labor previa nos ha permitido desarrollar un amplio espectro de contenidos e investigaciones antropológicas visuales, que han servido como base para la creación de una variedad de productos artísticos. Estos incluyen películas documentales y de ficción, clips documentales y de ficción en realidad aumentada, fotolibros interactivos, exposiciones de arte interactivo, ferias ambulantes de exhibición interactiva, museografía tanto tradicional como interactiva en instituciones museísticas y diseño narrativo para videojuegos. A pesar de esta diversidad, hemos procurado que cada uno de nuestros productos y servicios esté impregnado de la misma misión: democratizar las historias orales y los archivos fílmicos para promover un mejor entendimiento de la identidad andina en el contexto artístico contemporáneo. Reconocemos que aún queda mucho camino por recorrer, pero avanzamos con determinación y un rumbo claro.

¿QUÉ ES TEJE MORASLOMA?

Teje Morasloma surgió inicialmente como una red social diseñada para difundir el proceso de desarrollo del proyecto documental Abrigo, que fue beneficiario del **Fondo de Fomento a la Difusión de la Memoria Colectiva del INPC** en el año **2022**. Este proyecto inició en **Morasloma**, una comunidad del cantón Oña. Sin embargo, a medida que establecimos una conexión cercana con los miembros de la comunidad, especialmente con la asociación de mujeres tejedoras, Teje Morasloma comenzó a tomar forma como la realización de un sueño acariciado por esas mujeres desde la partida de una figura destacada en el arte del tejido en la comunidad, **Celia Pineda**, fundadora de la **asociación de tejedores de Morasloma y mentora de la mayoría de los artesanos** que aún permanecen en la comunidad. Estas mujeres, de manera empírica, habían establecido un Centro de Interpretación en la casa de Celia Pineda y con el tiempo este lugar se convirtió en un espacio para compartir conocimientos, experiencias y técnicas de tejido tradicional.

Un año y medio más tarde, y con la experiencia previa de haber socializado el diseño de un proyecto de museo interactivo comunitario, nos unimos a la comunidad para participar en la **Línea de Fomento de la Memoria Social y el Patrimonio Cultural para el año 2023**, en la sublínea de Implementación, Modalidad: Intervención en repositorios comunitarios de memoria social [archivos históricos, bibliotecas y museos]. A partir de ese momento, el proyecto se definió como una plataforma de exhibición y distribución de obras y conocimientos sobre tejido artesanal en lana de borrego. Esta estuvo fundamentada en tres componentes esenciales para alcanzar objetivos concretos, alineados con la sostenibilidad del oficio en el futuro, la formación de nuevas generaciones de tejedores locales y el posicionamiento de la comunidad como un referente turístico y cultural de importancia provincial.

Para abordar todos los problemas previamente identificados en la comunidad, propusimos la creación de un museo comunitario interactivo, concebido como una necesidad para preservar y transmitir el Patrimonio Cultural Inmaterial [PCI] de la comunidad, utilizando los nuevos medios y niveles de interactividad tecnológica disponibles. Para ello, se estableció una hoja de ruta que detallaba las actividades necesarias para implementar la propuesta en el Centro de Interpretación comunitario, centrándonos en tres aspectos principales: la investigación y publicación digital de los procesos de tejido artesanal local, el diseño y montaje de museografía tradicional e interactiva en realidad aumentada en el Centro de Interpretación, y la integración de todo ello en una aplicación móvil de descarga universal.

Al presentar esta propuesta, surgieron reflexiones en cuanto a la relevancia de la tecnología en un Centro de Interpretación rural. Por lo tanto, nos vimos obligados a profundizar “nuevamente” en la definición de conceptos relacionados con la museística, la museografía y, sobre todo, la experiencia estética en el contexto de los nuevos paradigmas de usuario y consumidor de arte.

LA EXPERIENCIA ESTÉTICA COMO EXPERIENCIA DE USUARIO



LA EXPERIENCIA ESTÉTICA

Podemos anticipar diversas definiciones de este concepto desde la filosofía para obtener una perspectiva más amplia sobre la definición de este tema. Kant describe la experiencia estética como un placer desinteresado, donde el individuo se relaciona con un objeto de manera que no busca ningún fin práctico. Esta experiencia se fundamenta en la percepción de la belleza, la cual, según Kant, posee cualidades universales y subjetivas simultáneamente.

Por otro lado, para contrastar este pensamiento y reflexionar sobre el arte desde una perspectiva individual y perceptiva, Heidegger propone que la obra de arte es un evento que va más allá de la mera percepción sensorial, trascendiendo hacia una comprensión más profunda del ser y su lugar en el mundo. Es posible profundizar en el significado de lo bello y la percepción estética, ya sea visual o sensorial, pero por razones de brevedad y concreción definiremos la experiencia estética como el momento de interacción entre una obra artística u objeto bello y las percepciones individuales de un usuario, en relación con su grado de inmersión en una dinámica retroactiva.

Es importante destacar ciertos términos que son fundamentales para el desarrollo de la propuesta museográfica, como “usuario”, “inmersión” y “dinámica retroactiva”. Estos fueron clave en la conceptualización del proyecto, por lo que intentaremos definirlos de la mejor manera posible. Sin embargo, es preciso subrayar que la importancia tradicionalmente otorgada al objeto bello o a la obra de arte está siendo cuestionada en el contexto de la museografía contemporánea y las manifestaciones artísticas actuales.

En este sentido, la museografía, en un enfoque amplio, puede entenderse como un tejido comunicacional que utiliza no solo códigos visuales, sino también sonoros, táctiles e incluso olfativos. Estos códigos expresan la definición de un concepto y todo el universo contenido en la limitada definición literaria de un

discurso. Para el proyecto, se había establecido el discurso curatorial de las obras y el objetivo final de los recursos museográficos. Se tenía la intención de exhibir los productos y, sobre todo, despertar el interés de los visitantes, tanto locales como foráneos, en la creación y apreciación de estas obras textiles.

Por lo tanto, la museografía debía contextualizar la obra y hablar sobre la intención del artista o identificar una técnica; su importancia residía en transmitir el valor del saber hacer de la obra de tejido. Se trataba de validar la singularidad de cada pieza y reconocer el oficio como un elemento identitario de gran importancia. Para concluir y avanzar hacia aspectos técnicos posiblemente más atractivos, se definirán los conceptos destacados anteriormente para explicar por qué se decidió desarrollarlos en el proyecto.

Primero, definimos al “usuario” como más que un mero observador de la obra de arte, sino como alguien que busca convertirse en parte integral del universo que la obra crea en su experiencia. Esto implica concebir el espacio como un lugar de descubrimiento y experimentación dinámica, donde las obras y la museografía animan al usuario a moverse activamente tanto por las obras como por el espacio expositivo.

A continuación, la “inmersión” se concibe como la capacidad de una experiencia para transmitir sensaciones y emociones específicas mediante un discurso estético o principio motivacional que invite al usuario a una profunda concentración en la representación individual de la realidad adicional que percibe. En otras palabras, se debían crear recursos que mantuvieran la atención de los usuarios en las especificidades del discurso educativo y formativo, sin que percibieran esta intención.

Finalmente, precisamos aquellos términos que han sido más desafiantes de validar con cada experiencia, no porque estén incompletos o desorientados, sino porque la percepción de las experiencias varía según el grupo de edad,

la cultura, la etnia, la política y el colectivo. De esta manera, la “dinámica retroactiva” se refiere a la duración en la que el usuario interactúa dinámicamente con la obra, siempre y cuando la claridad comunicacional visual, sonora y táctil lo permita. En resumen, esto se traduce en la validación final de la “usabilidad del producto o servicio”.

Después de este proceso y de las definiciones pertinentes para el desarrollo base de una exposición, lo que en un principio era una consideración sobre la experiencia estética y su relación con el espectador se transformó en consideraciones de forma y tiempos de transmisión de mensajes y códigos más complejos de comunicación entre la obra y el usuario. Los tiempos de interacción se contemplaban incluso fuera de la obra misma, desde el momento previo a su apreciación hasta un momento en el tiempo posterior a esta. La percepción de la obra estaba ligada a una experiencia continua que debía ser previamente diseñada, ejecutada y validada.

La museografía [...] puede entenderse como un tejido comunicacional que utiliza no solo códigos visuales, sino también sonoros, táctiles e incluso olfativos.

LA REALIDAD DE LOS HILOS SE VIO AUMENTADA

Una vez superados los cuestionamientos técnicos, **Teje Morasloma** había definido claramente su línea de trabajo, centrada en la readecuación de infraestructuras expositivas, el desarrollo de la museografía en realidad aumentada junto con su aplicación móvil y, por supuesto, la recopilación biográfica y de procedimientos en un libro que sirve como guía interactiva del tejido tradicional en realidad aumentada.

Para lograr esto, decidimos crear obras fotográficas que activan clips cinematográficos documentales, retratando las motivaciones o vivencias de los artesanos. Esto se logra mediante una composición fotográfica meticulosamente decorada e iluminada, luego implementada en *softwares* de desarrollo de aplicaciones en realidad aumentada. Estas composiciones son validadas a través de lectores y convertidores de imágenes IA, transformándolas en marcadores o mapas digitales basados en vértices y esquinas que resalten la imagen luminosamente.

Para asegurar una transición orgánica de las imágenes fijas a los videos documentales, se reprodujo en el video la posición inicial de la composición fotográfica, para luego filmar las posiciones posteriores. Es como si una escultura cobrara vida después de la intervención y el descubrimiento del usuario.

Además de las 7 obras fotográficas expuestas en el museo de sitio, se crearon cerca de 32 iconos originales ilustrados como recursos museográficos, así como mapas activadores de la experiencia en el catálogo digital. También se elaboró mobiliario museográfico tradicional para exhibir objetos, herramientas y posesiones preciadas de los artesanos en exhibición. Finalmente, la exposición se complementó con varias piezas de tejido que muestran las técnicas artesanales de manera más perceptiva, invitando al usuario a experimentar de cerca los hilos, las tramas, la textura del tejido y los colores naturales de las obras.

Hoy en día, **Teje Morasloma** es un referente provincial en el empoderamiento de asociaciones rurales minoritarias para integrarse en el mercado sostenible de la artesanía tradicional, utilizando medios tecnológicos atractivos para nuevos públicos. Además, el museo comunitario también sirve como centro de intercambio de conocimientos sobre el tejido, la integración de nuevas generaciones en el oficio y, sobre todo, la formación autónoma de nuevos artesanos locales. **Teje Morasloma** es una plataforma integral que satisface varias necesidades del mercado local de tejido artesanal en lana de borrego: difusión de obras, formación autónoma, preservación de tradiciones y eliminación de intermediarios en la dinámica del mercado local.



CONCLUSIONES

Teje Morasloma es más que un **museo** o una **plataforma de comercio**; es un *testimonio vivo* de la **perseverancia**, la **creatividad** y la **tradición** de las comunidades rurales.

Teje Morasloma continúa siendo un faro de esperanza y éxito para sus tejedores, extendiendo su influencia más allá de las fronteras de su comunidad. Ahora, sus obras vuelven a ser apreciadas y solicitadas por clientes genuinos que valoran verdaderamente su arte. Esta creciente demanda no solo les permite seguir dedicándose al oficio tradicional del tejido, sino también compartir sus saberes con las nuevas generaciones locales y regionales.

El próximo paso es inspirar a más comunidades, entidades y asociaciones para que sigan el ejemplo de **Teje Morasloma**. Queremos que puedan aprovechar el potencial comercial de sus artesanías y colaboraciones en un entorno de comercio más libre y democrático. Esto abrirá las puertas a relaciones comerciales más ágiles y retroactivas entre los artesanos y los consumidores, fortaleciendo los lazos entre las comunidades y fomentando un intercambio cultural enriquecedor.

En última instancia, **Teje Morasloma** es más que un museo o una plataforma de comercio; es un testimonio vivo de la perseverancia, la creatividad y la tradición de las comunidades rurales. Es un recordatorio de que, con determinación y visión, podemos revitalizar y preservar nuestras raíces culturales, al tiempo que creamos oportunidades económicas significativas para quienes las necesitan. Es un viaje emocionante hacia un futuro donde el arte, la tradición y el progreso van de la mano, tejidos en la rica tela de nuestra herencia compartida.

