

Paisaje y artefactos [año 2800]: posibilidades para el patrimonio cultural en lo digital

Paulina Romero Cedeño
Fundación Cultural Clave

RESUMEN

“**Paisaje y artefactos [año 2800]**” es una propuesta artística colaborativa que imagina futuros posibles para el conocimiento ancestral a través del arte. Conecta a una comunidad que mantiene la tradición del tejido de sombreros de paja toquilla con el mundo del videojuego *Minecraft*. Este enfoque propone nuevas formas de preservar y sostener este conocimiento milenario a través de la colaboración y los afectos, del patrimonio cultural. Esta propuesta se plantea mediante un proceso participativo con los portadores del saber más jóvenes de la comunidad de Pile, en la costa de Manabí, Ecuador, ya que su tejido tradicional de paja toquilla es tanto un sustento como un símbolo de identidad. El uso de *Minecraft* se convierte en un acto político y creativo que va más allá de la transmisión de conocimientos o el mero acto de jugar. Esta experiencia afectiva se materializa en piezas artísticas que fusionan lo físico y lo digital: la instalación interactiva conecta al público con el videojuego desde lo sensorial, mientras la paja toquilla teje nuevas formas de entender lo ancestral a través de la imaginación. En “**Paisaje y artefactos [año 2800]**” el material cobra otra vida, toma nuevas formas, busca su propia abstracción y ocupa otros espacios, desbordándose hacia un posible futuro. La toquilla se adapta a la digitalidad para mostrarse como cuerpo pixelado. Las mismas hebras del sombrero fino hoy son *data gaming*. La tradición también abraza al videojuego donde hoy habita.

En la zona costera de Manabí, Ecuador, se encuentra Pile, una comunidad caracterizada por la elaboración del sombrero fino de paja toquilla, cuya técnica se ha preservado por años gracias a sus habitantes y su compromiso por transmitir el conocimiento. En este territorio las metodologías participativas se han implementado como recurso de empoderamiento y pensamiento colectivo, apuntando a una gestión comunitaria recíproca y transparente.

Se inició con acercamientos para conocer la Escuela Alma Toquilla y el interés de sus alumnos por las nuevas tecnologías. Así, se organizaron varios talleres creativos, donde además de pintar y reflexionar sobre la práctica del tejido, se imaginaron los futuros posibles a partir del relato y el videojuego *Minecraft*:

Imaginemos que estamos en el futuro. Es el año 2800. Ya nadie teje ni se cultiva la planta de toquilla. Pero en el centro de Pile se encuentra un gran edificio. Entramos a ese edificio y vemos que dentro de él se encuentra resguardado un objeto importantísimo para la comunidad. No es un sombrero, pero sí es el último vestigio de paja toquilla de la humanidad. [Comunicación personal]

El relato estimuló la imaginación de los niños y niñas y cada uno trasladó su interpretación a una creación pictórica que se convertiría en la base visual y conceptual de la propuesta artística. La transición de lo digital a lo físico, y de lo tradicional a lo virtual, surgió también a partir de los “vestigios” de cada participante, elaborados en Blender. Estos tomaron un aspecto tridimensional, se materializaron mediante impresión 3D y fueron intervenidos con tejidos experimentales en uno de los talleres participativos.

En esta propuesta, *Minecraft* se inserta en el relato futurista como un espacio de cuidado para el material y el saber, como la posibilidad de jugar un juego en distintas fronteras: desde el arte, desde la reflexión, como una tecnología del cuidado. También se convierte en un puente de conexión entre los niños de Pile y yo, donde antes de ser portadores del saber y artista mediadora, somos jugadores. Conocer el videojuego o haberlo jugado ya nos hace parte de esa comunidad de *Minecraft*.

En esta investigación, es importante repensar maneras de conservación e innovación no ligadas a lo productivo, ya que “como usualmente lo hacen las técnicas artesanales tradicionales, cumple un rol social más fuerte que uno productivo para los pileros” [Mosquera, 2021, p. 7]. En ese sentido, se piensa a la paja toquilla como un material que permite imaginar nuevos mundos a partir de su origen y contexto, donde trasciende más allá del sombrero. Esta fibra natural no solo se teje, se cosecha, se cocina, se sahuma y se seca al sol; luego, tejida, se apalea y en la mayoría de las ocasiones se vende. Todas estas actividades son sentidas y escuchadas. **La paja toquilla es el hogar, el material de la memoria y el material del saber.**

La tecnodiversidad, a través del arte, busca enfrentar a la amenazante idea del “**desarrollo tecnológico**” como una alternativa para entender las relaciones entre lo moderno y lo tradicional. Si bien es complejo desligarnos por completo de las tecnologías digitales, siempre podemos retornar a los orígenes, volver a lo ancestral para encontrar la convivencia entre tecnologías sin homogenizarlas, sino reconocer que cada cosmotécnica tiene propósitos particulares e igual de valiosos. En esta propuesta, se confrontan el *Minecraft* y la paja toquilla [**tecnología digital y tecnología ancestral**], ambos como tecnologías que pertenecen a un contexto cultural y entretejen dos comunidades que se podrían pensar distantes, pero que se han conectado a través del afecto y las fibras naturales.

Pensar el *Minecraft* desde la tecnodiversidad para extenderle la vida a la tecnología ancestral del tejido en lo digital también implica pensar en una sostenibilidad que ocurre en cuerpo pixelado y datos informáticos, donde un gamer puede habitar el saber, construirlo y reconstruirlo. La fibra es necesaria para recorrer el mundo virtual; la toquilla trasciende a lo digital, pero también se resiste a dejar su materialidad. Esta palma que crece entre los cerros de Montecristi se convierte en el principal punto de encuentro para la comunidad de Pile y ahora también para la comunidad de *Minecraft*, haciendo que las fronteras entre lo tradicional y lo digital se vuelvan inciertas, inabarcables y sobre todo explorables.

**La fibra es necesaria
para recorrer el mundo virtual;
la toquilla trasciende
a lo digital, pero también
se resiste a dejar su materialidad.**





En este contexto surge **Paisaje y Artefactos** [año 2800], que reúne el proceso participativo e investigativo antes descrito. Su título hace referencia a Tim Ingold, quien a su vez cita a Christopher Gosden para dividir al mundo material en dos elementos: paisaje y artefactos. Este planteamiento genera preguntas sobre cómo el mundo es más que fisicidad y artificialidad; el cuerpo es aquello que transforma la materialidad del mundo, “nadamos en un océano de materiales” [Ingold, 2013]. Materiales que están atravesados por un sinnúmero de experiencias, es decir, no tienen propiedades, sino que cuentan historias.

Paisaje y Artefactos acuña dos propuestas artísticas que resultaron de esta investigación: **El Viaje de la Toquilla y Vestigios en 2800**.

El **Viaje de la Toquilla** es una instalación interactiva que consiste en una proyección a pared de gran formato que permite adentrarnos a un nuevo mundo de cubos y píxeles, donde habita digitalmente la paja toquilla y donde se conservará mientras dure la existencia de esos datos en *Minecraft*. Los colores que refleja la proyección son matices verdosos, amarillos y azules, propios de la vegetación de los toquillales, la paja toquilla, los cielos despejados y los edificios que han sido recreados en este entorno virtual. Esto se acompaña con el sonido de la leña quemándose en un gran horno manabita, la música original del videojuego y un relato emotivo que cuenta cómo la planta de toquilla se transforma en sombrero fino.

**el cuerpo es aquello
que transforma
la materialidad
del mundo,
“nadamos en un
océano de materiales”**

[Ingold, 2013]

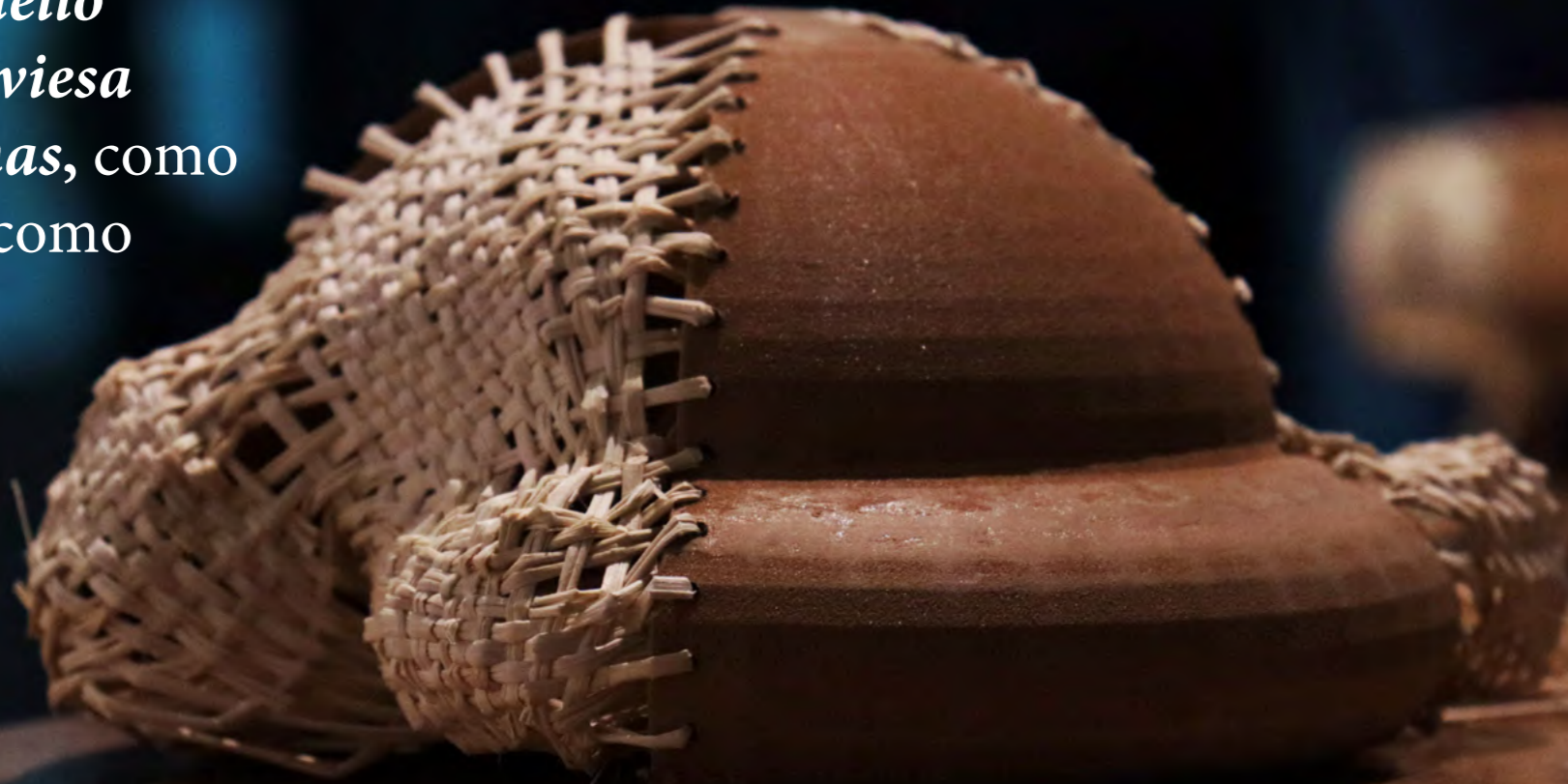
Este mundo de *Minecraft* se puede recorrer gracias a un artefacto creado para esta obra y ubicado frente a la proyección. Se trata de un palo de tejer que se ha convertido en la base para el mecanismo que permite el movimiento del jugador dentro de *Minecraft*. Sobre el palo de tejer se encuentra una suerte de horma, un elemento que normalmente da forma al sombrero mientras se teje, pero que en esta pieza se convierte en el contenedor de los circuitos y de las fibras de toquilla que sobresalen y caen por ocho diferentes orificios. Las largas tiras de esta planta agrupadas dan una apariencia tupida al artefacto que en realidad es un mando o control del videojuego. Cada grupo de fibras da lugar a un movimiento de caminata en los ejes X y Y, y al punto de vista del jugador. Así, recorrer este entorno se convierte en una experiencia sensible que conecta lo digital a través de un material suave al tacto como lo es la paja toquilla.



Por su parte, **Vestigios en 2800** está conformada por seis objetos escultóricos realizados con impresión 3D en filamento PLA WOOD [que contiene polvo de madera] e intervenidos con tejido de paja toquilla. Su color marrón un poco anaranjado, a primera vista, da la impresión de ser pequeñas esculturas de cerámica, contrastando con el amarillo casi blanco de la paja seca y sahumada que se entreteje con el bioplástico. Las fibras sobrantes de paja caen hacia los lados de los objetos como si tuviesen diferentes peinados.

Este conjunto de piezas surgió también como resultado del proceso participativo y consisten en la materialización de los “vestigios” imaginados y pintados con acuarelas por los niños y jóvenes tejedores. Con base en sus pinturas, cada uno de esos objetos fueron convertidos en modelos 3D, pensando en estructuras que permitan la intervención con tejido de paja toquilla.

Imaginar fue
una invitación a
ir *contracorriente*
sin dejar *aquello*
que nos atraviesa
como personas, como
jugadores y como
comunidad.



Desde el arte, es importante repensar en lo que hay más allá de lo establecido. En este proyecto se evidencia que la puesta en valor se encuentra en el intercambio de afectos y saberes. Se generan, desde la multiplicidad, narrativas que permiten la convergencia de conocimientos. Asimismo, la mediación no intenta ser una representación, sino entretejer diversas técnicas para crear nuevos modos de ser y hacer. La metodología participativa se transformó en un trabajo afectivo.

Por otro lado, la imaginación fue un potente detonante en el planteamiento de nuevas posibilidades para una práctica situada, generando nuevas referencias para las futuras generaciones. Imaginar junto a la comunidad más joven de Pile otros mundos que no se habían planteado antes significó expandir la mirada hacia más allá del horizonte. Pensar más allá del sombrero en un contexto utópico se convirtió en un acto político, en una oportunidad de ver la paja toquilla de una forma distinta a la ya conocida. Imaginar fue una invitación a ir contracorriente sin dejar aquello que nos atraviesa como personas, como jugadores y como comunidad.

REFERENCIAS

Mosquera, J. [2021]. *Análisis sociosimbólico del tejido tradicional del sombrero de paja toquilla: entre la patrimonialización y la resistencia cultural*. Pile: INPC.

Ingold, T. [2013]. Los materiales contra la materialidad. *Papeles de Trabajo*, 7[11], 1-15.