




## **Entretejiendo pixeles en el tiempo. Un guerrero moche, su conocimiento y reconfiguración digital por el arte del pixel en minecraft y en un telar**

**Weaving Pixels in Time. The revival of a Moche warrior's art through Minecraft and a digital loom**

**María Astrid Ríos Durán**


Universidad Nacional de Colombia (Colombia)

<https://orcid.org/0000-0002-6755-541X> 

mariosd@unal.edu.co

**Ismael Enrique Mahecha Pacheco**

Universidad Nacional de Colombia (Colombia)

<https://orcid.org/0000-0001-7737-0200> 

imahecha@unal.edu.co

Recibido: 28 de mayo de 2021

Aceptado: 20 de julio de 2021

**RESUMEN:** En este texto se aborda una historia del pixel relacionada con su identificación en un textil moche con una figura de un guerrero y su posterior reconfiguración en minecraft y en un telar digital. Se tratará sobre la posibilidad de adquirir conocimiento del arte de una cultura antigua latinoamericana por parte de una comunidad de nativos digitales mediante la identificación que se logró hacer de un elemento familiar, el pixel; así como por la posibilidad que ello brindó de traer la obra al presente con recursos del mundo digital; y porque, tal y como lo sugiere la poética de las cosas, fue posible mediante la creación, una conexión con los artistas antiguos. En ese sentido en el texto se presentarán, primeramente, alguna particularidad del diseño del guerrero moche, como el relacionado con el diseño geométrico y el uso del pixel temprano, y enseguida aspectos de la experiencia de reconfiguración y traída de vuelta al presente por medio de los recursos digitales ya mencionados.

**PALABRAS CLAVE:** Pixel art, minecraft, guerrero moche, poética de las cosas, textil.

**ABSTRACT:** This paper tells the history of the pixel as it relates to a Moche textile of a warrior and its subsequent revival in Minecraft and a digital loom. It shows how a community of digital natives could learn about ancient Latin American culture through a familiar object, the pixel. Additionally, resources from the digital world, for example through Minecraft and a digital loom, would enable this history to be grounded in the present, thus creating a connection between ancient artists and contemporary gamers. To this end, the paper, firstly, describes some unique aspects of the Moche warrior design, such as geometric designs and the use of the early pixel. Secondly, aspects of the revival of this art form through digital resources such as Minecraft are shared.

**KEYWORDS:** Pixel art, Minecraft, Moche, poetics of things, textiles.

\* \* \* \* \*

## Introducción

En el mundo del arte se definió en 1982 el pixelismo o pixel art como una manera de expresión propia de la era digital que comenzó a posicionarse en la década del 70 con la aparición de juegos como computer space (1971), pong (1972) o space invaders (1978) (Cartel urbano: 2017, 1). En el intento por tratar de comprender el origen de este arte cuya base de composición es la unidad más pequeña, cuadrada o circular: el pixel, se suele hacer alusión al puntillismo, técnica pictórica característica del siglo XIX europeo (Cartel urbano: 2017, 1). No obstante, y como consecuencia del acercamiento que tuvimos con un textil antiguo de la cultura moche con la figura de un guerrero, a la cercanía con el mundo de los juegos digitales como minecraft, y, como lo advierte Neil Mac Gregor, a la poética de las cosas (MacGregor, 2010, p. 9), logramos encontrar un posible antecedente del pixel art en la antigüedad latinoamericana y establecer una interrelación entre estas creaciones, aunque con muchos siglos de diferencia.

Inspirados en esta conexión, la del pixel, nos dimos a la tarea de traer de vuelta este tejido y lo hicimos de dos maneras, a través del mundo digital en minecraft y elaborándolo en un telar digital artesanal mediante un tejido de punto usando una máquina electrónica manual. Gracias a ello logramos tener una pieza virtual y otra física a las cuales hemos denominado

como la obra.<sup>1</sup> Además, teniendo en cuenta que durante todo el proceso contamos con la colaboración de varias personas la hemos considerado como una obra colectiva y colaborativa. Y es que este fue un trabajo creativo-participativo en el que amigos y familiares participaron, se emocionaron, jugaron y aprendieron tanto de estas herramientas de creación digital, como de la poética de las cosas, de la historia moche, de los modos de representación en el tiempo y muy especialmente del relacionado con el pixel. A propósito de este es importante señalar que durante este proceso se encontraron niveles de abstracción de ideas a través de la forma y de estas sencillas configuraciones, el pixel. De este modo hombres y mujeres de distintas épocas han logrado conectarse.

A continuación, entonces, presentaremos dos momentos y las conclusiones de esta experiencia. El primero relacionado con la historia del textil mochica con la figura del guerrero elaborado mediante pixeles de la época prehispánica y el segundo vinculado con su reconstrucción y traída de vuelta a nuestra cotidianidad a través del minecraft y del telar digital artesanal.

Por las características de este ejercicio podríamos enmarcarlo dentro de distintos campos de estudios y apuestas teóricas como el del ya citado pixel art u otros como la gamificación. No obstante, nosotros queremos destacar la poética de las cosas como la principal herramienta analítica detrás de toda la experiencia. En especial, porque nos propone la posibilidad de acercarnos a la creación de humanos de otras épocas por el hecho de compartir con ellos la condición humana. Es importante señalar también que tácitamente están implícitas otras metodologías de investigación y análisis como la contemplación, la autoobservación, el iconográfico y la biografía de los objetos. Para su desarrollo trabajamos con fuentes primarias y secundarias, así como con fuentes orales, gráficas, textuales y objetuales.

---

<sup>1</sup> La obra realizada en Minecraft se tituló: “Co-edifica la reinterpretación del tejido mochica. Una intervención en minecraft con propósitos exploratorios”. Una de estas experiencias tuvo lugar el 13 de junio del 2021 y se puede consultar en: <https://www.twitch.tv/paragamers>

## Un textil mochica con un guerrero y el arte temprano del pixel

En la historia de Latinoamérica y especialmente del Perú se destaca la cultura moche como una de las culturas antiguas más relevantes que tuvieron presencia en la costa norte del país antes de los Incas y de la llegada de los españoles, siglos I al VIII d.C.

La cultura y el arte moche han sido bastante estudiados en lo referente a sus modos de representación, los modos de vida y de su cultura material. Dentro del universo de vestigios propios de esta antigua cultura nos encontramos con uno que captó nuestra atención, un fragmento de textil, “tejido en urdimbre de algodón (pliegue en Z), trama de pelo de camélido (hilado en Z, pliegue en S)” y decorado con una figura de un guerrero, según descripción del Museo Fowler.

Este fragmento hace parte de un textil más grande conservado en el Museo Fowler de la UCLA, en el cual fue representado una familia de seis guerreros moches conformada por el guerrero, el guerrero cazador de venados, el corredor-guerrero, el guerrero danzando, el corredor y el guerrero sacerdote que es el de nuestro objeto de estudio y al cual podemos identificar a través de la copa que tiene en su mano izquierda, la corona ceremonial y la porra larga para la defensa como se puede observar en la figura 1.



Figura 1. Textil mochica con figura de guerrero (Museo Fowler, 2021).

Del guerrero es importante decir, además, que era una figura relevante en la sociedad moche, cuya autoridad llegaba a estar cercana a la del Señor, máxima autoridad de gobierno, muy especialmente por su desempeño en la guerra y en el sometimiento de pueblos enemigos que a su vez repercutiría en el fortalecimiento de su propio pueblo.

Con respecto a los tejidos, de acuerdo con Chapdelaine y Pimentel, citando a Donnan & Donnan, “constituyeron uno de los medios más importantes para las expresiones artísticas de los mochicas (Chapdelaine y Pimentel, 2003:40)”. La mayoría de ellos vienen de contextos funerarios. Fueron elaborados en lana y algodón. Para su factura se usaron técnicas como el brocado y el tapiz y a juzgar por la representación de un taller textil en el interior de un plato Moche, eran facturados por tejedoras que usaban muestrarios, telares de cintura, accesorios e instrumentos textiles” (M-Dicc Textil latinoamericano, 2020:1).

A los textiles mochicas se les suele encontrar sin decorar y decorados. En la decoración se destacan los estilos cursivo y geométrico (Chapdelaine y Pimentel, 2003: 37), como es el caso del guerrero de nuestro estudio compuesto por pequeños pixeles de diversos colores como el rojo, el blanco, el negro y el amarillo que dan forma a toda la composición.

Esta observación es relevante toda vez que trasciende la representación del guerrero en estudio y nos conecta con el pixelado como un recurso común en la iconografía mochica pero también en nuestro tiempo actual en el cual el pixel es la unidad mínima de composición de elementos de nuestra cotidianidad como las pantallas de nuestros equipos digitales. En el caso de la cultura moche es posible observar otras piezas con el uso de este recurso y de la decoración geométrica, por ejemplo en las presentadas en las figuras 2, 3 y 4 en las cuales hallamos meandros<sup>2</sup> cuya composición se sustenta en el uso de pixeles.

---

<sup>2</sup> De acuerdo con Carlson: “el meandro escalonado consiste en dos símbolos combinados cuyo significado Kauffman Doig reconoció en 2001. El símbolo escalonado de los andenes que significa la tierra y el símbolo del meandro en la forma de onda que significa el agua. Los dos juntos forman el símbolo de la fertilidad” (Carlson, 2016:8).



Figura 2. “Dos textiles tempranos Moche. A la izquierda la cabeza felínica con el simbolismo del doble meandro escalonado, a la derecha la imagen divina con el simbolismo similar al de Nasca (Carlson, 2016: 14)”.



Figura 3. “A la izquierda: elementos básicos de la emblemática Moche, al centro combinaciones básicas, a la derecha imágenes divinas más avanzadas y realizadas en base a los elementos que se encuentran a la izquierda (Carlson, 2016: 16)”.



Figura 4. “Textiles-fajas con imágenes divinas: A la izquierda el doble meandro escalonado deja espacio para una fisonomía (rostro). A la derecha tres ídolos están unidos por dos meandros comunes (Carlson, 2016: 19)”. Obsérvese también una relación de estas imágenes con los aliens de space invaders, uno de los juegos considerados como antecedente del pixel art.

Llegados a este punto comprendemos entonces que el textil mochica con figura de guerrero es una pieza magnífica por su antigüedad, su historia, así como por el uso del pixel en la conformación de la imagen representada. Y es que cuando encontramos un uso claro y definido de lo que, a nuestros ojos actuales, y gracias a la experiencia que hemos tenido con las pantallas digitales, los juegos, y muy especialmente el minecraft, podemos considerar como pixeles, nos resulta más que sorprendente. Y es que difícilmente concebimos o somos conscientes que en épocas tan lejanas y en culturas antiguas nos podemos encontrar con modos de representación como los usados por nosotros en la actualidad. Esto nos conectó con la contemporaneidad más fácilmente y nos permitió desarrollar el proyecto.

Cuando hicimos esta conexión surgió inmediatamente la pregunta acerca del por qué de esta coincidencia, y planteamos algunas hipótesis como la relacionada con el historicismo en el arte y esa tendencia a volver al pasado como fuente de inspiración, pero esto es difícil de advertir para el caso de este textil. Si bien existen casos como el de Susan Kare y los diseños para Apple en 1984 inspirados en el punto de cruz (Grijota, 2020:1), no hay evidencia de que haya acontecido algo similar con este tipo de obras prehispánicas.

Cuando logramos hacer esta conexión y apoyados en la poética de las cosas, y con ello a considerar que como humanos podemos llegar a lugares comunes de creación, independientemente del lugar y de la época, también nos dimos a la tarea de tratar de recrear esta obra e intentar experimentar lo que experimentaron sus primeros creadores. Y fue así como nos permitimos volver a crearlo, recrearlo, conocerlo, interpretarlo, reinterpretarlo, malinterpretarlo, darlo a conocer, compartirlo, disfrutarlo en compañía de nuestros familiares y amigos a través del minecraft y de la elaboración en un textil digital artesanal como expondremos a continuación.

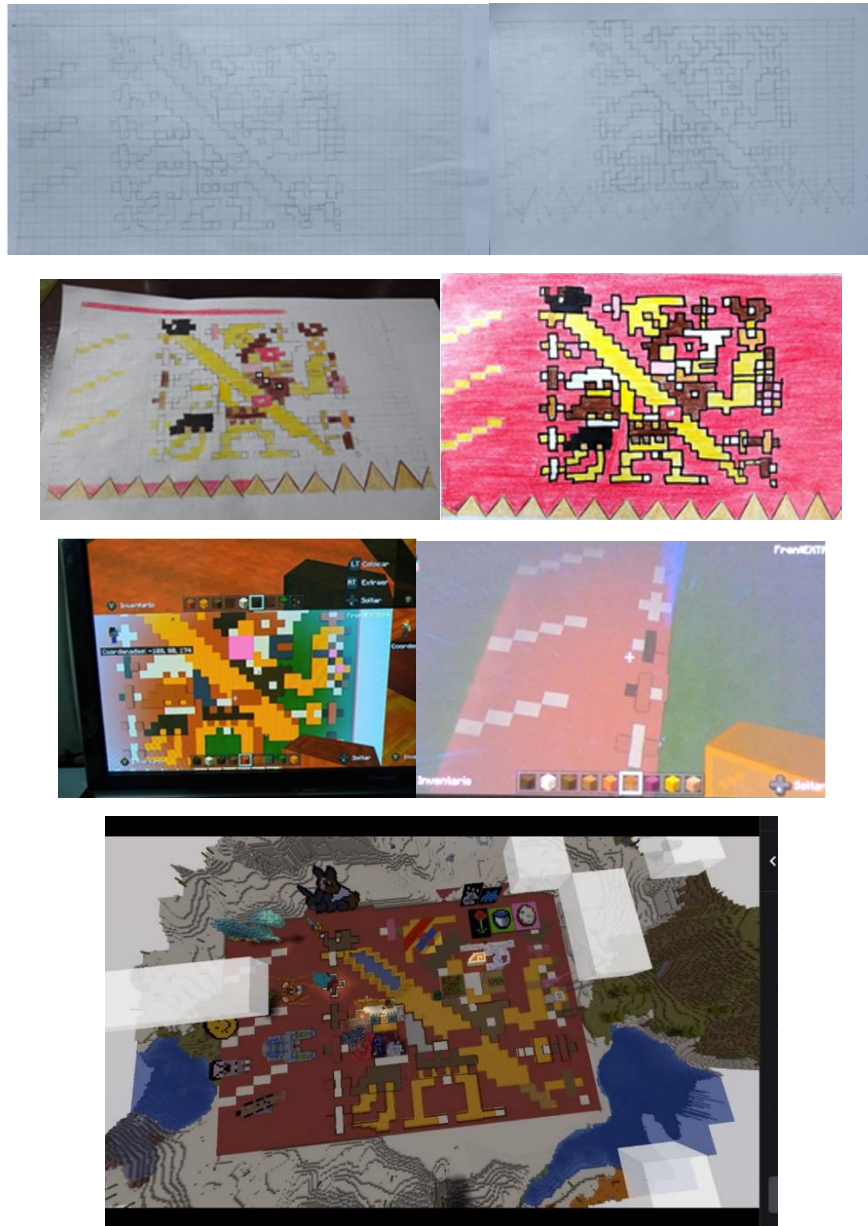
**La obra y la traída a la actualidad de un textil mochica mediante el minecraft y el telar digital artesanal vertical. Conectándonos creativamente y mediante píxeles con los artesanos antiguos.**

Varios factores incidieron en la realización de esta obra, una tarea de una clase, la contemplación, la evocación, el ser nativos digitales, el uso de pantallas y juegos virtuales. Todos ellos condujeron, de algún modo a un momento serendípico porque nos permitió establecer la conexión entre una obra del siglo I al VIII d-c y obras digitales como las elaboradas en minecraft, mediante el reconocimiento de un elemento de la composición, el pixel. Con este hallazgo entre las manos, nos motivamos a dar el paso siguiente, intentar entonces traer de vuelta esta pieza, usando su elemento compositivo, el pixel, a través de una herramienta familiar para nosotros que lo tiene como base de composición como es el caso del minecraft; y ya entrados en el mundo digital, procuramos traer el textil al mundo físico a través del uso del telar vertical digital.

En la creación en minecraft se utilizó una consola Xbox One e involucró a una comunidad de aproximadamente 30 jugadores constituida por amigos y familiares de edades que oscilaban entre los 10 y 40 años. Esta participación fue fundamental considerando que la nueva creación se constituye por más de 27.300 bloques que son los píxeles de tipo no isométrico empleados en minecraft. El proceso inició, no obstante, con un dibujo a mano alzada, el conteo de los píxeles, para después proceder a la elaboración de una line art, la concepción del entrelazado, la estimación del número de piezas requeridas y por último la construcción como se puede ver en las figuras 5,6,7,8,9,10, 11.

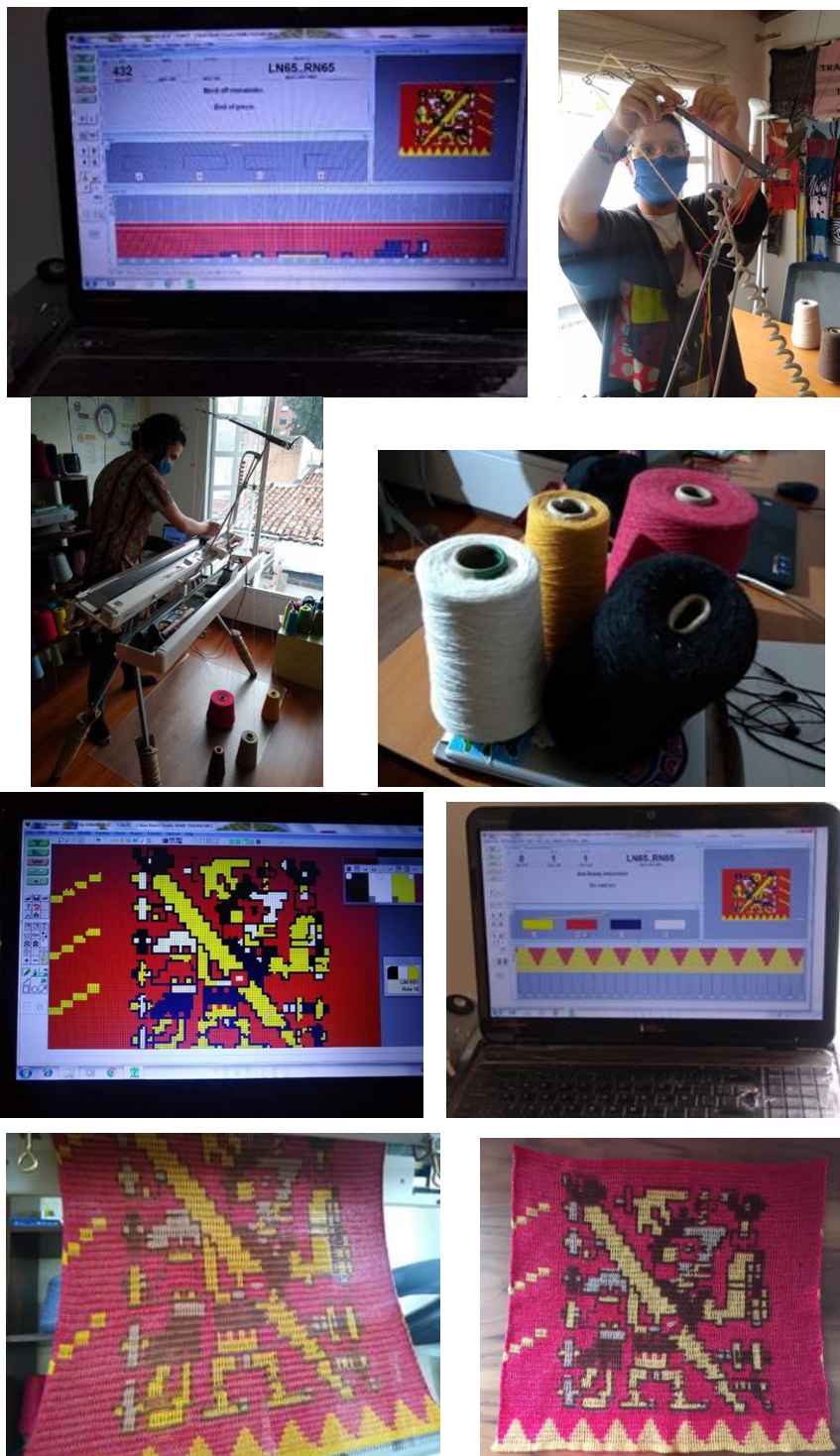
Esto proceso fue de gran importancia porque fue a través del mismo que consideramos nos conectamos directamente con aquella persona que tejió la pieza originalmente. En el trazado de cada pixel fue posible sentir el telar, lo que el artesano vio y experimentó en su momento. Esta(s) persona(s), al igual que nosotros, requirió aprender del oficio. Quizá como nosotros, debió ver a otros hacerlo antes de lograr obtener su obra. Así mismo nosotros vimos, por medios digitales, a alguien hacer estructuras en Minecraft (gameplayers) y de ese modo aprendimos. En ese sentido, y aunque separados por milenios, somos si no iguales, parecidos.





Figuras 5,6,7,8,9,10,11. Imágenes del proceso de creación de la obra en minecraft.

Un segundo momento y una experiencia, aunque derivada de la anterior, fue distinta, la constituyó la elaboración del textil con la figura del guerrero como se puede ver en las figuras 11 a la 18. En esta oportunidad se hizo uso también de una herramienta digital como el programa DesignaKnit. En este se ingresó la información, es decir, el dibujo en píxeles bidimensionales para luego imprimirlo en el telar vertical japonés importado de Canadá (una muestra de las redes globalizadas que son la norma en el contexto actual).



Figuras 11,12,13,14,15,16,17,18. Imágenes del proceso de elaboración de un textil con figura moche mediante el uso de un telar artesanal digital usando tejido de punto en máquina electrónica manual con la base del pixel.

Aquí como aconteció en la otra creación del minecraft y como pudo haber acontecido en su momento con la pieza original tuvimos un proceso de aprendizaje y experimentamos en cada etapa del mismo, desde su preparación y el ingreso al programa digital, a la impresión de cada píxel, un conjunto de emociones al estar tratando de traer de vuelta una obra que ya era significativa para nosotros por la historia que en ella se encuentra. Un momento muy particular lo constituyó la reconversión del diseño del guerrero a 4 colores básicos porque la impresión con hilos solo admite 4 colores y fue particular porque con esta decisión de diseño llegamos a considerar que quizá de nuevo allí nos conectamos creativamente con los primeros hacedores de este motivo y pieza textil cuando definieron las gamas cromáticas de su tejido.

Al terminar los ejercicios, las impresiones fueron varias y desde distintos puntos de vista, es decir, fueron nuestras, pero también de familiares y amigos que participaron en el proceso de creación, de reconstrucción, de reinterpretación de este textil pixelado como intentaremos resumir en el siguiente apartado dedicado a los resultados y conclusiones.

### **Resultados, conclusiones y consideraciones finales**

Antes de exponer los resultados, conclusiones y consideraciones finales, es preciso decir que el creador original de la obra fue un estudiante pero que en el desarrollo de la misma participaron alrededor de 30 personas. Cabe recalcar la importancia del uso de las herramientas digitales como Discord (como una red social que permite la comunicación y reúne gente con los mismos gustos para hablar de temas en común), Minecraft y Meet (a través de este se desarrolló virtualmente la clase de Historia y teoría del diseño 1) porque mediante ellas se logró la conexión con los participantes, el diálogo y el aprendizaje. Además, porque dadas las condiciones de aislamiento físico que experimentamos durante el año 2020 por causa de la pandemia mundial del covid-19, el uso de estas plataformas digitales de comunicación y el desarrollo de esta propuesta creativa se constituyó como una oportunidad y necesidad para la convergencia, la reunión, el compartir, construir y aprender en comunidad.

Las apreciaciones de la experiencia corresponden a las del grupo como a las de su creador. La primera y más importante es relacionada con el asombro por haber logrado hacer la conexión entre una pieza antigua y nuestra cotidianidad de pantallas y con el amado minecraft.

Los participantes al igual que el creador de la obra sintieron comprender y apreciar mejor la pieza antigua por la experiencia desarrollada con apoyo de las herramientas digitales. Esto lo podemos considerar como una evidencia del acertado planteamiento de la poética de las cosas, en especial, el que propone una conexión con los creadores gracias al compartir la experiencia humana de creación. Algunos participantes manifestaron que en la elaboración de cada pixel recordaron a los creadores originales.

Los resultados de ambos ejercicios suscitaron la emoción del público y sobre todo el deseo, de participar y de hacerse a una copia del textil en el caso de la pieza que fue tejida.

Para la clase, y en especial para el objetivo de una clase de historia que busca poner en valor las obras de nuestros antepasados, las nuevas creaciones se constituyeron en la mejor manera de lograr este cometido. La docente de la clase advierte que en esta ocasión, como nunca antes había sucedido, se logró mucha más conexión, emoción y fascinación con un vestigio antiguo.

En términos pedagógicos también es relevante destacar que algunos participantes manifestaron su incredulidad frente a lo que estaban haciendo. A ellos se les hacía difícil creer que podían usar una herramienta de su cotidianidad y de su agrado como el minecraft para el desarrollo de una clase de historia.

En resumen, todos apreciamos, admiramos, interpretamos, nos divertimos y quedamos con el anhelo de continuar aprendiendo y de encontrar nuevos recursos para hacerlo. En todo este proceso pudimos conectarnos con esos creadores antiguos, cuestionarnos sobre el arte de

crear, sus herramientas, a la vez que logramos conocer y apasionarnos por la historia y los videojuegos de un modo distinto.

También ganamos en humildad al darnos cuenta que nuestros antepasados hicieron obras tan magníficas y que podemos conectar con algunas contemporáneas. Aprendimos tanto de esta cultura antigua, sus técnicas, sus creaciones, mundos y modos de representación, así como de nuestra propia cultura y del pixel art. Algo que experimentamos a diario pero que había pasado desapercibido hasta el momento de detenernos en el textil moche con figura de guerrero.

Durante el proceso se reconoció, no obstante, que aunque conectados en el tiempo y el espacio a través de obras y del pixel, hay campo para la reinterpretación y la “mala interpretación”. Así sucedió también en este caso cuando se llegó a pensar la figura del guerrero como la planta de una ciudad a la cual se podía ingresar, visitar y reconstruir en la experiencia de minecraft. El argumento que conllevó a esta “mala interpretación” fue el de haber visto a la pieza como una pieza divina para el deleite de las deidades que la observaban desde arriba tal y como se sugiere en algunas ocasiones para otras obras del arte moche. No obstante, utilizamos esta reinterpretación como recurso para la creación en minecraft.

En esta última experiencia participaron especialmente gamers. Con su participación se pudo observar que el recurso de la asociación y el dibujo primario a mano alzada, es usado por ellos, la novedad en esta ocasión recaía en la figura de estudio. Ellos manifestaron hacer procesos similares con el punto de cruz y con imágenes actuales que encuentran en Pinterest que luego recrean en minecraft.

Al conocer pero a la vez desconocer la figura del guerrero, los gamers usaron esta forma y construyeron dentro de la misma nuevas combinaciones y nuevas creaciones como elementos totémicos y huertas urbanas. También tuvo lugar la introducción de nuevos elementos como caritas felices que nada tienen que ver con la figura original y la “mala interpretación” propuesta para la misma; así como el sentimiento patriótico, toda vez que en algún lugar de la obra un jugador introdujo una figura con los colores de la bandera de Colombia.

Pese a lo anterior, esta creación en minecraft se constituyó en una experiencia que engloba y hace necesaria la creatividad, se desarrolla en un ambiente que permite crear y acercarse de un modo ameno, divertido, libre a una obra del pasado, algo que no tendría lugar en un espacio y con metodologías convencionales de aprendizaje. En esta experiencia colaborativa algunas de las reflexiones de los participantes dejan ver que el proyecto toca fibras en ellos que no son fácilmente tocables.

En la elaboración del textil en el telar digital artesanal, nos pareció muy valioso que en el mundo contemporáneo pudiéramos hacer algo con tanto significado. Sentir que estábamos creando un objeto fusión por el empleo de materiales peruanos (algodón), tecnología japonesa, interfaces estadounidenses y manos colombianas. Además por una conjunción de conocimientos actuales con conocimientos procedentes de otras épocas y totalmente realizables por el elemento en común de la composición, el pixel. Y es que en un primer momento nadie imaginó que pudiese haber conexión entre una creación de hace 1200 años y lo que experimentamos hoy en día en nuestras pantallas y el mundo digital.

La poética de las cosas nos puede ayudar tal y como lo haría la etnografía histórica comparada para comprender el valor de las cosas, el cómo se pudieron concebir y lo que llegaron a experimentar quienes las crearon. También podríamos relacionar este proceso de conocimiento con el de la ingeniería inversa en donde haciendo uso de la imaginación y de nuestra condición humana logramos conectarnos con las creaciones de otros humanos de otras épocas.

Con respecto a la poética de las cosas nos parece relevante recobrar las propias palabras de Neil Mac Gregor quien lo expresa en los siguientes términos: “conscientes de que quienes hicieron los objetos debían de ser gentes esencialmente como nosotros deberíamos ser capaces de llegar a entender por qué debieron de hacerlos y para qué servían. A veces esta puede ser la mejor manera de comprender una gran parte del mundo, no sólo en el pasado, sino también en nuestra propia época. ¿Podemos llegar a entender realmente a los demás? Quizá, pero sólo mediante las proezas de la imaginación poética, combinadas con un conocimiento rigurosamente adquirido y ordenado” (MacGregor, 2010, p. 9).

En ese sentido esta es una historia no concluida. Esta se seguirá construyendo en el tiempo a través de nuevas miradas y recursos de creación. En nuestra aproximación pre-iconográfica logramos relacionarla con nuestra experiencia de los juegos -espacios- digitales y del minecraft. Sería interesante conocer otras relaciones que puedan llegar a ser otros observadores en el tiempo y así mismo nuevas interpretaciones de la pieza en estudio. Fue el mirar desprevenido el que nos favoreció este grato encuentro y como nos sucedió a nosotros es posible que otras miradas lleguen a suscitar otros encuentros.

Por último, nos parece relevante anotar que este ejercicio fue significativo también, en la medida en que nos permitió ver aspectos transversales, genealógicos del arte y del diseño como sucedió con el pixel. Es relevante porque pudimos integrar una experiencia prehispánica latinoamericana en esta genealogía para complementar las miradas dominantes que suelen referirnos a otros territorios como el europeo. Con respecto al diseño es interesante citar la figura de Josef Hoffmann también conocido como Hoffmann Cuadritos por el uso recurrente que hizo de este recurso en la composición de varias de sus obras como el sillón Cubus, Sillón Purkersdorf y el florero de plata con cristal de inserción, entre muchas otras. Y no queremos dejar de mencionar que aunque el énfasis del trabajo realizado fue digital siempre requerimos de la mano. Los primeros acercamientos al textil lo hicimos con dibujos a mano. La mano ha sido y será nuestro primer instrumento y en eso también nos acercamos a nuestros antepasados.

### **Agradecimientos**

A familiares, amigos y estudiantes de la clase de Historia y Teoría 1 de la escuela de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia del 2020-2. A Julio, Luis, Ana (hermanos Mahecha) y a RO que ayudaron en minecraft. A Santi y Diez por ayudar a Julio, Luis y Ana. A Junior por su compañía en las desveladas en minecraft. A Dimar por ayudar en la graficación. A Antonio y Joan Sebastián por ayudar a grabar la pantalla en Minecraft. A Laura Añez artesana que ayudó a hacer la pieza textil. A Marina, Elena, Andrés por las apreciaciones en torno a la imagen. A todos los que participaron en minecraft. Y gracias al tejido textil mochica con figura de guerrero por haberse abierto a nosotros y permitirnos conocerlo, aprender desde él y volverlo a traer de vuelta a la materialidad contemporánea.

## Bibliografía

- Cartel urbano (2017). “Pixel y pixelart: ¿cómo un cuadrado mínimo construye nuestro mundo digital?”. [En Línea]. [6 de junio de 2021] Recuperado de: <https://cartelurbano.com/historias/pixel-y-pixelart-como-un-cuadrado-minimo-construye-nuestro-mundo-digital>
- Carlson, Uwe (2016). “Emblemática Moche – La imagen divina geometrizada”. *Boletín de Lima*, (38), 184, pp. 37-65.
- Claude Chapdelaine y Víctor Pimentel (2003). “Un tejido único Moche III del sitio Castillo de Santa: una escena de cosecha de yuca”. *Bulletin de l'Institut français d'études andines*, (32).
- Fowler Museum (2021). “Textile with warrior Moche”. [En Línea]. [6 de junio de 2021] Recuperado de: <https://www.fowler.ucla.edu/product/x86-2935-tapestry-woven-band-with-warriors/>.
- Grijota Estefanía. Susan Kare (2020 17 de febrero). La mujer que creó los iconos del Mac a partir del punto de cruz. *El País*. [En Línea]. [6 de junio de 2021] Recuperado de: [https://elpais.com/elpais/2020/02/15/icon\\_design/1581759216\\_920577.html](https://elpais.com/elpais/2020/02/15/icon_design/1581759216_920577.html)
- M-Dicc Textil latinoamericano (2020). Cultura Moche. [En Línea]. [6 de junio de 2021] Recuperado de: <https://sites.google.com/site/mdicctextillatinoamericano/home/moche-cultura>
- MacGregor, Neil (2010). *La historia del mundo en 100 objetos*. Londres: Debate.