

PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



LimaHuaca – Sistema Metropolitano de Expediciones Urbanas
que invita a reimaginar Lima como paisaje urbano histórico
desde un enfoque socio-natural y amoderno

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Arte
con mención en Diseño Industrial que presenta:

Gabriel Oswaldo Cordova Chunga

Asesores:

Juan Giuseppe Montalván Lume

Rosabella Vita Álvarez-Calderón Silva-Santisteban

Lima, 2025

Informe de Similitud

Nosotros, Juan Giusepe Montalván Lume y Rosabella Vita Álvarez-Calderón Silva-Santisteban, docentes de la Facultad de Arte y Diseño y la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, respectivamente, de la Pontificia Universidad Católica del Perú, y asesores de la tesis titulada "LimaHuaca - Sistema Metropolitano de Expediciones Urbanas que invita a reimaginar Lima como paisaje urbano histórico desde un enfoque socio-natural y amoderno" del autor Gabriel Oswaldo Cordova Chunga, dejamos constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 10%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 20/03/2025.
- Hemos revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierten indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 21 de marzo del año 2025

Apellidos y nombres del asesor 1: Montalván Lume, Juan Giusepe	
DNI: 46232323	Firma: 
ORCID: 0000-0002-4756-9937	
Apellidos y nombres de la asesora 2: Álvarez-Calderón Silva-Santisteban, Rosabella Vita	
DNI: 40243190	Firma: 
ORCID: 0000-0003-4528-6447	



A ti, mamá.

Esta tesis no hubiera sido posible sin el apoyo de quienes participaron de manera directa e indirecta de este intenso proceso de aprendizaje y experimentación.

Un honesto agradecimiento para mis asesores Juan y Rosabella, que confiaron en mí y se sumaron con entusiasmo y sin condiciones.

Juan, me introdujiste al Diseño de Sistemas, me ayudaste a formular mi cuestionamiento y me motivaste a materializar mi aventura a través del diseño.

Rosabella, me iluminaste la ciudad y el patrimonio, me transmitiste la seguridad para intervenir desde mi campo, y me impulsaste a superar mis estándares.

Gracias por convertirse en mis mentores en lo académico y profesional.

Saludos para los expertos, profesionistas y participantes consultados que me compartieron una singular perspectiva y brindaron su invaluable tiempo.

Abrazos para mis familiares, colegas, amigas, amigos y mascota que me alentaron con empatía y me respaldaron con su compañía.

Muchas gracias, estimada Adine, por inspirarme con tu vida y obra, y por heredarme la pasión con la que te entregaste a observar y visionar Lima.

Nota del Autor

Inicié este proyecto en marzo de 2020, en pleno auge de la pandemia de Covid-19. La emergencia sanitaria alteró por completo mis expectativas para el último año de pregrado. No obstante, en medio de esta crisis multisectorial, comprendí que lo único que podía controlar era mi tesis. Así, asumí el reto de explorar el Diseño de Sistemas desde una perspectiva socio-natural, irónicamente, a través de pantallas digitales.

La planificación prehispánica de Lima de Adine Gavazzi en TEDxTukuy 2016, charla que descubrí en YouTube, marcó un punto de inflexión. Me inspiró a redescubrir la ciudad desde nuevas perspectivas y ampliar mi enfoque del diseño de productos a la escala urbana. Aunque el camino era neblinoso, mi asesor Juan me acompañó con su inagotable pasión por la investigación y el diseño, iluminando largas sesiones de reflexión vía Zoom y guiándome en los múltiples estudios que realicé.

Durante la caminata, conecté con personas comprometidas con la ciudad y su patrimonio, como Rosabella. Su mirada crítica y generosidad intelectual transformaron mi visión significativamente. Sin dudarlo, se convirtió en mi segunda asesora y me brindó referencias clave, ayudándome a cuestionar el legado prehispánico limeño con mayor sensibilidad y profundidad. Pasé de imaginar infraestructura ciclista en sitios arqueológicos a diseñar un proyecto ambicioso de regeneración urbana.

Esta travesía de cuatro años se transformó en LimaHuaca, un sistema urbano y una experiencia transformativa. Cada desafío y logro, tropiezo y acierto, fueron esenciales para materializar este proyecto que siempre soñé. LimaHuaca es mi humilde contribución al mundo del diseño, a mis maestros y colegas, a los futuros tesisistas, a mi querida escuela y, sobre todo, a Lima: una ciudad tan desafiante como fascinante, cuyo pasado es fundamental para imaginar un futuro más sostenible.

Lima, 18 de septiembre del 2024

Resumen

En los valles del Chillón, Rímac y Lurín, el pensamiento occidental moderno instaurado a partir del siglo XVI resulta opuesto a las relaciones ancestrales de la población originaria y el medio natural. En la actualidad, Lima enfrenta una crisis identitaria y urbanística debido a la introspección limitada de su paisaje y la lectura sesgada de su historiografía. La erosión de ecosistemas frágiles como lomas y humedales a causa de la expansión urbana, así como la invisibilización de sitios arqueológicos en el imaginario urbano, son evidencia de un déficit de sensibilidad y valoración del legado originario por parte de la ciudadanía de a pie y el gobierno local. Luego de estudiar conceptos como urbanismo originario, paisaje urbano histórico y *wayfinding*, se ha encontrado que los proyectos e intervenciones revisados comparten el tradicional carácter arqueológico-museístico, al visualizar y proyectar el patrimonio principalmente como piezas de admiración por su valor estético o histórico. Desde el Diseño de Sistemas y el Diseño Experiencial, se halla una brecha de innovación para una mirada socio-natural y amoderna del paisaje limeño que revalorice la traza urbana originaria y sus sitios arqueológicos empleando estrategias integrales físico-digitales y relaciones institucionales público-privadas. Frente este reto, presentamos LimaHuaca – Sistema Metropolitano de Expediciones Urbanas, un sistema urbano que conduce una experiencia transformativa de reimaginación del paisaje urbano histórico de Lima a través de expediciones urbanas, facilitando y promoviendo la reformulación de los discursos identitarios y urbanísticos a través de la movilidad activa y el turismo cultural. Luego de diversos estudios siguiendo la metodología Double Diamond, se aseguró la deseabilidad, factibilidad y viabilidad de la propuesta de diseño, así como el potencial de transformación de la imagen de las huacas y sistematización del patrimonio urbano.

Palabras Clave: Diseño y Patrimonio; Diseño de Sistemas; Diseño Experiencial; Paisaje Urbano Histórico de Lima; sistema experiencial; expedición urbana.

Abstract

In the valleys of the Chillón, Rímac and Lurín, Western thinking established since the sixteenth century is in conflict with the ancestral relationships of the native population and the natural environment. At present, Lima faces an identity and urban crisis due to the limited introspection of its landscape and the biased reading of its historiography. The erosion of fragile ecosystems especially *lomas*¹ and wetlands due to urban expansion, and the *low imageability*, borrowing Kevin Lynch's term, of archaeological sites in the urban imaginary, reveal a lack of sensitivity and appreciation of the original legacy, on the side of the citizenship and the government. After studying about *original urbanism*, *historical urban landscape*, and *wayfinding*, I propose that the projects and interventions reviewed share the traditional archaeological-museistic character by visualizing and projecting heritage as pieces to be admired mainly for their historical and aesthetic value. From the perspective of Systems and Experiential Design, there is a gap of innovation for a *socio-natural* and *amodern* approach of Lima's landscape that revalues the historic urban layout and its archaeological sites, using integrated physical-digital strategies and public-private institutional relationships. We thus aim to address these challenges with LimaHuaca – Urban Expeditions Metropolitan System, an urban system that leads a transformative experience of reimagining historic urban landscape of Lima through urban expeditions, facilitating and promoting the reformulation of identity and urban discourses through active mobility and cultural tourism. After conducting a series of studies following the Double Diamond methodology, the desirability, feasibility, and viability of the design proposal was assured, as well as the potential for transforming the image of the archaeological sites and systematizing the urban heritage.

Keywords: Design and Heritage; Systems Design; Experiential Design; Historic Urban Landscape of Lima; experiential system; urban expedition.

¹ *Lomas* are a unique seasonal ecosystem found along the Peruvian coast, characterized by arid, dry hills during the summer that transform into lush, green landscapes during colder months when humidity and mist levels rise.

Índice de Contenidos

Capítulo 1. Introducción	15
1.1. Problemática: Crisis Identitaria y Urbanística de Lima	19
1.1.1. Lima Originaria: La Traza Urbana Originaria	21
1.1.2. Lima Colonial: La Ciudad de los Reyes	24
1.1.3. Lima Republicana: La Metrópoli de Identidades Disputadas	28
1.2. Problema Específico: Desnaturalización del Legado	34
1.3. Pregunta de Investigación: ¿Nuevo Sistema Urbano?	42
1.4. Lineamientos de la Investigación (Guía de Lectura)	47
 Capítulo 2. Antecedentes	 50
2.1. Marco Teórico	51
2.1.1. Urbanismo Originario de Lima	52
2.1.2. Paisaje Urbano Histórico de Lima	56
2.1.3. Aproximación Contemporánea de Wayfinding	61
2.1.4. Una Mirada Socio-Natural y Amoderna al Patrimonio Urbano	65
2.1.5. Criterios para una Nueva Puesta en Valor	68
2.2. Estado del Arte	70
2.2.1. Proyectos Institucionales	71
2.2.1.1. Proyecto Qhapaq Ñan - Revalorización del Sistema Vial Inca	71
2.2.1.2. Centro Ceremonial Pucllana - Complejo Arqueológico Sostenible	76
2.2.2. Proyectos Independientes	80
2.2.2.1. Círculo Ciclista Protector de las Huacas	80
2.2.2.2. Laboratorio Activa la Huaca	82
2.2.2.3. Asociación Huaycán Cultural	84
2.2.2.4. Arqueología Jovelos	86
2.2.3. Intervenciones Físicas	89
2.2.3.1. El Camino de la Libertad de Boston	89
2.2.3.2. Puntos de Interés Histórico de Barcelona	93
2.2.3.3. Señalización Turística del Perú	96
2.2.3.4. Señalización en Sitios Arqueológicos de Lima Oeste	99
2.2.4. Intervenciones Digitales	103
2.2.4.1. Patrimonio Virtual	104
2.2.4.2. Gran Museo Cálidda	107
2.3. Brecha de Innovación	109
2.4. Hipótesis	113
2.5. Objetivos General y Específicos	114
 Capítulo 3. Metodología	 116
3.1. Etapa de Inducción	120
3.1.1. Etnografía Digital	121

3.1.2. Entrevistas en Profundidad	123
3.1.3. Curso Huaca y Ciudad	124
3.1.4. Revisión Audiovisual	125
3.2. Etapa de Conceptualización	127
3.2.1. Expediciones Urbanas	128
3.2.2. Visitas Guiadas en Sitios Arqueológicos	128
3.2.3. Taller de Rutas Culturales y Recreativas	129
3.2.4. Entrevistas a Profesionistas	130
3.2.5. Consolidación de la Experiencia	131
3.3. Etapa de Desarrollo y Validación	132
3.3.1. Diseño y Prototipado del Programa Señalético	133
3.3.2. Diseño y Prototipado de la Aplicación Móvil	134
3.3.3. Presentación a Expertas y Expertos	135
3.3.4. Taller de Validación: Reimaginando el Paisaje Sanisidrino y Mirafloresino	137
Capítulo 4. Estrategias de Análisis	140
4.1. Diagrama de Afinidad	141
4.2. Modelado Conceptual	142
4.3. Perspectiva Histórica	143
4.4. Triangulación de Datos	144
Capítulo 5. Resultados y Discusión	145
5.1. Invisibilización del Paisaje Urbano Histórico de Lima	146
5.2. LimaHuaca: Concepto y Tipología	150
5.3. Infraestructura LimaHuaca	154
5.4. Servicio: SENIA LimaHuaca	156
5.4.1. Del Discurso a la Identidad Visual LimaHuaca	162
5.4.2. Del Discurso al Mapa LimaHuaca	164
5.5. Producto Físico: Programa Señalético LimaHuaca (LimaHuaca Wayfinding)	166
5.6. Producto Digital: Aplicación Móvil LimaHuaca (LimaHuaca App)	172
5.7. Compilación de Resultados	177
5.8. Discusión	179
5.8.1. Abordaje y Discurso	180
5.8.1.1. Abordaje de LimaHuaca	182
5.8.1.2. Discurso de LimaHuaca	188
5.8.2. Sistema Urbano y Experiencia Transformativa LimaHuaca	193
5.8.2.1. Deseabilidad de LimaHuaca	197
5.8.2.2. Factibilidad de LimaHuaca	201
5.8.2.3. Viabilidad de LimaHuaca	206
5.8.2.4. Proyección de Implementación de LimaHuaca	210
Capítulo 6. Conclusiones	216

Capítulo 7. Limitaciones y Trabajo a Futuro	226
7.1. Limitaciones de LimaHuaca	229
7.2. Trabajo a Futuro de LimaHuaca	232
7.3. Trabajo a Futuro en el Diseño de Sistemas y el Diseño Experiencial	234
Recomendaciones	239
Epílogo	240
Lexicón	242
Abreviaciones	246
Referencias	247
Anexos	257



Índice de Figuras

Figura 1.1. Paisaje urbano-natural-espiritual de la sociedad Ichma en los valles de Lima	22
Figura 1.2. La traza urbana originaria sobre el mapa satelital de la actual metrópoli de Lima	23
Figura 1.3. Interpretación barroca del paisaje de la Ciudad de los Reyes del siglo XVIII	24
Figura 1.4. Expansión del damero de Pizarro sobre la traza urbana originaria (siglo XVI al XIX)	26
Figura 1.5. Brechas socioculturales en la mancha urbana de Lima Metropolitana	28
Figura 1.6. Desigualdad de Áreas de Esparcimiento (AE) y servicios urbanos en Lima	32
Figura 1.7. Huaca Garagay (3500 A.D.) sumergida en la actual mancha urbana limeña	36
Figura 1.8. Huacas percibidas como un problema urbano en San Martín de Porres y San Miguel	37
Figura 1.9. Caso de estudio: Polígono Pucllana-Huallamarca-SantaCruz en Miraflores y San Isidro	42
Figura 1.10. Invisibilización del paisaje originario en la ciudad moderna	44
Figura 1.11. Guía de lectura del proyecto de investigación	48
Figura 2.1. Proyección de canales originarios y sitios arqueológicos en el valle bajo del Rímac	54
Figura 2.2. Palimpsesto de Tarragona, España	60
Figura 2.3. Modelo conceptual de wayfinding como experiencia sociocultural corpórea	63
Figura 2.4. Modelo conceptual Certainty, Variety and Delight de RMS Design	64
Figura 2.5. Modelo conceptual del Diseño Socio-Natural y Amoderno de J. Montalván	67
Figura 2.6. Las 10 Heurísticas de Usabilidad para el Diseño de Interfaces de Usuario de J. Nielsen	70
Figura 2.7. Qhapaq Ñan: Gran sistema vial inca en América del Sur	72
Figura 2.8. Módulos señaléticos en el Qhapaq Ñan diseñados por Studioa	74
Figura 2.9. Módulos señaléticos en el paisaje jaujino del tramo Xauxa - Pachacamac	75
Figura 2.10. Historia del Centro Ceremonial Pucllana	77
Figura 2.11. Experiencia cultural ofrecida por el Centro Ceremonial Pucllana	79
Figura 2.12. Visita del Círculo de Ciclistas Protectores de las Huacas a El Paraíso	82
Figura 2.13. Activa la Huaca Santa Cruz en San Isidro	83
Figura 2.14. Asociación Huaycán Cultural	85
Figura 2.15. Caminatas arqueológicas realizadas por Arqueología Jovelos	87
Figura 2.16. Interpretación de Tambo Inga elaborado por Arqueología Jovelos	87
Figura 2.17. Panel publicitario de la campaña virtual “Estás en Nuestra Memoria”	88
Figura 2.18. Componentes de la experiencia turística emblemática de El Camino de la Libertad	90
Figura 2.19. Módulos señaléticos de orientación de El Camino de la Libertad	91
Figura 2.20. Módulos de orientación del Museo de Historia de Barcelona (MUHBA)	94
Figura 2.21. Conjunto de módulos señaléticos del Museo de Historia de Barcelona (MUHBA)	95
Figura 2.22. Mapa secuencial del Sistema de Señalización Turística del Perú	97
Figura 2.23. Módulos señaléticos del Sistema de Señalización Turística del Perú	98
Figura 2.24. Señalización en espacios públicos de Miraflores y San Isidro	100
Figura 2.25. Señalización en los exteriores de los sitios arqueológicos de Miraflores y San Isidro	102
Figura 2.26. Señalización en los interiores de los sitios arqueológicos Pucllana y Huallamarca	103
Figura 2.27. Experiencia turística por la iglesia San Pedro Apóstol de Andahuaylillas	105
Figura 2.28. Experiencia educativa sobre la iglesia San Juan Bautista de Huaro a través de RV	105

Figura 2.29. Experiencia ingenieril de análisis de infraestructura a través de RA	106
Figura 2.30. Pantalla principal del sitio web del Gran Museo Cálidda	108
Figura 2.31. Secciones de la aplicación móvil del Gran Museo Cálidda	108
Figura 2.32. Intangibilidad e ilegibilidad de los sitios arqueológicos en Lima	112
Figura 3.1. Metodología Doble Diamante renovada por Dan Nessler	118
Figura 3.2. Doble Diamante: Diseñar lo Concreto	118
Figura 3.3. Doble Diamante: Diseñar Concretamente	119
Figura 3.4. Recorriendo el Huatica - Expedición urbana en bicicleta por San Isidro y Miraflores	128
Figura 3.5. Visitas guiadas en Pucllana y Huallamarca	129
Figura 3.6. Visual thinking de entrevistas a profesionistas de la arqueología y el turismo	131
Figura 3.7. Diseño de personas para LimaHuaca	132
Figura 3.8. Modelo Pirámide de Señalización de Calori (2015) aplicado a LimaHuaca	134
Figura 3.9. Maquetación de la aplicación móvil LimaHuaca	135
Figura 3.10. Tablero de juego del taller Reimaginando el paisaje sanisidrino y miraflorentino	139
Figura 4.1. Diagrama de afinidad de los hallazgos del Taller de Rutas Culturales y Recreativas	142
Figura 4.2. Modelo de flujos de relaciones interinstitucionales en torno a las huacas del polígono	143
Figura 5.1. Investigación visual para LimaHuaca	151
Figura 5.2. Modelo conceptual de la Experiencia LimaHuaca	152
Figura 5.3. Experiencia LimaHuaca: Expedición urbana	152
Figura 5.4. Modelado actor-red de LimaHuaca	153
Figura 5.5. Infraestructura socio-técnica de LimaHuaca	155
Figura 5.6. Guión experiencial motivado por el servicio SENIA LimaHuaca	157
Figura 5.7. Panorámica del SENIA LimaHuaca	158
Figura 5.8. Moodboard de Lima	159
Figura 5.9. Brandboard para LimaHuaca	159
Figura 5.10. Mapa de análisis urbano-patrimonial del polígono Pucllana-Huallamarca-SantaCruz	161
Figura 5.11. Lenguaje Visual LimaHuaca	162
Figura 5.12. Identidad Visual LimaHuaca	163
Figura 5.13. Especificaciones de la Identidad Visual LimaHuaca	164
Figura 5.14. Mapa Ilustrado LimaHuaca	166
Figura 5.15. Panorámica del Programa Señalético LimaHuaca (LimaHuaca Wayfinding)	167
Figura 5.16. Mapa secuencial del programa señalético	167
Figura 5.17. Aspectos ergonómicos del programa señalético - módulo H1	169
Figura 5.18. Aspectos de usabilidad del programa señalético - módulo H1	171
Figura 5.19. Módulo H1 situado en el paisaje patrimonial de Pucllana	172
Figura 5.20. Panorámica de la Aplicación Móvil (LimaHuaca App)	173
Figura 5.21. Interfaz de usuario de la aplicación móvil (UI Design)	175
Figura 5.22. Pantalla Descubrir con carruseles de lugares por explorar	176
Figura 5.23. Modelado Sistema-Experiencia de LimaHuaca (System-Experience Blueprint)	195

Índice de Tablas

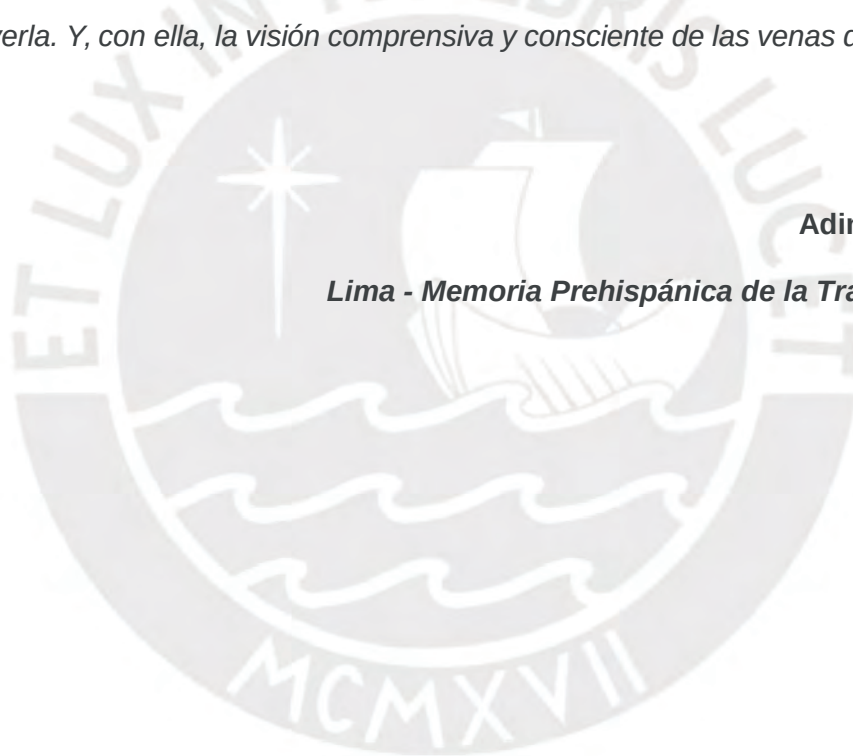
Tabla 1. Objetivos específicos e indicadores de impacto de la propuesta de diseño	115
Tabla 2. Objetivos y expectativa de estudios implementados según etapa de diseño	119
Tabla 3. Mapa de actores según el grado de interés para esta investigación	122
Tabla 4. Actores invitados según su nivel de influencia con Pucllana y Huallamarca	124
Tabla 5. Expertas y expertos participantes en la validación de LimaHuaca	136
Tabla 6. Estructura del taller de validación: Reimaginando el paisaje sanisidrino y miraflorentino	138
Tabla 7. Estructura de la experiencia de usuario de la aplicación móvil (UX Design)	174
Tabla 8. Resultados según objetivos específicos e indicadores de impacto	178
Tabla 9. Proyección de implementación por etapas y acciones	212



Devolver a una huaca su papel urbano es un camino realista para develar la forma milenaria que Lima Metropolitana ya tiene. Descubrirla significa, ante todo, aprender a verla. Y, con ella, la visión comprensiva y consciente de las venas de su tierra.

Adine Gavazzi

Lima - Memoria Prehispánica de la Traza Urbana



Capítulo 1

Introducción

- 1.1. Problemática: Crisis Identitaria y Urbanística de Lima
- 1.2. Problema Específico: Desnaturalización del Legado
- 1.3. Pregunta de Investigación: ¿Un Nuevo Sistema Urbano?
- 1.4. Lineamientos de la Investigación (Guía de Lectura)

Capítulo 1. Introducción

En la educación secundaria, al autor se le enseñó que Lima fue fundada por el conquistador español Francisco Pizarro el 18 de enero de 1535 como la “Ciudad de los Reyes”. En 1543, la ciudad fue declarada por la Corona Española como capital del Virreinato del Perú y sede de la Real Audiencia, y finalmente en 1821 el libertador argentino José de San Martín lideró la promulgación oficial de la independencia, convirtiéndose así en la capital de la naciente República del Perú. Por tanto, en la consciencia del autor, se configuró la idea de una ciudad que se originó y desarrolló por consecuencia de la introducción del pensamiento occidental. Esta interiorización discursiva podría verse más que un caso aislado si tomamos en cuenta que en el imaginario de los limeños y de gran parte de los peruanos, Lima es culturalmente la ciudad criolla por excelencia (Rohner, 2020, Mazzotti en Valdivia Álvarez, 2021).

Los eventos históricos del Perú han sido interpretados y narrados por cronistas, historiadores e investigadores bajo diversas perspectivas y en diferentes contextos. Refiriéndose al conflicto académico, educativo y político de los discursos prohispanista y antihispanista, Eddy Romero Meza menciona que *“hispanofilias e hispanofobias atraviesan la historiografía peruana generando ideas contrarias o excluyentes sobre la nación”* (2019, p. 123). En este sentido, y en términos narrativos de F. Quiroz, la figura de Francisco Pizarro y la conquista española puede leerse bajo los paradigmas antagónicos criollo-hispanista-limeñocentrista e incaísta-encomendero-cusqueñocentrista (Romero Meza, 2019, pp. 121-122). Por un lado, Pizarro es presentado como el héroe civilizador y fundador de la nacionalidad que tanto se ha inculcado hasta hace poco en las escuelas limeñas de clase media y alta. Por el otro, desde una mirada regional que busca revalorizar y reivindicar los orígenes andinos, es el *“destructor de una civilización y representante de los vicios occidentales”* (Romero Meza, 2019, p. 141).

Augusta Valle Taiman (2019b) menciona que este modelo de enseñanza de la historia centrado en los grandes personajes y héroes de la nación sigue vigente en muchas escuelas del país, a pesar de corresponder a intereses vinculados a la búsqueda del nacionalismo del siglo XX. Asimismo, cuestiona el aporte y propósito de la historia para la vida cotidiana, y hace énfasis en la necesidad de promover la discusión y el juicio crítico de los procesos históricos locales en torno a la diversidad cultural dentro del sistema educativo. Considerando los distintos contextos y perspectivas históricas, no se busca formar historiadores, sino desarrollar la capacidad analítica de estudiar la historia que permita a estudiantes y próximos ciudadanos construir interpretaciones históricas de manera autónoma. La doctora reflexiona que “solo cuando la historia nos enseña a pensar nuestra sociedad es que podemos considerar que se convierte en una aliada para el ejercicio de la ciudadanía” (p. 18).

Más aún, para Valle Taiman, “la historia local es una herramienta importante, no solo para aprender el uso de fuentes, la temporalidad y la multicausalidad, sino especialmente para que los jóvenes se vinculen con su realidad y la analicen críticamente” (2019a, p. 918). Cuando se enseña y aprende que Lima comienza en el siglo XVI con la llegada de los europeos, solamente se reconoce una versión sesgada e incompleta. Esto puede ser limitado y limitante en gran medida, puesto que una serie de eventos sustanciales han ocurrido previamente a la conquista española para que la idea de una ciudad colonial pueda establecerse y desarrollarse. La presencia de los más de 550 sitios arqueológicos² dispersos por Lima y Callao es una evidencia concreta de las sociedades que habitaron durante miles de años el territorio y lo transformaron en valles fértiles que deslumbraron a los colonizadores (Cogorno y Ortiz de Zevallos, 2018). Por tanto, si en los centros educativos y culturales no se educa apropiadamente, ¿cómo se

² En Lima Metropolitana existen 517 monumentos arqueológicos prehispánicos, de los cuales 493 han sido delimitados y 24 declarados como Patrimonio Cultural de la Nación, mientras que en la Provincia Constitucional del Callao existen 41 monumentos delimitados, según el SIGDA - Sistema de Información Geográfica de Arqueología, consultado en mayo del 2023 (MINCUL, 2023).

podría comprender el *paisaje urbano histórico*³ de Lima? ¿Por qué no se considera importante sumar esta historia local al conocimiento general?

Frente a esta situación, la ciudadanía y la academia apuestan por maneras de consumo y producción cultural de historia local, como “Lima Milenaria” de Javier Lizarzaburu⁴ y “La Lima que encontró Pizarro” de Gilda Cogorno y Pilar Ortiz de Zevallos⁵, que buscan elevar el conocimiento de la ciudadanía limeña sobre la ciudad. Considerando que, “conocer nuestros orígenes nos permite no solo tomar conciencia de las raíces de nuestra identidad, sino valorarla y aceptarla al integrar los sustratos que la conforman, y sobre los cuales seguiremos construyendo la sociedad pluricultural que hoy conformamos” (Cogorno y Ortiz de Zevallos, 2018, p. 23), estas propuestas son valiosas porque permiten la elaboración de nuevas interpretaciones históricas, así como otras narrativas urbanísticas e identitarias. Sin embargo, ¿hasta qué punto son accesibles y suficientes para calar en el imaginario de la ciudadanía de a pie y el gobierno local?

La motivación inicial de esta *investigación a través del diseño*⁶ es explorar estas y otras propuestas para desarrollar una nueva que contribuya a este emergente movimiento de difusión, visibilidad y accesibilidad de la historia local de Lima. En particular, se pretende fomentar lecturas del paisaje de origen prehispánico, proporcionando conocimiento y agencia a las personas para tomar decisiones más acertadas y para abogar por miradas más sensibles en relación con la ciudad, contribuyendo así a reducir la vulnerabilidad urbana.

Desde una mirada *socio-natural* y *amoderna*⁷, esta nueva propuesta deberá valorar diversas perspectivas, ampliar el alcance del público y utilizar herramientas

³ Concepto propuesto por la UNESCO (2011) que busca la comprensión y preservación de los diversos valores patrimoniales de un centro urbano. Se profundiza en la [Sección 2.1.2](#).

⁴ Blog especializado de historia limeña cargado de contenido textual y fotográfico concentrado en difundir y fundamentar con datos arqueológicos diversos eventos históricos anteriores a la colonización.

⁵ Libro de lectura sencilla sobre la idiosincrasia de la sociedad Ichma que habitó el territorio antes y durante la hegemonía Inca, y además presume una serie de ilustraciones estimulantes.

⁶ La investigación a través del diseño (*research through design*) es aquella que combina dimensiones teóricas y prácticas, involucrando todo el proceso de diseño y brindando como resultado el desarrollo de nuevas soluciones de diseño, métodos y acciones (Frayling, 1993/4, como se citó en Hopkins et. al, 2019).

⁷ Estos conceptos se explican con detenimiento en la [Sección 2.1.4](#).

interactivas. Por tanto, el presente proyecto adopta un espíritu transdisciplinario y experiencial, que integrará diferentes enfoques y explorará visualidades, materiales, tecnologías, entre otros factores, con la finalidad de ir más allá de la difusión de contenidos de historia basados en texto.

En este primer capítulo se presentan los resultados de la *etapa de inducción* (profundizada en la [Sección 3.1](#)); la cual consiste en una serie de entrevistas realizadas a expertas y expertos en temas relacionados con la ciudad, así como una revisión de la literatura delimitada por el enfoque del proyecto. En la [Sección 1.1](#) se aborda la problemática generada a partir de la escasa introspección de la ciudad: *la crisis identitaria y urbanística de Lima*. En la [Sección 1.2](#) se ilustran las consecuencias de esta crisis para evidenciar una “*desnaturalización del legado*” como problema específico. En la [Sección 1.3](#) se elabora la pregunta que guiará la investigación. Finalmente, en la [Sección 1.4](#) se describen los lineamientos de la investigación a modo de guía de lectura de esta tesis.

1.1. Problemática: Crisis Identitaria y Urbanística de Lima

Recientes investigaciones científicas y sociales sobre el territorio y paisaje limeños buscan guiar la comprensión y valoración de la historicidad de Lima. El arquitecto y urbanista José Canziani, así como la arquitecta y antropóloga Adine Gavazzi, han realizado importantes aportes en los ámbitos del urbanismo y patrimonio. Sin embargo, estas contribuciones todavía no han calado en centros educativos y culturales, ni por instituciones públicas o privadas, para elaborar discursos identitarios, estancándose así en el ámbito académico especializado. Este desinterés sistémico pone en riesgo el ambicioso reto del actual Currículo Nacional de la Educación Básica del MINEDU, aprobado en el 2016, que busca vincular directamente la perspectiva crítica-reflexiva de las interpretaciones históricas y el sentido de ciudadanía activa (Valle Taiman, 2019a).

Por otro lado, desde la década del 2010 han surgido novedosas actividades recreativo-culturales para explorar el espacio público y el patrimonio arqueológico. Las

caminatas exploratorias de Arqueología Jovelos⁸ y las bicicleteadas del Círculo Ciclista Protector de las Huacas⁹ son iniciativas que convocan alrededor entre cien y cincuenta personas por evento, respectivamente. Sin embargo, en estas expediciones se difunden interpretaciones de historia local elaboradas por académicos, periodistas, cronistas, vecinos o aficionados, y no están articuladas con las narrativas de lugares socialmente oficializados para la historia como museos. El problema de la individualización de estas historias locales radica en que no se consolidan como parte de la historia de Lima al no integrarse y compartirse a nivel metropolitano. Es como si no fuesen historias verídicas o dignas de oficialidad, lo cual podría derivarse de los prejuicios de antaño y nociones sesgadas sobre lo que se educa como temas de historia importantes, que suelen ser copados por las guerras, los presidentes e incluso los Incas.

Frente a este discurso oficial de Lima, de matiz criollo-hispanista, que ignora los milenios originarios y se dirige a grupos históricamente en posiciones de poder, en esta sección se desvelan las capas *originaria*¹⁰, *colonial*¹¹ y *republicana*¹² de la ciudad con la intención de comprender el paisaje urbano histórico resultante en el que vivimos actualmente. Estas capas han sido escogidas de manera práctica para organizar y clasificar los procesos y eventos históricos que formaron a la ciudad, con el propósito de facilitar la navegación por la historiografía de la ciudad. De esta manera, se observa y presenta a Lima como una yuxtaposición de al menos tres macroprocesos de carácter social, cultural e histórico, con el fin de evidenciar la crisis identitaria y urbanística de la ciudad generada por la escasa introspección de su paisaje por parte de la ciudadanía de a pie y el gobierno local.

⁸ Portal de noticias sobre patrimonio arqueológico y nuevas tecnologías, y plataforma de actividades relacionadas con las huacas de Lima. Se profundiza en la [Subsección 2.2.2.4](#).

⁹ Organización activista que diseña recorridos en bicicleta para identificar y promocionar sitios arqueológicos de Lima, en particular aquellos situados en la periferia. Se profundiza en la [Subsección 2.2.2.1](#).

¹⁰ Siendo coherentes con los argumentos del proyecto de tesis y apuntando hacia una historicidad sin buscar caer en hispanofobias o hispanofilias como diría F. Quiroz, se utiliza el término "originario" para referirse a lo prehispánico o precolombino, buscando hacer justicia a los saberes ancestrales históricamente subvalorados en el discurso oficial limeño.

¹¹ "Colonial" hace referencia a la etapa histórica comprendida entre la colonización española en 1535 y la independencia del Perú, simbolizada en su proclamación en Lima en 1821. Consultar [Lexicón](#).

¹² "República" refiere la etapa histórica actual que comienza tras el virreinato. Consultar [Lexicón](#).

1.1.1. Lima Originaria: La Traza Urbana Originaria

Las investigaciones de Gavazzi (2014), Crousse (2017a), Cogorno y Ortiz de Zevallos (2018) resaltan que el territorio desértico de Lima ha sido transformado en valles fértiles por las sociedades ancestrales, siguiendo sus propios modelos de pensamiento. La amplia evidencia arqueológica en los valles Chillón, Rímac y Lurín indican que los habitantes originarios tenían una estrecha relación con la naturaleza. Se consideraban parte del ecosistema, o al menos de los procesos vitales de la naturaleza, por lo que concebían a las islas, montañas, ríos, lagunas y otros entes naturales como las entidades¹³ que orquestaban la manera de vivir.

De esta manera, lograron una integración armónica de formas administrativas, ceremoniales, naturales, residenciales, agrarias, productivas y de abastecimiento. Esto se refleja en la orientación y dirección de las principales vías de comunicación, o *caminos originarios*, en relación con entes naturales dignos de respeto, como ríos extensos (*mayus*) y montañas sagradas (*apus*) (ver Figura 1.1). Es así como la organización sociopolítica del curacazgo del Inca Taulichusco abarcaba centros urbanos originarios como Maranga, Mateo Salado, Limatambo y Armatambo, situados en los actuales distritos limeños de San Miguel, Cercado de Lima, San Borja y Chorrillos, respectivamente (Gavazzi, 2014, p. 26). En términos contemporáneos, la población originaria habría llevado un estilo de vida entre lo sostenible¹⁴ y religioso gracias a una infraestructura urbano-natural-espiritual que suscitaban *relaciones simbióticas*, interacciones íntimas de beneficio mutuo, entre seres humanos y el entorno natural.

¹³ Se evita usar el término “deidades” por su fuerte connotación cultural occidental que podría influir en la interpretación de las ideas y roles de estos actores dentro de mundos no-modernos.

¹⁴ No se tiene la certeza comprobable de este estilo de vida “sostenible”, pero al menos lo es comparado con los modelos más extractivos y explotativos impuestos en América desde el siglo XVI por los españoles, como denunció Humboldt desde inicios del siglo XIX (Wulf, 2015).

Figura 1.1.

Paisaje urbano-natural-espiritual de la sociedad Ichma en los valles de Lima



Nota. La acuarela fue parte de la exposición pictórica temporal “La Lima que encontró Pizarro” llevada a cabo en la Casa O’Higgins en el 2019 como parte del lanzamiento de la obra del mismo nombre de Gilda Cogorno y Pilar Ortiz de Zevallos publicada en el 2018. Adaptado de *Acuarela de Susana Venegas* [Fotografía], por Editorial Letras e Imágenes S.A.C., 2020. [Casas #280](#).

Adine Gavazzi (2014) señala que “el paisaje cultural generado en los valles de Chillón, Rímac y Lurín ha sido creado gracias al sistema de canales y caminos que aún alimentan el territorio urbano contemporáneo” (p. 200). Esta red que articulaba centros urbanos, ceremoniales y administrativos de carácter ancestral aún es visible a través de las arterias de la ciudad contemporánea, ya que las principales y antiguas vías fueron originadas a partir de dicha infraestructura. Se tiene como ejemplo la autopista que une el Centro de Lima con el distrito de Chorrillos, conocida como Vía Expresa Paseo de la República (recientemente renombrada como Vía Expresa Luis Fernán Bedoya Reyes), así como la avenida Óscar R. Benavides que conecta el Centro de Lima con el puerto del Callao, coloquialmente llamada Avenida Colonial. Estas vías principales de la conurbación Lima y Callao se construyeron aprovechando la traza de dos caminos originarios principales del valle bajo del Río Rímac denominados como Camino Real y Camino al Callao, tal como muestran las líneas rojas marcadas en la Figura 1.2.

1.1.2. Lima Colonial: La Ciudad de los Reyes

Crousse (2017a) sugiere que los conquistadores españoles eligieron este territorio debido a la fertilidad que presentaban los valles Chillón, Rímac y Lurín, debido a su “complejo ecosistema de ríos, humedales y lomas, complementados por un sofisticado sistema de canales de irrigación contruidos por las sociedades que se establecieron en ellos muchos siglos antes” (p. 27). Cogorno y Ortiz de Zevallos (2018) sustentan que entre las principales virtudes de esta elección estuvo la afortunada ubicación geográfica que permitió un manejo territorial integral, debido a la proximidad al Océano Pacífico y las *abras cordilleranas*¹⁶ de los Andes, además de la infinidad de caminos interconectados que permitían configurar un espacio fluido de intercambio (p. 20). Es decir, los españoles se deslumbraron por el *urbanismo originario*¹⁷ porque encontraron los recursos ideales para fundar su anhelada ciudad de carácter renacentista español (ver. Figura 1.3).

Figura 1.3.

Interpretación barroca del paisaje de la Ciudad de los Reyes del siglo XVIII



Nota. En esta litografía se representa el espíritu virreinal en una presunta Alameda de Acho. Fue parte de la exposición temporal “Rímac: Historia del Río Hablador” llevada a cabo en el Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú. Adaptado de *Sin Título* [Fotografía de Registro] por Natalia Malpartida, 2017, La Mula Perú: [TvRobles](#).

¹⁶ Cortes transversales en una cadena montañosa producidos por plegamientos internos terrestres o sismos, y por la acción erosiva de los glaciares o ríos que franquean la cordillera, utilizados como pasos de montaña.

¹⁷ Los sistemas de caminos y canales, así como los centros urbanos, administrativos y religiosos descubiertos por medio de la arqueología evidencian claramente patrones de lo que actualmente llamamos urbanismo. El tema se profundiza en la [Sección 2.1.1](#).

Bajo una concepción moderna occidental¹⁸, en 1535 se funda el centro político de la conquista española en el territorio del Curacazgo de Lima (parte central del cauce bajo del río Rímac), aprovechando los caminos, canales, edificios monumentales y la “organización social y geopolítica muy arraigada” (Agustín Burneo, 2017, p. 16). Una motivación importante para asentarse en el territorio del curaca Taulichusco fue la disposición de puntos de control hidráulico de canales y acequias que permitirían el riego de cultivos, producción de alimentos y abastecimiento de agua en el valle (Chacaltana y Cogorno, 2018; Cogorno y Ortiz de Zevallos, 2018). Con todos estos recursos “servidos en la mesa” —como diría Cogorno, se empieza con la construcción del *Damero de Pizarro*, entendido como la disposición regular y cuadriculada de manzanas alrededor del lugar de proclamación, aspecto característico en las colonias americanas. Actualmente, esta organización urbanística es parte del Centro Histórico de Lima, declarado como Patrimonio Mundial de la Humanidad, y la Plaza Mayor es dicho hito.

Burneo (2017) señala que este esquema, de apariencia sencilla y racional “está cargado de simbolismos y tiene parte de su origen en las complejas ceremonias y rituales de fundación de las primeras ciudades europeas y prerromanas” (p. 10). Gavazzi (2014) apunta que este “patrón emblemático de la nueva dominación tiene consecuencias irreversibles en el paisaje de la Lima prehispánica” (p. 192). A través de la subordinación colonialista, la nueva trama urbana simboliza y materializa la introducción de dinámicas sociales, culturales y políticas europeas. Sin embargo, esta instauración y reproducción del pensamiento moderno occidental tradicional resulta opuesta a las relaciones simbióticas ancestrales entre la población originaria y el entorno natural que se han forjado por miles de años en el territorio limeño (ver Figura 1.4).

¹⁸ Mentalidad convencional y normativa de la Edad Moderna. Consultar *pensamiento moderno* en el [Lexicón](#).

Figura 1.4.

Expansión del damero de Pizarro sobre la traza urbana originaria (siglo XVI al XIX)



Nota. En el collage se observa cómo el crecimiento del modelo urbanístico cuadrícula se encuentra con la traza urbana originaria a lo largo de los siglos de La Ciudad de los Reyes (desde el XVI hasta el XXI). Adaptado de los planos de Burneo (2007) encontrados en Agustín Burneo, 2017, pp. 84 a 91. MML.

De esta manera, en gran medida se rompe la continuidad del estilo de vida entre lo sostenible y religioso de las sociedades limeñas ancestrales que se desarrollaron en los valles Chillón, Rímac y Lurín, actual territorio de Lima Metropolitana. Esto sucede por una interpretación colonialista peyorativa de aquellas relaciones simbióticas o interacciones de beneficio mutuo entre la población ancestral y el territorio, esferas que se disgregan bajo el paradigma moderno occidental tradicional al separar el ser humano de la naturaleza¹⁹. Esto altera significativamente el desarrollo del urbanismo originario sin mayor consideración o reparo en los potenciales efectos de tal hazaña. Es decir, “[la] refinada planificación territorial es sustituida por la primitiva dicotomía [de] contextos urbano y central versus contextos rural y marginal” (Gavazzi, 2014, p. 192).

¹⁹ En su libro “La Invención de la Naturaleza”, Andrea Wulf (2015) sostiene que, históricamente, la humanidad ha creído tener control absoluto sobre la naturaleza, transformándola a su conveniencia. Durante el siglo XVIII, los pensadores occidentales consideraban que la naturaleza podía ser mejorada mediante la agricultura y la domesticación, vinculando su conquista con el progreso económico. Sin embargo, el naturalista alemán Alexander von Humboldt fue uno de los primeros científicos de la historia universal en cuestionar esta visión, advirtiendo sobre las consecuencias catastróficas de destruir el entorno natural. A través de su obra, Humboldt abogó por una comprensión más profunda de las leyes naturales y argumentó que el ser humano no puede cambiar la naturaleza a su conveniencia, inspirando a grandes figuras como Jefferson, Darwin, Thoreau y Bolívar (Wulf, 2015, pp. 67-68).

Esta actitud colonizadora y colonizante frente al patrimonio originario que vulnera la interdependencia sociedad y naturaleza, persiste en el imaginario colectivo a lo largo del tiempo y evoluciona en las políticas públicas contemporáneas. A inicios del siglo XIX, Alexander von Humboldt notó la pobreza y dependencia de la población de los valles de Aragua de Venezuela a causa de la demanda mundial de ropa de colores, porque el índigo reemplazó a los cultivos comestibles, al ser una planta fácil de cultivar que producía un tinte fuerte. El científico alemán comparó esta explotación excesiva del suelo con la explotación minera, y predijo que nada crecería o volvería a crecer allí²⁰. Asimismo, en la sociedad peruana poscolonial del siglo XX, agricultores migrantes y empresarios inversionistas observaron, y aún se sigue observando, la Amazonía como espacio de conquista. Los expresidentes Fernando Belaúnde y Alan García complementaron la denominada “colonización de la Amazonía” con un discurso de conquista y una acción política que desencadenaron los hechos de Bagua en el 2009, coloquialmente llamado *El Baguazo*²¹.

De esta manera, este pensamiento moderno occidental y visión colonialista propicia conflictos socioambientales y pérdidas humanas irreparables, puesto que obvia y vulnera las relaciones construidas entre las comunidades originarias e indígenas con el medio natural. Se trata de un gen integrado a nuestra identidad nacional que además de dinamizar problemáticas socio-naturales y socioculturales, retrasan el desarrollo integral que las diferentes regiones del país y sus ciudadanos reclaman.

²⁰ Durante sus expediciones en América Latina en el siglo XIX, el naturalista alemán Alexander von Humboldt documentó y denunció la explotación ambiental, la injusticia social y la dependencia económica impuestas por el colonialismo. Destacó la importancia de la diversidad de cultivos para el bienestar de las sociedades y comprendió que la naturaleza es una red interconectada vulnerable a la intervención humana. Además, fue uno de los primeros europeos en advertir sobre el cambio climático causado por el hombre, convirtiéndose en un pionero en la comprensión de la interconexión de la naturaleza y la necesidad de protegerla (Wulf, 2015).

²¹ Espinosa, Romio y Ramírez Colombier (2021) sustentan que la penetración al bosque amazónico a través de la carretera Fernando Belaúnde Terry conlleva graves consecuencias. A inicios del siglo XX, su construcción propició la migración de numerosos agricultores costeños y andinos, así como la lucha por la sobrevivencia por parte de las poblaciones indígenas “marcando con mayor firmeza un sistema de etnicidad regional en que se fluye entre la identidad de los «colonos» o «mestizos» y los «nativos»”. A finales de siglo XX e inicios del siglo XXI, se suma la llegada de grandes empresas nacionales y transnacionales de explotación de minerales, y otros recursos presentes en el subsuelo; y la expansión de economías ilegales basadas en el contrabando, como la extracción de madera y oro, y el narcotráfico. Estas actividades extractivas “han agudizado el nivel de presiones y conflictos por el control del territorio y de recursos naturales entre los diferentes actores políticos locales y también han generado situaciones de violencia límite contra las poblaciones indígenas” como la polémica Masacre de Bagua en el 2009.

1.1.3. Lima Republicana: La Metrópoli de Identidades Disputadas

La demolición de las murallas de la ciudad virreinal durante el siglo XIX marcó un hito histórico cuando la ciudad se expandió bajo el modelo parisino de grandes bulevares, plazas monumentales y arquitectura de estilo clásico-académico (Almandoz, 2002 y Ramón, 2002 en Álvarez-Calderón, 2014). Así pues, el paisaje limeño durante el siglo XX se constituía por una serie de avenidas propiciadas por el Estado para el desarrollo urbano, que unían el Damero de Pizarro, actual Centro Histórico de Lima, con el puerto del Callao y los balnearios de San Miguel, Magdalena, Miraflores, Barranco y Chorrillos. De esta manera se inició la planificación de la *ciudad formal* por parte de los gobiernos locales y el ámbito privado, representado por los hacendados del casco urbano y de los asentamientos costeros. Sin embargo, las oleadas migratorias de familias peruanas de otras regiones hacia la capital erosionaron las dinámicas socio-urbanas capitalinas hasta el punto de constituir la *ciudad informal*²² en la periferia de la urbe centralista (ver Figura 1.5) (Álvarez-Calderón, 2014).

Figura 1.5.

Brechas socioculturales en la mancha urbana de Lima Metropolitana



Nota. Se ilustra el contraste de la ciudad formal e informal y las brechas socioeconómicas de Lima. Tomado de *La Insostenibilidad Urbana de Magdalena del Mar* (p. 11), C. Hurtado de la Cuesta, 2018, ETSAM.

²² La *ciudad formal* es planificada y construida de acuerdo a regulaciones gubernamentales, mientras que la *ciudad informal* es el área desarrollada inicialmente sin planificación y regulación adecuada, pero que puede formalizarse mediante procesos de negociación y cambios requeridos por las regulaciones gubernamentales (Álvarez Calderón, 2014). Consultar [Lexicón](#).

La arqueóloga, urbanista y conservacionista Rosabella Álvarez-Calderón (2014) evidencia diferencias sustanciales durante esta expansión con respecto a los sitios arqueológicos. En la ciudad formal, los hacendados lotizaron el territorio de muchos sitios arqueológicos porque se sabía muy poco de ellos, se veían como cerros de tierra y eran percibidos como terrenos vacíos. En la ciudad informal, la población migrante dispuso todos sus recursos para construirla, más no dedicaron tiempo y esfuerzo en demoler sitios arqueológicos. No obstante, esta situación cambió durante el proceso de formalización porque los terrenos comenzaron a adquirir valor económico. De esta manera, la mayoría de huacas sobrevivientes de Lima Metropolitana se encuentran en lo que antes era la ciudad informal, como la zona urbana Lima Norte.

En esta línea, Álvarez-Calderón (2014) resalta los conflictos y negociaciones entre el desarrollo urbano y la conservación del legado personificadas en actores sociales clave. Por un lado, el ámbito privado y en cierta medida el gobierno fueron agentes urbanizadores que dieron mayor importancia al desarrollo urbano que a la conservación de sitios arqueológicos. Por el otro, los arqueólogos profesionales fueron percibidos como agentes opositores al desarrollo porque empezaron a atribuir valores a las huacas buscando su reconocimiento y conservación patrimonial. Así pues, Álvarez-Calderón (2014) describe el supuesto de conservación como opuesto al desarrollo urbano como una falacia y lo desmantela con tres argumentos:

1. “El crecimiento y desarrollo urbano de la metrópolis de Lima no fue un proceso no planificado, desorganizado, desordenado, orgánico o inevitable” porque hubo un proceso extenso de negociación entre las agendas, objetivos, percepciones y mentalidades de diferentes actores sociales urbanos, con el Estado participando directa o indirectamente. (p. 181)
2. Las ciudades y los ciudadanos cambian con el tiempo y suelen desarrollar nuevas percepciones, necesidades y prioridades, por lo que “los planes y proyectos antiguos deberían ser vistos más como una inspiración y un modelo para el

desarrollo de planes más flexibles y abiertos” que correspondan con las circunstancias en curso. (p. 181)

3. Los sitios arqueológicos se convierten en un problema cuando solo se les mira desde una perspectiva moderna para la capitalización del terreno ocupado; cuando el marco legal es ambiguo y propenso a ser violado; y cuando los actores sociales urbanos “perciben el paisaje cultural y natural existente y eligen verlo como un obstáculo que debe ser despejado o cubierto”. (p. 183)

Esta destrucción parcial o total de sitios arqueológicos a inicios del siglo XX, alimentada por el heredado síndrome colonial y nuestra maltrecha modernidad, sería “uno de los procesos más brutales de destrucción del patrimonio cultural prehispánico” (Canziani, 2013, p. 78). La ruptura entre la sociedad y el medio natural a raíz de la fundación de la Ciudad de los Reyes y la instauración del pensamiento occidental cambia el rumbo de la identidad y el urbanismo de la ciudad. Este discurso encauza hacia una urbe densamente cargada de edificios y atrozmente ajena del medio natural, que excluye y vulnera gran parte de su población bajo el concepto moderno de periferia. En tanto, dicho quiebre se posiciona como una causa fundamental en el desequilibrado y efervescente crecimiento y desarrollo metropolitano de la capital peruana.

De esta manera, Lima se concibe como una ciudad centralista, obstinada por discriminar su periferia bajo parámetros modernos y como una sociedad enajenada de origen difuso que repudia su pasado primigenio. En consecuencia, se trata de una metrópoli sin proyección sociourbana que aborde las necesidades y aspiraciones reales de su población, que reconozca su contexto natural, y que valore la importancia de su legado originario. Por tanto, se diagnostica que la comprensión parcializada del paisaje limeño es una negligencia despreocupada que desencadena y suministra los diferentes *problemas sociourbanos* que actualmente afronta la metrópoli, tales como:

1. Desigualdad socioeconómica: El desaprovechamiento del potencial social, económico, cultural y turístico de los sitios arqueológicos como espacios públicos perpetúa las brechas en el acceso a servicios y oportunidades²³ (ver Figura 1.6).
2. Contaminación ambiental: La limitada conciencia sobre el impacto del entorno natural y cultural en la calidad de vida contribuye a la degradación del paisaje, afectando la salud pública y el bienestar ciudadano²⁴.
3. Inseguridad urbana: La falta de apropiación y cuidado de espacios públicos y sitios arqueológicos genera un entorno propicio para la delincuencia y una alta tasa de percepción de inseguridad urbana²⁵.
4. Acceso a servicios básicos: La escasa planificación y gestión integral del territorio dificulta el acceso a servicios básicos como agua potable y saneamiento adecuado, especialmente en las comunidades más vulnerables de la periferia²⁶.

De esta manera, esta limitada comprensión del paisaje limeño desencadena fundamentalmente en la precaria calidad del transporte público, la falta de cultura ciudadana y buenas prácticas, la baja calidad de los espacios públicos, y la falta de prevención ante desastres²⁷. Asimismo, las destrucciones antrópicas de ecosistemas sensibles como lomas y humedales, ocasionando una serie de efectos negativos como la reducción significativa de espacios públicos y servicios ecosistémicos de la metrópoli socioambientalmente congestionada²⁸.

²³ El 24,9% de la población de Lima y Callao vive en condiciones de pobreza y carece de acceso a servicios básicos como agua potable, electricidad y vivienda adecuada (INEI, 2021 en LCV, 2022b, p. 52).

²⁴ El aire de Lima tiene una concentración media anual de 31.5 µg/m³ de concentraciones PM_{2,5} (materia particulada), superando más de 6 veces la directriz de la OMS (5 µg/m³), ocupando el puesto 22 de 107 del ranking 2021 de capitales más contaminadas del mundo y siendo la séptima ciudad más contaminada de América Latina y El Caribe (Air Quality Life Index, 2021, pp. 10 y 27).

²⁵ 9 de cada 10 limeños y chalacos perciben que pueden ser víctimas de un delito, mientras que solo 2 de 10 manifiestan haberlo sido; robos y asaltos son los más comunes (INEI, 2021 en LCV, 2022b, pp. 34-36).

²⁶ En Lima Metropolitana, más de 635 mil personas (6% de la población) no tienen acceso al agua potable desde la red pública de Sedapal mientras que 904 mil personas (8% de la población) no tienen acceso a la red oficial de alcantarillado (SUNASS, 2023).

²⁷ Estos son algunos de los problemas importantes identificados por el observatorio ciudadano Lima Cómo Vamos a través de su encuesta anual de percepción ciudadana (2022b).

²⁸ Para conocer más sobre la problemática de las lomas y los humedales en Lima se invita a consultar el estudio *Crecimiento urbano, cambio climático y ecosistemas frágiles: el caso de las lomas de Villa María del Triunfo en Lima Sur* (García Q et al., 2014) y la tesis de posgrado *Caos hídrico: el acceso al agua en el humedal "Los Pantanos de Villa" en Chorrillos, (Lima)* (Cogorno Ventura, 2019).

Figura 1.6.

Desigualdad de Áreas de Esparcimiento (AE) y servicios urbanos en Lima



Nota. Con la figura se busca ilustrar el contraste de la infraestructura urbana y la calidad de vida entre dos distritos limeños vecinos: Santiago de Surco de NSE A y B tiene todos los servicios básicos cubiertos y cuenta con 5 m² de AE per cápita, mientras que San Juan de Miraflores de NSE D y E no tiene acceso a agua potable y cuenta con solo 1,62 m² de AE. Reproducción de *Dos Caras: Un muro divide Surco y San Juan de Miraflores* de A. Sotelo en Huamán et al., 2021. [Ojo Público](#).

Por ejemplo, El Niño costero²⁹ del 2017 afectó gravemente la infraestructura urbana y a las comunidades asentadas en los ríos Huaycoloro, Rímac, Chillón y Lurín, debido a que el aumento del cauce hizo que se desborden y ocasionen inundaciones (Bedoya, 2017). Sin embargo, es preciso considerar que debido a que la desviación de agua para la agricultura y el consumo humano ha reducido el cauce del río, se ha perdido la memoria de cómo eran estos ríos originalmente, lo que llevó a muchas personas a asentarse y construir sus hogares en zonas inundables. Por tanto, el desastre habría sido causado más por la intervención humana, que por los ríos recuperando sus cauces debido al Niño costero. En realidad, el problema está en la forma cómo abordamos El Niño como un desastre inoportuno al que debemos reaccionar, en lugar de un fenómeno natural con el que debemos convivir, prepararnos y adaptarnos.

²⁹ “El Niño costero” es una variante del Fenómeno del Niño que se caracteriza por lluvias intensas y desbordamientos fluviales en la costa del Perú. Se produce cuando el océano Pacífico se calienta de manera inusual y genera un aumento significativo en la evaporación, lo que provoca formación de nubes y precipitaciones intensas en la región costera peruana. Puede traer consecuencias devastadoras como inundaciones, deslizamientos de tierra, daños a la infraestructura y afectación de la población y la economía local (Martínez y Takahashi, 2017).

La Costa Verde es una intervención metropolitana en la bahía de Lima y Callao emprendida desarticuladamente desde 1960 que enfrenta un dilema urbanístico entre parque metropolitano y vía de evitamiento (Castillo-García, 2020). Esta notable obra de paisajismo transformó el entorno en playas de arena mediante espigones, pero al colocar y priorizar una autopista de alta velocidad se interrumpe su proceso natural de formación. Debido a la erosión del acantilado, se desprenden las rocas que, al ser golpeadas por el mar y el viento, se deberían convertir en arena, pero significan un problema porque se emplazó una carretera. Asimismo, la falta de mantenimiento de los espigones y la realización de obras inapropiadas contribuyen a la degradación del paisaje como ha pasado en La Herradura, en Chorrillos³⁰. En tanto, esto pone en riesgo el potencial de la Costa Verde para satisfacer las necesidades recreativas, deportivas, culturales y sociales de los más de 11 millones de habitantes de Lima y Callao.

En suma, con el breve repaso por la historiografía de Lima, se ha configurado una panorámica que permite comprender la situación actual del paisaje limeño. Primero, se ha evidenciado que el discurso oficial criollo-hispanista³¹ caduca trágicamente al investigar la historia local, puesto que se devela la capa originaria de la metrópoli. Luego, se ilustra cómo la instauración del pensamiento occidental conlleva la pérdida sistemática de las relaciones armoniosas entre la sociedad y el medio natural forjadas por las sociedades ancestrales que ocuparon el territorio. Finalmente, se descubre que la expansión urbana durante la república omite arbitrariamente el paisaje ancestral, desencadenando los problemas sociourbanos que actualmente experimentamos. Por tanto, Lima Metropolitana atraviesa una crisis identitaria y urbanística al no comprender la idiosincrasia de su legado cultural y natural, a pesar de que su *traza urbana originaria* aún la mantiene, técnica, conceptual y naturalmente.

³⁰ La Herradura fue una playa exclusiva para la aristocracia limeña en el siglo XX debido al limitado acceso, clubes como Palm Beach y Samoa, locales como El Nacional o El Suizo y el edificio Las Gaviotas. Sin embargo, con la dinamización de rocas ejecutada por el alcalde Pablo Gutiérrez para construir una vía hacia La Chira que redujo la extensión de arena, ha perdido su encanto de playa de arena (Orrego Penagos, 2010).

³¹ Este discurso oficial se evidencia notoriamente en la conmemoración anual de la fundación española de la ciudad criolla, como la unívoca fundación de Lima.

1.2. Problema Específico: Desnaturalización del Legado

En esta sección se evidencia una *desnaturalización del legado*, identificando los conflictos generados al pensar y construir la ciudad sin considerar la totalidad de su paisaje. Luego, se presenta una *mirada amoderna y socio-natural* que busca alejarse del paradigma moderno que separa la sociedad y naturaleza, permitiendo observar críticamente las consecuencias de la crisis identitaria y urbanística de Lima. Asimismo, se describe por qué la tradicional puesta en valor de carácter arqueológico-museístico es insuficiente para transformar las dinámicas socio-urbanas. Finalmente, se plantea un polígono que reúna las características necesarias como caso de estudio.

Estudiando la historiografía limeña, se encuentra que Lima se presenta como una ciudad moderna y “desarrollada”, pero esconde la persistencia de colonialidad y la opresión de sectores populares. Es decir, persiste el patrón de poder y dominación poscolonial que implica explotación y subordinación basada en la idea moderna occidental de superioridad sociocultural³². La erosión y ocupación de sitios arqueológicos e históricos, así como de ecosistemas sensibles como lomas y humedales, ejemplifican la invisibilización del legado cultural y natural bajo el discurso oficial de Lima, caracterizado por su actitud de dominación y su norma de discriminación.

A las poblaciones locales le cuesta reconocer los *valores patrimoniales*³³ de los sitios arqueológicos atribuidos por autores, arqueólogos e investigadores; en su lugar, visualizan el patrimonio como activos para el mercado turístico y las narrativas tradicionales (Herrera Wassilowsky, 2017). Es así como los valiosos conocimientos ancestrales sobre la geografía y el territorio son desaprovechados para enfrentar la crisis identitaria y urbanística, y los diversos problemas sociourbanos actuales. Esta “desnaturalización del legado” se entiende como una transformación destructiva del patrimonio histórico-cultural, resultado del cambio de percepciones y mentalidades del

³² Para ahondar en el tema se invita a consultar los escritos de Quijano, 2020.

³³ En su artículo “Valores patrimoniales y valoración”, el arquitecto conservacionista Jukka Jokilehto (2016) analiza la evolución del concepto de valores patrimoniales y propone enfocar la medición del valor del patrimonio en su impacto a través de trabajo con grupos de interés. Su objetivo es facilitar la comunicación y el aprendizaje sobre los valores compartidos dentro de una comunidad.

paisaje, territorio e historia local. Implica una falta de consideración y respeto por el legado originario fácilmente percibida por quienes valoran la preservación de la historia y la identidad limeña, porque visualizan la desconexión con el pasado y pérdida de pertenencia. Sin embargo, afecta negativamente tanto a las personas como al entorno natural del territorio limeño, pues la falta de planificación y consideración adecuada puede conducir a prácticas destructivas y a la pérdida de espacios naturales.

Por ejemplo, muchos de los gobiernos locales siguen plantando las palmeras *syagrus romanzoffiana* o *washingtonia robusta* para 'uso ornamental' sin considerar su alto consumo de agua, escasa producción de oxígeno y excesivo mantenimiento requerido (SERPAR, 2012), a pesar de la carencia de servicios públicos a nivel metropolitano. Sin embargo, los árboles frutales nativos podrían ser una mejor alternativa porque requieren menos agua, proyectan mayor sombra y podrían proveer de alimento a los transeúntes, tal como en tiempos originarios (Cogorno y Ortiz de Zevallos, 2018).

Para abordar este problema, se adopta la teoría del *Diseño Socio-Natural y Amoderno*, desarrollada por el diseñador e investigador peruano Juan Montalván (2019). Esta promueve abordar las dinámicas sociales en relación con su entorno natural, así como criticar paradigmas modernos desde el concepto de *amodernidad*, que busca regenerar los vínculos entre la sociedad y la naturaleza, incorporando el conocimiento ancestral. Esta visión contemporánea busca superar los criterios tradicionales de funcionalidad y emocionalidad del diseño, considerando la dimensión socio-natural, y promoviendo soluciones sistémicas pertinentes al contexto, con un enfoque holístico y una orientación hacia la innovación social y el desarrollo sostenible³⁴. Por tanto, se integra como eje transversal de la presente investigación para elaborar nuevas perspectivas crítico-reflexivas sobre la puesta en valor del legado limeño.

Por otro lado, en su estudio sobre la gestión de monumentos arqueológicos, el arqueólogo e investigador Pedro Espinoza Pajuelo (2017) proyecta Lima como la ciudad

³⁴ Se profundiza en la [Subsección 2.1.4.](#)

americana con mayor riqueza monumental de origen prehispánico, con alrededor de 550 huacas, pero solo doce están puestas en valor y abiertas regularmente al público. Frente a la desbordada capacidad de defensa y conservación del Estado, y la ausencia de vínculos culturales de ancestralidad³⁵, el enrejamiento como herramienta de protección de las huacas de la mayoría de sitios arqueológicos a raíz de la efervescente e insensible expansión urbana agrega matices de negatividad alrededor del patrimonio (ver Figura 1.7). Es así como “los monumentos arqueológicos son percibidos por la mayoría de la población limeña como un problema y no como un recurso urbano” (p.11) (ver Figura 1.8). Por tanto, se resalta la incoherencia planteada por Espinoza Pajuelo de exigir a la población que respete y cuide las huacas colindantes cuando en realidad las personas no las perciben como lugares importantes.

Figura 1.7.

Huaca Garagay (3500 A.D.) sumergida en la actual mancha urbana limeña



Nota. Con esta fotografía aérea de Garagay en el distrito de San Martín de Porres, se ilustra cómo el territorio del monumento arqueológico ha sido reducido y ocupado debido a la expansión urbana en Lima Norte. Reproducido de *Garagay* por Eduardo Herrán, en Gavazzi, 2014, pp. 66 y 67. Apus Graph Ediciones.

³⁵ La capacidad estatal ha sido superada por “la falta de planificación en cuanto al manejo del territorio, los vacíos en las políticas culturales y educativas nacionales, y por resultar insuficientes (...) los recursos humanos y financieros que han sido destinados al rubro de cultura”, mientras que el limitado vínculo cultural de ancestralidad se debe a la “permanente dinámica de inmigraciones y emigraciones a lo largo de la historia de Lima” (Espinoza Pajuelo, 2017, p. 11).

Figura 1.8.

Huacas percibidas como un problema urbano en San Martín de Porres y San Miguel



Nota. Con este collage se representa cómo los sitios arqueológicos están siendo “amenazados por invasores de terrenos y usados como basureros, urinarios o escondrijos de ladrones y consumidores de drogas”. A la izquierda: la huaca Palao (San Martín de Porres) sobre una colina y circundada por urbanizaciones modernas. A la derecha: la Muralla Santiaguito (San Miguel) rodeada de residuos y reducida por construcciones recientes. Reproducido de *Foto 2* por L. Tavera, 2013 y *Foto 3* por P. Espinoza, 2018 (pp. 12 y 13) en P. Espinoza Pajuelo, 2017, *Córima* - Universidad de Guadalajara.

Frente al enorme reto de la puesta en valor y la gestión sostenible de monumentos arqueológicos de Lima Metropolitana, Espinoza Pajuelo (2017) identifica una serie de iniciativas de instituciones públicas y privadas (p.15-21), de las cuales se resalta el proyecto elaborado por la Municipalidad Metropolitana de Lima (en adelante, MML) y el Ministerio de Cultura (en adelante, MINCUL) en el 2013 denominado “Plan: mi huaca, herencia que nos une”, que propuso rutas turísticas y programas educativos, pero que fue abandonado por la siguiente gestión. Sin embargo, su propia constitución revela ideas frecuentes de la mirada de la gestión pública sobre el patrimonio arqueológico:

- a) el repetido énfasis en lo turístico, b) la “puesta en valor” entendida como una intervención eminentemente técnica y c) el “uso social” de los monumentos arqueológicos, visto como la realización de un formato fijo de actividades en estos, aunque correspondan a culturas, cronologías y entornos sociales muy diversos. (Espinoza Pajuelo, 2017, p. 19).

Asimismo, se tiene el proyecto de investigación arqueológica, conservación y puesta en valor ininterrumpido desde 1981 que es Pucllana, ubicada en Miraflores. Esta intervención integral se sustenta sobre un modelo de gestión y financiamiento público-privado que permite el funcionamiento de un restaurante de lujo y conducir actividades educativas y turísticas de integración comunitaria (se profundiza en la Sección 2.2.1.2).

Finalmente, también existen dos proyectos propiciados por instituciones privadas. Por un lado, el conjunto habitacional Parques de la Huaca situado alrededor de un parque asociado al sitio arqueológico Huantinamarca en el distrito de San Miguel y financiado por la empresa inmobiliaria San José S.A.C. Por otro lado, las intervenciones realizadas por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), en convenio con el MINCUL, en los sitios arqueológicos ubicados en su campus: el Camino Inca y la Huaca 64.

En este panorama se evidencia la participación de diferentes actores en el diseño de la ciudad, por lo que es importante enfatizar la agencia de los arqueólogos profesionales. Álvarez-Calderón (2016) identifica que la negatividad dirigida hacia estos sitios durante las épocas colonial y republicana podría deberse a un sesgo de los arqueólogos peruanos que ha motivado a construir una narrativa limitada al período originario. La autora considera que las huacas son los “principales palimpsestos de la ciudad (porque son) testigos de numerosos procesos de desarrollo del territorio, y de creación de paisajes culturales y urbanos” (p. 2); por lo que propone ampliar la narrativa para incluir la historia marginada, permitiendo:

Diseñar una estrategia no solo de conservación de las huacas, sino también de integrarlas al tejido urbano y convertirlas en espacios públicos, accesibles y democráticos; aun así, manteniendo su identidad e integridad como paisajes culturales históricos, como vínculos tangibles con el pasado y como materialización de la memoria colectiva. (Álvarez-Calderón, 2016, p. 3)

En este contexto, se destaca que pocos sitios arqueológicos han logrado una sostenibilidad administrativa. Pucllana se presenta como un caso extraordinario, pues la

colaboración entre el gobierno nacional, el municipio distrital y la empresa privada ha permitido su puesta en valor y convertirla en un símbolo distrital, pero este modelo de museo al aire libre no es aplicable a todos los sitios arqueológicos porque requiere de alta inversión, permanente mantenimiento y elevado nivel de integridad para desarrollarse como proyectos a largo plazo (Álvarez-Calderón, 2016, 2017). Esto no es viable, especialmente para los sitios más pequeños, menos conservados y emplazados por la infraestructura urbana, como los muchos edificios originarios situados entre el Parque de las Leyendas y la avenida Venezuela, que son parte del complejo arqueológico Maranga, pero se encuentran reducidos y aislados por la mancha urbana del distrito de San Miguel. Se corre el riesgo, además, de homogeneizar el paisaje, pues si todas las huacas se convierten en una especie de Pucllana, ¿qué hace especial a Pucllana y cómo se distinguiría de los demás monumentos arqueológicos y viceversa?

Sin embargo, lo más crítico es que Pucllana y la mayoría de puestas en valor de Lima Metropolitana aún se trazan bajo enfoques tradicionales de carácter arqueológico-museístico. Estas puestas en valor se centran en tratar el patrimonio como pieza de admiración por su valor histórico o estético, desvinculado de su contexto y de las comunidades, ignorando aspectos sociales, económicos y políticos, así como la participación activa de las comunidades. Es decir, siguen la forma convencional de valorar el patrimonio material como pieza de museo y presentarlo sin contexto al turismo receptivo y el *exotismo cultural*³⁶. Esta aproximación resulta insuficiente para abordar las dinámicas sociourbanas actuales, ya que se centra principalmente en la preservación estática del pasado y no considera las potenciales dinámicas beneficiosas con su entorno. Por lo tanto, es necesario buscar alternativas más integradoras y contextualizadas, que fomenten la apropiación y valoración del patrimonio, que correspondan a las necesidades y desafíos contemporáneos, que superen el enfoque

³⁶ Concepto que explica la orientación capitalista de recursos naturales y tradiciones culturales como bienes de consumo masivo ofrecidos principalmente a turistas extranjeros (Fuller, 2009, p. 96).

turístico y la exhibición museística, y que persigan la regeneración de los vínculos ancestrales entre sociedad y naturaleza.

Los más de 550 sitios arqueológicos subsistentes en el área metropolitana de Lima y Callao son lugares de gran valor que tienen mucho que enseñar sobre la historia local y salvaguardan la capa histórico-cultural originaria de la metrópoli. Sin embargo, la mayoría permanecen ocultos bajo tierra y desmonte, o detrás de muros impermeables instalados por el Estado para mantener su *intangibilidad*³⁷. Aunque existen algunas iniciativas de puesta en valor, propiciadas tanto por el gobierno local y la empresa privada, suelen tener el carácter arqueológico-museístico tradicional sin considerar la identidad urbana y las dinámicas socioculturales. Al pensar y construir la ciudad sin considerar el paisaje completo, se suprimen hitos culturales y naturales en los actuales y futuros imaginarios urbanos, propiciando una serie de consecuencias evitables pero irreversibles. Por tanto, los sitios arqueológicos no se comprenden y valoran como parte del paisaje urbano porque no se insertan en las prácticas urbanas cotidianas, evidenciando así un déficit de sensibilidad y valoración del legado originario por parte de la ciudadanía de a pie y el gobierno local.

La zona urbana comprendida entre dos de los sitios arqueológicos más visitados de Lima Metropolitana, Pucllana y Huallamarca³⁸ ubicados en Miraflores y San Isidro respectivamente, es testigo de este problema. El área guarda la memoria de un frondoso complejo arqueológico relacionado con el Centro Ceremonial Pucllana que fue mutilado por los procesos de urbanización desde los años 40 (Canziani, 2009). Actualmente, estos

³⁷ El artículo 6.1 de la Ley N° 28296 sobre Patrimonio Cultural de la Nación le otorga la condición de intangible al Patrimonio Cultural Arqueológico, entendido como todo aquello producido antes del año 1532. Esto supone la propiedad estatal y la protección de los sitios arqueológicos, pero obstaculiza proyectos e intervenciones. En este sentido, Luis J. Castillo Butters, en su ensayo "Patrimonios Intangibles", menciona que "la intangibilidad, que ya resulta ser inútil para proteger sitios y artefactos de aquellos que desean causarles daño, termina generando situaciones absurdas". Sin embargo, el autor reflexiona que levantar la condición de intangibilidad a nuestro patrimonio cultural supone que su destrucción e invasión no fuera siempre ilegal, lo cual tendría consecuencias negativas. Por lo que, Castillo Butters invita a cuestionar su aplicación absoluta y a potenciarla como un instrumento poderoso para la protección del patrimonio cultural con las autorizaciones y regulaciones adecuadas (Crousse, 2017a, p.63).

³⁸ Según Lima Cómo Vamos (2019a), basándose en datos del Ministerio de Cultura (MINCUL) del 2018, el Museo de Sitio Pucllana es el segundo museo administrado por dicho ministerio más frecuentado con 168 460 visitas, mientras que el Museo de Sitio Huallamarca es el octavo con 17 835 visitas (p. 41).

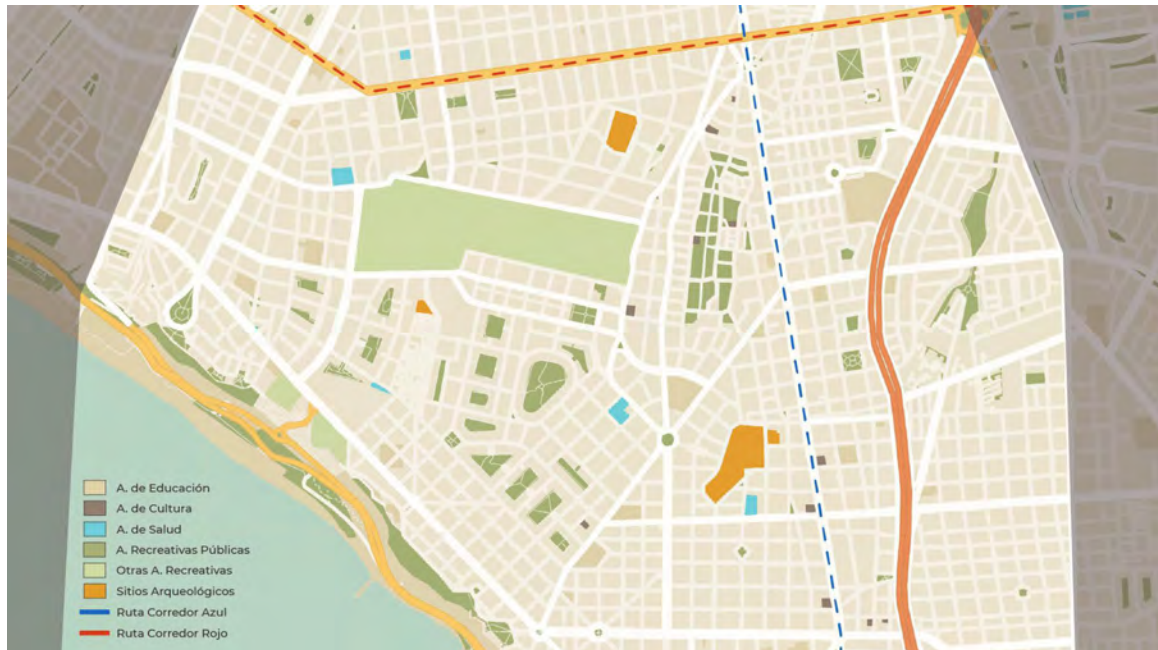
distritos de Lima Oeste se caracterizan por el alto nivel socioeconómico de su población y la calidad superior de sus espacios públicos (Ipsos, 2020; Huamán et al., 2021). Sin embargo, las puestas en valor de estos sitios arqueológicos no trascienden la idea de un atractivo turístico, no se integran a la identidad y urbanismo distrital o metropolitano, y menos favorecen la legibilidad del paisaje urbano histórico.

Es importante señalar que a pesar de su parecido superficial, Pucllana y Huallamarca son dos proyectos de puestas en valor diferentes, que fueron desarrollados a inicios de los años 80 y 60, respectivamente. En conjunto con Puruchuco tuvieron un impacto relevante en la percepción de estos sitios y de las sociedades originarias que los construyeron, aunque también se acabó “congelándolas” en un pasado específico (Álvarez-Calderón, 2016, p. 96). Asimismo, en esta zona también se encuentra Santa Cruz, que fue investigada a finales de los años 80 y declarada como Patrimonio Cultural de la Nación en el 2003, pero hasta la actualidad no ha sido puesta en valor ni se puede visitar, aunque sí ver desde afuera (Vivar Anaya, 1988; MSI, s.f.).

En este sentido, además de contar con tres sitios arqueológicos con alto potencial para recordar el ancestral complejo Pucllana o el Curacazgo de Santa Cruz (Cornejo, 2004), la zona actualmente posee infraestructura urbana en condiciones adecuadas y voluntad municipal histórica que apuesta por el turismo cultural para trascender la puesta en valor tradicional arqueológico-museística (ver Figura 1.9). Por tanto, este polígono urbano se delimita como caso de estudio del presente proyecto, considerando que, además de servir como cimientos para futuras investigaciones, tiene potencial para implementarse como piloto y escalar a nivel metropolitano.

Figura 1.9.

Caso de estudio: Polígono Pucllana-Huallamarca-SantaCruz en Miraflores y San Isidro



Nota. En el mapa se evidencia las huacas Santa Cruz, Huallamarca y Pucllana en color naranja. Elaborado con la información de los planes de desarrollo urbano vigentes de Miraflores y San Isidro.

1.3. Pregunta de Investigación: ¿Nuevo Sistema Urbano?

La historiografía de Lima revela que es un paisaje urbano histórico³⁹ que alberga múltiples valores en sus tres capas histórico-culturales: originaria, colonial y republicana. Sin embargo, el discurso oficial limeño, elaborado desde un pensamiento moderno occidental tradicional, ha invisibilizado su capa originaria, sus sitios de origen prehispánico y sus valores patrimoniales, llevando la pérdida sistemática de las relaciones armoniosas entre la sociedad y el territorio forjadas por las sociedades ancestrales que ocuparon el territorio por miles de años. La expansión urbana durante la época republicana ha omitido drásticamente el paisaje ancestral, desencadenando muchos de los problemas sociourbanos que actualmente enfrentamos. Por tanto, Lima Metropolitana atraviesa una crisis identitaria y urbanística al no comprender la idiosincrasia de su legado cultural y

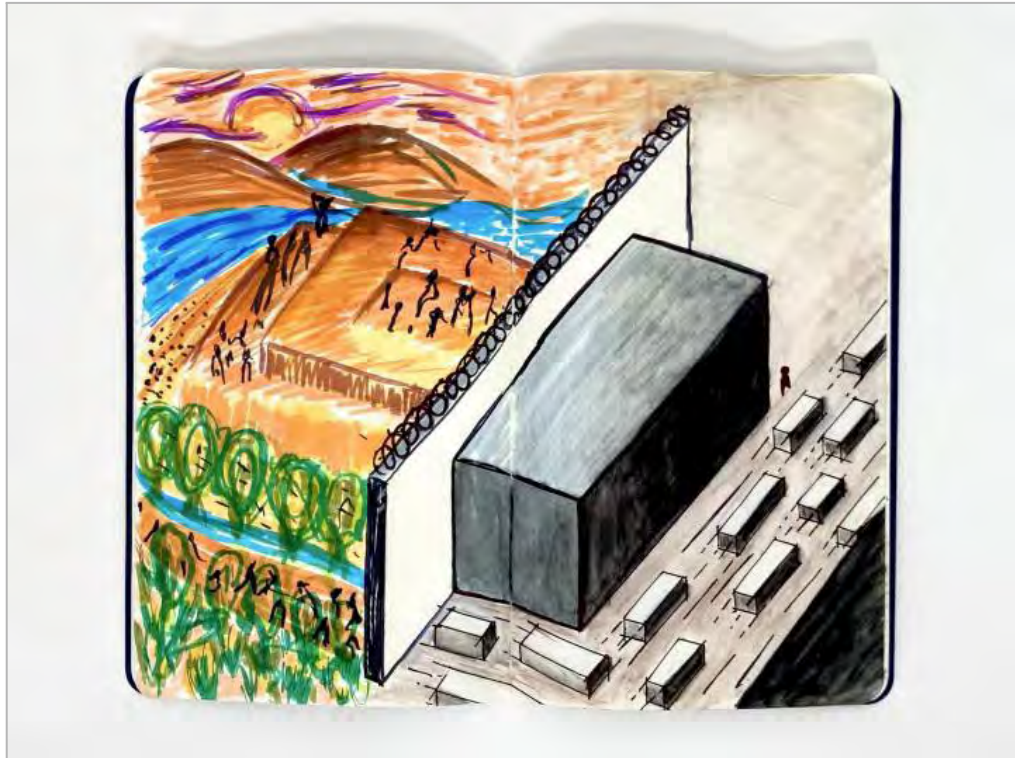
³⁹ Concepto sugerido por la UNESCO (2011) para describir una “zona urbana resultante de una estratificación histórica de valores y atributos culturales y naturales (...) que trasciende la noción de ‘conjunto’ o ‘centro histórico’ para abarcar el contexto urbano general y su entorno geográfico” (p. 62, art. 8); buscando la comprensión y preservación de sus diversos valores patrimoniales. Se profundiza en la [Sección 2.1.2.](#)

natural, a pesar de que su traza urbana originaria aún la mantiene técnica, conceptual y naturalmente. Esta crisis ha provocado la toma de medidas y políticas que han tenido consecuencias negativas e irreparables, pero que podrían haberse evitado, incluyendo conflictos socioambientales y pérdidas humanas, tal como los efectos destructivos del fenómeno de El Niño.

A pesar de que monumentos como Pucllana, Pachacamac y Puruchuco han sido referenciados en la literatura limeña y han recibido la debida importancia y priorización para su conservación y activación, la mayoría de sitios no son considerados como parte de la historia local y no se reconocen propiamente como parte del paisaje urbano más allá de un interés turístico. Estos monumentos intervenidos y puestos en valor, así como aquellos ubicados en grandes enclaves como la PUCP y el Parque de las Leyendas, representan una excepción y no la realidad de la gran mayoría de sitios arqueológicos. Este hecho refleja un déficit de sensibilidad y valoración del legado originario por parte de la ciudadanía de a pie y el gobierno local (ver Figura 1.10). Ante a esta situación, es necesario adoptar un enfoque que promueva una mayor comprensión del paisaje limeño, y que fomente una sensibilidad urbana que reconozca la importancia de las huacas para la metrópoli y la ciudadanía. Esto implica desarrollar una conciencia colectiva que valore, conserve y active el legado urbano ancestral, reconectando así los lazos simbióticos entre la sociedad limeña y su entorno natural.

Figura 1.10.

Invisibilización del paisaje originario en la ciudad moderna



Nota. Con esta pieza, el autor testifica cómo los muros físicos y virtuales característicos de la ciudad moderna invisibilizan el paisaje originario y sus valores patrimoniales, evidenciando así un déficit de sensibilidad y valoración del legado originario por parte de la ciudadanía de a pie y el gobierno local de Lima Metropolitana. Esta pieza fue desarrollada en el taller *Tangible Atmosphere* facilitado por Aoi Hasegawa y organizado por DIPUCP+ y StudyMilan. Tomado de *Legendary and unsatisfied atmosphere* de G. Córdova, 2022. [JG](#).

En este sentido, es crucial promover un desarrollo urbano regenerativo que vaya más allá de la mera conservación y busque activar los vínculos socio-naturales perdidos. Esto implica generar espacios de diálogo y participación ciudadana para involucrar a la comunidad en la toma de decisiones sobre el desarrollo urbano y la protección del patrimonio arqueológico. Asimismo, es necesario que las autoridades locales asuman un rol activo en la valoración, preservación y activación de estos sitios, desarrollando políticas y medidas que promuevan su integración en el paisaje urbano y su reconocimiento en la identidad metropolitana. Solo a través de un cambio de mentalidad y una mayor sensibilidad hacia el legado originario, podremos avanzar hacia una Lima que inspira por sus relaciones armoniosas de función, cultura y entorno.

En este escenario deseable, Lima se reconoce como un paisaje urbano histórico y valora su legado originario, integrándolo plenamente en su narrativa oficial. Los sitios arqueológicos y la traza urbana originaria son considerados como parte fundamental de la identidad y el urbanismo de la ciudad, y se les otorga la debida importancia, conservación y activación. La sociedad limeña tiene una profunda conexión con su entorno socio-natural, promoviendo prácticas de desarrollo regenerativo que respetan y valoran el patrimonio natural y cultural. Por un lado, se promueve una participación ciudadana activa en la toma de decisiones sobre el desarrollo urbano, asegurando que las voces de todos los sectores de la sociedad sean escuchadas y consideradas. Existe una colaboración estrecha entre la ciudadanía, las autoridades locales, los expertos y otros actores relevantes para diseñar y planificar un desarrollo urbano inclusivo, justo y sostenible. Por otro lado, se fomenta una sensibilidad urbana que valora el entorno natural y la diversidad social en su cotidianidad, buscando la sostenibilidad, la resiliencia y la calidad de vida de sus habitantes. En suma, Lima se convierte en una ciudad ejemplar, en la que se pueden apreciar tanto la riqueza de su pasado como la innovación y la creatividad de su presente. Se convierte en un hogar sostenible y destino turístico, no solo por sus monumentos históricos y riqueza cultural, también por su compromiso con la preservación y activación de su legado y la promoción de prácticas regenerativas.

Sin embargo, esta transición no podrá suceder de inmediato porque vivimos bajo el paradigma moderno que dicta que las huacas tienen un valor estático. Esta visión rígida del patrimonio impide contemplar otros valores y usos debido a riesgos percibidos sin fundamento. Tanto la ciudadanía como el gobierno local no conocen ni comprenden la relevancia vital de la capa originaria, los sitios arqueológicos y las vías ancestrales para la metrópoli contemporánea. Para alcanzar un escenario como el descrito, es necesario implementar una serie de medidas y acciones que superen la noción vertical (*top-down*) de concientizar y educar a la sociedad sobre la importancia del patrimonio cultural y natural.

Es fundamental comunicar que el valor y significado de los paisajes culturales y los sitios está en constante construcción y no son fijos, sino dinámicos, con múltiples valores y percepciones en juego. Es vital entender las huacas no solo como “objetos” del pasado, sino como parte integral de la metrópoli. Para ello, debemos:

- Entender la relación e imaginarios que las personas, incluyendo aquellas en el gobierno, tienen sobre las huacas y el paisaje limeño, investigando cómo se construyen las ideas de valor y significado.
- Identificar los valores y usos que las comunidades asignan a estos espacios, especialmente aquellos que contribuyen, aunque sea indirectamente, a la conservación del patrimonio, para conciliar estas percepciones y usos con los objetivos de salvaguarda, conservación y activación que busca el Estado.
- Fomentar lecturas y entendimientos más profundos sobre los paisajes culturales para evitar percepciones superficiales, sesgadas y equivocadas, como creer que las huacas son solo cerros o que las lomas son simplemente áreas áridas.

Además, se debe fomentar la participación ciudadana en la toma de decisiones, desarrollar planes urbanos sostenibles que integren el entorno natural, proteger el patrimonio mediante políticas y regulaciones, promover la cooperación interinstitucional, utilizar tecnologías para la innovación, y fomentar el turismo regenerativo. Estas acciones requerirán la colaboración y el compromiso de todos los actores sociales urbanos involucrados, así como un enfoque a largo plazo y la adaptación a las circunstancias cambiantes.

Por tanto, desde el Diseño de Sistemas y bajo un enfoque socio-natural y amoderno, se proyecta un sistema urbano que preste atención al déficit de sensibilidad y valoración del legado originario en la ciudadanía de a pie y el gobierno local, buscando hacer frente a la crisis identitaria y urbanística que enfrenta Lima. De esta manera, se colabora a atender los problemas sociourbanos que experimentamos cotidianamente en

la metrópoli, así como a evitar más consecuencias negativas irreparables en el paisaje urbano histórico que trae consigo conflictos socioambientales y pérdidas humanas. Entonces, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo, a través del diseño de un sistema urbano, se atiende el déficit de sensibilidad y valoración del legado originario por parte de la ciudadanía de a pie y el gobierno local para abordar la crisis identitaria y urbanística de Lima?

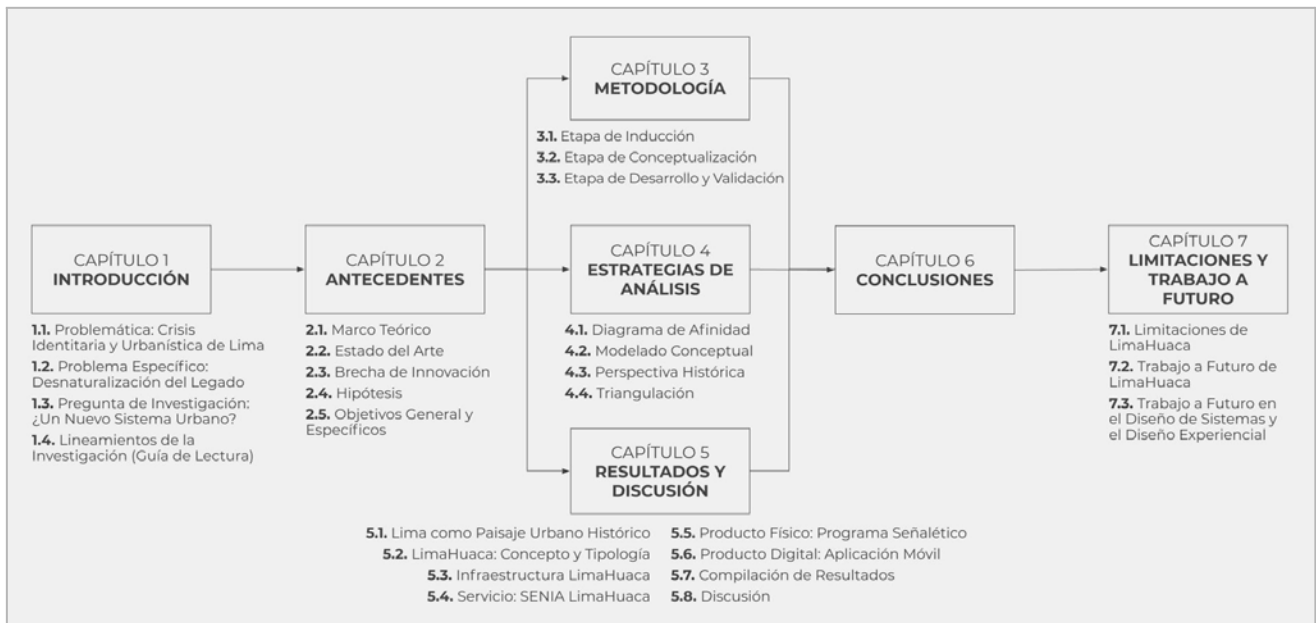
1.4. Lineamientos de la Investigación (Guía de Lectura)

El presente documento es una representación documental de la investigación conducida para el diseño de un sistema urbano experiencial que posibilita una puesta en valor integral del paisaje urbano histórico de Lima. Se estructura bajo los parámetros de la Guía de Investigación en Arte y Diseño elaborada por Hopkins Barriga et al. (2019), la aproximación conceptual del Diseño Amoderno y Socio-Natural de J. Montalván (ver Sección 2.1.4) y la metodología *Double Diamond* [Doble Diamante] (ver Capítulo 3).

En esta sección, se explican brevemente los lineamientos de la investigación con el fin de conducir una lectura fluida y legible. En la Figura 1.11 se sugiere visualmente una guía de lectura. Sin embargo, se asegura la lectura de cada capítulo de manera independiente para consultas específicas.

Figura 1.11.

Guía de lectura del proyecto de investigación



A manera de *introducción*, en el [Capítulo 1](#) se contextualiza la problemática abordada (Sección 1.1), se identifica un problema específico (Sección 1.2), se plantea la pregunta de investigación (Sección 1.3), y se brinda esta guía de lectura (Sección 1.4).

Como *antecedentes*, en el [Capítulo 2](#) se presenta un marco teórico (Sección 2.1), se analiza el estado del arte (Sección 2.2), y se descubre una brecha de innovación (Sección 2.3). Con esto, se formula la hipótesis y la propuesta de diseño (Sección 2.4), así como el objetivo general y los objetivos específicos con sus respectivos indicadores de impacto (Sección 2.5).

Por un lado, en el [Capítulo 3](#), se detalla la aplicación de la *metodología* empleada y los estudios conducidos en cada etapa de investigación: inducción (Sección 3.1), conceptualización (Sección 3.2), desarrollo y validación (Sección 3.3). Por otro lado, en el [Capítulo 4](#), se describen e ilustran las cuatro *estrategias de análisis* utilizadas de manera transversal durante esta investigación (Secciones 4.1, 4.2, 4.3 y 4.4).

El [Capítulo 5](#) destinado a *resultados y discusión*, comienza con una breve recapitulación de la investigación (Sección 5.1) para dar lugar al desarrollo de la propuesta de diseño, así como su materialización conceptual y tipológica (Sección 5.2). A

continuación, se profundiza en las dimensiones del sistema: infraestructura, servicio, producto físico y producto digital (secciones 5.3, 5.4, 5.5, 5.6). Asimismo, se presenta una compilación de todos los resultados en función a los objetivos e indicadores planteados (Sección 5.7) para proceder con su discusión a manera de revisión integral y reflexión crítica, donde se desarrolla una proyección de implementación de la propuesta de diseño (Sección 5.8).

Finalmente, en el [Capítulo 6](#) se elabora una serie de *conclusiones* enfocadas en presentar los principales hallazgos y contribuciones de la propuesta de diseño, y en el [Capítulo 7](#) se exponen las *limitaciones* encontradas en el proceso de investigación (Sección 7.1) y el *trabajo a futuro* de este proyecto (Sección 7.2) y los campos emergentes del Diseño de Sistemas y el Diseño Experiencial (Sección 7.3).

Además, se dispone una serie de [recomendaciones](#) a las personas y entidades interesadas en implementar este proyecto, un [epílogo](#) como cierre de la investigación, un [lexicón](#) para consultar los términos más comunes empleados en la tesis, un listado de [abreviaciones](#) elaborado para facilitar la lectura de conceptos u organismos, las [referencias](#) para identificar el material consultado según se requiera, y los [anexos](#) que complementan el presente documento.

Capítulo 2

Antecedentes

- 21. Marco Teórico
- 22. Estado del Arte
- 23. Brecha de Innovación
- 24. Hipótesis
- 25. Objetivos General y Específicos

Capítulo 2. Antecedentes

En este segundo capítulo se presentan los resultados de la *etapa de conceptualización* (Sección 3.2), en la cual a través de procesos de investigación y creación se desarrolla la propuesta de diseño. En la [Sección 2.1](#) se presenta un *marco teórico* sobre las materias de Patrimonio y Diseño, mientras que en la [Sección 2.2](#) se analiza el *estado del arte* de intervenciones o puestas en valor relacionados con el patrimonio. Sobre la base de la *pregunta de investigación* formulada en el capítulo anterior, en la [Sección 2.3](#) se plantea una *brecha de innovación* para una nueva puesta en valor o proyección de diseño. En la [Sección 2.4](#) se formula la *hipótesis* de la investigación, que al mismo tiempo es la propuesta de diseño. Finalmente, en la [Sección 2.5](#) se plantean el *objetivo general* y los *objetivos específicos* con sus respectivos indicadores de impacto.

2.1. Marco Teórico

Para ahondar en el problema específico, en esta sección se explora, comenta y critica un repertorio de investigaciones acotado por su nivel de representatividad de los autores en la temática y su impacto en la discusión académica. En primera instancia, se abordan aquellas investigaciones contemporáneas de expertas y expertos en temas de patrimonio y ciudad para fundamentar el enfoque de la propuesta de diseño. En la Subsección 2.1.1 se elabora la idea de *urbanismo originario* basándose en el trabajo de José Canziani, que se relaciona directamente con el paisaje de origen prehispánico. En la Subsección 2.1.2 se desarrolla el concepto de *paisaje urbano histórico*, sobre la base de la recomendación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en complemento con los aportes de autores como Adine Gavazzi, Rosabella Álvarez-Calderón y Jean Pierre Crousse.

Más adelante, se analiza la evolución de un concepto clave para motivar la conceptualización de la propuesta de diseño. En la Subsección 2.1.3 se parte de los

fundamentos planteados por Kevin Lynch en su icónica obra “La Imagen de la Ciudad”: *legibilidad, visibilidad, e imaginabilidad*, así como la habilidad de *wayfinding*. Con los aportes de Paul Symonds, David Brown y Valeria Lo Iacono, y del estudio de diseño RSM Design, se elabora una aproximación contemporánea de *wayfinding system*, que el investigador diseñador de este proyecto interpreta como “sistema experiencial”. Finalmente, se esboza una mirada transdisciplinar desde el diseño al patrimonio. En la Subsección 2.1.4 se examina la teoría emergente del Diseño Socio-Natural y Amoderno de Juan Montalván para conducir una nueva puesta en valor o proyección de diseño bajo las dimensiones *técnico-funcional, estético-emocional y socio-natural*. En la Subsección 2.1.5 se plantea una serie de criterios clave para la etapa de desarrollo y validación de la propuesta de diseño desde las materias de Interpretación del Patrimonio, Diseño de Interacción y Diseño Urbano.

2.1.1 Urbanismo Originario de Lima

En su obra “Ciudad y territorio en los Andes” (2009), el arquitecto peruano e investigador del urbanismo prehispánico José Canziani elabora una visión de formas de asentamiento y manejo territorial de las sociedades que habitaron los Andes Centrales, documentando el legado urbanístico y arquitectónico del antiguo Perú en sus distintas expresiones regionales (p.12). Sobre la Costa Central, el arquitecto menciona que las partes bajas de los valles de Chillón, Rímac y Lurín, e incluso del valle de Chancay, fueron un extenso territorio apropiado para prácticas agrícolas. Los patrones de asentamiento prehispánico y los sistemas de irrigación situados en el territorio constituyen una importante organización agraria como base del desarrollo de las sociedades que habitaron el territorio (p. 254 - 255). Durante el periodo Intermedio Temprano (200 - 600 A.D.), los complejos arqueológicos de carácter monumental como Maranga, Pucllana, Cajamarquilla y Vista Alegre en el valle del Rímac, y Pachacamac en valle del Lurín, dibujan una trama urbana que expresa el dominio territorial de la sociedad Lima. Durante

el Horizonte Medio (600 - 900 A.D.), el planeamiento ortogonal y trapezoidal del trazo de ciertos complejos o sectores urbanos de sitios importantes como Pachacamac y Cajamarquilla pueden ser resultado de una posible influencia Wari, extendiendo así su influencia sobre los Andes también a la costa (p. 325). Durante los períodos Intermedio Tardío (900 - 1460 A.D.) y Horizonte Tardío (1460 - 1535), los Ichma⁴⁰ levantaron una extensa configuración urbana en los valles del Rímac y Lurín con sitios de larga ocupación debido a su ubicación de importancia estratégica y simbólica. Por ejemplo, Cajamarquilla, situada en una quebrada del valle medio del Rímac, en el actual distrito Lurigancho-Chosica; Maranga, en el valle bajo del Rímac y frente al mar en el actual San Miguel; Armatambo, parte del actual Morro Solar en Chorrillos, que era un tambo de camino a Pachacamac, ubicado en el delta de río Lurín y frente a las Islas de Pachacamac. Asimismo, se desarrollaron otros centro urbanos como Mateo Salado en el Cercado de Lima y Mangomarca en San Juan de Lurigancho, así como complejos residenciales y administrativos como Puruchuco en Ate y Huaycán de Pariachi en Huaycán⁴¹ (p. 267).

Sobre los Ichma, Cogorno y Ortiz de Zevallos (2018) sostienen que fueron una sociedad proveniente de etnias antiguas y aguerridas que conquistaron y se asentaron en los valles del Rímac y Lurín entre los años 900 A.D. y 1470, manteniendo cierta autonomía durante el régimen Inca. Se estima que estaban muy bien organizados en aspectos políticos, culturales y urbanos, que sus creencias religiosas se relacionaban estrechamente con el medio natural, y entre sus múltiples actividades económicas

⁴⁰ Correspondiendo la iniciativa de Espinoza Pajuelo (2018), se emplea "Ichma" para referenciar a la cultura o sociedad que ocupó gran parte del territorio limeño durante el período Intermedio Tardío y que también se le conoce como Ychsma. El autor identifica que los Ichma fueron un grupo de pequeñas naciones que construyeron la mayoría de los monumentos arqueológicos en Lima Metropolitana. Se desarrollaron de manera autónoma durante aproximadamente 500 años, luego fueron incorporados al Tahuantinsuyo, el Imperio inca, y desaparecieron rápidamente durante las primeras décadas de la Colonia. El conocimiento sobre los Ichma ha sido limitado debido a la falta de divulgación de investigaciones y la destrucción de muchos sitios por el crecimiento urbano de Lima. A pesar de eso, las excavaciones arqueológicas han revelado información clave sobre su organización social, costumbres funerarias y desarrollo cultural.

⁴¹ La Comunidad Urbana Autogestionaria de Huaycán es una localidad ubicada en el actual distrito de Ate, que desde la década de 1980 busca su autonomía como distrito de Lima Metropolitana. En el 2017 el Congreso publicó la Ley N° 30544 que declara su creación distrital como interés nacional y en el 2021 el pleno aprobó el proyecto de ley que propone su creación (Centro de Noticias del Congreso, 2021). Sin embargo, hasta la fecha de publicación de este proyecto, no se ha consolidado legalmente como distrito.

destacan la pesca y la agricultura. Eran expertos no solo en construir edificios, caminos y canales, sino que consecuentemente también lo serían en la organización territorial de los valles a través de *curacazgos*⁴². Por tanto, esta sociedad conecta hitos administrativos, urbanos y espirituales a través de sistemas de comunicación y riego bajo una comprensión aguda y respetuosa del medio natural, perfeccionando así el urbanismo originario de Lima (ver Figura 2.1).

Figura 2.1.

Proyección de canales originarios y sitios arqueológicos en el valle bajo del Rímac



Nota. En el mapa se ilustra el recorrido de los cuatro canales principales, con sus respectivos canales secundarios, y la ocupación de sitios arqueológicos en el valle bajo del Rímac, actual territorio de aprox. 17 distritos de Lima Metropolitana. Reproducido de *Mapa general de los sistemas de canales sobre la ciudad de Lima* (p.153), por S. Chacaltana y G. Cogorno, 2018, IRA.

Por otro lado, Canziani (2013) también menciona que:

(...) el territorio integra múltiples aspectos patrimoniales —como es el caso de los recursos presentes en él, las transformaciones territoriales que permiten el desarrollo de actividades productivas, los paisajes naturales y culturales, las

⁴² Delimitaciones sociopolíticas y administrativas en el antiguo Perú.

edificaciones construidas en él, los elementos del paisaje sacralizados y venerados por sus pobladores, así como la cultura viva e inmaterial de los habitantes que dan cuerpo y sentido a estos valores patrimoniales. Por lo tanto, en un sentido holístico, el territorio es mucho más que la suma de estos componentes, el territorio en sí mismo debe ser valorado como patrimonio y el más trascendente de todos. (p. 75)

En este sentido, las distintas sociedades y sus formas de ocupación en el territorio de la actual conurbación de Lima y Callao son manifestaciones socioculturales que engloban diversos aspectos más allá del ordenamiento territorial. Por tanto, su urbanismo originario también incluye actividades artísticas, movimientos económicos, elementos religiosos y organizaciones políticas que configuran el aspecto patrimonial del territorio, y consecuentemente el paisaje urbano.

Sin embargo, la colonización del territorio peruano por parte de los europeos en el siglo XVI empieza por alterar sin mayor reparo los caminos y canales existentes, erosionando los paisajes originarios. Incluso, a inicios de la república, el afán por la expansión urbana del damero de Pizarro reproduce sistemáticamente el pensamiento moderno occidental tradicional que contrapone la sociedad y la naturaleza, e irrumpe gravemente el urbanismo originario. Esta mutilación cultural tiene diversas y severas consecuencias en el paisaje urbano contemporáneo, además de dejar a los sitios arqueológicos restantes como una suerte de *no lugares*⁴³, condenándolos al anonimato y la pérdida de su identidad (Canziani, 2013, p. 78).

Canziani (2009) reflexiona que para llevar un desarrollo integral del país no se debe dejar de lado los problemas advertidos en la construcción de la identidad nacional. Esta se encuentra estrechamente ligada con la revaloración del rico y vasto patrimonio monumental, urbanístico y paisajístico a través de la investigación, conservación y puesta

⁴³ Marc Augé (1992/2000) utiliza este término para definir un espacio que carece del carácter de identidad, relacional o histórico que tiene un lugar. Además, el antropólogo sustenta que los “no lugares” son producto de la *sobremodernidad*, tales como lo son puntos de tránsito y ocupaciones provisionales: una autopista, una habitación de hotel, un aeropuerto, un centro comercial, un supermercado (p. 83).

en valor; criterios fundamentales para el desarrollo de un turismo cultural que busca un impacto sociocultural positivo. Entonces, el reto contemporáneo es dinamizar los círculos económicos locales y regionales a través de la puesta en valor del urbanismo originario como patrimonio urbano, persiguiendo el desarrollo local de manera regenerativa, recuperando las relaciones simbióticas entre sociedad y naturaleza.

2.1.2. Paisaje Urbano Histórico de Lima

En su obra “Lima: Memoria prehispánica de la traza urbana”, la arquitecta y antropóloga andina de origen suizo Adine Gavazzi (2014) elabora una etnografía del territorio limeño, y sostiene que la ciudad que conocemos actualmente salvaguarda la memoria de un extenso sistema reticular de caminos, canales, y sitios de distintas tipologías, de más de 4000 años de antigüedad que permitió el desarrollo de sociedades prehispánicas. En esta línea, esta infraestructura originaria le otorga significado y significativo a la traza urbana de la actual área metropolitana de Lima y Callao. Esta traza aún se puede observar en las principales y más antiguas vías de comunicación que se construyeron a partir de dicho sistema.

En su libro “El paisaje peruano”, el arquitecto peruano e investigador paisajista Jean Pierre Crousse (2021) propone una definición del paisaje del país luego de una investigación teórico-práctica, y plantea una reflexión sobre las condiciones políticas y culturales para su puesta en valor y su conservación, partiendo desde el cuestionamiento de las contradicciones encrucijadas entre las distintas visiones del paisaje. Sobre la base de estudios antropológicos, arquitectónicos y artísticos, Crousse (2021) discute los rasgos prototípicos —la crianza mutua, el orden sistémico, la metavisualidad, la continuidad, la voluntad estética y la predicación— del paisaje peruano desde la cosmovisión prehispánica, destacando la necesidad de cambiar nuestra visión influenciada por los valores modernos occidentales tradicionales⁴⁴. Estos rasgos reflejan una comprensión

⁴⁴ La crianza mutua resalta la importancia de la relación y complementariedad entre todos los seres que habitan el mundo. El orden sistémico destaca el control vertical de los pisos ecológicos y las relaciones

profunda del paisaje peruano, basada en la relación, la complementariedad y la interdependencia de los elementos naturales y culturales. Reconocer y valorar estos aspectos enriquece nuestra comprensión del paisaje y nos permite apreciar la riqueza y la diversidad del territorio peruano desde una perspectiva holística. Por ende, para intervenir el territorio es primordial comprenderlo más allá de la visión moderna conservacionista o desarrollista, que aísla la naturaleza del habitante. Esto con intención de reencontrar la armonía y el equilibrio de la visión originaria sobre el paisaje y el territorio, ya que dicha perspectiva puede contener las nociones necesarias para actuar hoy en ellos (Crousse, 2017b, 3:30 - 23:28).

Desde esta aproximación, se observa Lima como un paisaje patrimonial resultado de múltiples procesos culturales e históricos que configuran su identidad y urbanismo. De esta manera, se encauza otra comprensión de los problemas sociourbanos que se manifiestan en Lima y Callao, así como el replanteamiento de políticas públicas y los imaginarios urbanos. En la Resolución 15 aprobada por la Conferencia General en su 36ª reunión, la UNESCO (2011) recomienda denominar a este tipo de conjunto urbano histórico⁴⁵ como *paisaje urbano histórico*; es decir, como una “zona urbana resultante de una estratificación histórica de valores y atributos culturales y naturales (...) que trasciende la noción de ‘conjunto’ o ‘centro histórico’ para abarcar el contexto urbano general y su entorno geográfico” (p. 62, art. 8). Este concepto surge considerando los efectos de la globalización, la expansión urbana y la urgencia climática que erosionan aceleradamente los paisajes culturales; y además propone a los Estados miembros una serie de políticas y herramientas para tomar acción sobre la capacitación, investigación, información y comunicación de su patrimonio urbano.

reticulares entre las comunidades. La metavisualidad implica una comprensión más allá de lo visual, basada en el conocimiento profundo de la verticalidad del territorio. La continuidad muestra la persistencia de una visión del mundo similar a la del pasado prehispánico en las zonas rurales. La voluntad estética se manifiesta en la preocupación por el equilibrio y la paridad con la naturaleza, expresada en obras y jardines. La predicación refleja la equivalencia entre el sujeto y el predicado en la relación con el medio físico, mediada por objetos y representaciones. Crousse, 2021.

⁴⁵ Todo núcleo urbano de carácter histórico, con independencia de su tamaño, lo que comprende grandes y pequeñas ciudades y centros o cascos históricos, junto con su entorno natural o urbanizado. Más allá de su utilidad como testimonio histórico, esos conjuntos son expresión de los valores de culturas urbanas tradicionales. (UNESCO, 2011, p. 65, de la Carta de Washington del ICOMOS)

Asimismo, la Resolución 36 C/15 de la UNESCO (2011) menciona que:

La noción de “paisaje urbano histórico” responde al objetivo de preservar la calidad del medio en el que viven las personas, mejorando la utilización productiva y sostenible de los espacios urbanos, sin perder de vista su carácter dinámico, y promoviendo la diversidad social y funcional. En ella confluyen los objetivos de la conservación del patrimonio urbano y los del desarrollo social y económico. Es un planteamiento basado en una relación equilibrada y sostenible entre el medio urbano y el medio natural, entre las necesidades de las generaciones presentes y venideras y la herencia del pasado. (p. 62, art. 11)

“Partiendo de la base de que la diversidad y la creatividad culturales son bazas importantísimas para el desarrollo humano, social y económico”, se busca el involucramiento de los diferentes sectores de la sociedad para “que las intervenciones contemporáneas se integren armónicamente con el patrimonio en un entorno histórico y tengan en cuenta el contexto regional” (p. 62, art. 12).

Gavazzi (2014) hace énfasis en el valor indiscutible de los vestigios de la traza urbana originaria en la contemporaneidad, afirmando que los sitios arqueológicos son recursos para mirar a Lima desde su origen y construirla hacia la sostenibilidad. Se reconoce el valor de los edificios ancestrales para regenerar el tejido prehispánico, con el objetivo de coser las periferias a manera de reconciliación territorial. La investigadora reclama que “volver a establecer la centralidad distrital que contenga su tejido histórico, como ha demostrado Pucllana, es el primer paso para recomponer una auténtica ciudad difusa” (p. 225) (ver Subsección 2.1.1.2).

Crousse (2017a) sostiene que las huacas son *agujeros negros urbanos* que “atraen irresistiblemente procesos de urbanización tanto formales como informales, empujados por la escasez del suelo y la indiferencia de la sociedad” (p. 27). Sin embargo, el investigador revela que frente al déficit de 5,200 hectáreas de áreas verdes en Lima y Callao, estos sitios arqueológicos, junto a lomas y humedales, “representan una inmensa

reserva de espacio urbano (...) y enormes oportunidades para transformar la ciudad, no para ser urbanizados sino transformados en verdaderos espacios públicos”. (Crousse, 2017a, p. 32-35). Estos espacios públicos brindarían *servicios ecosistémicos*⁴⁶ para combatir la pésima calidad del aire que reduce drásticamente la expectativa de vida de sus habitantes⁴⁷ y el limitado ejercicio de los derechos culturales de la población⁴⁸.

Álvarez-Calderón (2016) sugiere que las huacas sean comprendidas como paisajes históricos y culturales que cuentan muchas historias y comunican muchos valores, por lo que ampliar la narrativa más allá de lo prehispánico e intangible, como actualmente son interpretados en el imaginario colectivo, “es darles la oportunidad para que sigan acumulando significados y memorias” (p. 98). De tal manera, la autora visualiza a los sitios arqueológicos como palimpsestos de la ciudad, es decir, “elementos que legitiman, verifican la antigüedad y longevidad, además agregan profundidad, y representan un vínculo tangible entre el pasado y el futuro” (ver Figura 2.2) (Álvarez-Calderón, 2017, p.165). En este sentido, esta aproximación resulta pertinente para integrar estos no lugares a la sociedad contemporánea, ya que promueve el reconocimiento y la reconstrucción del discurso oficial de la ciudad.

⁴⁶ La noción “servicios ecosistémicos” refiere a los beneficios que la naturaleza aporta a la sociedad haciendo posible la vida humana, por ejemplo, al proporcionar alimentos nutritivos y agua limpia, al regular las enfermedades y el clima, al apoyar la polinización de los cultivos y la formación de suelos, y al ofrecer beneficios recreativos, culturales y espirituales (FAO, 2023). Sin embargo, si se analiza bajo una mirada socio-natural y amoderna, esta noción resulta pragmáticamente funcional, pero potencialmente problemática porque se sigue viendo a la naturaleza como una proveedora de beneficios y se perpetua su entendimiento moderno y valoración caduca como un entorno explotable para el bienestar de los seres humanos.

⁴⁷ En el reporte Air Quality Life Index del 2021 se evidencia que la expectativa de vida en Lima se ha reducido en 4,7 años, 9 veces más que en México D.F. y Santiago de Chile (Lee y Greenstone, 2021, p. 16- 7).

⁴⁸ Este enunciado de problema público fue delimitado para la Política Nacional de Cultura al 2030 tomando en cuenta los criterios propuestos por el CEPLAN (MINCUL, 2020, p. 18).

Figura 2.2.

Palimpsesto de Tarragona, España



Nota. Se visualiza un sitio arqueológico como palimpsesto urbano: un elemento ancestral que sobrevive en la contemporaneidad albergando valor cultural a través del tiempo. Reproducido de *La ciudad de Tarragona, España, el palimpsesto urbano* (p. 85), de R. Álvarez-Calderón, 2016, Boletín de Arqueología PUCP.

Por tanto, se acierta que la metrópoli de Lima en sí misma es un paisaje cultural histórico excepcional debido a la diversidad de procesos socioculturales e infraestructurales que ha experimentado por más de 5000 años. Los más de 550 sitios arqueológicos que sobreviven en Lima y Callao⁴⁹ son la prueba tangible de la compleja infraestructura de caminos y canales que le da origen, y sostiene morfológica, conceptual y naturalmente, el área metropolitana de más de 11 millones de habitantes⁵⁰. Por su invaluable cualidad patrimonial, esta puede ser aprovechada para la construcción identitaria de la ciudad y el desarrollo integral de los ciudadanos. Por tanto, la noción de paisaje urbano histórico de Lima resulta oportuna para desarrollar una puesta en valor que exhiba sus valores patrimoniales y dinamice círculos culturales, sociales y económicos.

⁴⁹ En Lima Metropolitana existen 517 monumentos arqueológicos prehispánicos, de los cuales 493 han sido delimitados y 24 declarados como Patrimonio Cultural de la Nación, mientras que en la Provincia Constitucional del Callao existen 41 monumentos delimitados, según el SIGDA - Sistema de Información Geográfica de Arqueología consultado en mayo del 2023 (MINCUL, 2023).

⁵⁰ Según estimaciones y proyecciones al 2022, Lima Metropolitana, supera los 10 millones de habitantes (INEI, 2022), mientras que la Provincia Constitucional del Callao supera el millón (CPI Research, 2022).

2.1.3. Aproximación Contemporánea de Wayfinding

En su icónica obra “La imagen de la ciudad”, el urbanista y teórico estadounidense Kevin Lynch estudia la relación entre el individuo y el entorno urbano, explorando cómo las personas perciben, experimentan y se orientan en las ciudades. Lynch (1960/2008) identifica que “todo ciudadano tiene largos vínculos con una u otra parte de su ciudad, y su imagen está embebida de recuerdos y significados” (p. 9). Así pues, la ciudad es “una sucesión ininterrumpida de fases” donde los ciudadanos son participantes cruciales para el diseño de la misma. (p. 10). Partiendo de estas reflexiones, introduce una serie de conceptos aún vigentes para comprender la ciudad, de los que se destaca la legibilidad, la imaginabilidad y el *wayfinding*.

Por un lado, Lynch (1960/2008) plantea la *legibilidad* como “la facilidad con que pueden reconocerse y organizarse sus partes en una parte coherente” (p. 11). Se trata del reconocimiento efectivo del conjunto de elementos urbanos (sendas, bordes, distritos, nodos e hitos)⁵¹ que permite la elaboración de una *imagen mental* del paisaje urbano. Por otro lado, el autor plantea la *imaginabilidad* como el proceso de identificación estructural de la ciudad, representado en un diagrama simbólico. Es así como las formas, el color y la distribución de los elementos urbanos en un mapa “facilita la elaboración de imágenes mentales del medio ambiente que son vívidamente identificadas, poderosamente estructuradas y de suma utilidad” (p. 19). Por tanto, si la imagen mental de la ciudad es lo suficientemente legible e imaginable conduce una interpretación adecuada para guiar acciones o “encontrar caminos” (*wayfinding*) de manera segura en aspectos prácticos y emocionales. Así pues, las imágenes mentales se posicionan como una herramienta poderosa para todo aquel actor social con implicancia urbana, ya que permiten

⁵¹ Las sendas son los canales por donde las personas se mueven, por lo que son los espacios públicos predominantes: calles, pasarelas, líneas de tránsito, etc. Los bordes son los límites más o menos permeables entre dos distritos y se conciben como límites referenciales y organizadores político-administrativos. Los distritos son aquellas áreas de territorio que comparten características similares y que a la vez les permite ser identificadas. Los nodos son puntos estratégicos donde convergen las sendas y existe concentración de gente. Y los hitos se pueden entender como los puntos de referencia o dirección más emblemáticos que dotan de identidad urbana y pueden ser visual o culturalmente reconocibles o no dependiendo del público.

comprender las interrelaciones entre las personas y su entorno, así como proyectar soluciones pertinentes que correspondan a estas dinámicas sociourbanas.

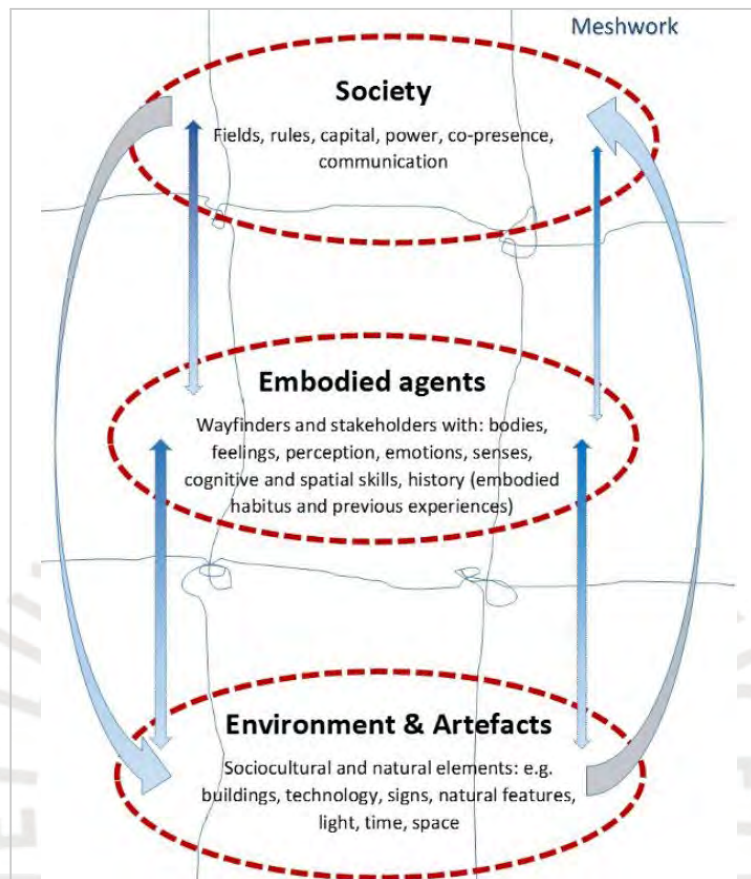
Correspondiendo a la predicción de Gibson (2009, p. 16), el concepto de *wayfinding*, insuficientemente traducido como “orientación” o “navegabilidad”, es minuciosamente estudiado en la academia y estratégicamente aplicado en el diseño de entornos construidos. Por un lado, Symonds, Brown y Lo Iacono (2017) argumentan que la habilidad de *wayfinding*, además de involucrar aspectos totalmente cognitivos, es un proceso dirigido en función a necesidades corpóreas y socioculturales. Por tanto, después de una extensa revisión de literatura y bajo una mirada holística, proponen comprender el *wayfinding* como el proceso y la experiencia cognitiva, social y corporal de localizar, seguir, o descubrir una ruta a través y hacia un espacio determinado⁵². Esta nueva definición, sostenida sociológicamente por Bourdieu, Ingold, Foucault y Goffman, y complementada con estudios cuantitativos y cualitativos, permite entender el concepto ontológicamente como una *experiencia sociocultural encarnada*. Tal como se observa en la Figura 2.3, esto involucraría tres esferas (*agentes encarnados*⁵³, la sociedad, y el entorno y sus artefactos) que interactúan constantemente para suscitar dicho proceso de *wayfinding*. Es así como se agudiza la observación de los elementos humanos y no humanos, tangibles e intangibles, que optimizan el desenvolvimiento de las personas durante su experiencia de encontrar el camino dentro las convenciones honestas establecidas entre la sociedad y el entorno.

⁵² “...the cognitive, social and corporeal process and experience of locating, following or discovering a route through and to a given space” (Symonds et al., 2017, p. 9, 4.12).

⁵³ La esfera agentes encarnados [*embodied agents*] incluye principalmente a “individuos y grupos de individuos (*wayfinders*) que tienen un cierto grado de libertad, o agencia, para orientarse, pero dentro de los límites impuestos por la sociedad y/o el entorno (construido o natural)”. (Symonds et al., 2017, p. 7)

Figura 2.3.

Modelo conceptual de wayfinding como experiencia sociocultural corpórea



Nota. El modelo propone una experiencia sociocultural corpórea a través del proceso de *wayfinding* entre los agentes encarnados (*embodied agents*), la sociedad (*society*), y el entorno y sus artefactos (*environment and artifacts*). Las flechas representan la superposición e interconexión entre esferas y expresan el constante movimiento de dichas relaciones sobre la malla del fondo (*meshwork*). Los nudos entrelazados de esta última representan los puntos donde se encuentran entre agentes encarnados; la malla es el escenario físico del *wayfinding*, ocupado también por el entorno y sus artefactos, y donde el comportamiento está regido por la sociedad. Reproducido de *Framework for wayfinding as an embodied sociocultural experience* (p.6), por P. Symonds, D. Brown y V. Lo Iacono, 2017, Sociological Research Online.

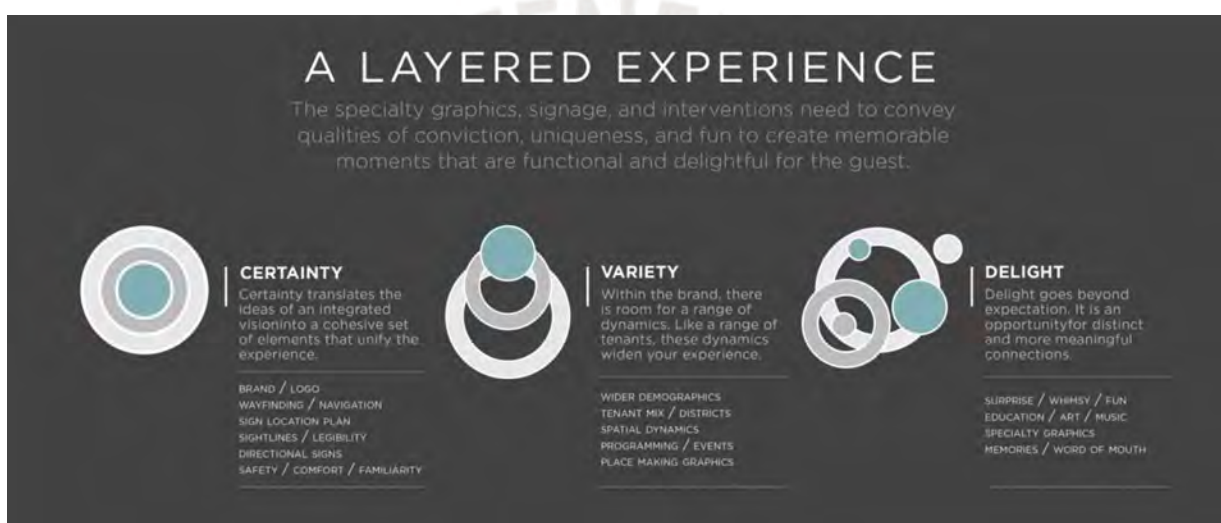
Por otro lado, el estudio de diseño RSM Design integra notablemente el concepto de *wayfinding* en el campo del Diseño Experiencial⁵⁴. Basándose en la Pirámide de Maslow, RSM Design ha creado su propio modelo conceptual (ver Figura 2.4) para diseñar e implementar sus propios proyectos, satisfaciendo las múltiples necesidades del ser humano; es decir, necesidades básicas —fisiológicas y de seguridad, íntimas— de amor y

⁵⁴ El trabajo internacionalmente premiado de RSM Design integra el diseño gráfico y la arquitectura, proporcionando así soluciones integrales de *branding*, *wayfinding*, *placemaking* y *experiential graphic design*.

pertenencia, y de autoestima —prestigio y de logro (RSM Design, 2018a). Asimismo, partiendo de la *imagen mental* de Lynch, analiza las sendas, bordes, distritos, nodos e hitos del entorno construido, identificando perfiles de navegación y puntos de contacto estratégicos para ubicar dispositivos de señalización (RSM Design, 2018b). De esta manera, el estudio de diseño demuestra un aterrizaje conceptual y práctico de *wayfinding* como una actividad funcional, emocional y experiencial.

Figura 2.4.

Modelo conceptual Certainty, Variety and Delight de RMS Design



Nota. El modelo conceptual de RSM Design consiste en tres capas: certeza (*certainty*), variedad (*variety*) y deleite (*delight*), e integra gráficos especializados, señalización e intervenciones para transmitir cualidades de convicción, singularidad y diversión y crear momentos memorables que sean funcionales y agradables. La certeza se logra al materializar una visión integrada a través de elementos como la marca, la señalización, la navegación y la seguridad. La variedad dentro de la marca brinda dinamismo y diversidad, ampliando la experiencia con diferentes demografías, distritos y programación. Y el deleite va más allá de las expectativas al ofrecer sorpresa, diversión, educación y conexiones significativas mediante el arte, la música y los recuerdos. Reproducido de *Certainty Variety Delight* por RMS Design, 2018a. [Página Web](#).

Los retos de la sociedad contemporánea de “encontrar el camino” exhortan la sensibilidad e involucración de diversas disciplinas para el diseño de sistemas que propicien una adecuada navegación, interpretación y apropiación del lugar⁵⁵. Para esto, los *wayfinding systems* tienen el potencial de conectar con personas y transformar lugares. Estos sistemas de información pueden configurarse para facilitar la navegación de las personas (*signage*), propiciar la comprensión del espacio (*interpretation*) y generar la apropiación del lugar (*placemaking*) (Calori y Vanden-Eynden, 2015). En la actualidad,

⁵⁵ Por ejemplo: la navegación por áreas urbanas, sistemas de transporte, centros de salud y educación.

no es posible dudar que el proceso de *wayfinding* y la profesión, o profesiones, que diseñan *wayfinding systems* sobrepasan el campo y la acción de la Señalética⁵⁶. Por tanto, con el fin práctico de expresar su complejidad, y minar la discusión académica en español, *wayfinding system* se interpreta como “Sistema Experiencial de Navegación e Interpretación y Apropiación (SENIA)” y se le llama “sistema experiencial” para facilitar su aplicabilidad directa a proyectos de intervención de entornos contruidos que involucren mayor complejidad conceptual y técnica.

2.1.4. Una Mirada Socio-Natural y Amoderna al Patrimonio Urbano

Basándose en la crítica de Bruno Latour sobre la modernidad⁵⁷, el diseñador e investigador peruano Juan Montalván (2019) parte del impacto del Antropoceno⁵⁸ sobre los sistemas socio-naturales para cuestionar los modelos modernos incentivados por los denominados países del primer mundo que motivan y dirigen los procesos de desarrollo a nivel global. Montalván (2021) comprende la modernidad como la separación conceptual de Sociedad y Naturaleza que fue evolucionando durante la Ilustración⁵⁹ y repercutió significativamente en todos los campos del conocimiento y de la vida (3:25 - 5:16). Esta visión dicotómica que consideraba cultura y naturaleza como entidades independientes fomenta la concepción de la naturaleza como un recurso explotable y controlado por los seres humanos. No obstante, esta perspectiva fragmentada ha dado lugar a problemas y crisis ambientales, debido a la falta de consideración de las interconexiones y dependencias entre los seres humanos y el entorno natural, como las situaciones que se mencionaron en la Introducción (Capítulo 1).

⁵⁶ En general, los *wayfinding systems* son superficialmente comprendidos o traducidos al castellano como programas señaléticos o sistemas de señalización, limitando así el alcance conceptual y práctico.

⁵⁷ Como parte de su cuestionamiento sobre la manipulación de la naturaleza por parte de los “modernos”, el filósofo francés evidencia la impronta de caducidad y obsolescencia asignada a la coherencia entre lo humano, lo inhumano y lo sobrehumano que obsesionaba a los “pre-modernos”. Así pues, dentro este paradigma moderno se podría comprender la romantización de las culturas ancestrales y las tradicionales puestas en valor de carácter arqueológico-museístico. Consultar Latour (1993).

⁵⁸ El Antropoceno es una época no oficial de tiempo geológico, utilizada para describir el periodo más reciente de la historia de la Tierra en el que la actividad humana empezó a tener un impacto significativo en la Tierra.

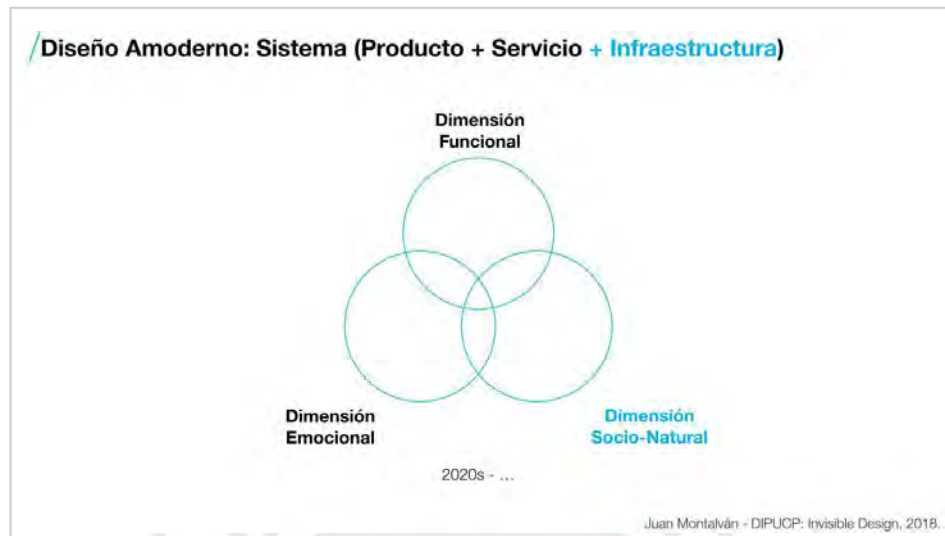
⁵⁹ La Ilustración ocurrió principalmente en Europa, pero las invasiones y conquistas europeas ayudaron a difundir este pensamiento moderno occidental que separa la sociedad de la naturaleza.

En este sentido, Montalván (2021) propone el Diseño Socio-Natural como un replanteamiento conceptual desde una aproximación *amoderna* que busca la integración del ser humano y la sociedad con el medio natural, que reclama una revisión al conocimiento ancestral o “premoderno” e invita a diseñar infraestructuras socio-técnicas y socio-naturales (5:17 - 6:15). Montalván convoca a que las sociedades latinoamericanas, y en especial el Perú, haga una introspección en relación con su sociedad y medio natural con el fin de potenciar aquel valor agregado que lo caracteriza y plantear soluciones de una manera más pertinente.

De esta manera, el Diseño Socio-Natural y Amoderno se plantea como una visión contemporánea que se despoja de los anteojos modernos para observar con claridad la relación sociedad-naturaleza, y suma la dimensión *socio-natural* en su marco teórico/metodológico, sobrepasando así los criterios tradicionales de funcionalidad y emocionalidad del Diseño Industrial (ver Figura 2.5). Este enfoque teórico-práctico promueve el pensamiento crítico-reflexivo, y permite proyecciones sistémicas y holísticas pertinentes al contexto. Es así como un sistema socio-natural y amoderno integra productos, servicios e infraestructura considerando aspectos *técnico-funcionales*, *estético-emocionales* y *socio-naturales* para desarrollar proyectos complejos de innovación social y desarrollo sostenible.

Figura 2.5.

Modelo conceptual del Diseño Socio-Natural y Amoderno de J. Montalván



Nota. A través del diagrama, Montalván (2019) plantea la integración de las esferas de Naturaleza y Sociedad-Cultura en la Dimensión Socio-Natural, que junto a las dimensiones ya tradicionales del Diseño (técnico-funcional y estético-emocional) proponen una mirada integral denominada como Diseño Socio-Natural y Amoderno para el diseño de sistemas, los cuales se constituyen por productos, servicios e infraestructura. Captura de pantalla de *Diseño Amoderno* [Presentación] en *Diseño Industrial Contemporáneo* [Conferencia] (5:30), por J. Montalván, 2019, PromPerú.

En tanto, desde el Diseño Socio-Natural y Amoderno, la intervención de sitios arqueológicos de Lima se basaría en su comprensión como sistemas socio-naturales vivos y en constante evolución. Los diseñadores contemporáneos se desarrollarían propuestas sistémicas que regeneren los lazos entre sociedad y naturaleza, superando los enfoques tradicionales de preservación y restauración. Bajo esta mirada al patrimonio, se crearían experiencias transformativas que motiven la integración de la comunidad y el medio natural a través de actividades significativas de puesta en valor y activación de sitios arqueológicos.

Un ejemplo de intervención sería la creación de espacios de realidad virtual (RV) o realidad aumentada (RA) que inviten a los/as visitantes sumergirse en la historia prehispánica de su distrito o zona urbana, experimentando las prácticas socioculturales y relaciones siconaturales de las sociedades originarias que habitaron el territorio. Esto proporcionaría una experiencia educativa e inmersiva que va más allá de la puesta en

valor tradicional que exhibe elementos patrimoniales como piezas de arte de un museo. Es decir, elementos exhibidos en vitrinas y acompañados de pequeños rótulos, en lugar de mostrarlas en su contexto de fabricación, uso o hallazgo. Otro ejemplo sería el diseño de sistemas disruptivos que fomenten la conexión entre las comunidades locales, su patrimonio histórico y su entorno socio-natural, como el desarrollo de una plataforma físico-digital que facilite la participación ciudadana y promueva el fortalecimiento comunitario a través de actividades de gestión y conservación de sus huacas.

El Diseño Socio-Natural y Amoderno se posiciona como el eje transversal de la presente investigación porque ofrece una mirada fresca de la ciudad como paisaje urbano histórico, buscando generar propuestas realmente innovadoras y regenerar lazos entre sociedad y naturaleza partiendo de la traza urbana originaria y los monumentos arqueológicos de Lima. La intervención se centra en la creación de experiencias transformativas y sistemas disruptivos que incentiven la participación activa de la comunidad y otros sectores de la sociedad en la preservación y gestión de estos espacios. A través de la integración de la historia originaria en el diseño de productos y servicios, se busca transformar la imagen de las huacas, y promover una conexión emocional y cultural con el patrimonio urbano, impulsando así el desarrollo regenerativo.

2.1.5. Criterios para una Nueva Puesta en Valor

En esta subsección se exponen criterios de otras disciplinas para aportar pertinentemente al desarrollo de una nueva puesta en valor del patrimonio. Para configurar una búsqueda transdisciplinar, se consultan nociones representativas de tres disciplinas: Interpretación del Patrimonio, Diseño de Interacción y Diseño Urbano. Por un lado, el profesor emérito estadounidense Sam Ham y el intérprete del patrimonio español Jorge Morales Miranda conjugan un entendimiento y proceso para conducir una adecuada interpretación del patrimonio. Asimismo, el ingeniero de interfaces danés Jakob Nielsen plantea una serie de principios de usabilidad imprescindibles para trascender la tradicional puesta de valor

de carácter arqueológico-museístico y conectar con la sociedad contemporánea. Finalmente, los arquitectos y urbanistas daneses Jan Gehl y Birgitte Svarre elaboraron una serie de herramientas para estudiar la vida pública que prometen resultados valiosos para sustentar el impacto de la propuesta de diseño.

Ham y Morales Miranda (2008) señalan que “la interpretación efectiva es un proceso creativo de comunicación estratégica, que produce conexiones intelectuales y emocionales entre el visitante y el recurso que es interpretado, logrando que genere sus propios significados sobre ese recurso, para que lo aprecie y disfrute” (p. 5). Los autores plantean que la interpretación del patrimonio consta de tres fases o niveles de interpretación: la primera es el desarrollo de un *mensaje interpretativo* a partir de investigaciones académicas como materia prima; la segunda es la *traducción* del mensaje a un lenguaje ameno y comprensible para hacerlo atractivo, breve, claro y directo; y la tercera es el proceso mental para la *comprensión* de dicha información. Al cabo de este proceso, “si este pensamiento es profundo, puede promover unas actitudes positivas y, eventualmente, unos comportamientos acordes con esas actitudes” (Ham, 2007 en Morales y Ham, 2008, p. 5). Por tanto, esta aproximación conduce a un entendimiento más amplio de lo que involucra, busca y proyecta la disciplina.

A pesar de su uso principal para desarrollar productos digitales en la actualidad, las *heurísticas* de Nielsen (ver Figura 2.6) se posicionan como un criterio importante para diseñar sistemas a nivel técnico. Estas garantizan el desarrollo de interfaces efectivas, ya sean virtuales o físicas, asimilando las convenciones y los gestos humanos. Por lo que se tendrán en cuenta para conducir una nueva puesta en valor que corresponda a las dinámicas socioculturales de la ciudad y conecte verdaderamente con la ciudadanía de a pie. Estas heurísticas serán utilizadas en el diseño del sistema urbano y sus componentes a lo largo de la etapa de desarrollo y validación.

Figura 2.6.

Las 10 Heurísticas de Usabilidad para el Diseño de Interfaces de Usuario de J. Nielsen



Nota. Adaptado a partir de las imágenes de 10 Usability Heuristics for User Interface Design [Artículo Web] por J Nielsen, 1994/2020. [NN Group](#).

Gehl y Svarre (2013) comprenden el espacio público como *everything that can be considered part of the built environment* [todo aquello que puede ser considerado parte del entorno construido] y la vida pública como *everything that takes place between buildings* [todo lo que toma lugar entre los edificios] (p. 3). Asimismo, los autores emplean la observación directa a través del ojo humano para entender por qué algunos espacios son usados y otros no. Es así como sus herramientas como el *mapping* [registro de la cantidad y el tipo de actividades de un lugar], el *tracing* [registro de movimientos de las personas] y el *photographing* [registro fotográfico] se toman para la conceptualización de la nueva puesta en valor y propuesta de diseño (consultar Sección 2.5).

2.2. Estado del Arte

Desde una perspectiva socio-natural y amoderna complementada con las ideas de los autores consultados en el marco teórico, en esta sección se analizan puestas en valor relevantes por su origen y alcance, con el objetivo de identificar fortalezas y hallar oportunidades de mejora. Por un lado, se estudian proyectos institucionales (Subsección 2.2.1) e independientes (Subsección 2.2.2) que revalorizan el patrimonio urbano

originario. Y por el otro, se analizan intervenciones físicas (Subsección 2.2.3) y digitales (Subsección 2.2.4) sobre el patrimonio natural y cultural.

2.2.1. Proyectos Institucionales

En esta primera subsección se analizan proyectos de competencia institucional y enfocados en la puesta en valor social, cultural o económica del legado limeño. Se ha priorizado la trayectoria y el alcance de los proyectos para esbozar el panorama institucional de intervenciones sobre el patrimonio.

2.2.1.1. Proyecto Qhapaq Ñan - Revalorización del Sistema Vial Inca

UNESCO (s.f.) reconoce el Qhapaq Ñan⁶⁰ como una extensa red de caminos consolidada por los Incas durante con el propósito de mejorar las comunicaciones, el transporte, el comercio y la defensa del Tahuantinsuyo⁶¹. Esta red abarca aproximadamente 30.000 kilómetros y se basó en infraestructura preincaica. Abarca y atraviesa diversos paisajes, desde las altas cumbres nevadas de los Andes a más de 6.000 metros de altura hasta la costa del Pacífico, como bosques tropicales, valles fértiles y desiertos áridos. En el siglo XV alcanzó su máxima expansión, extendiéndose por toda la cordillera andina (ver Figura 2.7). Oficialmente, el Sistema Vial Inca comprende 273 sitios seleccionados con el objetivo de destacar los logros sociales, políticos, arquitectónicos e ingenieriles, así como sus infraestructuras relacionadas con el comercio, el alojamiento, el almacenamiento y los lugares de relevancia religiosa.

⁶⁰ El vocablo quechua “qhapaq ñan” se interpreta como “camino real”.

⁶¹ Durante el siglo XV los incas unificaron y construyeron el Qhapaq Ñan como eje conector del gran proyecto político, militar, ideológico y administrativo que alcanzó un importante dominio de América del Sur denominado Tahuantinsuyo. (Proyecto Qhapaq Ñan [PQÑ], s.f.-a)

Figura 2.7.

Qhapaq Ñan: Gran sistema vial inca en América del Sur



Nota. En el mapa se observa la extensión y magnitud del Sistema Vial Inca en el continente sudamericano. Reproducido de *Mapa actualizado de la Red de Caminos del Qhapaq Ñan basándose en Hyslop (1992)* (p.25) en Ministerio de Cultura del Perú, 2016.

En el 2014, a través del Proyecto Qhapaq Ñan (PQÑ) incentivado por el Estado Peruano en colaboración con Ecuador, Colombia, Bolivia, Chile y Argentina, fue reconocido como Patrimonio Mundial por su valor excepcional, reconocido por cuatro criterios de selección de la UNESCO (s.f.). Según el criterio 2, representa un importante proceso de intercambio de bienes, comunicación y tradiciones culturales en una zona cultural que creó un vasto imperio. Según el criterio 3, es un testimonio excepcional y único de la civilización inca, basado en los valores y principios de reciprocidad, redistribución y dualidad. Según el criterio 4, es un ejemplo destacado de un tipo de conjunto tecnológico que, a pesar de las condiciones geográficas más difíciles, suscitó un

sistema de comunicación y comercio continuo y funcional. Finalmente, según el criterio 6, desempeñó un papel esencial en la organización del espacio y la sociedad a lo largo de los Andes, siendo utilizado como medio para compartir valores culturales de gran importancia intangible. Este título propicia su “preservación, conservación, protección y revalorización, así como de las expresiones culturales asociadas al camino, mediante la gestión participativa de las comunidades aledañas y el Estado” (PQÑ, s.f.-b, Declaratoria, párr. 4). Es así como, debido a la envergadura interinstitucional y administración internacional, el PQÑ es un modelo importante de puesta en valor a nivel nacional, regional y mundial analizado para esta investigación.

Como parte de su agenda, la sede nacional del PQÑ contactó a la consultora de *branding* Studioa⁶² (2019) para diseñar un “sistema de señalética que ayudara a identificar y poner en valor los bienes culturales peruanos, y asimismo, se adaptara a los diversos factores climatológicos y paisajísticos del Qhapaq Ñan” (párr. 2). Frente a las circunstancias mencionadas, el equipo desarrolló “estructuras de bajo coste en producción, integrando armónicamente los recursos naturales del entorno con las comunidades” (párr. 3). El resultado fue un programa señalético de colores y texturas monocromáticos inspirados en las construcciones de piedra que evocan la estética inca.

En cuanto a la señalización en sitios arqueológicos, la consultora elaboró una serie de paralelepípedos con mallas de acero para ser rellenas con materiales locales por los mismos pobladores. Para los paneles de información, utilizó la técnica de grabado en bajo relieve sobre paneles de aluminio compuesto (ACM)⁶³ de color blancos siguiendo la neutralidad planteada. En tanto, se ha perseguido la idea de módulos señaléticos que sean armoniosos pero discretos con el paisaje natural y cultural, evitando cobrar un protagonismo invasivo con el contexto patrimonial (ver Fig. 2.8).

⁶² Una consultora de *branding* desarrolla proyectos de identidad visual. Studioa tiene casi 50 años de experiencia y cuenta con un vasto portafolio de más de 1000 proyectos para reconocidas marcas peruanas.

⁶³ *Aluminum Composite Material* [Material de Aluminio Compuesto]. Estos paneles, coloquialmente llamados *alucobond*, se caracterizan por su bajo costo y alta resistencia, así como la larga vida en interiores o exteriores por sus características antibacterianas y antiestáticas.

Figura 2.8.

Módulos señaléticos en el Qhapaq Ñan diseñados por Studioa



Nota. En las representaciones visuales se muestran dos módulos señaléticos en relación con su entorno patrimonial de carácter natural y cultural. Adaptado de las imágenes de *Qhapaq Ñan Wayfinding - Silver Award in Branding for Social Change 2020* en Indigo, 2020. Consultada en junio del 2021.

Para un mayor análisis socio-natural y amoderno, se toma la implementación del sistema en el tramo Xauxa - Pachacamac que conecta dos centros administrativos prestigiosos durante el Imperio Incaico: Hatun Xauxa y Pachacamac, ubicados en los departamentos Junín y Lima respectivamente⁶⁴. Con el objetivo de facilitar la orientación de lugareños y visitantes, se instaló un sistema señalético en los 5 km de la sección jaujina que va desde Hatun Xauxa a Hatun Chaka, sitios arqueológicos ubicados en las localidades (PQÑ, 2020). En la Figura 2.9 se observa que se respetó la morfología general e identidad visual del sistema diseñado por Studioa. Asimismo, si la variación de materialidad en estas estructuras base se debe a la presencia local de los materiales utilizados, se puede decir que la implementación siguió los lineamientos generales propuestos por la consultora.

⁶⁴ Este camino “puede ser uno de los más espectaculares caminos laterales-transversales construidos durante el Imperio” (J. Hyslop, 1992: 119 en PQÑ, 2019, p. 11). Se le conoce como la Ruta del Peregrinaje, pues “permitió la movilización bidireccional de peregrinos entre el santuario de Pachacamac, ubicado en la costa, y el apu Pariacaca” (PQÑ, 2019, p. 9). Por tanto, es un ejemplo práctico de la configuración del urbanismo originario en relación con las dinámicas socioculturales de las sociedades originarias.

Figura 2.9.

Módulos señaléticos en el paisaje jaujino del tramo Xauxa - Pachacamac



Nota. En el collage se visualiza la aplicación de los lineamientos de diseño del sistema señalético planteado por Studia en el camino inca comprendido entre Hatun Xauxa y Hatun Chaka en Jauja. Adaptado de las imágenes de PQÑ, 2020. Consultada en junio del 2021.

Sin embargo, en esta sección de trocha del Sistema Vial Inca, la escasa preocupación en aspectos de accesibilidad se hace notoria por las severas dificultades presentadas a personas con discapacidad de lenguaje, cognitiva, visual y física. Viendo las fotografías, el espacio donde se sitúan estos módulos señaléticos obstaculiza una interpretación adecuada por la condición del terreno. A simple vista, resulta difícil acercarse al tótem para leer los textos pequeños y se extrañan pictogramas o referencias visuales que consoliden el mensaje. Considerando la diversidad de necesidades, se cuestiona si se realizaron los esfuerzos suficientes para conocer a los diferentes públicos involucrados para plantear un sistema de comunicación amigable y apropiado. Asimismo, se espera que un sistema señalético de un proyecto patrimonial importante ofrezca la opción de brindar retroalimentación. En este sentido, la propuesta de diseño destaca notablemente en aspectos estético-emocionales y socio-naturales, ya que se integra con el paisaje, pero flaquea en lo técnico-funcional, porque parece no considerar un rango adecuado de personas, discapacidades y situaciones de uso. Esta crítica es una invitación a conducir estudios de usabilidad *in situ* del programa señalético con el propósito de evaluar el impacto socio-natural real del proyecto.

2.2.1.2. Centro Ceremonial Pucllana - Complejo Arqueológico Sostenible

Apoyándose en las exploraciones y estudios arqueológicos de Middendorf (1973) y Uhle (1970: 388), Canziani (2009) señala que el complejo arqueológico Pucllana fue una de las dos organizaciones urbanas principales del valle bajo del Rímac debido a su monumentalidad. El montículo piramidal de características ceremoniales y administrativas estaba rodeado de plataformas y otros montículos menores. Sin embargo, debido a la ola urbanizadora que arranca en los años 40, la mayoría de estos montículos se han perdido y no se ha podido comprobar si existieron formas residenciales en la zona (p. 269-271).

La forma actual de Pucllana es un grupo de edificaciones restantes de un extenso complejo arqueológico que habría sido intervenido y aprovechado por la sociedad Lima, el imperio Wari y los Ichmas. El ahora denominado Centro Ceremonial Pucllana ha sido objeto de una *extensa negociación* para llegar a ser un museo al aire libre valorado por residentes y visitantes⁶⁵. La notable arqueóloga Isabel Flores (2002) ha documentado que desde el siglo X, Pucllana se consideraba como un importante “antiguo pueblo sagrado”, y que al inicio de la ciudad virreinal, el sitio mantenía el prestigio de sagrado a pesar de su estado de abandono tras la invasión Wari en el valle del Rímac (p. 362).

Según Flores (2022), la mutilación de Pucllana ocurrió cuando la familia Marsano, propietaria de los terrenos donde se situaba el gran complejo arqueológico, “decide lotizar y vender sus terrenos (...) sin considerar la monumentalidad de la pirámide principal” (p. 365). Esto generó conflictos entre la inmobiliaria, el gobierno municipal, el gremio profesional de arqueología liderado por Julio C. Tello, y ciudadanos/as notables como Raúl Porras Barrenechea, quien denunció que querían destruir Pucllana para construir

⁶⁵ En su artículo “La Ciudad Negociada”, Álvarez-Calderón (2014) argumenta que Lima, una ciudad multidimensional compuesta por diversas capas históricas y culturales, ha sido creada, formada y transformada por actores sociales urbanos. Estos actores interactúan entre sí, negociando, conciliando y ejerciendo influencia en la ciudad, dejando su marca, utilizando, describiendo, explotando y produciendo narrativas asociadas a ella. De esta manera, la actual forma de Pucllana es el resultado de los procesos de negociación y conciliación que caracterizan a Lima como una ciudad negociada. Asimismo, Pucllana en sí misma puede considerarse como una ciudad negociada debido a los desafíos que enfrentó para su supervivencia, con múltiples actores con intereses particulares negociando su futuro.

“bungalós yanquis”⁶⁶. En los años 80, Pucllana se había convertido en “una zona desagradable, con una gran acumulación de basura y desmonte de construcción, aún ocupada por varias familias y foco infeccioso y peligroso para la comunidad” (p. 370). Sin embargo, tras ser declarada “área intangible e inalienable” por el Instituto Nacional de Cultura (institución predecesora del MINCUL), la voluntad política del gobierno local impulsó una serie de acciones que marcarían el futuro de Pucllana (ver Figura 2.10).

Figura 2.10.

Historia del Centro Ceremonial Pucllana



Nota. Con el collage se ilustra la recuperación y la transformación del montículo principal del complejo arqueológico Pucllana en los terrenos del actual distrito de Miraflores durante los años 80. Adaptado a partir de *Recorrido Virtual - Museo de Sitio Pucllana* [vídeo] en Museo de Sitio Huaca Pucllana [MSP], 2020.

[Facebook](#). Consultada en diciembre del 2020.

Actualmente, Pucllana se denomina como:

“... un centro de investigación, de formación y de interés turístico, con un proyecto arqueológico permanente, acciones educativas a lo largo de todo el año y un programa de conservación y puesta en valor del monumento, en tanto ícono de nuestra identidad” (MSP, s.f., Huaca Pucllana hoy, párr. 5).

Sus instalaciones comprenden el monumento arqueológico, donde se realizan investigaciones y visitas guiadas; una sala de exposiciones, que alberga y exhibe

⁶⁶ “(...) the oldest and most illustrious remembrance of Miraflores’ indigenous past, It is its archaeological trophy and could be, as has been proposed, its ethnographical museum, but there are those who want to demolish it to build yankee bungalows” (Porras Barrenechea en Rivera Martínez, 2006:5)

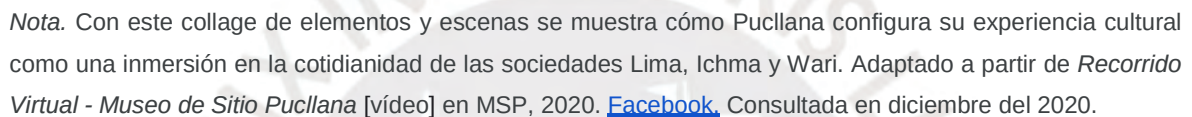
hallazgos arqueológicos y contenido museográfico; y un restaurante a concesión que explora saberes y sabores ancestrales en platillos peruanos contemporáneos. Este proyecto institucional se articula con el gobierno local y la empresa privada bajo un modelo de gestión público-privado extraordinario⁶⁷ que permite una administración autónoma del sitio y la concesión del comercio gastronómico.

Gavazzi (2014) resalta que “volver a establecer la centralidad distrital que contenga su tejido histórico, como ha demostrado Pucllana, es el primer paso para recomponer una auténtica ciudad difusa” (p. 224). Por tanto, esta puesta en valor se posiciona como un modelo de reconciliación entre la ciudad contemporánea y su paisaje urbano histórico. Sin embargo, por la complejidad de la gestión del patrimonio cultural, la mayoría de los municipios mantienen sus esfuerzos en aquellas problemáticas que involucran la limitada cobertura de los servicios urbanos básicos. Las gestiones municipales limeñas suelen ver estos emprendimientos culturales como largos procesos burocráticos sin próximos beneficios que favorezcan su popularidad.

Debido a su puesta en valor, su ubicación privilegiada, su discurso, su desarrollo como producto turístico, y sus relaciones públicas, el Centro Ceremonial Pucllana ofrece una experiencia extraordinaria que impacta a muchos turistas locales y extranjeros (ver Figura 2.11). El complejo cultural cuenta con un programa señalético que incorporan escenas ilustradas de la cotidianidad preinca y dioramas sobre rituales representativos de las sociedades Lima, Wari e Ichma, así como un Parque de Flora y Fauna Nativa, que representan la imagen vital de la antigua sociedad mirafloresina. Además, aprovecha las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las redes sociales para consolidar su marca y difundir sus experiencias culturales.

⁶⁷ Este convenio público-privado es un modelo único en la gestión de sitios arqueológicos de Lima. A raíz de su evidente éxito, se le cotiza como una potencial tipología de puesta en valor para otros monumentos.

Experiencia cultural ofrecida por el Centro Ceremonial Pucllana



⁶⁸ En la [Sección 1.4](#) se detalla la aproximación y estrategia de Álvarez-Calderón (2017) para integrar estos sitios a la ciudad más allá de la tradicional puesta en valor museística-arqueológica.

2.2.2. Proyectos Independientes

En esta segunda subsección se analizan proyectos desarrollados a partir del interés civil individual o colectivo por la exploración, difusión y preservación del patrimonio arqueológico de Lima. Con el fin de construir un panorama de iniciativas ciudadanas que desvelan y difunden los valores intrínsecos del legado limeño, esta muestra alberga una diversidad de contextos y actores bajo el eje de activismo cultural en torno a las huacas.

2.2.2.1. Círculo Ciclista Protector de las Huacas

La destrucción de una de las pirámides del complejo arqueológico monumental El Paraíso en el año 2013 motivó al educador peruano y gestor cultural Nils Castro Carrasco a fundar el Círculo Ciclista Protector de las Huacas (CCPH). Este colectivo ciclista ha visitado más de 160 sitios arqueológicos de Lima y Callao a manera de acto político y actividad cultural. El equipo diseña recorridos en bicicleta por sitios arqueológicos, a manera de hitos urbanos, enfocándose en la identificación, investigación y promoción del patrimonio urbano originario. Castro Carrasco (2019) señala que “la ciudad se convierte así en un aula patrimonial libre” que invita a la ciudadanía en general a conocer más sobre su ciudad, y también resalta que “si se contara con infraestructura adecuada para el peatón y el ciclista, las huacas podrían convertirse en los ejes de cultura para las nuevas generaciones” (p. 14).

El activista manifiesta que el círculo ciclista percibe las huacas como libros abiertos escondidos bajo tierra, y que los recorridos buscan destacar la importancia del legado originario de la ciudad a más personas (N. Castro, comunicación personal, mayo del 2020). El objetivo es que los participantes adopten una nueva forma de valorar y apreciar las huacas, y consecuentemente compartan su experiencia reveladora. A través de estos recorridos en bicicleta, el grupo ciclista le otorga valor social, cultural y urbano a los sitios arqueológicos, los cuales suelen enfrentar constantes amenazas en la ciudad,

especialmente aquellos situados en zonas de la *ciudad informal*⁶⁹ de difícil acceso y donde no llega el transporte público, como la huaca El Paraíso en San Martín de Porres. El uso de la bicicleta permite cubrir mayores distancias que a pie y superar barreras de accesibilidad, como la necesidad de estacionamiento para vehículos motorizados, los costos de transporte y las condiciones del terreno (si se utiliza una bicicleta de montaña). Es importante señalar que la organización se financia principalmente por el mismo equipo y en menor medida por la colaboración económica voluntaria de los participantes. Sin embargo, la falta de recursos humanos dificulta la continuidad efectiva de los objetivos del proyecto, ya que los integrantes realizan esta labor en su tiempo libre.

La existencia de esta organización demuestra el interés que despierta el patrimonio originario tanto en ámbitos académicos y profesionales como en la ciudadanía de a pie y sobre ruedas. Los constantes atentados al patrimonio y la escasa oferta de servicios culturales en la mayoría de distritos de la ciudad han motivado a la ciudadanía a organizarse para hacer frente a situaciones perjudiciales, como la destrucción de huacas con el fin de privatizar espacios que deberían ser públicos y accesibles. El hecho que se mantenga un promedio de treinta asistentes por salida a lo largo de los años refleja un público fiel a las actividades del colectivo (CCPH, comunicación personal, agosto del 2021). El CCPH es un ejemplo de cómo se puede combinar el cicloturismo urbano, la promoción de la bicicleta como medio de transporte, y el patrimonio urbano originario para crear una experiencia cultural atractiva y divertida sin requerir una inversión económica excesiva (ver Figura 2.12). De este proyecto, se observa que el interés por el patrimonio puede combinarse efectivamente con otras actividades e intereses, como el activismo ciclista y las necesidades sociourbanas.

⁶⁹ La noción *ciudad informal* refiere a la parte que no fue planificada de la metrópoli, por lo que tiene características propias y retos diferenciados a los de la *ciudad formal*. En las últimas décadas, las barriadas de Lima asentadas entre los años 50 y 80 se encuentran consolidadas o en proceso de consolidación. Se invita a consultar la infografía *Evolución de las barriadas de Lima 1957-2010* en el libro *Perú: estado desbordado y sociedad nacional emergente* de José Matos Mar, publicado en el 2012.

Figura 2.12.

Visita del Círculo de Ciclistas Protectores de las Huacas a El Paraíso



Nota. En la fotografía se observa la llegada del colectivo ciclista a la pirámide ceremonial del Complejo Monumental El Paraíso, que alberga doce pirámides dispuestas en forma de U, ubicado en el distrito de San Martín de Porres. Tomado de *II Circuito Ciclista de Aniversario y celebraciones por el equinoccio de invierno* [entrada de blog] en CCPH (23 de junio del 2015). [Blogspot](#). Consultado en septiembre del 2020.

2.2.2.2. Laboratorio Activa la Huaca

El grupo de investigación PUCP Patrimonio Arquitectónico estudia la historia, materialidad y preservación de construcciones tradicionales e históricas, sobre todo peruanas, incluyendo las obras de arte y muebles contenidos, así como su influencia en el entorno urbano y social (Arquitectura PUCP, s.f.). Dentro de este, se consolidó Activa la Huaca, un laboratorio de conservación, investigación, activismo y *placemaking* que apunta a “repensar la relación entre los sitios prehispánicos y la ciudad moderna, especialmente en la escala del barrio” a través de activaciones que involucran a la academia y a la sociedad civil (Activa la Huaca, s.f.). De esta manera, la iniciativa apuesta para que “las huacas sean espacios públicos de valor patrimonial que los ciudadanos puedan explorar, disfrutar y aprender de ellos” (Activa la Huaca, s.f.).

Entre sus actividades recientes se encuentra el ciclo de charlas *Huacas en Pandemia: Conversaciones incómodas sobre el futuro de las huacas, la ciudad y las personas*, celebrado del 10 al 21 de agosto del 2020; una serie de caminatas urbanas a

manera de *Jane Jacobs Walks*⁷⁰; un programa de visita y difusión cultural denominado Activa La Huaca Santa Cruz (ver Figura 2.13); y el festival *Huaca Fest* celebrado en el campus de la PUCP. El interés académico permanente por estudiar el patrimonio urbano, la colaboración estudiantil voluntaria atraída por los temas abordados, y la curiosidad ciudadana por comprender su entorno urbano, hacen posible el éxito de las actividades mencionadas anteriormente.

Figura 2.13.

Activa la Huaca Santa Cruz en San Isidro



Nota. Con el collage se muestra el desarrollo de las actividades culturales conducidas por el Laboratorio Activa la Huaca en la Huaca Santa Cruz, ubicada en la Residencial Santa Cruz, San Isidro. Adaptado de las imágenes de Activa la Huaca, s.f. [Facebook](#). Consultada en septiembre del 2020.

Aterrizando la discusión académica, Activa la Huaca diseña y desarrolla experiencias de reconocimiento del patrimonio urbano para grupos estudiantiles y la ciudadanía de a pie. A través de la exploración urbana, el laboratorio incentiva la crítica y reflexión en diferentes temas urbanos a partir del cuestionamiento de diferentes sitios arqueológicos. De esta manera, estos programas culturales, espacios de diálogo y recorridos guiados se posicionan como herramientas clave para propiciar la sensibilización del patrimonio originario. Por tanto, la orientación teórica-práctica conducida por este proyecto académico resulta fundamental para madurar actividades culturales que despierten valores excepcionales del patrimonio urbano.

⁷⁰ Recorridos urbanos de acceso libre organizados y dirigidos por ciudadanos comprometidos en compartir su conocimiento y amor por la ciudad. Consultar www.janejacobswalk.org.

2.2.2.3. Asociación Huaycán Cultural

La iniciativa Huaycán Cultural está conformada por jóvenes profesionales y estudiantes de diversas especialidades de la comunidad de Huaycán. La asociación trabaja por el “desarrollo y fortalecimiento de la identidad local, la promoción y cuidado del patrimonio, desarrollando actividades educativas, culturales y recreativas dentro de la comunidad de Huaycán, con especial incidencia en la Zona Arqueológica Monumental de Huaycán de Pariachi (ZAMHP)” (CNA, s.f.). Esta asociación ha sido reconocida como Punto de Cultura, un programa institucional del MINCUL que identifica, reconoce, fortalece y articula diferentes iniciativas sin fines de lucro que velan por la inclusión, empoderamiento y ciudadanía intercultural.

El proyecto se fundamenta sobre la demanda de los residentes por la recuperación y la puesta en valor del complejo arqueológico ante al interés histórico de entidades privadas por su destrucción para fines residenciales, urbanísticos y comerciales⁷¹. La población ha logrado reunir recursos y consolidar habilidades para promover y difundir diversas actividades culturales y artísticas en la comunidad a través de estrategias de comunicación presenciales y virtuales. Entre sus actividades recientes, se encuentran expediciones temáticas a la ZAMHP, exposiciones museográficas, recorridos guiados, talleres educativos, juegos tradicionales y ferias itinerantes dirigidas a las familias vecinas.

También desarrollan programas formativos para niñas y niños, y realizan charlas de libre acceso sobre diversas temáticas (Huaycán Cultural, s.f.). Y en su canal de YouTube se encuentran programas audiovisuales de difusión cultural comentando la

⁷¹ Esta permanente intención de capitalizar el terreno patrimonial es un aspecto característico de la realidad de muchos sitios arqueológicos de la ciudad, en especial aquellos situados en los distritos periféricos. Tal cual *agujeros negros urbanos*, son vistos como espacios libres potencialmente comercializables para la formalización de la ciudad informal (Consultar [Sección 2.1.2](#)). Según un informe periodístico de Tapullima y Ortiz (2018), “entre el 2009 y el 2017 se produjeron 1.556 atentados contra recintos y restos precolombinos tan solo en la Región Lima” (párr. 1), siendo Lurigancho-Chosica el distrito más afectado con 187 daños, y Ate el cuarto de la lista con 104. Incluso durante la Pandemia del Covid-19 las invasiones han continuado, pues recientemente cerca de cuarenta personas ocuparon ilegalmente el sitio arqueológico anexo El Tanque sector 2, ubicado en el distrito de Ancón, donde se ha encontrado evidencia arqueológica que data desde el período Precerámico hasta el Horizonte Temprano (Redacción El Peruano, 2021).

historia de la comunidad, así como explorando la flora y fauna de la zona arqueológica, que se ha convertido en el refugio de aves y reptiles ante el crecimiento urbano.

En suma, Huaycán Cultural es un noble ejemplo de puesta en valor social, surgido del interés colectivo por mejorar la calidad de vida y las dinámicas socioculturales de la comunidad. Esta iniciativa podría replicarse en muchos distritos de Lima que carecen de espacios públicos de calidad y tienen una alta demanda de actividades culturales y recreativas (ver Figura 2.14). Sin embargo, desde una perspectiva socio-natural y amoderna, es pertinente cuestionar la relación entre Huaycán Cultural y su entorno natural. Aunque se reconoce el valor de promover la identidad local, la preservación de la biodiversidad y la activación del patrimonio, ¿cómo se articulan estas actividades con una política nacional que fortalezca y asegure la sostenibilidad ambiental y la preservación de los ecosistemas en la ZAMHP?

Figura 2.14.

Asociación Huaycán Cultural



Nota. En la fotografía se muestra parte del equipo luego de una actividad realizada en la ZAMHP. Adaptado de CNA, 2020. [Portal Web](#). Consultado en diciembre del 2020.

También es crucial reflexionar sobre la influencia del modelo de desarrollo urbano que promueve el desplazamiento de espacios naturales y agrícolas para fines residenciales y comerciales, y cómo esto afecta la calidad de vida de la comunidad, especialmente en términos de recreación social y seguridad alimentaria. En este sentido,

sería interesante explorar cómo Huaycán Cultural enfrenta estos desafíos y se integra en espacios de participación. Es decir, cómo podría colaborar con el gobierno local para desarrollar mecanismos técnicos, administrativos y de planificación que fomenten una relación más armónica entre la comunidad y su entorno, considerando la necesidad de preservar su patrimonio cultural y natural para las generaciones futuras.

2.2.2.4. Arqueología Jovelos

Arqueología Jovelos es un portal de noticias y una plataforma dedicada a reunir y promover diversas actividades relacionadas con el patrimonio cultural. Entre sus iniciativas se encuentran recorridos guiados por sitios arqueológicos limeños, producciones audiovisuales que recuperan la historia a partir de hallazgos arqueológicos, y campañas de sensibilización a diferentes escalas.

El programa de Caminatas Arqueológicas, por ejemplo, tiene como objetivo acercar el patrimonio arqueológico de manera respetuosa a los residentes de Lima y Callao, estimulando el diálogo y la reflexión sobre la difusión y preservación de los sitios visitados (ver Figura 2.15). Estos recorridos invitan a la ciudadanía a conocer su barrio y ciudad desde la perspectiva de la arqueología. Asimismo, en la plataforma se difunden reconstrucciones hipotéticas de escenas prehispánicas de alta calidad audiovisual, con el fin de recuperar y transmitir la historia del patrimonio originario (ver Figura 2.16). En el contexto de la pandemia de COVID-19, Arqueología Jovelos ha puesto un mayor énfasis en el componente audiovisual para cautivar a sus más de 23 mil seguidores. A principios de 2023, la plataforma comenzó a explorar el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) para crear piezas audiovisuales interactivas para Instagram, con el mismo objetivo de recuperar y difundir la historia originaria.

Figura 2.15.

Caminatas arqueológicas realizadas por Arqueología Jovelos



Nota. Con este collage se ilustran los recorridos guiados. Adaptado de *Caminata Arqueológica: Los Collis* [Álbum de Fotos], Arqueología - Jovelos, 2019. [Facebook](#). Consultada en diciembre del 2020.

Figura 2.16.

Interpretación de Tambo Inga elaborado por Arqueología Jovelos



Nota. Estas reconstrucciones hipotéticas del sitio arqueológico evidencian la habilidad e interés de algunos profesionales de la arqueología para difundir sus hallazgos de manera no académica, así como la posibilidad de recrear escenas y paisajes originarios utilizando las TIC. Reproducido de *Proyecto Recreación 3D de Tambo Inga* [Álbum de Fotos] de Arqueología - Jovelos, 2021. [Facebook](#). Consultada en agosto del 2021.

Arqueología Jovelos también ha realizado campañas de sensibilización, como una de localización de huacas destruidas y otra denominada “Estás en Nuestra Memoria”. La primera campaña consiste en la difusión de reconstrucciones visuales, elaboradas a partir de modelos tridimensionales y diagramas bidimensionales, que muestran la ubicación de sitios arqueológicos destruidos en la actual trama urbana. La segunda es “un homenaje a

todas esas huacas que desaparecieron en los últimos 80 años en Lima y Callao, y de las cuales solo tenemos su recuerdo en fotos y grabados” (Arqueología Jovelos, 2020). Mediante la recuperación fotográfica y el fotomontaje, una serie de piezas gráficas fueron montadas digitalmente en paneles publicitarios ubicados en las mismas áreas que solían ocupar estos sitios arqueológicos, y compartiéndolas en redes sociales, buscar generar discusión y mantener viva su memoria (ver Figura 2.17).

Figura 2.17.

Panel publicitario de la campaña virtual “Estás en Nuestra Memoria”



Nota. En la fotografía se muestra un ejemplar de la campaña “Estás en nuestra memoria” que recuerda la Huaca Orrantia B en el actual cruce de las avenidas Felipe Salaverry y Javier Prado Oeste. Adaptado de *Les presentamos la campaña “ESTÁS EN NUESTRA MEMORIA”. Un homenaje a todas esas huacas que desaparecieron en...* [Publicación] de Arqueología Jovelos, 2020. [Facebook](#). Consultada en junio del 2021.

La creciente población interesada por descubrir la ciudad en actividades culturales mediadas ha permitido que este proyecto independiente madure como una comunidad comprometida con el patrimonio arqueológico. La relevancia de Arqueología Jovelos radica en el lenguaje audiovisual y la comunicación horizontal utilizada que amigablemente persuade a públicos diversos a mantenerse pendiente de las últimas noticias y actividades culturales, estrategia relevante para promover la participación física y virtual de la ciudadanía de a pie.

2.2.3. Intervenciones Físicas

En esta tercera subsección se examinan proyectos nacionales e internacionales que están relacionados directamente con el patrimonio cultural inmueble. Esta búsqueda de intervenciones físicas se centra en sistemas experienciales (*wayfinding systems*) constituidos por elementos tangibles, servicios de soporte e infraestructura socio-técnica. En primer lugar, se profundiza en dos sistemas experienciales culturales de Boston y Barcelona. En segundo lugar, se realiza un breve análisis del estado de la cuestión de la señalética a nivel nacional, sobre la base del Manual de Señalización Turística del Perú del MINCETUR (MSTP)⁷², y a nivel local, problematizando la señalización en exteriores e interiores de sitios arqueológicos de Lima Oeste. Esta evaluación proporcionará enseñanzas relevantes para la proyección de la dimensión física del presente proyecto.

2.2.3.1. El Camino de la Libertad de Boston

El centro de Boston, capital del estado de Massachusetts de los Estados Unidos de América (EUA), alberga un camino emblemático de aproximadamente 4 kilómetros de largo llamado *The Freedom Trail* [El Camino de la Libertad]. Atraviesa la ciudad, convirtiéndola en una galería cultural al aire libre, y conecta 16 lugares históricos, como museos, iglesias, casonas, cementerios, parques, un barco y otros hitos históricos, narrando la historia de la Revolución Americana que tuvo lugar en esta antigua ciudad. En este sentido, se presenta como una experiencia turística de prestigio mundial que atrae a más de 4 millones de personas anualmente para visitar los sitios históricos del Boston de los siglos XVII, XVIII y XIX (Freedom Trail Foundation, s.f., About).

La Fundación del Camino de la Libertad es responsable de supervisar el funcionamiento de la ruta y actúa como nexo entre las distintas entidades administrativas de los lugares históricos. Esta organización sin fines de lucro nace del interés de un

⁷² Al 2023 sigue vigente la actualización del 2016 del MSTP, que “comprende un conjunto de normas, diseños y procedimientos con el fin de fortalecer un sistema de señalización turística integral, uniforme y eficaz, de manera que contribuya al desarrollo de destinos y productos competitivos, de acuerdo a los lineamientos del Plan Estratégico Nacional de Turismo, PENTUR 2025” (MINCETUR, 2016, p. 5)

sector de la sociedad bostoniana por brindar una guía didáctica a turistas y residentes, y preservar estos lugares históricos frente al proceso acelerado de modernización que la ciudad presenciaba a mediados del siglo XX. En la actualidad, la institución se encarga de actividades comerciales, culturales y de preservación de El Camino de la Libertad a través de diversos servicios turísticos, programas educativos, estrategias de marketing y relaciones públicas.

La infraestructura física y los servicios turísticos ofrecidos persiguen la misión de *generar una experiencia turística emblemática* (ver Figura 2.18). Por un lado, cuenta con un programa señalético, compuesto por un sendero de adoquines de color terracota y módulos señaléticos de identificación e interpretación, que permite explorar de manera autónoma el paisaje urbano histórico, además de complementar las visitas guiadas disponibles. Por otro lado, también cuenta con intérpretes profesionales caracterizando personajes bostonianos vistiendo indumentaria del siglo XVIII para estimular el interés e interacción durante los recorridos turísticos ofrecidos.

Figura 2.18.

Componentes de la experiencia turística emblemática de El Camino de la Libertad



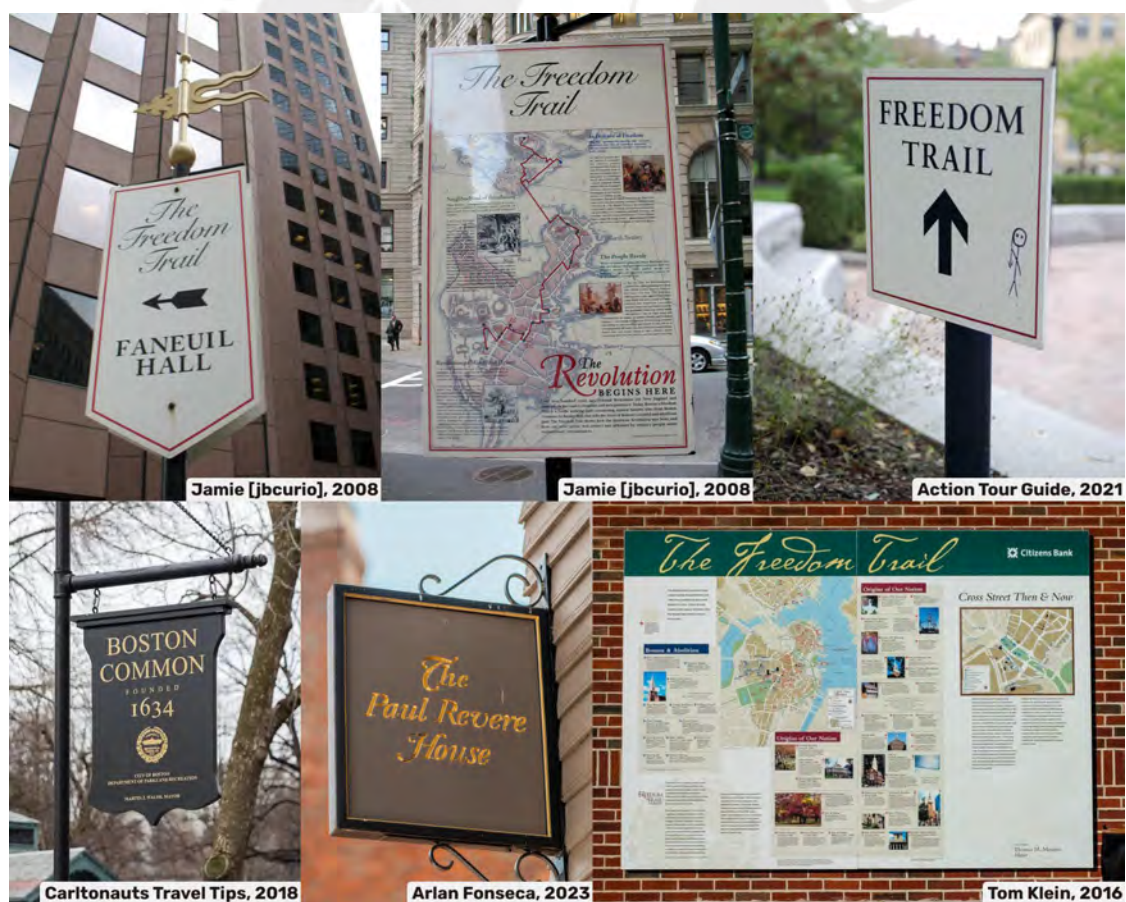
Nota. En el collage se muestra el elemento señalético predominante de El Camino de la Libertad e intérpretes caracterizados como personajes del siglo XVIII como componentes esenciales para conducir la experiencia turística emblemática prometida. Adaptado a partir de fotografías de *Boston Common Freedom Trail* [álbum] por Massachusetts Office of Travel & Tourism, 2012. [Flickr](#). Consultado en junio del 2021.

De acuerdo a un estudio de etnografía digital utilizando Google Street View realizado por el autor, el programa señalético instalado a lo largo del Camino de la

Libertad parece limitado para conducir la ambiciosa experiencia de descubrir autónomamente la historia de la ciudad. La tipología predominante son placas de acero fundido en alto relieve instaladas sobre el pavimento de los ingresos principales de los sitios de interés, funcionando como marcadores visuales y podotáctiles en el camino de adoquines rojos (ver Figura 2.18). Asimismo, se pueden encontrar algunos módulos de dirección y orientación que se elevan desde el suelo, así como algunos módulos de identificación instalados en las fachadas y otros de orientación en diversos lugares de la ciudad (ver Figura 2.19). Sin embargo, si los observamos en conjunto y desde distintos puntos de la ruta, se evidencia una variabilidad sustancial de materiales, formas y texturas que dificulta considerarlos como elementos oficiales de la experiencia cultural.

Figura 2.19.

Módulos señaléticos de orientación de El Camino de la Libertad



Nota. En el collage se muestran las tipologías de los módulos señaléticos de dirección, orientación e identificación del sistema. Se encuentra la inconsistencia en el uso de flechas, tipografías y otros elementos visuales, así como en la materialidad y expresión morfológica. [Flickr](#). Consultado en junio del 2021.

Esta falta de coherencia funcional y estética puede afectar negativamente la experiencia proyectada de diferentes maneras. Primero, la inconsistencia en el diseño de los módulos genera confusión y dificulta la navegación autónoma de los usuarios, pues complica el reconocimiento de los módulos señaléticos como parte de un mismo sistema. Segundo, la variabilidad en la funcionalidad de los módulos resulta en una experiencia fragmentada, ya que la información se presenta de maneras incoherentes entre sí en lugar de seguir estándares alineados a la narrativa de la organización. Este problema puede llevar a que los usuarios pierdan el interés o se frustren, disminuyendo el valor educativo, cultural y turístico del Camino de la Libertad.

Desde el Diseño Socio-Natural y Amoderno, se identifican oportunidades para fortalecer el sistema experiencial Camino de la Libertad. En aspectos técnico-funcionales, se podría desarrollar un programa señalético completo y coherente basado en estudios inductivos, estableciendo una cantidad y tipologías de módulos más apropiados y buscando facilitar la exploración autónoma de la ruta emblemática. En aspectos estético-emocionales, se podría mejorar la coherencia visual de los diferentes módulos, asegurándose de que sigan un estilo consistente de formas, materiales y texturas que facilite una navegación fluida por la narrativa desarrollada, consolidando la anhelada experiencia emblemática. En aspectos socio-naturales, se podrían integrar puntos de contacto más evidentes con entornos de predominancia natural como parques y plazas relacionados con la temática, y fomentar actividades que promuevan la apreciación, conservación y activación del paisaje urbano histórico. En suma, mejorar la infraestructura física y señalización, crear una estética más coherente y atractiva, y promover la conexión con el entorno natural, son aspectos clave para enriquecer la experiencia brindada a residentes y visitantes, y poner en valor el paisaje.

2.2.3.2. Puntos de Interés Histórico de Barcelona

Barcelona es resultado de una serie de transformaciones infraestructurales y socioculturales efectuadas a lo largo de varias décadas. Su frecuentado centro histórico llamado Ciudad Vieja (en catalán y oficialmente *Ciutat Vella*) es un paisaje urbano histórico cargado de patrimonio arquitectónico y arqueológico de la época romana y medieval (Grevtsova, 2015, p. 159). Este barrio está compuesto por los límites de la antigua muralla de la ciudad, que incluye la ciudad romana (Barcino) y medieval, y es donde se encuentra una parte importante del patrimonio arqueológico y arquitectónico anterior al siglo XIX. Aquí, los visitantes pueden explorar fragmentos de las murallas romanas, la necrópolis romana en la Plaza Vila de Madrid, y las columnas del templo de Augusto, que se encuentran en el Centro Excursionista de Catalunya en la calle Paradís.

En su afán de construir una perspectiva histórica de la ciudad desde su patrimonio, el Museo de Historia de Barcelona (*Museu d'Història de Barcelona - MUHBA*) [] ha implementado un sistema experiencial para orientar y educar a los visitantes (Roca Albert, 2009). Destacan sitios como el complejo arqueológico subterráneo en la Plaça del Rei, que permite a los visitantes caminar sobre las antiguas calles y estructuras romanas, y el Barrio Gótico, que conserva importantes vestigios de la era medieval, como la Catedral de Barcelona y la Capilla de Santa Llúcia. Esta combinación de elementos históricos, romanos y medievales, contribuye a una comprensión profunda y multifacética del desarrollo urbano y cultural de Barcelona (Roca Albert, 2009).

El programa señalético *Punts d'interès Històric de Barcelona* [Puntos de Interés Histórico de Barcelona] fue encargado en 2013 al estudio de diseño catalán PFP Disseny. Como se observa en la Figura 2.20, el sistema se divide en dos rutas temáticas: Barcelona Romana y Barcelona Call (refiriéndose al barrio judío medieval). Los módulos señaléticos están compuestos por planchas de *acero corten*⁷³, tratadas con oxidación

⁷³ El acero autopatinable de baja aleación, también conocido como acero corten, es un acero compuesto químicamente para usar su oxidación como protección frente a la corrosión atmosférica sin perder sus características mecánicas. Debido a este particular proceso oxidación, en la Arquitectura y el Diseño se le considera como un material de alta calidad con características paisajísticas.

controlada. La codificación e identificación de los módulos se realiza mediante letras y números calados con corte por haz láser, mientras que los textos y gráficos se imprimen con pintura vinílica utilizando la técnica de serigrafía. A pesar de la longevidad de estos materiales, es probable que se les haya aplicado algún protector especializado para resistir a la intemperie y el alto tránsito, así como que se les haga mantenimiento regularmente para presentarse en óptimas condiciones a los usuarios.

Figura 2.20.

Módulos de orientación del Museo de Historia de Barcelona (MUHBA)



Nota. En el collage se muestra la tipología predominante del sistema señalético en los dos escenarios: romano con énfasis naranja (izquierda) y medieval con énfasis verde (derecha). Adaptado a partir de *Punts d'interès Històric* [fotografías] en PFP Disseny, 2020. [Sitio Web](#). Consultado en diciembre del 2020.

En un estudio realizado en 2015 por la educadora en patrimonio Irina Grevtsova, se cuestionó la naturaleza informativa del programa señalético implementado en Barcelona frente a los bajos índices de interacción obtenidos. La investigadora identifica que las tres tipologías de módulos señaléticos tienen un carácter netamente informativo-orientativo, destinado a brindar soporte a los/as visitantes y las visitas guiadas (ver Figura 2.21). Asimismo, señaló deficiencias en el diseño del programa señalético tanto en aspectos conceptuales como técnicos. Por un lado, destacó que la densidad

informativa de las señales no estimula la interacción y la reflexión por parte de los usuarios. Por otro lado, mencionó que la falta de atractivo visual debido a la simplicidad morfológica y la sobriedad gráfica no genera la atención debida en los usuarios. En suma, estos hallazgos sugieren la necesidad de mejorar el diseño del programa señalético tanto en aspectos estéticos como didácticos.

Figura 2.21.

Conjunto de módulos señaléticos del Museo de Historia de Barcelona (MUHBA)



Nota. En el collage, se presentan las tres tipologías de módulos. Adaptado a partir de *Paneles informativos del centro histórico de Barcelona: Ciudad Vella* [fotografías] (Anexo 1, p. 1) en Grevtsova, 2016.

Desde el Diseño Socio-Natural y Amoderno, se valoran algunos aspectos técnicos-funcionales y estético-emocionales, y se critican otros aspectos socio-naturales. Por un lado, el contraste de los textos y gráficos monocromos con el acero corten base permiten una clara diferenciación entre las dos líneas temáticas. Así como, la codificación de los elementos patrimoniales mediante letras caladas, permiten su ubicación espacial y temporal correspondiente. Por otro lado, la apariencia envejecida de los módulos señaléticos aporta una neutralidad que establece un diálogo moderado con el patrimonio expuesto. Sin embargo, se observa que la priorización del texto puede dificultar la interpretación de los mensajes, por lo que se extraña más información visual y asistencia auditiva complementaria. En suma, se valora la estética y la claridad visual, pero se cuestiona la falta accesibilidad para personas con discapacidades diferentes a la motriz.

2.2.3.3. Señalización Turística del Perú

El Manual de Señalización Turística del Perú (en adelante, MSTP) es “un instrumento técnico que permite promover un adecuado ordenamiento de la oferta turística nacional, facilitando la conexión, orientación, información y comprensión del espacio turístico, la diversidad de sus productos y servicios y elevando la competitividad del destino Perú” (MINCETUR, 2016, p. 5). Esta guía técnica de diseño e implementación busca establecer

un sistema integral, uniforme y eficaz de señalización turística bajo las directrices estéticas de la Marca Perú, con el fin de potenciar el sentido de nacionalidad. El MSTP se enmarca en el Plan Estratégico Nacional de Turismo 2025 y busca dinamizar el desarrollo de productos, servicios, circuitos y corredores turísticos de calidad, considerando la señalización como elemento fundamental para la competitividad de los destinos turísticos.

Se valoran varios aspectos del MSTP. Por un lado, se resalta su abordaje como sistema de señalización, que articula los elementos y espacios de un destino turístico y propone cinco tipologías de señales según su ubicación e información requerida (ver Figura 2.22). Por otro lado, se rescata la uniformidad en el diseño, la sobriedad de colores

y materiales sugeridos, la integración con otros sistemas de señalización, la incorporación de braille y el multilingüismo, y la versatilidad del contenido y soporte (ver Figura 2.23). Estas especificaciones permiten una sinergia con el patrimonio natural y cultural intervenido, y se consideran elementos clave para canalizar una experiencia turística integral que impulse el desarrollo económico y cultural. En suma, la guía proporciona lineamientos conceptuales y técnicos valiosos para diseñar e implementar una señalización integral, estéticamente coherente y orientada a potenciar la experiencia turística y el desarrollo de los destinos.

Figura 2.22.

Mapa secuencial del Sistema de Señalización Turística del Perú



Nota. En el diagrama se representan las tipologías de los módulos de señalización sobre los caminos y espacios identificados alrededor de un atractivo turístico proponiendo un sentido secuencial e integral en la canalización de una experiencia turística prometedora. Reproducido de *Diagrama del Sistema de Señalización Turística* (Gráfico 2, p. 18) en MINCETUR, 2016.

Figura 2.23.

Módulos señaléticos del Sistema de Señalización Turística del Perú



Nota. Se rescatan dos características del sistema: en el módulo izquierdo se dispone información textual y visual para la interpretación del entorno natural y en el módulo derecho se visualiza un mapa ilustrado para la orientación en un entorno urbano. Reproducido de *Señal I-1* y *Señal D-3* (pp. 43 y 37) en MINCETUR, 2016.

Desde una mirada socio-natural y moderna, el sistema de señalización turística proyectado por el MSTP tiene el potencial de trascender lo convencional y explorar nuevas posibilidades. En aspectos técnicos-funcionales, se podría implementar un programa de señalización inteligente con tecnologías emergentes familiares e intuitivas con la mayoría del público objetivo, para brindar información personalizada en tiempo real. Por ejemplo, códigos QR integrados en los módulos señaléticos podrían proporcionar acceso rápido a contenido multimedia, guías interactivas y mapas digitales, que facilitarían la navegación y aprendizaje autónomo. En aspectos estético-emocionales, se podría despertar la curiosidad y transmitir un compromiso ambiental mediante una apariencia vanguardista que utilice materiales sostenibles. En aspectos socio-naturales, se podría fomentar la interacción con las comunidades locales para diseñar rutas turísticas regenerativas que resalten la conexión entre el patrimonio cultural, las actividades locales y el medio natural, promoviendo así una conexión significativa entre visitantes, la comunidad y la naturaleza. Por tanto, la siguiente actualización del proyecto de señalización turística en el Perú implicaría aprovechar la tecnología, los materiales sostenibles y las relaciones sociales para ofrecer una experiencia turística regenerativa.

2.2.3.4. Señalización en Sitios Arqueológicos de Lima Oeste

La literatura existente sobre sistemas de señalización o programas señaléticos a nivel metropolitano y en sitios arqueológicos es limitada. La mayoría de investigaciones se centran en polígonos urbanos o instalaciones privadas específicas, desde un enfoque técnico-administrativo proveniente de la Ingeniería o Gestión de Proyectos⁷⁴. Por tal motivo, el presente estudio se complementa con las exploraciones urbanas del autor.

En Lima Metropolitana, los distritos que cuentan con señalización urbana y cultural en la mayoría de sus espacios públicos se encuentran en Lima Oeste⁷⁵. Las zonas turísticas de Miraflores y San Isidro, contempladas en el caso de estudio, mantienen un lenguaje estético particular que corresponde a los sistemas municipales de gestión de espacios públicos y puntos de interés turístico. Esto refleja el interés municipal y presupuesto disponible para implementar infraestructura para la interpretación.

Sin embargo, no se puede afirmar que estos módulos señaléticos formen parte de un sistema integral de señalización, al menos no desde la perspectiva del Diseño Experiencial y el Diseño de Sistemas. En primer lugar, se centran en una capa informativa primaria de identificación, dejando de lado la orientación, interpretación y dirección que articulan y enriquecen la experiencia de encontrar el camino (*wayfinding*). Los módulos de la Figura 2.24 muestran la llegada a un parque, pero no indican la ubicación exacta en dicho parque en el extenso malecón, así como qué actividades se permiten, cuáles son sus áreas, qué significado tienen sus hitos, o por dónde accedo al mar o al transporte público. En segundo lugar, no se abordan aspectos esenciales de navegabilidad para guiar adecuadamente a las personas y ciclistas por el espacio urbano⁷⁶. Además, se observa el uso de eslóganes, colores y gráficos de la identidad visual de la gestión

⁷⁴ Por ejemplo: la tesis de Trejo Lara (2019) que elabora un diagnóstico de accesibilidad turística en la Huaca Pucllana y la tesis de Chirinos Cubillas (2013) que plantea lineamientos generales para un programa señalético en su propuesta museológica para Pucllana.

⁷⁵ Perfil zonal de Lima Metropolitana donde predomina el NSE A y B (Ipsos, 2020).

⁷⁶ Tal como se observa en falta de señalización vertical de carácter informativo y preventivo en vías peatonales, compartidas, y para bicicletas, como sucede en las avenidas Arequipa y José Pardo en Miraflores (Aste Cannock et al., 2020); así como la señalización peatonal poco legible o visible presente en las calles del centro financiero de San Isidro (Cobeñas Villafuerte y Quispe Barrientos, 2022).

municipal en curso en lugar de una identidad institucional que comunique continuidad y confianza, lo que evidencia un interés político por exhibir nueva infraestructura que pueda generar popularidad o notoriedad. En lugar de sentenciar, estas críticas buscan motivar futuros estudios sobre la materia en cuestión.

Figura 2.24.

Señalización en espacios públicos de Miraflores y San Isidro



Nota. En el collage se exhiben las características descritas en dos módulos situados en dos espacios públicos de Miraflores (izquierda) y San Isidro (derecha). Elaborado a partir de fotografías tomadas en agosto del 2021 y septiembre del 2020, respectivamente.

En el caso de los sitios arqueológicos de Lima Metropolitana, la señalización se encuentra restringida por el Artículo 6° de la Ley N° 28296 - Ley General del Patrimonio Cultural de la Nación⁷⁷. El MSTP, analizado en la sección anterior, aborda de manera limitada la señalización en lugares catalogados como Patrimonio Cultural (Sitios

⁷⁷ “Todo bien inmueble integrante del Patrimonio Cultural de la Nación de carácter prehispánico es de propiedad del Estado, así como sus partes integrantes y/o accesorias y sus componentes descubiertos o por descubrir, independientemente de que se encuentre ubicado en predio de propiedad pública o privada. Dicho bien inmueble integrante del Patrimonio Cultural de la Nación tiene la condición de intangible, inalienable e imprescriptible, siendo administrado únicamente por el Estado” (MINCUL, 2016, p. 12).

Históricos, Bienes Inmuebles y Paisajes Culturales), respetando las normativas y directrices del Ministerio de Cultura; pero no contempla la intervención dentro de sitios arqueológicos (MINCETUR, 2016, p. 13). En este sentido, el sistema de señalización turística nacional está diseñado principalmente para indicar cómo llegar eficientemente al sitio de interés y le otorga el abordaje de la interpretación del patrimonio a las direcciones culturales responsables. Es decir, el MSTP se puede utilizar para intervenir los exteriores de los sitios arqueológicos, pero sin lineamientos claros y específicos relacionados al tratamiento del patrimonio, mientras que las direcciones culturales se pueden hacer totalmente responsables de los interiores, así como influenciar los exteriores.

La señalización en los exteriores de los sitios arqueológicos de Miraflores y San Isidro presentan diferencias notorias. Como se observa en la Figura 2.25, Pucllana cuenta con un tótem vertical de carácter informativo-orientativo, que pertenece al sistema turístico distrital, ubicado en un lugar de denso estacionamiento vehicular y limitada visibilidad. Sin embargo, la línea gráfica y los materiales empleados carecen de legibilidad debido a una vaga preocupación conceptual y técnica, interrumpiendo así la interpretación del tótem. Por otro lado, Huallamarca cuenta con un módulo señalético situado junto a su acera colindante que se ajusta a la tipología B4⁷⁸ establecida en el MSTP. Es importante destacar que este último módulo señalético está conceptualizado como parte del sistema vial para propiciar la lectura rápida requerida por el tránsito vehicular, y no para la interpretación de peatones o personas en general. De esta manera, si no se sabe de la existencia de estos monumentos, e incluso de cómo llegar o si se pueden visitar, es muy difícil llegar a estos y sus ingresos, puesto que el polígono urbano carece de señalética apropiada que indique el camino a las personas.

⁷⁸ Señal de Bienvenida Distrito, Centro Histórico o Área Monumental que corresponde a la tipología de señal informativa del Manual de Dispositivos de Control del Tránsito Automotor para Calles y Carreteras del Ministerio de Transportes y Comunicaciones. (MINCETUR, 2016, p. 25)

Figura 2.25.

Señalización en los exteriores de los sitios arqueológicos de Miraflores y San Isidro



Nota. En el collage se muestran las diferencias de la señalización en los exteriores de los sitios arqueológicos de Miraflores y San Isidro. A la izquierda, en la entrada principal de Pucllana se encuentra un módulo informativo-orientativo perteneciente al sistema turístico distrital. A la derecha, en la esquina cerca a la entrada principal de Huallamarca se cuenta con un módulo señalético que sigue los lineamientos del MSTP del MINCETUR. Elaboración a partir de fotografías tomadas en septiembre del 2020.

Como se observa en Figura 2.26, los interiores de Pucllana y Huallamarca se señalizan con programas señaléticos propios que reflejan el presupuesto disponible y discurso propio de cada dirección cultural. El Centro Ceremonial Pucllana, que cuenta con financiamiento público-privado, presenta una serie de módulos de interpretación con grandes ilustraciones lineales de alto contraste que facilitan la interpretación de escenas de la vida cotidiana de las sociedades originarias de Miraflores. Asimismo, los títulos y textos descriptivos se presentan en la parte superior y en los idiomas castellano e inglés. Sin embargo, se observa que el cuerpo que sostiene el panel de información parece incompleto y muestra estructuras y cables internos, lo que afecta su apariencia general.

Por otro lado, el monumento arqueológico y museo de sitio Huallamarca, financiado únicamente por el MINCUL, cuenta con módulos informativos sobrecargados de texto, algunos gráficos poco efectivos, e imágenes de mediana calidad de las excavaciones realizadas. Los textos presentan errores ortográficos y sintácticos, mientras que las infografías que intentan proporcionar orientación espacial y temporal, no logran hacerlo de manera efectiva debido a errores de diagramación. Además, los módulos señaléticos parecen duraderos en términos de acabado, pero el cambio del contenido resulta poco funcional, aunque no sea necesario hacerlo con regularidad. Es importante señalar que ninguna de las dos propuestas de señalización presenta consideraciones ni adecuaciones para una mayor accesibilidad, tales como braille, altos o bajos relieves, y asistencia por audio.

Figura 2.26.

Señalización en los interiores de los sitios arqueológicos Pucllana y Huallamarca



Nota. En el collage se exhiben los módulos señaléticos predominantes en relación con su entorno patrimonial. A la izquierda el Centro Ceremonial Pucllana y a la derecha el monumento arqueológico Huallamarca. Elaborado a partir de fotografías tomadas en septiembre del 2020 y agosto del 2021.

2.2.4. Intervenciones Digitales

En esta última subsección se explora proyectos que utilizan tecnologías de la información y comunicación (en adelante, TIC) para intervenir el patrimonio cultural mueble. La búsqueda de intervenciones digitales se centra en plataformas digitales provenientes de

la academia y el sector privado que se destacan por su alcance e impacto. De los dos proyectos consultados, se rescata la mirada integral que engloba dichas plataformas, pero el enfoque de la revisión es exclusivamente digital. Esto se realiza con el objetivo de obtener conocimientos relevantes e identificar áreas de oportunidad para el diseño de la dimensión digital del presente proyecto.

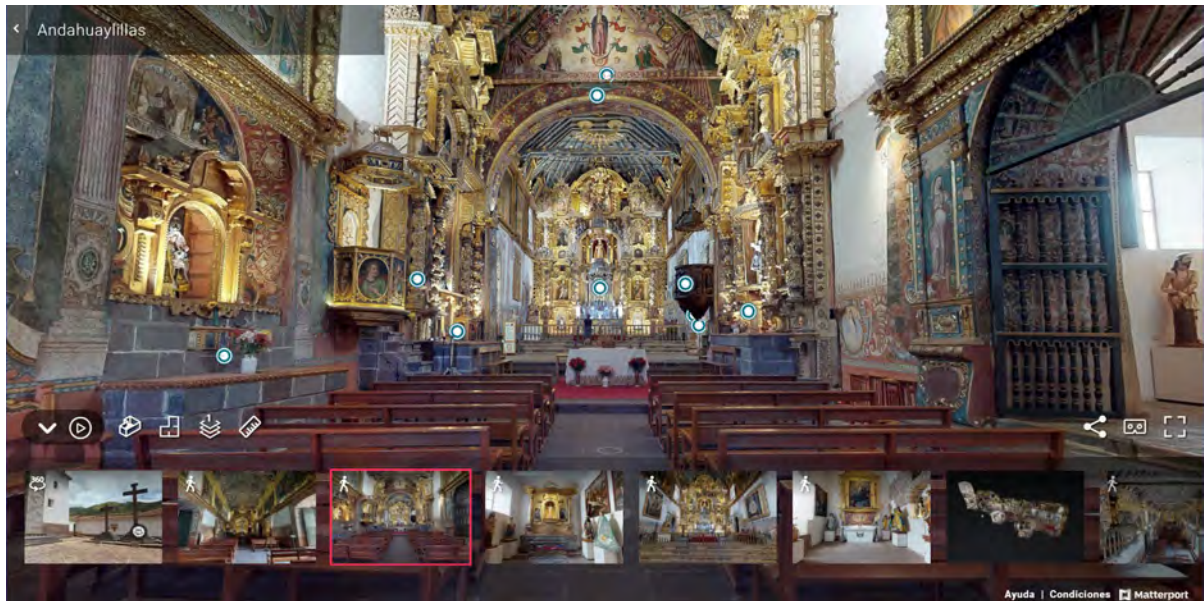
2.2.4.1. Patrimonio Virtual

Actualmente, la academia está mostrando un mayor interés en el patrimonio cultural desde disciplinas que habitualmente no abordan el tema. Un ejemplo de esto es el proyecto Patrimonio Virtual del Grupo de Investigación Ingeniería y Patrimonio de la PUCP, universidad que se destaca como una de las instituciones peruanas más innovadoras en la materia. Financiado a través del Concurso Anual de Proyectos del 2018, este proyecto tiene como objetivo difundir, registrar y conservar las iglesias de la Ruta del Barroco Andino en la provincia del Cusco.

La plataforma web y las aplicaciones móviles de Patrimonio Virtual fusionan turismo, educación e ingeniería con tecnologías emergentes para crear experiencias interactivas. En el ámbito turístico, se ofrece un recorrido virtual en 360° por el interior de dos iglesias barrocas andinas, permitiendo la interacción a través del puntero en el sitio web y mediante realidad virtual (RV) en dispositivos móviles con sistema operativo Android (ver Figura 2.27). Además, la aplicación móvil permite interactuar con postales descargables desde la web utilizando realidad aumentada (RA). En el ámbito educativo, se busca despertar la curiosidad y fortalecer la comprensión del patrimonio en estudiantes de diferentes niveles a través de sesiones que emplean RV (ver Figura 2.28). En el ámbito profesional, se ofrece una experiencia para arquitectos, ingenieros y conservadores, que busca fomentar la comprensión y preservación del patrimonio arquitectónico mediante RA que transforman una serie de fichas técnicas en interactivas con información complementaria del repositorio (ver Figura 2.29).

Figura 2.27.

Experiencia turística por la iglesia San Pedro Apóstol de Andahuaylillas



Nota. En la imagen se muestra la interfaz primaria del recorrido por la iglesia barroca en el sitio web. Engineering & Heritage, 2020. [Portal Web PUCP](#). Captura de pantalla tomada el 13 de diciembre del 2020.

Figura 2.28.

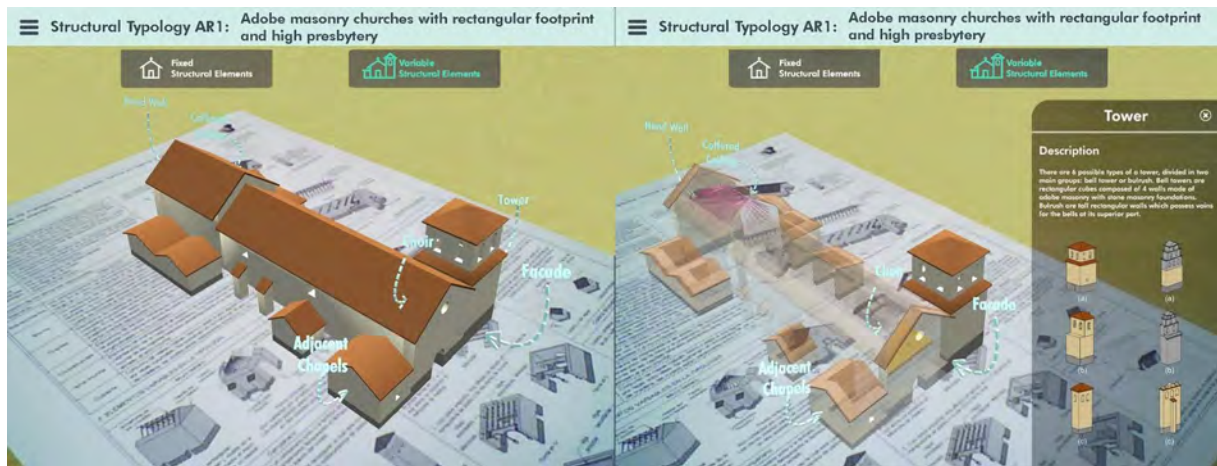
Experiencia educativa sobre la iglesia San Juan Bautista de Huaró a través de RV



Nota. En el collage se muestra la interfaz móvil que utiliza realidad virtual (RV) para guiar el recorrido por la iglesia barroca y profundizar en elementos específicos. La aplicación requiere imprescindiblemente un visor de RV. Elaborado en julio del 2021 a partir de capturas de pantalla tomadas de *PUCP Patrimonio Virtual Educación* (0.2) [Aplicación Móvil], por Engineering & Heritage Laboratory, 2020. [Play Store](#).

Figura 2.29.

Experiencia ingenieril de análisis de infraestructura a través de RA



Nota. Con el collage se busca ilustrar la interacción, a través de Realidad Aumentada (RA), con las fichas técnicas impresas que permiten analizar los elementos estructurales de la iglesia barroca. Adaptado de *Patrimonio Virtual Ingeniería* (1.7) [Aplicación Móvil], por Engineering & Heritage Laboratory, 2020. [Play Store](#).

Esta iniciativa, desarrollada en un ámbito académico, cuenta con metodologías, herramientas y recursos que articulan el éxito de los diferentes productos elaborados. Estas experiencias turísticas, educativas e ingenieriles de alto impacto son valiosas porque utilizan las TIC sin afectar negativamente el patrimonio arquitectónico intervenido. El proyecto promueve la difusión, sensibilización e investigación en diferentes públicos de manera innovadora.

Sin embargo, las publicaciones del Grupo de Investigación Ingeniería y Patrimonio se limitan a estudios de carácter ingenieril, dejando de lado los resultados de las experiencias turísticas y educativas conducidas. En este sentido, la colaboración de profesionales del diseño y de la cultura permitiría estudiar el público objetivo que no está sensibilizado con el patrimonio con el fin de potenciar estas experiencias. También se podrían desarrollar estrategias para ofrecer servicios similares a los lugareños y turistas que visitan el sitio de manera física o virtual. Por tanto, para ampliar y potenciar el impacto de Patrimonio Virtual, es importante considerar aspectos de experiencia de usuario (UX) e interfaz de usuario (UI), así como de mediación cultural.

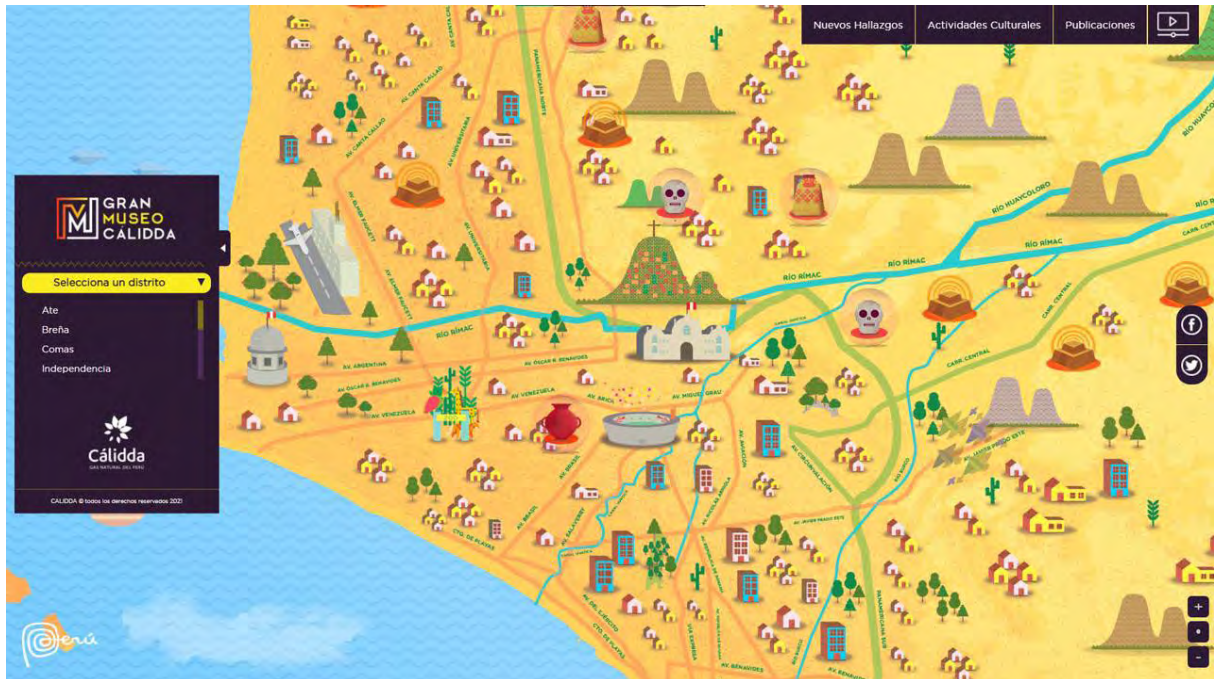
2.2.4.2. Gran Museo Cálidda.

Frente a la presencia de los más de 550 sitios arqueológicos, la compañía de distribución de gas natural Cálidda entendió que la intervención arqueológica debía ser parte de la gestión del proyecto. La arqueóloga Cecilia Camargo es la coordinadora del Programa de Patrimonio Cultural de la empresa privada, que integra a sus operaciones un concepto de sostenibilidad estrechamente ligada con la recuperación y puesta en valor del patrimonio cultural de Lima y Callao (Activa la Huaca, 2020, 22:50 - 28:50). En coordinación con el MINCUL, el programa se encarga de descubrir el pasado originario de las zonas intervenidas con la colaboración de municipalidades distritales y compartir la historia ancestral de la ciudad a la población a través de la plataforma digital Gran Museo Cálidda. En esta última se muestran de manera interactiva piezas arqueológicas y nuevos hallazgos, actividades culturales y algunas publicaciones académicas.

En el sitio web, los/as usuarios/as pueden navegar sobre el territorio limeño a través de un mapa que fusiona el paisaje originario y la traza urbana contemporánea, donde se muestran las huacas e hitos coloniales y republicanos con el mismo nivel de importancia. Cada sitio arqueológico cuenta con imágenes, vídeos y textos de los hallazgos arqueológicos, buscando así contar la historia ancestral de los distritos involucrados (ver Figura 2.30). La aplicación móvil complementa esta experiencia mostrando un catálogo de modelos tridimensionales de los hallazgos arqueológicos. Además, si se escanea el código QR dispuesto en el sitio web, se puede interactuar en RA con los objetos y compartir capturas de pantalla del objeto como postales del descubrimiento arqueológico (ver Figura 2.31).

Figura 2.30.

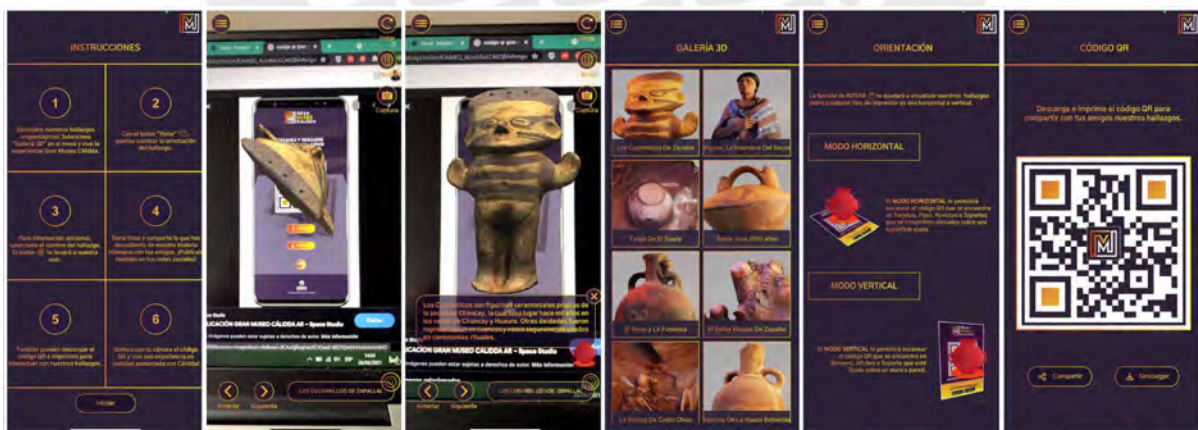
Pantalla principal del sitio web del Gran Museo Cálidda



Nota. Con la captura de pantalla de la interfaz principal del sitio web se muestra la propuesta de navegación sobre un mapa ilustrado que fusiona hitos originarios, coloniales y republicanos. Tomada el 26 de junio del 2021 de Gran Museo Cálidda por Cálidda, 2021. [Sitio Web](#).

Figura 2.31.

Secciones de la aplicación móvil del Gran Museo Cálidda



Nota. Con el collage se busca aproximar la estructura y secuencia de la experiencia e interfaz de usuario. Elaborado en junio del 2021 a partir de capturas de pantalla de Gran Museo Cálidda (1.1) [Aplicación Móvil], por Gas Natural de Lima y Callao S.A., 2020. [App Store](#).

El enfoque de Cálidda es innovador en su modelo de negocios, ya que integra el hallazgo y la difusión del patrimonio cultural material como parte de su propuesta de valor.

La difusión masiva de estos descubrimientos a través del Gran Museo Cálidda demuestra la intención de democratización de un conocimiento científico y cultural relevante para fomentar la discusión sobre la identidad distrital y metropolitana. Esta plataforma interactiva presenta una narrativa clara y una línea gráfica amigable que constituyen una interfaz intuitiva para cualquier estudiante de diferentes niveles académicos. Los hallazgos trascienden su exposición hacia actividades culturales comunitarias y exhibiciones itinerantes en lugares estratégicos de los distritos involucrados, siempre que exista voluntad política.

Sin embargo, si la analizamos bajo las heurísticas de Nielsen (2020), la plataforma digital presenta aspectos críticos de experiencia de usuario (UX) e interfaz de usuario (UI) que perjudican la narrativa identitaria, la experiencia digital, y consecuentemente el impacto sociocultural esperado. La navegación del sitio web se ve entorpecida por los comandos poco receptivos y de pequeño tamaño, así como por la limitada capacidad del filtrado en la búsqueda, y la densidad de los textos descriptivos puede dificultar su lectura adecuada. En cuanto a la aplicación móvil, la primera pantalla genera confusión al requerir un QR que no siempre se tiene a la mano, generando el esfuerzo físico o cognitivo de buscar el código en la web. Por otro lado, la línea gráfica de la aplicación no se relaciona con la estética de la página web, transmitiendo en su lugar la seriedad y preeminencia de un museo tradicional se aleja de la cotidianidad contemporáneo.

2.3. Brecha de Innovación

Considerando los objetivos del Plan Nacional de Cultura al 2030⁷⁹ vinculados con la participación cultural, el desarrollo de la industria creativa y la valoración del patrimonio cultural, se rescatan las siguientes estrategias de los proyectos y las intervenciones consultadas en el Estado del Arte:

⁷⁹ Se han priorizado los siguientes objetivos: OP2, incrementar la participación de la población en las expresiones artístico-culturales; OP3, fortalecer el desarrollo sostenible de las artes e industrias culturales y creativas, y OP4, fortalecer la valoración del patrimonio cultural (MINCETUR, 2020, p. 120 - 122).

- Proyectos institucionales: articulación interinstitucional. Se considera fundamental impulsar la colaboración entre diferentes organizaciones para lograr mayor alcance e impacto. El modelo de gestión público-privada de Pucllana es un notable ejemplo de cómo la sinergia del gobierno central, el municipio y la empresa privada puede generar una experiencia cultural extraordinaria.
- Proyectos independientes: agencia ciudadana y académica. Se destaca la importancia de la involucración y la creatividad de la ciudadanía y la academia en la protección y promoción del patrimonio urbano. El Círculo Ciclista Protector de las Huacas demuestra cómo otros intereses pueden dialogar con la preservación del patrimonio. Arqueología Jovelos evidencia cómo la integración de las TIC y la IA contribuyen a la sensibilización sobre el patrimonio cultural. Activa la Huaca representa el interés de la comunidad académica para aterrizar la teoría a la práctica y diseñar actividades culturales-recreativas.
- Intervenciones físicas: soporte infraestructural socio-técnico. Se reconoce el papel crucial de la infraestructura para conducir experiencias significativas. Los sistemas experienciales de Boston y Barcelona evidencian cómo integrar los valores patrimoniales de sus paisajes urbanos históricos. El Manual de Señalética Turística del Perú manifiesta el empeño nacional por sistematizar y dinamizar destinos turísticos de carácter urbano, cultural y natural.
- Intervenciones digitales: uso de tecnologías emergentes. Se rescata que el aprovechamiento de tecnologías emergentes como la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV) puede enriquecer la experiencia turística y la difusión del patrimonio. El Gran Museo Cálidda se posiciona como una novedosa plataforma digital que exhibe y difunde el legado de manera interactiva.

Sin embargo, las iniciativas locales consultadas aún enfrentan desafíos para comunicar, sensibilizar y difundir integralmente los valores histórico-culturales del legado limeño al grueso de la población de a pie. Por un lado, la experiencia Pucllana se

sostiene gracias a una gestión público-privada que no es viable para todos los sitios arqueológicos y se enmarca en el modelo arqueológico-museístico tradicional. En contraste, las iniciativas ciudadanas y académicas independientes enfrentan limitaciones en alcance e impacto frente a la falta de recursos humanos y económicos, así como de conocimientos para viabilizar y escalar estos proyectos a mediano y largo plazo. El problema principal radica en su sostenibilidad y continuidad, ya que en el mejor de los casos, se cuenta con recursos para el diseño e implementación inicial, pero no para su mantenimiento permanente y eventual renovación. Por otro lado, la señalización externa de los sitios arqueológicos de Miraflores y San Isidro se desaprovecha por su pobre diseño y sistematización, a pesar de su potencial para la regeneración urbana; mientras que la ambición de plataformas digitales como el Gran Museo Cálidda por difundir la historia local se limita por la dependencia de voluntad política para democratizar los hallazgos en muestras físicas temporales o permanentes.

En consecuencia, si estas iniciativas de puesta en valor del patrimonio, institucionales e independientes, físicas y digitales, se desarrollan de manera aislada y con enfoques limitados, sin considerar la totalidad temporal y espacial del paisaje limeño, resultarán insuficientes. Esta insuficiencia se debe a la falta de sinergia entre iniciativas y esfuerzos, así como a la falta de articulación entre discursos y objetivos.

Como se evidenció en el Capítulo 1, Lima ha sufrido una pérdida sistemática de sus valores patrimoniales debido al discurso oficial que perpetúa el pensamiento moderno e invisibiliza su legado ancestral. Esta falta de comprensión ha llevado a una crisis identitaria y urbanística en la ciudad, con consecuencias negativas en el paisaje y conflictos socioambientales. Frente a la actual situación de arbitrariedad sobre el paisaje urbano histórico, la tradicional puesta en valor arqueológica-museística no es suficiente para contrarrestar la intangibilidad e ilegibilidad de los sitios arqueológicos (ver Figura 2.32). A pesar de la escasa disponibilidad de áreas de uso público y el restringido acceso a actividades recreativas y culturales, las huacas aún no se conciben como elementos

catalizadores del desarrollo urbano. Así pues, la mayoría de puestas en valor mantienen un carácter arqueológico-museístico al utilizarse como piezas de admiración por su valor histórico o estético si es que al menos existe voluntad política o preocupación civil.

Figura 2.32.

Intangibilidad e ilegibilidad de los sitios arqueológicos en Lima



Nota. Con este muro semipermeable sobre un módulo informativo del MINCUL se ilustra la intangibilidad que el gobierno asigna a los sitios arqueológicos, implicando así la ilegibilidad del patrimonio arqueológico al disgregarse de la ciudad y sus dinámicas socioculturales. Fotografía tomada en noviembre del 2020.

Desde el Diseño Socio-Natural y Amoderno, se podría comunicar información sobre la historia local y valores histórico-culturales del paisaje limeño que destaque la interconexión entre la sociedad y la naturaleza, así como la importancia de preservar y regenerar estos lazos socio-naturales. Desde esta mirada, se prioriza la comprensión de los sitios arqueológicos como sistemas vivos y en evolución, y se busca promover una experiencia transformadora para la comunidad. A diferencia de la tradicional puesta en valor de carácter arqueológico-museístico, centrada en la exhibición de elementos patrimoniales como objetos de admiración, una puesta en valor socio-natural y amoderna buscaría trascender la conservación. Esta se enfocará en generar conexiones emocionales con el patrimonio urbano, involucrando a la comunidad de forma activa en su gestión y conservación, así como experiencias significativas, integrando diversas herramientas para generar un sentido de identidad y pertenencia.

En este sentido, desde el Diseño de Sistemas y el Diseño Experiencial, se halla una brecha para una mirada socio-natural y amoderna del paisaje urbano histórico de Lima que revalorice la traza urbana originaria y sus sitios arqueológicos empleando estrategias integrales físico-digitales y relaciones interinstitucionales público-privadas.

2.4. Hipótesis

En este capítulo se sostiene que el legado limeño ha sobrevivido múltiples sucesos naturales y sociales que frecuentemente transforman el territorio, incluyendo procesos destructivos negligente e intencionales motivados por el pensamiento occidental moderno, instaurando en nuestra sociedad poscolonial. Sin embargo, los monumentos arqueológicos de Lima siguen despertando interés, inspiración y curiosidad a pesar de su estado ruinoso, tal como evidencian los testimonios y opiniones de los autores consultados y los proyectos revisados. En lugar de considerarse como montículos de tierra cargados de negatividad y encerrados por muros impermeables (físicos y virtuales), se les debería posicionar como hitos originarios del paisaje limeño que albergan la memoria de la ciudad y pueden transformarla. Así pues, las huacas podrían consolidarse como elementos patrimoniales de transformación identitaria y urbanística en busca de la regeneración de dinámicas socio-urbanas y relaciones socio-naturales.

Desde una mirada socio-natural y amoderna, se propone observar, reconocer y valorar Lima como un paisaje urbano histórico para trascender la conservación tradicional de los sitios arqueológicos y generar conexiones significativas entre sociedad y naturaleza. Los sitios arqueológicos no deben ser simplemente objetos de admiración, sino espacios vivos que generen perspectivas históricas y promueven interacciones emocionales entre la comunidad y su patrimonio. Las huacas se reconocen como sistemas en evolución que evidencian el ingenio de los limeños ancestrales, así como catalizadores del desarrollo regenerativo a nivel metropolitano. La implementación de esta visión requiere de estrategias integrales y la colaboración de diversos actores.

La puesta en valor del legado limeño del siglo XXI debe guiar la introspección de la ciudad en relación con sus paisajes naturales y culturales para comprender la relación íntima entre el territorio ancestral y la ciudad contemporánea. La reformulación de los discursos identitarios y urbanísticos de la metrópoli debe ser más justa y sostenible, reconociendo la historicidad, reinterpretando el patrimonio y reimaginando el paisaje.

Enfrentando el déficit de calidad de vida metropolitana y el limitado ejercicio de los derechos culturales, se propone posicionar las huacas como espacios públicos y centros democráticos que dinamizan círculos económicos y culturales desde una mirada socio-natural y amoderna. Por tanto, LimaHuaca - Sistema Metropolitano de Expediciones Urbanas se proyecta como un sistema urbano que conduce una experiencia transformativa de reimaginación del paisaje urbano histórico de Lima a través de expediciones urbanas, facilitando y promoviendo la reformulación de los discursos identitarios y urbanísticos a través de la movilidad activa y el turismo cultural.

2.5. Objetivos General y Específicos

Comprendiendo que la hipótesis planteada está estrechamente ligada con la propuesta de diseño, en esta investigación se pone en prueba la hipótesis en relación con LimaHuaca. Por tanto, el objetivo general es evaluar la propuesta de diseño e hipótesis sobre la base de la metodología conducida y los resultados obtenidos, de modo que en la búsqueda de validar el concepto (reimaginación urbana) y la tipología (sistema urbano), en la Tabla 1 se presentan los objetivos específicos con sus respectivos indicadores de impacto⁸⁰, según las dimensiones del Diseño Socio-Natural y Amoderno. A cada objetivo e indicador se le asigna un código y se le vincula con temas clave con el fin práctico de enlazarlos directamente con los estudios implementados (ver Sección 3.3).

⁸⁰ Los indicadores de impacto son medidas específicas que se utilizan para evaluar los resultados y efectos de un proyecto. Permiten cuantificar y cualificar los logros obtenidos en relación con los objetivos establecidos. Son herramientas clave para medir el impacto de una acción, identificar áreas de mejora y tomar decisiones informadas. Ayudan a generar aprendizajes y retroalimentación, brindando información valiosa sobre los resultados alcanzados y las lecciones aprendidas. Por tanto, los indicadores de impacto proporcionan una forma concreta de evaluar el éxito y la efectividad de una intervención.

Tabla 1.

Objetivos específicos e indicadores de impacto de la propuesta de diseño

OBJETIVOS	INDICADORES	TEMAS CLAVE
Dimensión Técnico-Funcional		
OTF1 Demostrar que el sistema urbano LimaHuaca considera necesidades, aspiraciones y molestias del público objetivo y usuarios vulnerables; garantizando así el mayor disfrute o la mínima molestia en diversos grupos de la sociedad.	ITF1 El sistema urbano cumple estándares de ergonomía y usabilidad favorables para usuarios con discapacidad motriz, auditiva, visual o de lenguaje; e integra un soporte de retroalimentación para la mejora continua.	• Factibilidad Técnica • Ergonomía y Usabilidad
OTF2 Demostrar que el sistema experiencial y entorno físico-digital de LimaHuaca corresponde a dinámicas sociourbanas, y que las expediciones urbanas facilitan la comprensión de la historia local; reconociendo y otorgando así valores del paisaje urbano histórico.	ITF2 El sistema experiencial es socialmente aceptado como parte del estilo de vida ciudadano y los usuarios otorgan múltiples valoraciones a las expediciones urbanas para comprender el paisaje limeño.	• Sostenibilidad Socioeconómica • Coherencia sistémica
Dimensión Estético-Emocional		
OOE1 Demostrar que la identidad visual LimaHuaca se diferencia del enfoque tradicional arqueológico-museístico; generando así una sensación de aventura, pero dentro de los parámetros de institucionalidad de los sistemas urbanos.	IEE1 La identidad visual logra una estética institucional sólida y un lenguaje energético, vivaz y cotidiano del paisaje limeño.	• Deseabilidad visual • Imagen urbana
OOE2 Demostrar que la experiencia transformativa LimaHuaca de reimaginación del paisaje limeño estimula múltiples emociones en el público objetivo; propiciando así un cuestionamiento del discurso, la identidad y el urbanismo de Lima.	IEE2 La experiencia transformativa incentiva la elaboración de perspectivas históricas en la ciudadanía de a pie y el gobierno local.	• Experiencia Inmersiva • Potencial de apropiación (<i>placemaking</i>)
Dimensión Socio-Natural		
OSN1 Demostrar que LimaHuaca genera círculos culturales, sociales y económicos a partir de la movilidad activa y el turismo urbano, despertando así el interés social y político en el legado originario.	ISN1 La propuesta integra actividades de movilidad activa y turismo urbano garantizando su replicabilidad y recomendación.	• Potencial de movilización política, cultural y económica.
OSN2 Demostrar que LimaHuaca contribuye a la transformación de los sitios arqueológicos en centros democráticos y espacios de uso público para el bienestar socio-natural de la metrópoli.	ISN2 La propuesta promueve la participación comunitaria en todas las etapas del proyecto, incluyendo diseño, desarrollo y activación.	• Potencial de transformación de la imagen de sitios.

Nota. Con el planteamiento de estos objetivos específicos e indicadores de impacto se traza el camino de la propuesta de diseño. En la [Tabla 8](#) se podrán ver el compilado de resultados en relación con estos.

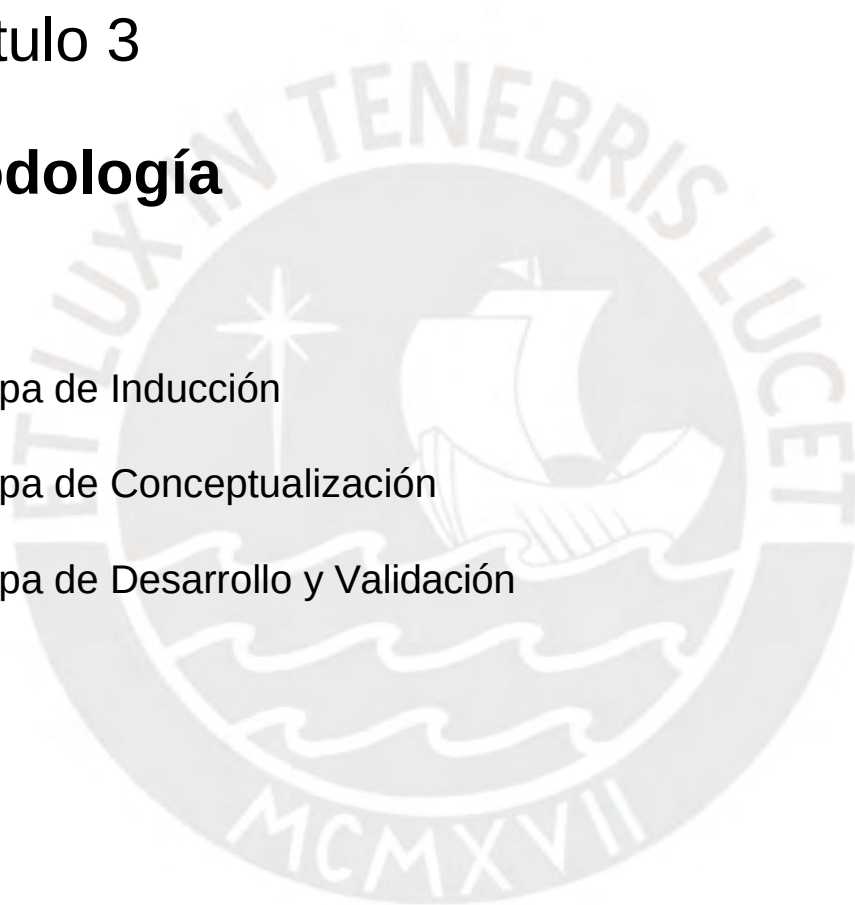
Capítulo 3

Metodología

3.1. Etapa de Inducción

3.2. Etapa de Conceptualización

3.3. Etapa de Desarrollo y Validación



Capítulo 3. Metodología

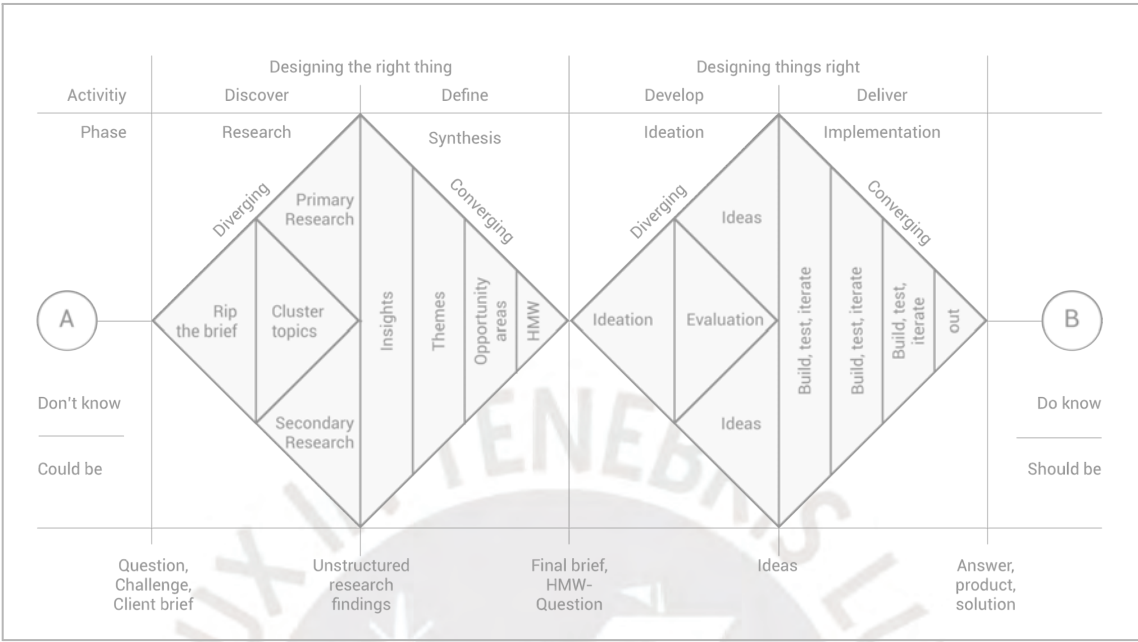
En este tercer capítulo se describe la implementación de la metodología *Double Diamond* [Doble Diamante] del Design Council (2019) utilizada para esta *investigación a través del diseño*⁸¹. El Doble Diamante sigue un proceso no lineal e iterativo que involucra estudios cuantitativos y cualitativos según se requiera en las etapas de investigación. Visualmente, se representa con dos diamantes divididos en cuatro fases: descubrir, definir, desarrollar y entregar, que configuran el proceso de diseño desde la identificación de una problemática hasta el desarrollo de una solución (ver Figura 3.1).

El pensamiento divergente, que guía la primera y tercera fase, fomenta una exploración amplia y creativa, mientras que el pensamiento convergente, que se aplica en la segunda y cuarta fase, conduce una concentración pragmática y directa. Para la presente investigación, se aterriza en dos momentos: Diseñar lo Concreto (ver Figura 3.2) y Diseñar Concretamente (ver Figura 3.3). En la Tabla 2 se muestran los estudios según su etapa: inducción ([Sección 3.1](#)), conceptualización ([Sección 3.2](#)), desarrollo y validación ([Sección 3.3](#)).

⁸¹ La investigación a través del diseño (*research through design*) es aquella que combina dimensiones teóricas y prácticas, involucrando todo el proceso de diseño y brindando como resultado el desarrollo de nuevas soluciones de diseño, métodos y acciones (Frayling, 1993/4, como se citó en Hopkins, 2019).

Figura 3.1.

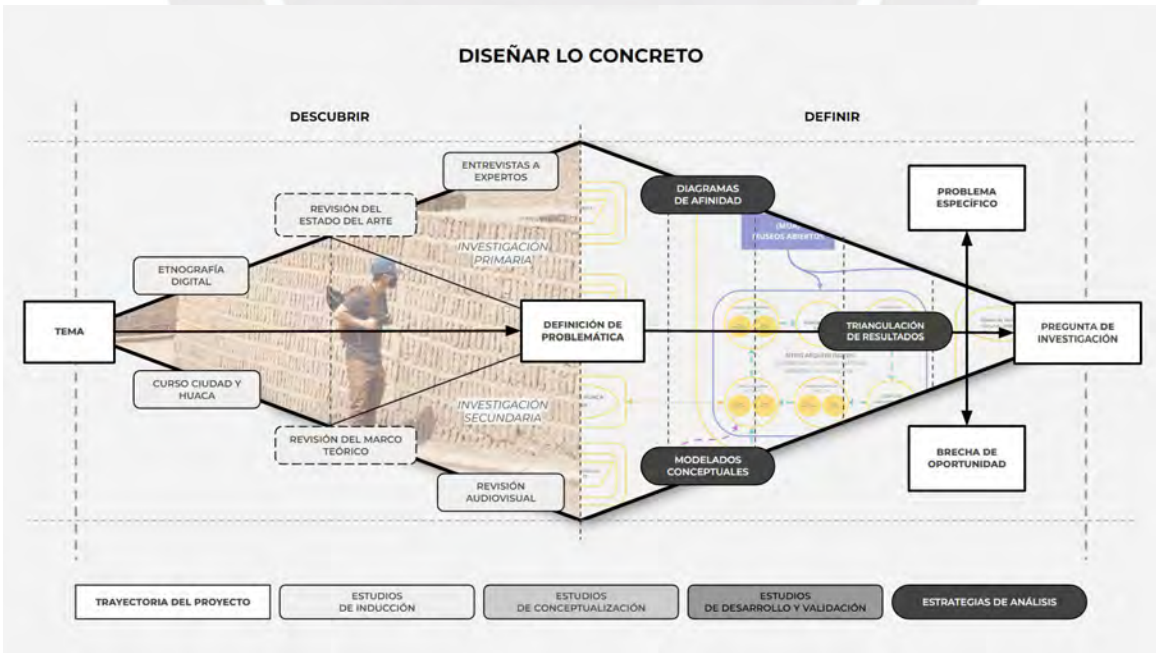
Metodología Doble Diamante renovada por Dan Nessler



Nota. Esta adaptación del modelo original del Double Diamond del British Council presenta las cuatro fases de los diamantes con especificaciones más claras para conducir un proceso estructurado. Reproducido de *The Double Diamond revamped* por D. Nessler, 19 de mayo del 2016. [Medium](#).

Figura 3.2.

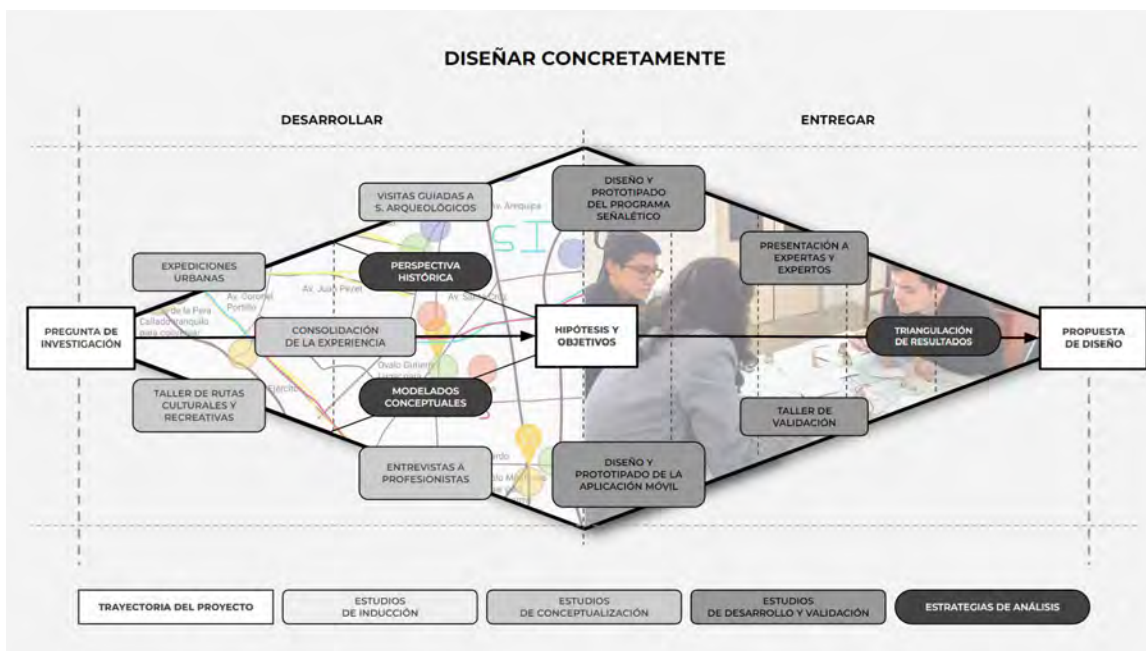
Doble Diamante: Diseñar lo Concreto



Nota. En este primer diamante se presenta visualmente la ubicación temporal de los estudios de inducción y las estrategias de análisis, así como la evolución del tema hacia la pregunta de investigación.

Figura 3.3.

Doble Diamante: Diseñar Concretamente



Nota. En este segundo diamante se presentan visualmente los estudios de conceptualización, desarrollo y validación, así como la evolución de la pregunta de investigación hacia la propuesta de diseño.

Tabla 2.

Objetivos y expectativa de estudios implementados según etapa de diseño

ESTUDIO	OBJETIVO DEL ESTUDIO	EXPECTATIVA
Etapas de Inducción		
Etnografía Digital	Comprender las dinámicas sociales, económicas y culturales alrededor Pucllana y Huallamarca para identificar el nivel de involucramiento de la dirección cultural, el gobierno, la ciudadanía y la academia.	Panorama de relaciones interinstitucionales alrededor de los sitios arqueológicos de Miraflores y San Isidro.
Entrevistas en Profundidad	Profundizar en temas de movilidad activa y turismo cultural en torno a los sitios arqueológicos de Lima Metropolitana para comprender cómo se propician sus círculos económicos, sociales y culturales.	Detalles del ecosistema de actividades culturales y recreativas en torno a las huacas de Lima.
Curso Huaca y Ciudad	Discutir literatura especializada y relacionada para ahondar en la problemática histórica de los sitios arqueológicos con respecto a la expansión urbana y su relación con la ciudadanía y el gobierno local.	Recolección de nuevas nociones y herramientas para la problematización del <i>status quo</i> del patrimonio urbano.
Revisión Audiovisual	Ampliar el foco de la revisión de la literatura con otros formatos de difusión cultural y recreativa para enriquecer la perspectiva del investigador.	Incorporación de otras herramientas para comunicar valores patrimoniales.

Etapa de Conceptualización		
<u>Expediciones Urbanas</u>	Encarnar la exploración del paisaje urbano histórico para diseñar una experiencia extraordinaria a través de la movilidad activa y el turismo cultural.	Reconocimiento de aspectos o criterios particulares de la exploración urbana.
<u>Visitas Guiadas</u>	Encarnar la experiencia turística que ofrece Pucllana y Huallamarca para interpretar sus discursos y examinar su señalética interpretativa.	Descubrimiento de los discursos y servicios de Pucllana y Huallamarca.
<u>Taller de Rutas</u>	Identificar dinámicas sociourbanas en el polígono delimitado para crear rutas culturales y recreativas con las personas relacionadas con este	Repertorio de rutas de exploración basadas en dinámicas sociourbanas reales.
<u>Entrevistas a Profesionistas</u>	Profundizar en la actividad profesional de la arqueología y el turismo para hallar potenciales elementos que aporten a la propuesta de diseño.	Integración de conceptos arqueológicos y turísticos a la propuesta de diseño.
<u>Consolidación de la Experiencia</u>	Confluir resultados de las etapas de inducción y conceptualización hacia la propuesta de diseño.	Diseño de sistema experiencial como propuesta de diseño.
Etapa de Desarrollo y Validación		
<u>Diseño y Prototipado del Programa Señalético</u>	Proyectar el entorno físico de la propuesta de diseño para aterrizar el concepto y la tipología del sistema experiencial diseñado.	Desarrollo y representación visual del programa señalético.
<u>Diseño y Prototipado de la Aplicación Móvil</u>	Proyectar el entorno digital de la propuesta de diseño para aterrizar el concepto y la tipología de la experiencia diseñada en la etapa anterior.	Desarrollo y representación visual de la aplicación móvil.
<u>Entrevistas a Expertas y Expertos</u>	Evaluar la deseabilidad, factibilidad y viabilidad de LimaHuaca con representantes de la academia, el gobierno y la sociedad civil.	Hallazgos relevantes para la discusión del proyecto.
<u>Taller de Validación</u>	Evaluar la propuesta de diseño con dos ciudadanos de manera experiencial.	Hallazgos relevantes para la discusión del proyecto.

3.1. Etapa de Inducción

En esta primera etapa de investigación se emplearon diferentes métodos para definir la problemática y el problema específico, así como para proponer la pregunta de investigación (Hopkins Barriga et al., 2019, p. 47). Como se observa en la Figura 3.2, esta etapa corresponde al primer diamante “Diseñar lo Concreto”. Por un lado, en la fase divergente *descubrir* se llevó a cabo una serie de estudios inductivos que serán explicados en las siguientes subsecciones. En la fase convergente *definir* se aplicaron

diversas estrategias de análisis que serán detalladas en el próximo capítulo. Los resultados de esta etapa han sido presentados argumentativa y visualmente en la Introducción ([Capítulo 1](#)).

El primer acercamiento a la problemática se realizó a través de una investigación primaria que involucró a actores y asociaciones directamente relacionadas con el polígono Pucllana - Huallamarca - Santa Cruz. Por un lado, estos métodos cualitativos semiestructurados incluyeron una *etnografía digital* de dinámicas socioculturales en torno a sitios arqueológicos ([Subsección 3.1.1](#)) y una serie de *entrevistas a expertas y expertos* en temas sociourbanos ([Subsección 3.1.2](#)). Por otro lado, la profundización teórica se basó en una revisión de la literatura en torno a temas de patrimonio originario, movilidad activa y turismo cultural. Esta búsqueda se complementó con la inscripción como alumno libre en el curso *Huaca y Ciudad* ([Subsección 3.1.3](#)) y con una *revisión audiovisual* de otros formatos ([Subsección 3.1.4](#)), que ampliaron la perspectiva. A continuación, se explicará el diseño de cada uno de los estudios inductivos mencionados.

3.1.1 Etnografía Digital

En la nueva normalidad⁸² impuesta por la pandemia de COVID-19, la etnografía digital se presentó como una alternativa pertinente para llevar a cabo investigaciones a distancia utilizando herramientas digitales, durante el aislamiento social obligatorio dictado por el gobierno central durante el año 2020. El objetivo del estudio fue comprender las dinámicas sociales, económicas, y culturales en el polígono delimitado, identificando el nivel de involucramiento de diferentes actores provenientes de la dirección cultural, el gobierno, la ciudadanía y la academia relacionada con Pucllana y Huallamarca. Es importante reconocer que los actores pueden desempeñar roles en más de una

⁸² La noción de “nueva normalidad” se refiere a los cambios necesarios debido a la pandemia de COVID-19. En cuanto a turismo, implica que la sostenibilidad se convierta en la norma en todos sus segmentos, promoviendo la recuperación responsable y fortaleciendo la resiliencia del sector (WTO, 2020). En cuanto a la vida urbana, implica adaptarse a cambios en los estilos de vida, impulsando la digitalización, el trabajo remoto y la producción local (CDC, 2020). Por tanto, a inicios de la emergencia sanitaria por el COVID-19 se comenzó a implementar medidas sostenibles, promover la seguridad y el distanciamiento social, y fomentar la innovación y la resiliencia en el turismo y la vida urbana.

categoría, ya que no son mutuamente excluyentes. Estos fueron determinados según su campo de acción, relación de cercanía y su grado de involucramiento con los sitios arqueológicos.

El estudio fue realizado de manera virtual empleando el buscador web de Google y las plataformas de redes sociales Facebook, Instagram y YouTube durante abril y mayo del año 2020. Se consultaron páginas web, publicaciones en redes sociales, artículos periodísticos y entradas de blogs relacionados con Pucllana y Huallamarca. La etnografía digital permitió trazar una visión general de los discursos de los sitios arqueológicos, así como de sus actividades y comunidades. El rol del investigador ha sido de etnógrafo cibernauta, tomando apuntes y capturas de pantallas de las interacciones digitales. Como resultado, se elaboró un Mapa de Actores determinando un grado de interés para la investigación (ver Tabla 3).

Tabla 3.

Mapa de actores según el grado de interés para esta investigación

GRADO DE INTERÉS	DIRECCIÓN CULTURAL	GOBIERNO	CIUDADANÍA	ACADEMIA	PROYECTOS AFÍN
1	Dirección del Museo de Sitio Pucllana	Gerencias municipales de cultura y turismo	Círculo Ciclista Protector de las Huacas (CCPH)	Adine Gavazzi (arquitecta/ antropóloga)	Corredor Cultural Interdistrital de Huacas.
2	Dirección del Museo de Sitio Huallamarca	Gerencias municipales de movilidad urbana	Javier Flores (alcalde de la bicicleta)	Rosabella Álvarez-Calderón (arqueóloga/ urbanista)	Laboratorio Activa la Huaca / Curso Ciudad y Huaca
3	Dirección General de Patrimonio Arqueológico Inmueble - MINCUL	Dirección General de Museos - MINCUL	Arqueología - Jovelos	Patrimonio Virtual - G. de Investigación Ingeniería y Patrimonio, PUCP	Gran Museo Cálida - Gas Natural de Lima y Callao S.A.
4	Dirección del Museo Amano	Autoridad de Transporte Urbano de Lima y Callao	Asociación Huaycán Cultural	Javier Lizarzaburu (investigador social de Lima)	Vive tu Patrimonio Podcast
5		Promovilidad, MTC		Juan Pablo León (El Comercio)	

Nota. En la tabla se presentan diversos actores involucrados o relacionados con Pucllana y Huallamarca asignándoles un grado de interés. Elaborada en mayo del 2020.

3.1.2. Entrevistas en Profundidad

El objetivo de esta primera serie de entrevistas fue profundizar en temas de movilidad activa y turismo cultural relacionados con Pucllana y Huallamarca, buscando comprender cómo se generan los círculos económicos, sociales y culturales alrededor de los sitios arqueológicos de Lima Metropolitana. Del Mapa de Actores (Tabla 3), se enviaron invitaciones por correo electrónico a aquellos con mayor grado de interés asignado. En la Tabla 4 se detallan los cargos y las instituciones representadas por cada actor de la muestra, asignándoles un nivel de influencia en función de su rol gubernamental o ciudadano, y su potencial de participación en el proyecto actual. De los diez invitados, ocho aceptaron participar en las entrevistas: dos representantes de los sitios arqueológicos, dos funcionarios del gobierno local, un líder de una organización civil, un experto en movilidad sostenible, una experta en patrimonio originario y un arqueólogo residente que trabaja en un proyecto relacionado.

Como se muestra en el Anexo 1, se diseñaron preguntas que abordan cinco temas relacionados con la movilidad activa y el turismo cultural. Estas entrevistas, con una duración promedio de 60 minutos, se llevaron a cabo de manera sincrónica en la plataforma digital de conferencias Zoom durante los meses de marzo, abril y mayo de 2020. Se utilizó una presentación de Google con una serie de preguntas para facilitar un diálogo semiestructurado e invitar a los actores a profundizar, con el objetivo de analizar sus narrativas posteriormente. El investigador desempeñó el rol de moderador y observador, siguiendo la guía de preguntas, tomando apuntes, y ejecutando la videograbación de la conversación, previo consenso. Al finalizar la entrevista, se agradeció a los participantes y se les invitó a mantener el contacto para futuros estudios.

Tabla 4.

Actores invitados según su nivel de influencia con Pucllana y Huallamarca

ACTORES	ORGANIZACIÓN	ROL EN LA ORGANIZACIÓN	INTERÉS PARA EL PROYECTO	INFLUENCIA
Micaela Alvarez Directora	Dirección Cultural/ Museo de Sitio Pucllana	Administración, curación de contenido y experiencia, y toma de decisiones	Introducción a la gestión y mediación cultural en sitios arqueológicos	alta
Aranzazu Hopkins Directora	Dirección Cultural/ Museo de Sitio Huallamarca	Administración, curación de contenido y experiencia, y toma de decisiones	Introducción a la gestión y mediación cultural en sitios arqueológicos	alta
Gonzalo Iwasaki Gerente de Cultura y Turismo	Gobierno Local/ Municipalidad Distrital de Miraflores	Dirección de la creación y la difusión de programas culturales para la ciudadanía	Programas locales de turismo cultural y oportunidades de mejora	alta
Yulissa Prado* Gerente de Educación, Cultura y Turismo	Gobierno Local/ Municipalidad Distrital de San Isidro	Dirección de la creación y la difusión de programas culturales para la ciudadanía	Programas locales de turismo cultural y oportunidades de mejora	alta
Carlos Peña Sub Gerente de Movilidad Urbana y Seguridad Vial	Gobierno Local/ Municipalidad de Miraflores	Diseño, gestión e implementación de la agenda urbana de movilidad	Proyectos implementados y proyección distrital de movilidad activa	alta
Pedro Calderón* Sub Gerente de Tránsito y Movilidad Urbana	Gobierno Local/ Municipalidad de San Isidro	Diseño, gestión e implementación de la agenda urbana de movilidad	Proyectos implementados y proyección distrital de movilidad activa	alta
Nils Castro Líder de grupo ciclista	Ciudadanía/ Círculo Ciclista Protector de las Huacas	Curaduría y dirección del grupo activista que promueve el biciturismo cultural	Diálogo sobre el activismo ciclista y la preservación ciudadana del patrimonio	mediana
Javier Flores Ardiles Alcalde de la Bicicleta	Ciudadanía/ Alcalde de la Bicicleta / ATU	Promoción de la bicicleta como movilidad sostenible y estilo de vida urbana	Diálogo sobre el ciclismo en Lima y su relación con el patrimonio urbano.	mediana
Adine Gavazzi Arquitecta y antropóloga	Academia/ Cátedra UNESCO - Universidad de Génova	Investigación sobre el patrimonio urbano internacional y desarrollo de puestas en valor implementadas en el país	Profundización en su investigación sobre Lima Originaria y oportunidades de diseño para la ciudad	mediana
Hernán Hurtado Arqueólogo Residente Huaca Huantille	Proyecto Afín/ Proyecto de corredor interdistrital de huacas de Lima.	Dirección, gestión y curación cultural; y liderazgo del proyecto educativo-cultural interdistrital.	Oportunidades y dificultades para conectar instituciones y proyectos culturales.	mediana

Nota. En la tabla se expone la organización representada, el rol para el proyecto y el interés identificado de cada actor invitado a participar del estudio, asignándole un nivel de influencia para la investigación. Los actores observados con un asterisco (*) no pudieron atender el estudio. Elaborada en mayo del 2020.

3.1.3. Curso Huaca y Ciudad

Buscando complementar la revisión de la literatura, se aprovechó este proyecto aún para enriquecer la comprensión de temas relacionados con el patrimonio y la ciudad. Durante

el ciclo regular 2020-1, el investigador se alistó como alumno libre en el curso URB207 “Problemas de Hábitat Urbano - Huaca y Ciudad: Bordes, Espacio Ciudadano e Intervenciones”, dictado por Rosabella Álvarez-Calderón en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la PUCP. Este curso se plantea como un espacio de investigación, análisis y diálogo sobre la relación entre los procesos de formación y transformación de la ciudad y las huacas urbanas, así como un laboratorio de ideas y propuestas para generar nuevos espacios de integración y ciudadanía (Álvarez-Calderón, 2020, p. 1).

El objetivo del estudio fue profundizar en la problemática histórica relacionada con los sitios arqueológicos, la expansión urbana y la ciudadanía limeña, analizando literatura pertinente y discutiendo sobre la creación de nuevos espacios de integración y ciudadanía. Se exploraron conceptos como *legibilidad*, *visibilidad*, *navegabilidad* e *imaginabilidad* de Kevin Lynch; *la ciudad cinética y la ciudad estática* de Rahul Mehrotra; *la ciudad caminable* de Jeff Speck; *los ojos en la ciudad* de Jane Jacobs; *la vigilancia y el castigo* de Michel Foucault. Estos ayudaron a comprender las dinámicas sociales, culturales y económicas en torno a las huacas urbanas de Lima, y a formular mejores preguntas para identificar la problemática. Además, el tesista participó en charlas brindadas por invitados nacionales e internacionales sobre gestión y puesta en valor del patrimonio urbano. En estas sesiones, los invitados detallaron la infraestructura socio-técnica de los sitios arqueológicos y museos de sitio, y comentaron enfoques y abordajes de diferentes intervenciones. El investigador desempeñó el rol de estudiante, registrando aprendizajes en una bitácora y recolectando referencias para construir un marco teórico apropiado para las próximas etapas de investigación.

3.1.4. Revisión Audiovisual

Este estudio de investigación secundaria consistió en una revisión progresiva de material audiovisual relacionado con el patrimonio originario. El objetivo fue estimular y ampliar la perspectiva del investigador al familiarizarse con otros formatos de difusión cultural y

recreativa. Se consultaron la serie documental “+20 mil Km: Historias del Camino”, y los pódcast “Vive Tu Patrimonio” y “Diseño y Diáspora”, que se describen a continuación.

“+20 mil Km: Historias del Camino” es una serie documental producida por Brañez Loayza (2019) y transmitida por Movistar Tv⁸³. En esta, el actor peruano y presentador de larga trayectoria Gonzalo Torres se reúne con expertos en temas de patrimonio originario para descubrir las rutas del Qhapaq Ñan que aún están visibles en el territorio nacional. Los episodios relevantes para el estudio fueron el primero y el quinto, titulados “Los caminos perdidos del Valle de Lima” y “Antioquía-Pachacamac: la ruta del Dios de la costa”, respectivamente. En ellos, Torres “acompaña al blogger David Pino en busca del camino Inca perdido entre calles y avenidas de la ciudad de Lima” y “llega a Antioquía, dispuesto a cumplir una misión junto al deportista Nils Castro: encontrar una ruta para ciclistas en las alturas del Qhapaq Ñan” (Brañez Loayza, 2019).

Vive Tu Patrimonio⁸⁴ es un pódcast presentado y producido por el arqueólogo e investigador Julio Sánchez García desde finales del 2019. El objetivo del pódcast es llevar la publicación académica al formato de programa de radio para llegar a un público más amplio. En los episodios, Sánchez desarrolla ideas principales del patrimonio originario de Lima y analiza investigaciones arqueológicas de su interés. En particular, los episodios primero, octavo, noveno, decimoprimer, decimotercero, decimosexto y el decimoctavo⁸⁵ proporcionaron información útil para comprender aspectos generales y específicos del patrimonio originario, la traza urbana originaria y sus sitios arqueológicos. Asimismo, el pódcast permitió conocer el trabajo práctico y académico de profesionales peruanos de arqueología.

⁸³ Servicio de televisión por suscripción de cable digital y satelital.

⁸⁴ <http://vivetupatrimonio.com/podcast/>

⁸⁵ Los títulos de estos episodios son: #1 “La difusión del patrimonio cultural”, #8 “¿Para qué invertir en el patrimonio arqueológico?”, #9 “Humanidades digitales y patrimonio cultural”, #11 “Día Internacional de los Museos (18.5)”, #13 “El Camino Inca PUCP y el Qhapaq Ñan en Lima”, #16 “Lista de Patrimonio Mundial de la UNESCO”, #18 “Huacafest y la gestión del patrimonio arqueológico”.

Diseño y Diáspora⁸⁶ es un pódcast de diseño social en español y *portuñol*⁸⁷ presentado por la doctora en diseño e investigadora argentina Mariana Salgado. En los episodios, Salgado conversa con otros diseñadores e investigadores que trabajan en temas de innovación social o en prácticas de diseño emergentes. Los episodios de las series “diseño y futuros”, “diseño inclusivo” e “innovación social”, brindaron aprendizajes valiosos sobre la investigación a través del diseño, procesos creativos y proyectos con impacto socioambiental.

3.2. Etapa de Conceptualización

En esta segunda etapa de investigación, se utilizaron diferentes métodos para definir la hipótesis, y establecer el objetivo general y los objetivos específicos (Hopkins Barriga et al., 2019, p. 47). Como se representa en la Figura 3.2, en este segundo diamante, “Diseñando Concretamente”, se ejecutó una serie de estudios de conceptualización como parte la fase divergente *desarrollar*, que proporcionó un espacio semiestructurado para generar ideas para la propuesta de diseño. Los estudios, detallados desde la subsección 3.2.1 hasta la 3.2.4, incluyeron *expediciones urbanas*, *visitas guiadas en sitios arqueológicos*, *un taller de rutas* y *dos entrevistas a profesionistas*. La etapa concluyó con la *consolidación de la experiencia* ([Subsección 3.2.5](#)) que servirá como matriz para el desarrollo de la propuesta de diseño en la siguiente etapa de desarrollo y validación ([Sección 3.3](#)). Es importante destacar que los resultados de esta etapa se presentan de manera en los Antecedentes ([Capítulo 2](#)).

⁸⁶ <https://disenoydiaspora.org/>

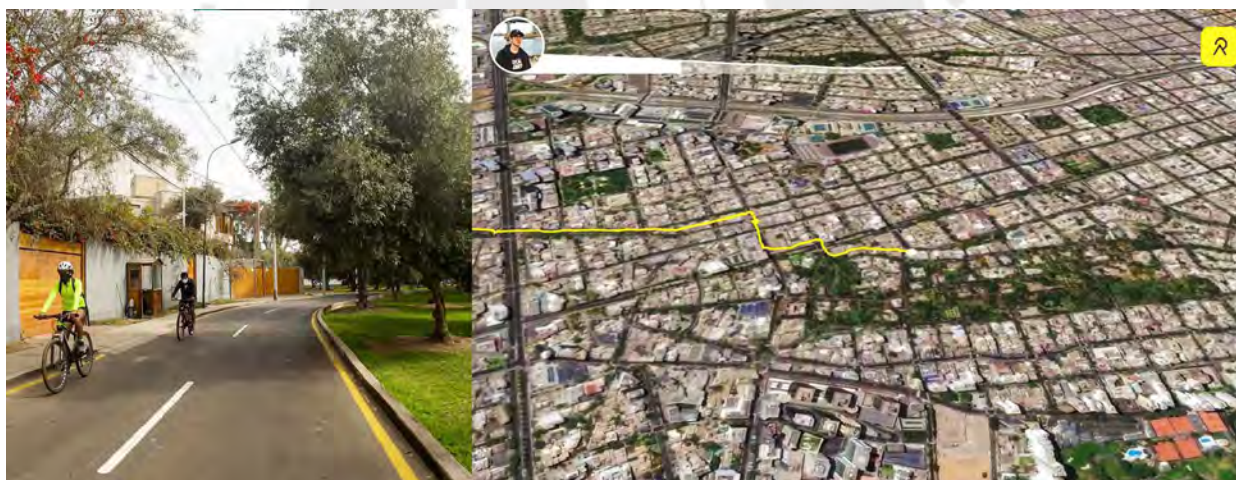
⁸⁷ El “portuñol” es una variedad lingüística que surge en regiones de contacto entre hablantes de español y portugués. Combina elementos de ambos idiomas para crear un lenguaje híbrido que permite la comunicación entre hablantes de español y portugués, aunque no dominen ambos idiomas por completo. Presenta características propias, como la alternancia entre palabras y estructuras de ambos idiomas, y su nivel de fluidez y comprensión puede variar según el contexto y los hablantes involucrados.

3.2.1. Expediciones Urbanas

Partiendo del espíritu aventurero y experiencial de esta investigación, el objetivo de este estudio fue estimular y sensibilizar al investigador con la exploración del paisaje urbano histórico, así como comprender los aspectos necesarios para diseñar una experiencia extraordinaria a través de la movilidad activa y el turismo cultural. Estas expediciones urbanas se realizaron de manera presencial, a pie y en bicicleta, entre agosto y octubre del 2020, dentro del polígono Pucllana - Huallamarca - Santa Cruz. Se siguieron rutas semiestructuradas, utilizando mapas que proyectaban los caminos y canales originarios superpuestos en el paisaje urbano. El investigador desempeñó el rol de explorador urbano y registró el recorrido empleando una cámara de acción, una cámara de teléfono móvil y la aplicación móvil Relieve (ver Figura 3.4).

Figura 3.4.

Recorriendo el Huatica - Expedición urbana en bicicleta por San Isidro y Miraflores



Nota. Con el collage se ilustran las expediciones urbanas del investigador. A la izquierda se muestra el paisaje de la vía serpentina del Bosque Olivar (originada por el antiguo Canal Huatica), y a la derecha se simula el recorrido del Huatica desde la Av. Prolongación Iquitos hasta Pucllana. [Relive](#) (24/10/2020).

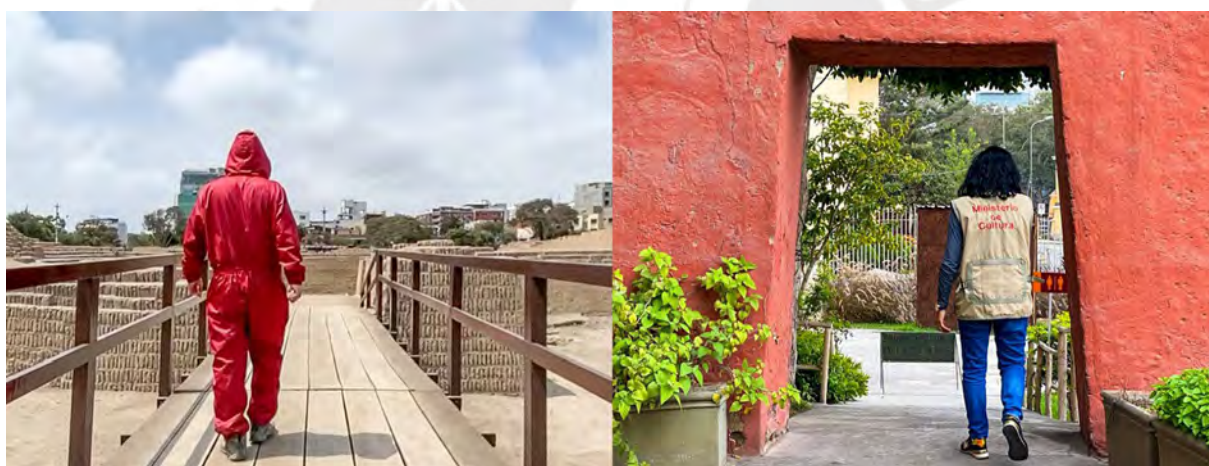
3.2.2. Visitas Guiadas en Sitios Arqueológicos

El objetivo de este estudio fue personificar o encarnar, como diría Symonds et al. (2017), la experiencia turística que ofrecen los museos de sitios, buscando interpretar los discursos y examinar la señalización interpretativa de Pucllana y Huallamarca. Estas

visitas, conducidas por guías de turismo residentes, se llevaron a cabo en octubre del 2020 y agosto de 2021, respectivamente (ver Figura 3.5). La visita a Pucllana, realizada durante la pandemia, se programó después de nueve meses de suspensiones de actividades, se llevó a cabo con protocolos de bioseguridad como uso de mascarilla, distancia de 1.5 m y desinfección de calzado, y se experimentó la mediación en un grupo reducido de diez personas. La visita a Huallamarca, realizada al término oficial de la pandemia, se programó con menor anticipación, se realizó con los mismos protocolos, y se experimentó de manera autónoma porque la mediación no estaba disponible. El investigador asumió el papel de turista interesado en el patrimonio arqueológico y utilizó grabadora de voz y cámara digital de un teléfono móvil como herramientas de registro.

Figura 3.5.

Visitas guiadas en Pucllana y Huallamarca



Nota. Collage elaborado a partir de fotografías tomadas en octubre del 2020 y agosto del 2021.

3.2.3. Taller de Rutas Culturales y Recreativas

El objetivo de este taller participativo fue identificar dinámicas sociourbanas en el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz para crear rutas culturales y recreativas con las personas relacionadas con el área. Se dividió en tres partes: “Una nueva manera de movilizarse por la ciudad”, “Un croquis del barrio” y “Un día como guía turístico”. En la primera, se buscó sacar a flote las molestias, deseos y necesidades de los participantes

en relación con la oferta de actividades culturales y recreativas. En la segunda, se recolectaron las percepciones sobre las huacas mediante la creación de *imágenes mentales*⁸⁸ del polígono, que fueron generadas a partir de los elementos urbanos más reconocibles. En la tercera, se codisearon potenciales rutas culturales y recreativas basadas en las experiencias propias de los participantes.

El grupo de participantes, compuesto por ocho personas de entre 20 y 30 años, que vivían o estudiaban dentro o cerca al polígono delimitado, fue distribuido en dos talleres sincrónicos llevados a cabo en diferentes fechas en el mes de septiembre del 2020. Se utilizó la plataforma digital de trabajo colaborativo Miro debido a su interfaz intuitiva y adecuada para este tipo de talleres sin requerir experiencia previa. El investigador actuó como moderador y observador, usando la videograbación consensuada para su posterior análisis.

3.2.4. Entrevistas a Profesionistas

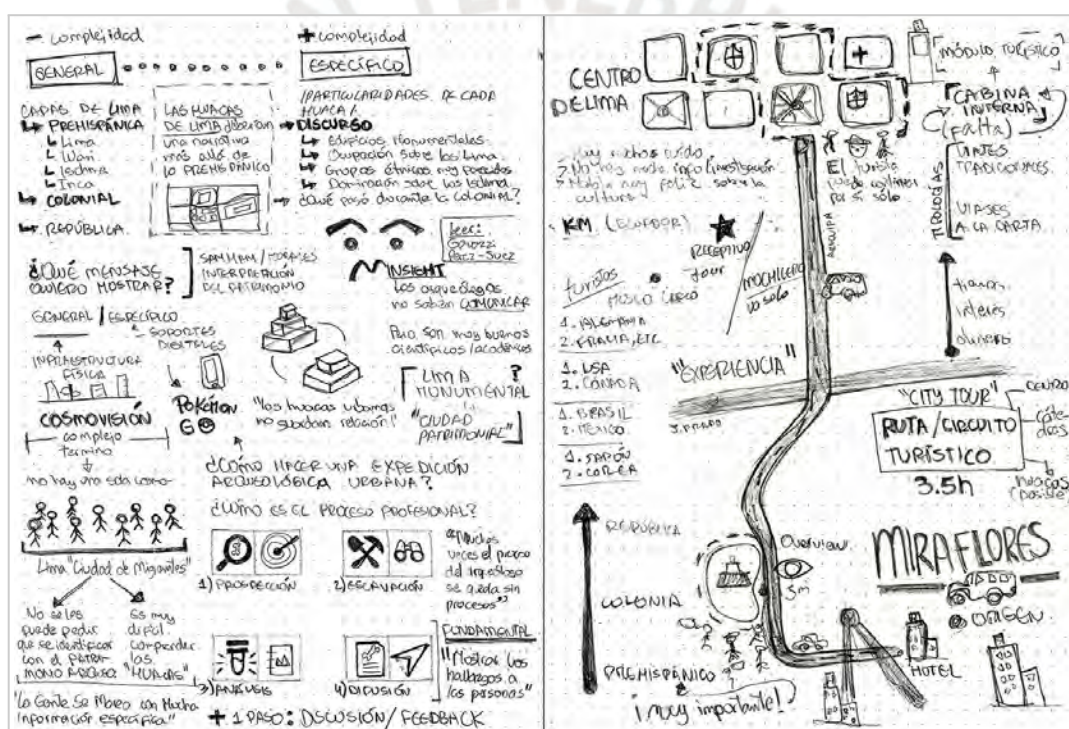
Las dos entrevistas realizadas a profesionales en los campos de la Arqueología y el Turismo tuvieron como objetivo obtener información detallada sobre sus respectivas actividades y buscar elementos potenciales que contribuyan a la propuesta de diseño. En la primera entrevista, se consultó a Julio Sánchez García, arqueólogo especializado en interpretación del patrimonio originario, sobre el proceso práctico arqueológico y la cuestión identitaria de la ciudadanía con el legado cultural. En la segunda entrevista, se entrevistó a Flor Karina Jara León, guía turística oficial con experiencia en circuitos turísticos para visitantes extranjeros, para obtener información sobre las rutas habituales, las actividades culturales y los destinos turísticos. Ambos profesionistas entrevistados fueron colaboradores clave en el proceso de diseño gracias a su experiencia profesional.

⁸⁸ Lynch (1960/2008) plantea que cada ciudadano tiene una imagen mental de la ciudad. Los elementos urbanos que la componen son sendas, bordes, distritos, nodos e hitos. Consultar [Sección 2.1.3. Aproximación Contemporánea de Wayfinding](#).

Las entrevistas, que tuvieron una duración promedio de 60 minutos, se ejecutaron de manera sincrónica a través de la plataforma digital Zoom en noviembre de 2020. Durante las entrevistas, se compartió una presentación de Google que incluía bocetos y esquemas de la propuesta de diseño para estimular la participación de los entrevistados y promover un diálogo semiestructurado. El investigador desempeñó el papel de moderador y observador, tomando notas en una bitácora, grabando videos previamente acordados y utilizando *visual thinking* como herramienta de registro (ver Figura 3.6).

Figura 3.6.

Visual thinking de entrevistas a profesionistas de la arqueología y el turismo



Nota. Con el collage se ilustra la herramienta aplicada en las entrevistas efectuadas a un arqueólogo experto en interpretación del patrimonio (izquierda) y a una guía de turismo experta en circuitos culturales (derecha).

3.2.5. Consolidación de la Experiencia

El objetivo de este estudio fue integrar los resultados de la etapa de inducción, conceptos del marco teórico, aprendizajes del estado del arte y hallazgos de la presente etapa de investigación para conceptualizar la propuesta de diseño. Durante el proceso de ideación, se buscó materializar la valorización del patrimonio urbano como una experiencia

sensorial e integral, respaldada por elementos interconectados. Este estudio semiestructurado tuvo lugar de octubre a noviembre del 2020. El investigador desempeñó el papel de diseñador involucrando herramientas como bocetos (*sketching*), mapas mentales y conceptuales, diseño de personas (ver Figura 3.7), escenarios, y guiones gráficos (*storyboards*). Se emplearon materiales como lápices, marcadores y papel, así como herramientas en línea como la plataforma Miro y el programa de edición Figma.

Figura 3.7.

Diseño de personas para LimaHuaca



Nota. Estos arquetipos se emplearon para diseñar la infraestructura socio-técnica y la experiencia integral de la propuesta de diseño. Consultar [Figura 5.5](#).

3.3. Etapa de Desarrollo y Validación

En esta tercera y última etapa de investigación, se compilan los métodos empleados para el desarrollo y la validación de la propuesta de diseño. Como se representa en la Figura 3.2, en esta fase convergente *definir* del segundo diamante "Diseñando Concretamente", se ejecutaron estudios de desarrollo y validación que condujeron a la materialización de la propuesta de diseño. Los dos primeros estudios ([3.3.1](#) y [3.3.2](#)) se enfocaron en

desarrollar las unidades tangibles de la propuesta de diseño: el *programa señalético* y la *aplicación móvil*. Los siguientes estudios ([3.3.3](#) y [3.3.4](#)) se centraron en validar la propuesta a nivel conceptual y tipológico, así como de manera integral (sistémica y experiencialmente) considerando las dimensiones técnico-funcional, estético-emocional y socio-natural. Para ello, se contó con la participación de expertos/as académicos, representantes gubernamentales y ciudadanos/as de a pie. Es importante mencionar que los resultados de esta etapa se han presentado tanto de manera argumentativa y visual en el capítulo de Resultados y Discusión (Capítulo 5).

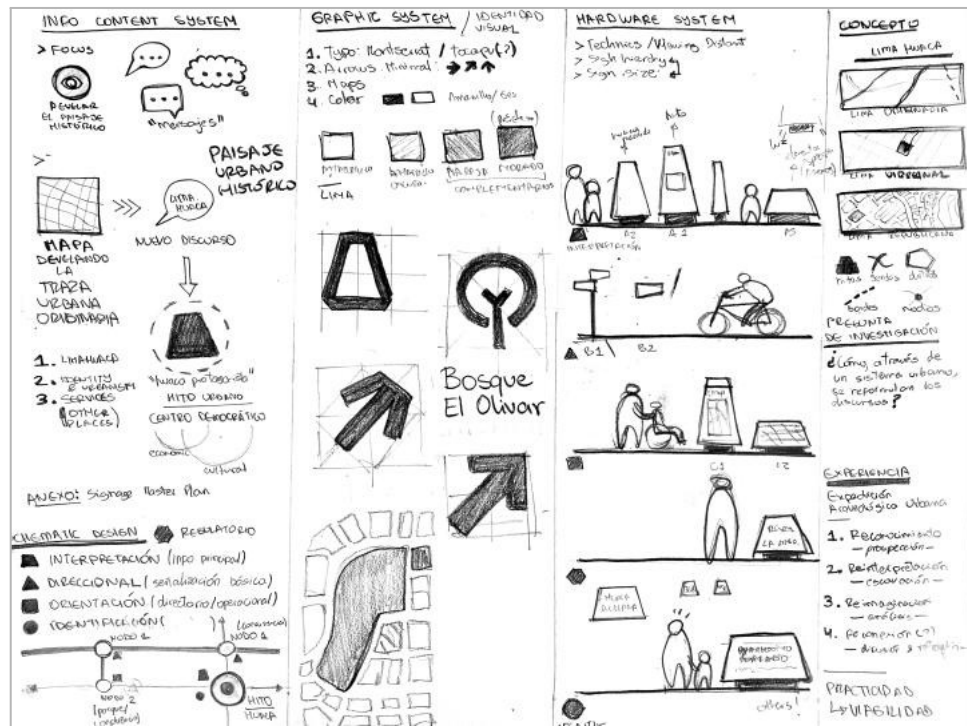
3.3.1. Diseño y Prototipado del Programa Señalético

El objetivo de este estudio fue proyectar y representar visualmente el entorno físico de la propuesta aterrizando el concepto y la tipología de la experiencia diseñada en la etapa de conceptualización. Este proceso de diseño y prototipado se basó en el *Signage Pyramid Model* [Modelo Pirámide de Señalización] de Chris Calori⁸⁹, dividiéndose en tres partes. En la primera fase, se determinó la información y los mensajes que se comunicarán e interpretarán a través de la señalización. En la segunda fase, se desarrolló la identidad visual de la señalización, teniendo en cuenta las capas histórico-culturales de Lima, y se estableció la materialidad e implementación de los módulos señaléticos (ver Figura 3.8). En la tercera fase se definieron los módulos necesarios y se crearon prototipos digitales del programa señalético utilizando programas como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Autodesk Fusion 360. Luego, se realizaron ajustes estéticos y emocionales para asegurar la integración con la plataforma digital. En conjunto con el estudio siguiente, se desarrollaron representaciones audiovisuales de la propuesta integral. El rol del investigador en este proceso fue de diseñador experiencial, gráfico e industrial.

⁸⁹ Desde el *Experiential Graphic Design*, el modelo *Signage Pyramid Method* desglosa el diseño de programas señaléticos en tres subsistemas constituidos e interrelacionados —*information content system* [sistema informático], *graphic system* [sistema gráfico] y *hardware system* [sistema físico]— para resolverlos progresivamente. (Calori y Vanden-Eynden, 2015, p. 81 y 82)

Figura 3.8.

Modelo Pirámide de Señalización de Calori (2015) aplicado a LimaHuaca

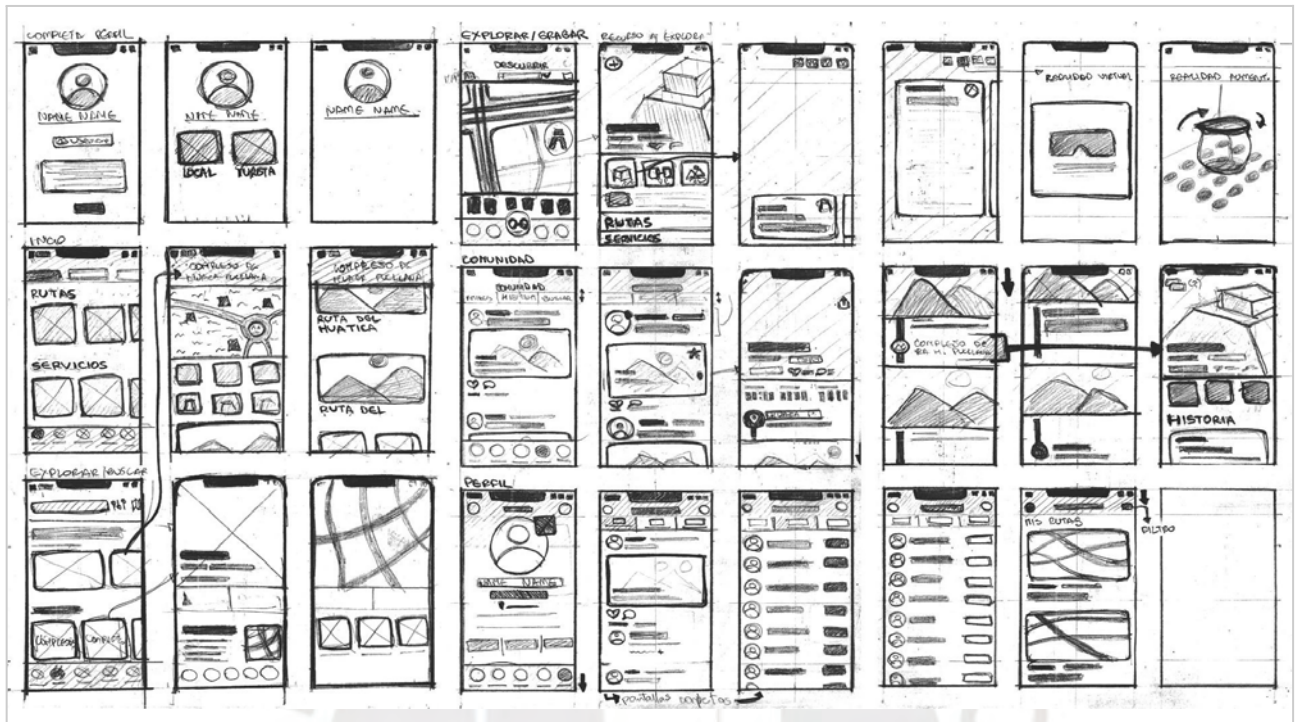


3.3.2. Diseño y Prototipado de la Aplicación Móvil

El objetivo de este estudio fue crear un prototipo de alta fidelidad del entorno digital de la propuesta de diseño, materializando así el concepto y la tipología de la experiencia diseñada en la etapa de conceptualización. Se consideraron las molestias, necesidades y deseos de los participantes obtenidas en el Taller de Rutas Culturales y Recreativas ([Subsección 3.2.3](#)) para proyectar una aplicación móvil que facilite y respalde la experiencia deseada. En la primera fase, se maquetó la arquitectura de la información y los flujos de la aplicación móvil (ver Figura 3.9). En la segunda fase, se desarrolló la interfaz de usuario de baja fidelidad para identificar posibles mejoras en términos de usabilidad. En la tercera fase, se produjo un prototipo de alta fidelidad de la aplicación móvil en el programa Figma, utilizando animaciones entre pantallas y considerando aspectos técnicos-funcionales, estéticos-emocionales y socio- naturales. El rol del investigador de diseñador de experiencia e interfaz digital (UX/UI designer).

Figura 3.9.

Maquetación de la aplicación móvil LimaHuaca



Nota. En este diagrama, conocido como *wireframe* en el diseño de productos digitales, se plantea a mano alzada tanto la experiencia de usuario como la interfaz de la aplicación móvil.

3.3.3. Presentación a Expertas y Expertos

A través de presentaciones a representantes de la academia, el gobierno y la sociedad civil, el objetivo de este estudio fue obtener críticas y reflexiones sobre la deseabilidad, factibilidad y viabilidad de LimaHuaca. Se invitó mediante correo electrónico a expertas y expertos en diferentes ámbitos sociourbanos; algunos fueron recuperados de la Tabla 3. Se elaboró la Tabla 5 para detallar cargo e institución y establecer los objetivos de la presentación en relación con los objetivos específicos del proyecto (ver Tabla 1). El estudio se dividió en tres partes consecutivas. En la primera, se profundizó en aspectos técnicos con un arqueólogo, una diseñadora gráfica y dos diseñadores industriales con el fin de validar la deseabilidad y factibilidad de la propuesta de diseño. En la segunda, con los ajustes correspondientes, se evaluó la viabilidad de la propuesta de diseño con dos funcionarias y dos funcionarios municipales. En la tercera, se revisó el proyecto de

manera integral con una directora de un museo de sitio arqueológico y con una directora de una organización civil que aborda temas urbanos.

Tabla 5.

Expertas y expertos participantes en la validación de LimaHuaca

EXPERTOS	ORGANIZACIÓN	OBJETIVOS DE LA PRESENTACIÓN	INTERÉS
Julio Sánchez García Arqueólogo del Campus de la Oficina de Obras y Proyectos.	Academia/ Dirección de Infraestructura PUCP	- Validación de concepto y tipología. - Evaluación de la infraestructura desde experiencia de gestión de proyectos culturales e infraestructurales.	OTF2 / OSN2 Viabilidad de Lima Huaca
Sandra Tineo Sanguinetti Diseñadora gráfica, comunicadora, y profesora de Señalética.	Academia/ Departamento Académico de Arte y Diseño PUCP	- Validación de la identidad visual desde experiencia en diseño y gestión de marcas. - Evaluación del programa señalético con base en actividad docente y profesional.	OOE1 / OOE2 Deseabilidad de LimaHuaca
Ricardo Geldres Piumatti Diseñador industrial y Profesor Principal de Diseño Industrial	Academia/ Departamento Académico de Arte y Diseño PUCP	Validación del Sistema Señalético desde experiencia profesional de diseño e implementación de sistemas de señalización.	OTF1 / OOE1 Factibilidad del Sistema Señalético
Jorge Li de Paz Diseñador industrial y Profesor Principal de Diseño Industrial	Academia/ Departamento Académico de Arte y Diseño PUCP	Validación de Plataforma Móvil desde experiencia académica y profesional de diseño de productos y experiencias digitales.	OTF1 / OOE1 Factibilidad de la Plataforma Digital
María Belén Gómez de la Torre Exdirectora de la Dirección General de Patrimonio Arqueológico Inmueble	Dirección Cultural/ MINCUL	- Validación de concepto y tipología. - Deseabilidad y viabilidad de implementación del proyecto.	OOE2 / OSN2 Deseabilidad y Viabilidad Gubernamental
Juan Manuel Parra Coordinador de Lineamientos de Proyectos y responsable de la Unidad Ejecutora (UEI)	Gobierno Metropolitano/ PROLIMA - MML	- Validación de concepto y tipología. - Factibilidad y viabilidad integral. - Evaluación de infraestructura socio-técnica.	OTF1 / OSN1 Factibilidad y Viabilidad Metropolitana
Carlos Enrique Peña Orellana Subgerente de Movilidad Urbana y Seguridad Vial.	Gobierno Local/ Municipalidad de Miraflores	- Validación de concepto y tipología. - Factibilidad y viabilidad de implementación en el polígono delimitado.	OTF1 / OSN1 Factibilidad y Viabilidad Distrital
Hebé Aisha Olivencia Velarde Gerente de Educación, Cultura y Turismo.	Gobierno Local/ Municipalidad de San Isidro	- Validación de concepto y tipología. - Factibilidad y viabilidad de implementación en el polígono delimitado.	OTF1 / OSN1 Factibilidad y Viabilidad Distrital
Micaela Alvarez Calmet Directora del Museo de Sitio Pucllana	Dirección Cultural/ Centro Ceremonial Pucllana	- Validación de concepto y tipología. - Percepción de valor del sistema.	OTF2 / OOE2 / OSN2 Deseabilidad Integral
Mariana Alegre Escorza Directora Ejecutiva y Especialista en Derechos Urbanos.	Sociedad Civil/ Sistema Urbano (Lima Cómo Vamos / Ocupa Tu Calle)	- Validación de concepto y tipología. - Factibilidad y viabilidad integral. - Evaluación de infraestructura socio-técnica.	OTF1 / EE1 / OSN1 Factibilidad y Viabilidad Socio-Urbana

Nota. En la tabla se presentan la experiencia y cargo de las expertas y expertos participantes del estudio, así como el objetivo e interés de cada entrevista, agrupándoles según etapa de presentación: academia (parte superior), gobierno (parte media) y otros sectores (parte inferior). El interés se relaciona directamente con los objetivos planteados para la presente investigación (Consultar [Tabla 1](#)).

Las entrevistas, de aproximadamente 40 minutos cada una, se realizaron sincrónicamente en Zoom durante el mes de octubre del 2021 y se estructuraron en tres fases. En la primera fase, se presentó la propuesta utilizando un *discurso persuasivo*⁹⁰ —complementando con las representaciones audiovisuales efectuadas en estudios anteriores— con el fin de obtener opiniones y comentarios concretos. En la segunda fase, se profundizó en aspectos específicos según la experiencia del/a entrevistado/a. En la tercera fase, se efectuó una reflexión final con una pregunta especulativa para identificar las fortalezas, oportunidades de mejora y limitaciones del proyecto, con el fin de trazar las limitaciones y el trabajo a futuro en el Capítulo 7. El rol del investigador fue de orador, moderador y observador, tomando notas en una bitácora y grabando las entrevistas previamente consensuadas. Al término de la entrevista, se agradeció a los participantes y se les invitó a mantener el contacto.

3.3.4. Taller de Validación: Reimaginando el Paisaje Sanisidrino y Miraflores

El objetivo de este estudio fue evaluar la propuesta de diseño con ciudadanos de a pie de manera experiencial a través de una simulación del uso del sistema urbano en el polígono delimitado. Como se indica en la Tabla 6, las tres fases del estudio (introducción, desarrollo y cierre) se plantearon adaptando el modelo conceptual de la Experiencia LimaHuaca (ver Figura 5.2). En la primera se dio la bienvenida a los participantes y se les presentó la propuesta de diseño, en la segunda se desarrollaron las tres primeras partes de la simulación destinadas a la exploración urbana, y en la tercera se concluyó con la cuarta fase llevada hacia la reflexión sobre LimaHuaca.

⁹⁰ Este discurso se elabora a partir de los cinco pasos de la Secuencia Motivada de Monroe (*Monroe's Motivated Sequence*). Se trata de un patrón organizativo utilizado para elaborar discursos persuasivos; el cual fue publicado originalmente por Alan H. Monroe en 1935. (Parviz, 2020, p. 1)

Tabla 6.

Estructura del taller de validación: Reimaginando el paisaje sanisidrino y miraflorentino

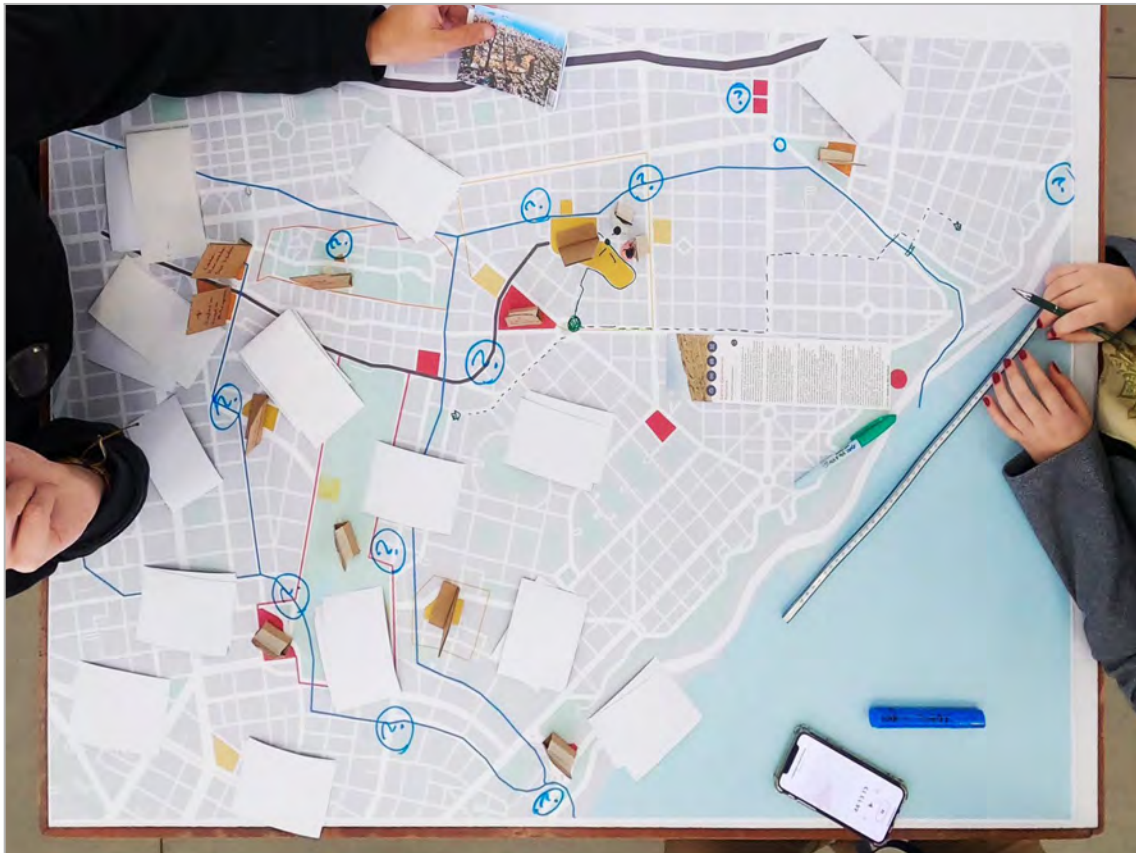
FASES	DESCRIPCIÓN	OBJETIVOS	RECURSOS	REGISTRO
INTRODUCCIÓN (10 min)	• Bienvenida e indicaciones generales • Presentación de LimaHuaca	Introducir el taller y presentar la propuesta.	• Proyección de presentación	
DESARROLLO (60 min)	1ra parte: Reconocimiento (10 min) • Planteamiento de la exploración 2da parte: Reinterpretación (40 min) • Exploración urbana lúdica por el polígono 3ra parte: Revaloración (10 min) • Elaboración de una crónica urbana	Simular la experiencia integral de LimaHuaca	• Mapa escalado como tablero de juego • Regla flexible • Cartillas informativas • Fotografías de hitos • Papelógrafos A0 o A1 • Mini-tótems de cartón • Piezas de juego	• Registro audiovisual del taller • Registro del tablero en vista cenital.
DESCANSO (10 min)	Recompensa por completar la ruta Entrega de premio (bocadillos)			
CIERRE (15 min)	4ta parte: Reformulación (15 min) • Exposición de la experiencia a través de la crónica elaborada • Reflexión sobre fortalezas y oportunidades de mejora	Obtener valoraciones generales y específicas	• Crónica urbana	• Registro audiovisual de la presentación

Nota. Se propició una dinámica de pensar en voz alta (*think aloud*) durante el desarrollo del estudio con el fin de evidenciar y captar expresiones de los participantes.

Para hacer el taller lúdico y significativo, la simulación fue proyectada como un juego de mesa, donde los participantes se convierten en exploradores urbanos moviendo sus piezas personajes por el plano del polígono que servía de tablero. Se asignó una cantidad de centímetros como la energía o el recurso disponible para moverse por el tablero, y se utilizó una regla flexible que servía como unidad de medida. La tarea fue descubrir al menos cuatro hitos en la zona con los centímetros que disponían, simulando así las condiciones que suelen presentarse en recorridos turísticos. Como se muestra en la Figura 3.10, en el tablero se ubicaron pequeños módulos señaléticos representando los hitos o destinos junto a una pila de fotografías del lugar, simulando la dimensión física, y una serie de cartillas de información y signos incógnitos como posibles puntos de interés, simulando la dimensión digital. Al terminar la ruta, los participantes reclamaron y consumieron su recompensa (galletas de quinua y jugo natural) en el tiempo de descanso. Finalmente, con las fotografías guardadas y recuerdos de cada lugar explorado, se procedió a hacer una crónica urbana reflexionando sobre su experiencia.

Figura 3.10.

Tablero de juego del taller de validación Reimaginando el paisaje sanisidrino y miraflorentino



Nota. En el tablero se planteó la pauta de interpretar los carteles de cartón como módulos del programa señalético y los dibujos a mano alzada como la experiencia y la interfaz de la aplicación móvil.

El taller se llevó a cabo de manera presencial el sábado 10 de septiembre del 2022 a las 10 am en el salón Y-306 de la Facultad de Arte y Diseño en la PUCP. Participaron Sergio Alarcón y Lucía Beaumont, jóvenes de 27 años de edad y residentes de San Isidro y Miraflores respectivamente, quienes también participaron del primer taller participativo de inducción ([Sección 3.2.3](#)). El rol del investigador fue de moderador, orientador, observador y simulador de la interfaz utilizando material didáctico, registro audiovisual y una libreta de notas. El diseñador e investigador Virgilio Chiok colaboró voluntariamente con el soporte técnico y el registro audiovisual.

Capítulo 4

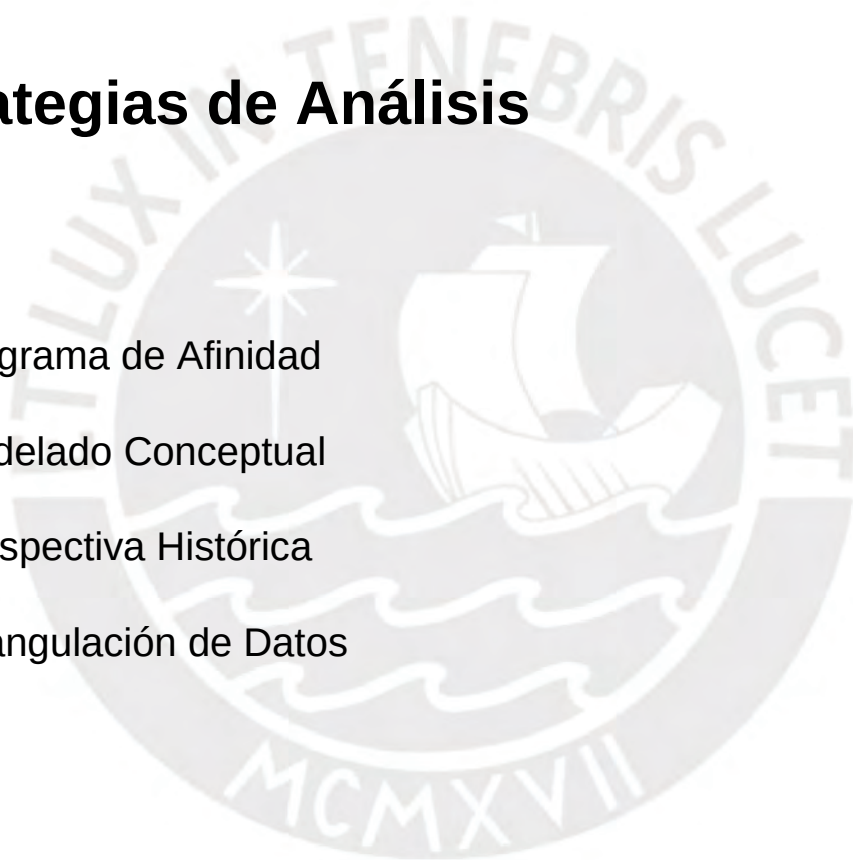
Estrategias de Análisis

4.1. Diagrama de Afinidad

4.2. Modelado Conceptual

4.3. Perspectiva Histórica

4.4. Triangulación de Datos



Capítulo 4. Estrategias de Análisis

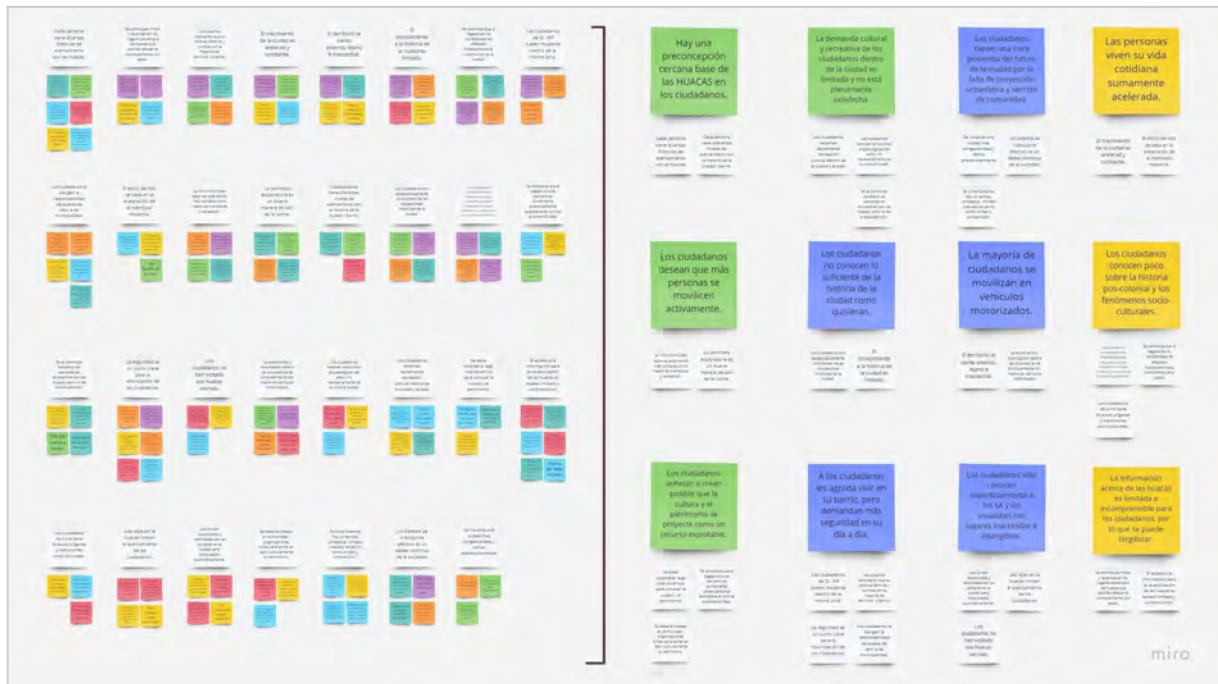
En este cuarto capítulo se detallan los criterios empleados para analizar los resultados de los estudios realizados en las etapas de investigación descritas en la Metodología ([Capítulo 3](#)). Estas estrategias de análisis se emplean porque permiten gestionar información compleja de manera visual. Por tanto, en esta sección se pone en evidencia la capacidad crítica-reflexiva que fundamentan las afirmaciones de la investigación y las decisiones de diseño descritas en Resultados y Discusión ([Capítulo 5](#)).

4.1. Diagrama de Afinidad

Esta estrategia permite organizar visualmente una gran cantidad de datos recopilados de estudios o lluvia de ideas (*brainstormings*), facilitando la creación de relaciones y generación de ideas claves (*insights*) que informen en pocas palabras, sintetizen la información e incentiven la acción. Primero, se desarrolló un diagrama de afinidad para analizar la investigación primaria, obtenida a partir de la *etnografía digital* y las *entrevistas en profundidad* en la etapa de inducción, con el fin de determinar los principales problemas y áreas de oportunidad. Luego, también se utilizó para resumir la información obtenida en el Taller de Rutas Culturales y Recreativas (ver Figura 4.1), y en complemento con un *mapa de valor*, se conceptualizó un conjunto de aspectos a tener en cuenta durante el diseño de la experiencia.

Figura 4.1.

Diagrama de afinidad de los hallazgos del Taller de Rutas Culturales y Recreativas



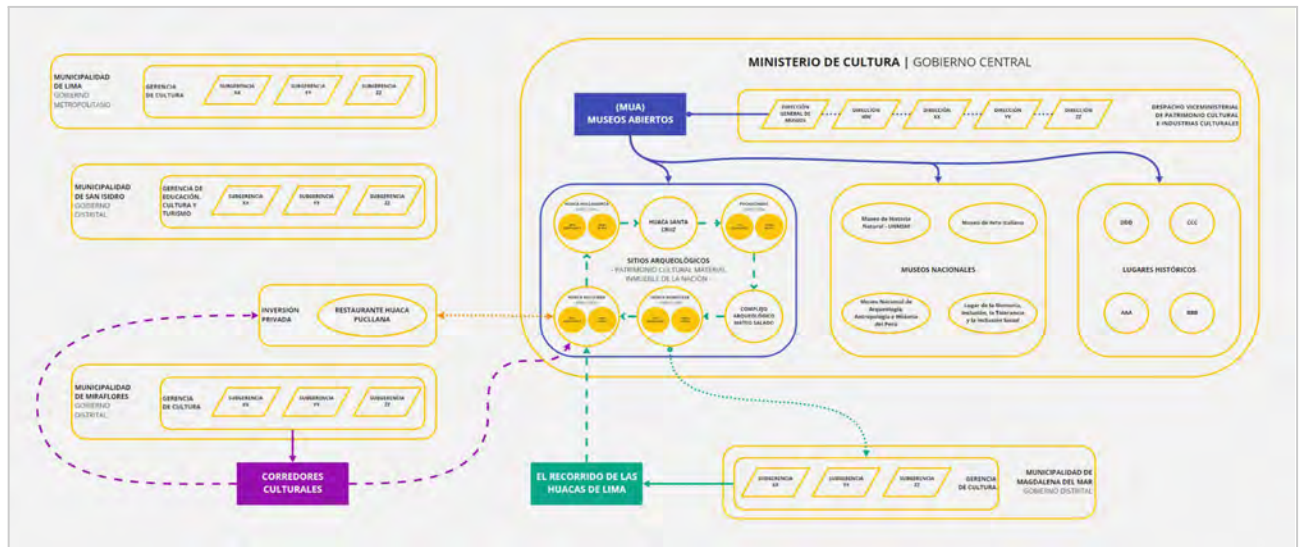
Nota. En la izquierda se muestra la agrupación de datos crudos en grupos según su afinidad, y en la derecha se evidencia la elaboración de *insights* que aportaron en la conceptualización de la experiencia.

4.2. Modelado Conceptual

Esta estrategia permite obtener diversas representaciones gráficas denominadas modelos conceptuales, que ayudan a analizar diferentes aspectos de una realidad e interpretar problemáticas de manera visual. A lo largo de las etapas de investigación se utilizaron diferentes abordajes al modelado, como modelos físicos, de secuencia y de flujos de trabajo, que permitieron comprender relaciones entre actores e instituciones, conceptos y proyectos. En la Figura 4.2 se muestra un modelo de flujos elaborado a partir de entrevistas inductivas realizadas a expertas y expertos, el cual proporciona una comprensión de la complejidad de las relaciones entre los actores involucrados en el caso de estudio.

Figura 4.2.

Modelo de flujos de relaciones interinstitucionales en torno a las huacas del polígono



Nota. En este modelo conceptual se visibilizan las relaciones entre el MINCUL, la MML, los municipios distritales y las direcciones culturales de Pucllana, Huallamarca y Santa Cruz.

4.3. Perspectiva Histórica

Considerando que el estudio del tiempo presente está intrínsecamente conectado al pasado y al futuro, resulta interesante y pertinente adoptar la *perspectiva foucaultiana* de los discursos como construcciones sociales de la realidad⁹¹. Esta perspectiva considera la historia como una herramienta fundamental para interpretar y comprender el presente, permitiendo un análisis crítico de las relaciones y eventos espacio-temporales presentes en los discursos obtenidos durante los estudios realizados. Por lo tanto, esta perspectiva histórica es relevante para examinar tanto la investigación primaria como secundaria, ya que revela lo implícito en las manifestaciones de los participantes y lo destacado en los escritos consultados.

⁹¹ La perspectiva foucaultiana se refiere al enfoque crítico del tiempo y la historia propuesto por Michel Foucault (1961/2015) desde su obra "Historia de la Locura en la Época Clásica" desarrollada tras leer el ensayo de Nietzsche titulado "Consideraciones intempestivas". Desde esta perspectiva, los discursos son construcciones sociales que moldean nuestra comprensión de la realidad. Se busca cuestionar los discursos dominantes y las estructuras de poder, y su influencia en nuestra comprensión del tiempo y la historia.

4.4. Triangulación de Datos

Buscando superar sesgos intrínsecos no intencionados, se empleó esta estrategia para contrastar y cuestionar los resultados de los diferentes estudios realizados. Esta técnica se aplicó en las etapas finales de cada fase de la metodología utilizada, con el fin de obtener una visión más aguda y completa. Los resultados obtenidos se proyectaron en modelos consolidados que respaldan la toma de decisiones de diseño que se presentan en el siguiente capítulo.



Capítulo 5

Resultados y Discusión

- 5.1. Lima como Paisaje Urbano Histórico
- 5.2. LimaHuaca: Concepto y Tipología
- 5.3. Infraestructura LimaHuaca
- 5.4. Servicio: SENIA LimaHuaca
- 5.5. Producto Físico: Programa Señalético LimaHuaca
- 5.6. Producto Digital: Aplicación Móvil LimaHuaca
- 5.7. Compilación de Resultados
- 5.8. Discusión

Capítulo 5. Resultados y Discusión

En este quinto capítulo se presentan los resultados de las etapas de *conceptualización*, *desarrollo* y *validación*, en la que se ideó, maduró y evaluó la propuesta de diseño. En la [Sección 5.1](#) se elabora una breve recapitulación de la investigación y conceptualización realizada en los primeros dos capítulos. En la [Sección 5.2](#) se desarrolla la propuesta de diseño a nivel conceptual y tipológico, mientras que en la [Sección 5.3](#) se profundiza en la infraestructura del sistema, y en la [Sección 5.4](#) se describe el servicio, la identidad visual y mapa ilustrado. En las secciones [5.5](#) y [5.6](#) se aborda el programa señalético y la aplicación móvil presentando las decisiones de diseño y considerando aspectos *técnicos-funcionales*, *estético-emocionales* y *socio-naturales*. Finalmente, en la [Sección 5.7](#) se compilan todos los resultados en función a los objetivos e indicadores, y se discuten a manera de revisión integral y reflexión crítica en la [Sección 5.8](#).

5.1. Invisibilización del Paisaje Urbano Histórico de Lima

A partir de la revisión de la literatura, así como de observaciones elaboradas y evidencias encontradas por el autor, se observa que la expansión urbana de Lima durante la época republicana omite arbitrariamente y pretende dominar el legado originario. Esta situación contribuye significativamente a los problemas sociourbanos actuales, incluyendo aquellos denominados como *desastres naturales*. Al desconocer, o ignorar, la idiosincrasia del territorio, la materialidad cultural y el pensamiento simbiótico de las sociedades originarias en el territorio, se desaprovechan los milenios de conocimiento ancestral sobre el paisaje limeño que van más allá de la visión moderna de paisaje natural y paisaje cultural que separa lo objetivo de lo subjetivo (Crousse, 2021). Sin embargo, el problema no radica únicamente en la falta de conocimiento, sino en la implementación de prácticas y políticas que reflejan esta forma de pensar o relacionarse con el paisaje. Esta falta de conocimiento puede ser deliberada, respondiendo a un deseo de dominar y ordenar el

entorno natural, aunque también puede ser el reflejo de un genuino desconocimiento heredado generacionalmente. No son las creencias en sí mismas las que causan los desastres, sino las decisiones y acciones basadas en estas creencias, y/o en la falta de conocimiento). Esto podría entenderse como una limitada *lectura del paisaje* por parte de la ciudadanía y el gobierno, concepto de Spirn (2021) que se explicará más adelante.

Bajo este pensamiento occidental clásico normalizado en la sociedad, se pasa por alto las consecuencias ambientales y humanas de los *fenómenos naturales* que ocurren de forma periódica o estacional. Si bien no podemos evitar por completo todas estas consecuencias, es importante destacar que se debe tomar medidas para mitigar su impacto y mejorar nuestra respuesta ante los desastres. En el Perú siempre tendremos sismos, algunos más intensos que liberan más energía, pero nuestra preparación y respuesta pueden marcar la diferencia y reducir el impacto negativo. En tanto, es fundamental actuar de manera coherente con el paisaje y considerar estos fenómenos también como problemas sociourbanos, reconociendo la interrelación con el paisaje.

Como consecuencias de una mala relación con el paisaje, vemos lo que ocurrió durante el fenómeno El Niño Costero del año 2017, que trajo consigo inundaciones y desbordes de los ríos Rímac y Huaycoloro, que afectaron gravemente las viviendas asentadas en sus orillas; mientras que la constante destrucción antrópica de ecosistemas sensibles como lomas y humedales ocasionan una reducción significativa de los servicios ecosistémicos brindados a la metrópoli socioambientalmente congestionada⁹². Asimismo, la intervención urbana en la bahía de Lima y Callao, implementada desarticuladamente desde 1960 hasta la actualidad, plantea un grave dilema urbanístico entre la creación de un parque metropolitano y una vía vehicular de evitamiento (Castillo-García, 2020). Esta situación ha llevado imprudentemente la construcción de una autopista de alta velocidad en una zona propensa a

⁹² Para conocer más sobre la problemática de las lomas y los humedales en Lima se invita a consultar el estudio "Crecimiento urbano, cambio climático y ecosistemas frágiles: el caso de las lomas de Villa María del Triunfo en Lima Sur" de García Q. et al. (2014), y la tesis de posgrado "Caos hídrico: el acceso al agua en el humedal "Los Pantanos de Villa" en Chorrillos, (Lima)" de Cogorno Ventura (2019).

desprendimientos de rocas que, al ser impactadas por el mar, deberían convertirse en arena para las playas limeñas y chalcas. Esto pone en peligro el potencial recreativo, cultural y social de la Costa Verde, que busca satisfacer las necesidades y aspiraciones de los más de 11 millones de habitantes de Lima y Callao.

Por lo tanto, se plantea como problemática que Lima atraviesa una crisis identitaria y urbanística al no comprender la idiosincrasia de su paisaje originario e ignorar su legado, a pesar de que su traza urbana originaria aún la mantiene morfológica, conceptual y naturalmente.

Esta crisis identitaria y urbanística de Lima, causada por el pensamiento y la acción moderna-occidental-clásica introducida durante la colonia, ha producido consecuencias irreparables a lo largo de nuestra historia contemporánea. Como se reflexiona en estudios realizados sobre la base de revisiones literarias, documentales e historiográficas, desde la colonia hasta la república se ha modelado un discurso urbano oficial vinculado a la cultura criolla y sus tradiciones occidentales, que se ha intentado escalar controversialmente a nivel nacional buscando priorizar lo hispano frente a lo andino⁹³. De esta manera, se minimiza o ignora la presencia e importancia de otras culturas y tradiciones que han influenciado el desarrollo local y nacional, como las sociedades originarias, los pueblos indígenas, y las comunidades de ascendencia africana y asiática (Cogorno y Ortiz de Zevallos, 2018; Scaletti, 2020; Alcalde, 2022). Este pensamiento y acción afecta negativamente la vida de las personas al perpetuar una narrativa sesgada de la historiografía limeña, y una cultura excluyente que limita la representación sociopolítica de otros grupos.

⁹³ En su libro "Lima fundida: épica y nación criolla en el Perú" publicado en el 2016, el poeta y crítico José Antonio Mazzotti analiza la formación de la "nación criolla" en el Perú colonial, destacando su relación con el discurso épico, la influencia de la Ilustración y la identidad criolla limeña en contraste con lo peninsular y lo incaico (Valdivia Álvarez, 2021). En su tesis para obtener el grado de magíster, el profesor e historiador Eddy Walter Romero Meza (2021) analiza los discursos históricos sobre la Conquista y sus protagonistas en los siglos XIX y XX en Perú, considerando los contextos socioculturales y las tendencias historiográficas de la época. Se examinan las narrativas históricas y las representaciones del conquistador Francisco Pizarro, así como las diferentes visiones sobre la identidad nacional peruana y la cultura inca. En su artículo "Lo criollo en el Perú republicano: breve aproximación a un término elusivo", el profesor e investigador Luis Gómez Acuña (2007) estudia la relación entre la identidad criolla y la migración en Lima durante el periodo republicano del Perú, analizando las reacciones, preocupaciones y temores de los limeños ante los cambios sociales y culturales provocados por la llegada de migrantes andinos.

De esta manera, a través de este discurso oficial criollo-hispanista, se interviene el paisaje urbano histórico y su legado originario con la tradicional puesta en valor de carácter arqueológico-museístico, desvinculándose así de la identidad urbana y sus dinámicas socioculturales. Consecuente, vivimos en un entorno urbano hostil e inseguro, que carece de suficientes espacios públicos y servicios accesibles, se suprimen hitos culturales y naturales en los actuales y futuros imaginarios urbanos, propiciando una serie de consecuencias evitables pero irreversibles.

Esta crisis se agudiza cuando se promulgan políticas públicas que no solo afectan gravemente el paisaje limeño, sino que erosionan la identidad cultural y el patrimonio urbano, pues impacta directamente en la cotidianidad y calidad de vida de la ciudadanía de a pie. Por ejemplo, la Ley N° 31056 que amplía los plazos de la titulación de terrenos ocupados por posesiones informales y dicta medidas para la titulación, fue aprobada por el Congreso de la República en septiembre del 2020. Esto sucedió a pesar de que diversas organizaciones advirtieron que podría beneficiar a traficantes de terrenos y afectar ecosistemas frágiles como las lomas costeras, ocasionado la erosión del suelo y posibles deslizamientos (SPDA, 2020)⁹⁴. Este tipo de leyes son criticadas debido a su limitado monitoreo e implementación, la permanente corrupción en los municipios, la influencia de intereses económicos contradictorios en la toma de decisiones, la falta de recursos y capacitación para hacer cumplir estas leyes, y la necesidad de un enfoque integral y sostenible para abordar los desafíos socioambientales en el país.

Por tanto, se identifica como problema específico que los sitios arqueológicos y ecosistemas frágiles no se comprenden y valoran como parte del paisaje limeño porque no se insertan en las prácticas sociourbanas cotidianas, evidenciando así un déficit de sensibilidad y valoración del legado originario por parte de la ciudadanía de a pie y el

⁹⁴ Similarmente, la Ley N° 30590 que promueve la recuperación, conservación y mantenimiento de las playas del litoral, posibilita la urbanización de áreas costeras protegidas y excluye la asistencia técnica de la OEFA y la fiscalización del MVCS para tareas que lo requieren (SPDA Actualidad Ambiental, 2021). Asimismo, la Ley N° 31313, ley de desarrollo urbano sostenible, evita abordar tangencialmente la crisis climática y proyecta ciudades compactas frente al crecimiento horizontal tan arraigado en la cultura, evadiendo considerar componentes de sostenibilidad de manera integral (Calderón Cockburn, 2022).

gobierno local. Esto conlleva una desvinculación identitaria y enajenación urbanística de la población limeña con su paisaje urbano histórico, impactando gravemente en la calidad de vida metropolitana. La presente investigación urge al llamado de una mirada socio-natural y amoderna del paisaje para evidenciar sus valores de manera imparcial⁹⁵.

5.2. LimaHuaca: Concepto y Tipología

Para idear el concepto y la tipología de la propuesta de diseño, se exploraron perspectivas sobre el patrimonio para que sirvan como inspiración a nivel discursivo y visual (ver Figura 5.1). También se buscaron enunciados para expresar la idea de Lima como paisaje urbano histórico, es decir, un entorno urbano de múltiples capas y valores que configuran su identidad y urbanismo. El término “huaca” se consideró interesante por su origen etimológico y sociocultural, su significado ancestral autóctono y su referencia contemporánea a lo sagrado. Además, se reconoció su vasto potencial para democratizar el acceso a espacios públicos de calidad a nivel metropolitano (Crousse, 2017b). Con la yuxtaposición de los conceptos “Lima” y “huaca” se configuró una nueva noción indivisible que sugiere la importancia del legado en la cotidianidad ciudadana. A través de “LimaHuaca” se intenta visibilizar los valores patrimoniales y ampliar la narrativa del paisaje limeño. Por tanto, LimaHuaca se utilizó para expresar acertadamente el concepto, nombrar la tipología de la propuesta de diseño, y titular la presente investigación.

⁹⁵ Es decir, se buscó mirar el paisaje limeño sin sesgos modernos, alejado de hispanofilia e hispanofobias, para desvelar todas las capas histórico-culturales. Consultar [Sección 1.1](#).

Figura 5.1.

Investigación visual para LimaHuaca



Nota. Este collage se realizó a manera de reflexión discursiva e inspiración visual con el fin de aportar en el proceso de concepción de LimaHuaca. Cada imagen representa el proyecto en su totalidad. [Notion](#)

Por el lado conceptual, siguiendo una aproximación contemporánea de *wayfinding* y un abordaje socio-natural y amoderno⁹⁶, se conceptualizó la Experiencia LimaHuaca como un proceso paulatino e iterativo de cuatro fases que guía a los ciudadanos hacia una reimaginación del paisaje limeño. Esta experiencia transformativa busca involucrar los sentidos y sumergir a las personas en el paisaje urbano histórico. Comienza con el *reconocimiento* de valores del entorno urbano, que fomenta la *reinterpretación* de la ciudad, que a su vez induce la *revaloración* del paisaje limeño, y finaliza con la *reformulación* de los discursos identitarios y urbanísticos vigentes (ver Figura 5.2). Este proceso se materializa como una “expedición urbana” relacionándose directamente con las dinámicas sociourbanas actuales (ver Sección 5.2). Es así como la expedición comienza con una *búsqueda interactiva* de lugares, rutas, servicios y artículos, que conlleva una *exploración cultural* por el paisaje urbano a través de la movilidad activa y el turismo cultural. Luego, se elabora una pieza audiovisual denominada *crónica urbana* con el propósito de *difundirla* y *discutirla* en medios digitales y análogos (ver Figura 5.3).

⁹⁶ Consultar [Subsección 2.1.4](#) y [Subsección 2.1.3](#).

Figura 5.2.

Modelo conceptual de la Experiencia LimaHuaca



Nota. El modelo se elaboró bajo la aproximación de Ham y Morales Miranda sobre la Interpretación del Patrimonio (Subsección 2.1.5) y los hallazgos de las Entrevistas a Profesionistas (Subsección 3.2.4).

Figura 5.3.

Modelo experiencial LimaHuaca: Expedición urbana

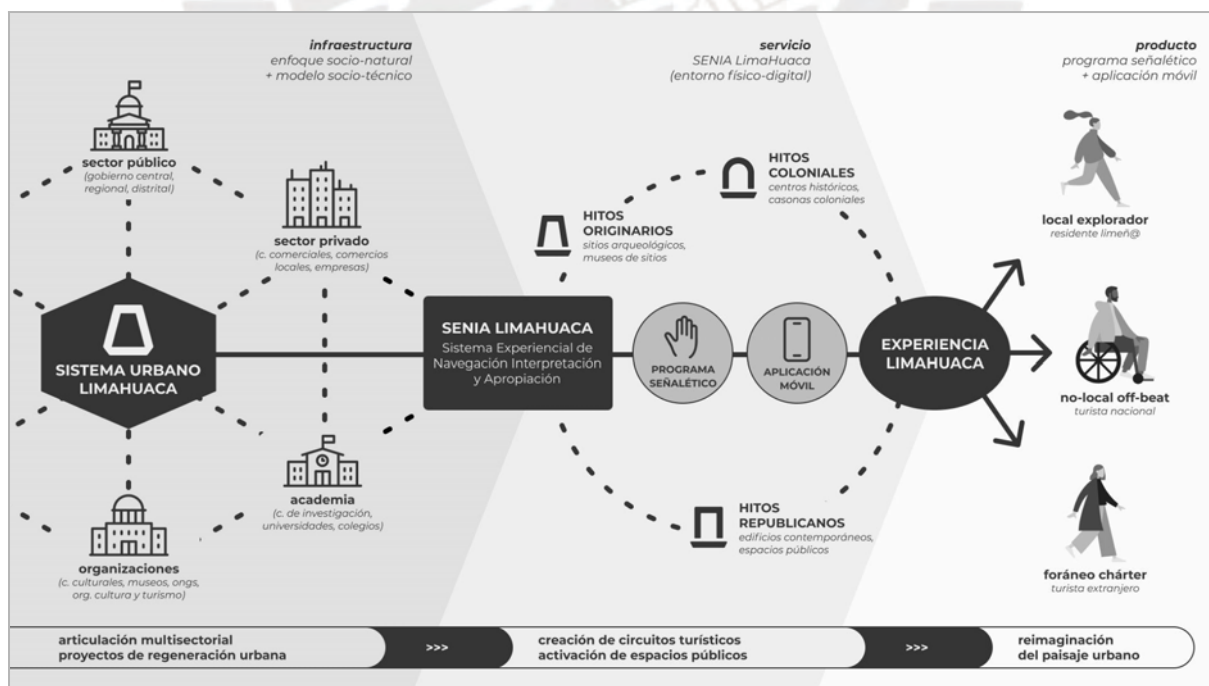


Nota. La experiencia se inspiró en la lógica de los videojuegos, la interfaz de aplicaciones de exploraciones y el uso de las redes sociales; buscando así corresponder a las dinámicas socio-urbanas actuales.

Por el lado tipológico, LimaHuaca se aterriza como un sistema urbano compuesto por infraestructura socio-técnica que vincula actores y actantes involucrados, así como por servicios y productos que respaldan y conducen la experiencia transformativa (ver Figura 5.4). En la dimensión infraestructural, se ha contemplado un enfoque socio-natural y una infraestructura socio-técnica que garanticen el funcionamiento efectivo del sistema (sección 5.3). En la dimensión de servicio, se ha proyectado un Sistema Experiencial de Navegación, Interpretación y Apropiación (SENIA) como el entorno físico-digital que asegura el desarrollo progresivo de la experiencia (sección 5.4). En la dimensión de producto, se ha desarrollado un programa señalético como producto físico y una aplicación móvil como producto digital del SENIA (secciones 5.5 y 5.6). Estas dimensiones configuran un sistema integral que busca inducir la reimaginación del paisaje limeño, involucrando a la ciudadanía de a pie y el gobierno local en la reformulación identitaria y urbanística de Lima.

Figura 5.4.

Modelado actor-red de LimaHuaca



Nota. Este modelado conceptual de tipo *workflow* permite ver las relaciones entre los actores —como instituciones y personas involucradas— y actantes —como hitos patrimoniales, elementos infraestructurales, servicios y productos del sistema— por medio de líneas conectoras y etiquetas descriptivas de procesos.

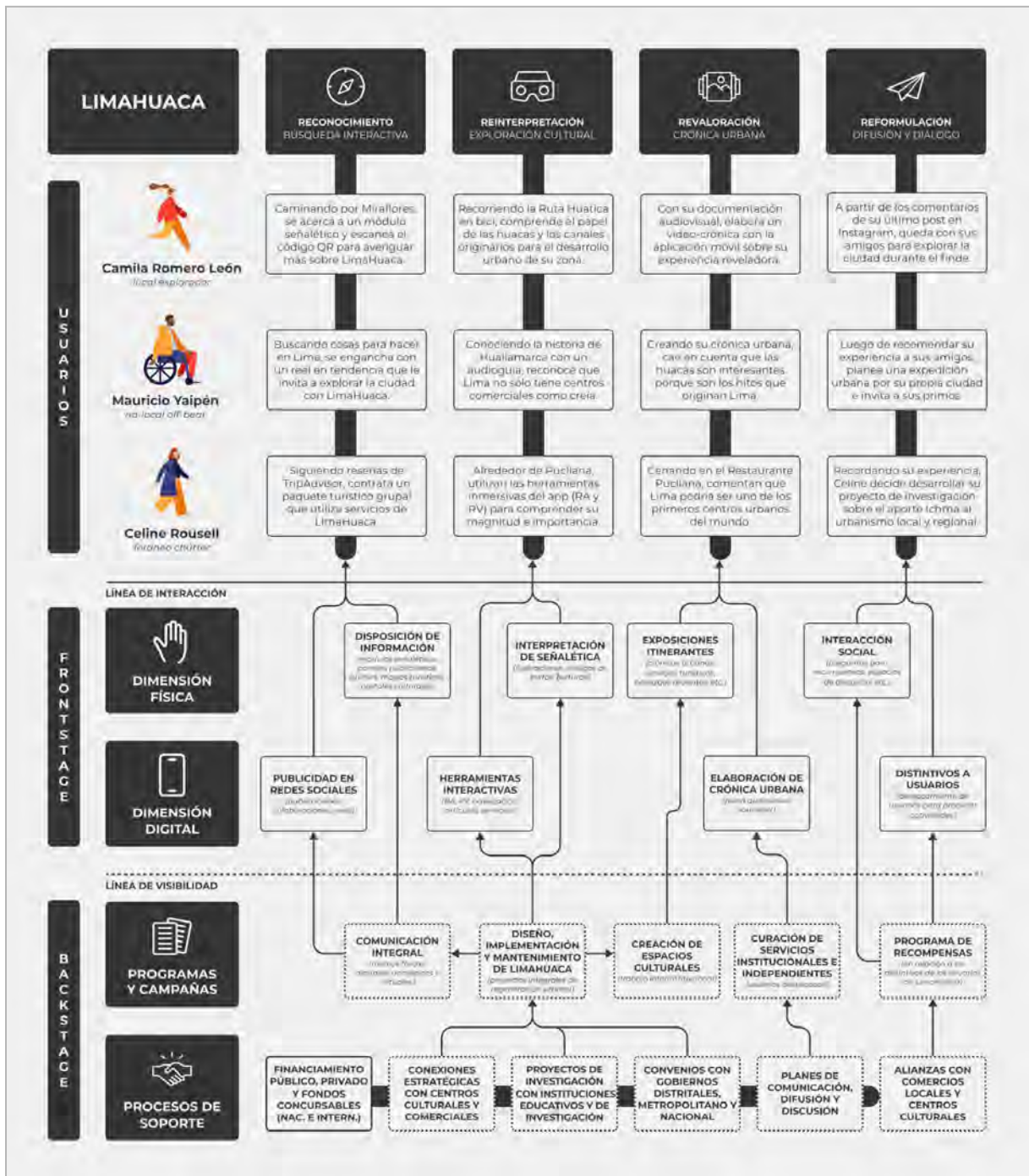
5.3. Infraestructura LimaHuaca

En esta dimensión infraestructural, se ha contemplado el enfoque socio-natural y la infraestructura socio-técnica que caracteriza y garantizan el funcionamiento efectivo del sistema urbano. Mientras el enfoque socio-natural alude la sensibilidad en la investigación y puesta en valor del legado con la que se identifica y evita sesgos modernos, la infraestructura socio-técnica refiere el modelo organizacional ideal para el trabajo y alcance de LimaHuaca. Como se presenta en la Figura 5.5, esta última involucra los procesos y protocolos de diseño, implementación y mantenimiento del entorno físico-digital en el que exploradores locales, visitantes nacionales y turistas extranjeros interactúan, así como las relaciones interinstitucionales esenciales para su sostenibilidad con el gobierno, la academia, centros culturales, empresas privadas y comercios locales.



Figura 5.5.

Infraestructura socio-técnica de LimaHuaca



Nota. En la parte superior se plantean potenciales escenarios según los arquetipos identificados: exploradores locales, visitantes nacionales o turistas extranjeros (ver Figura 3.7). En la parte media se exponen los elementos físicos y digitales que están en contacto directo con los usuarios. En la parte baja se visibilizan los protocolos y procesos que soportan el desarrollo efectivo de la parte media y consecuentemente de la parte alta, el sistema urbano en general.

5.4. Servicio: SENIA LimaHuaca

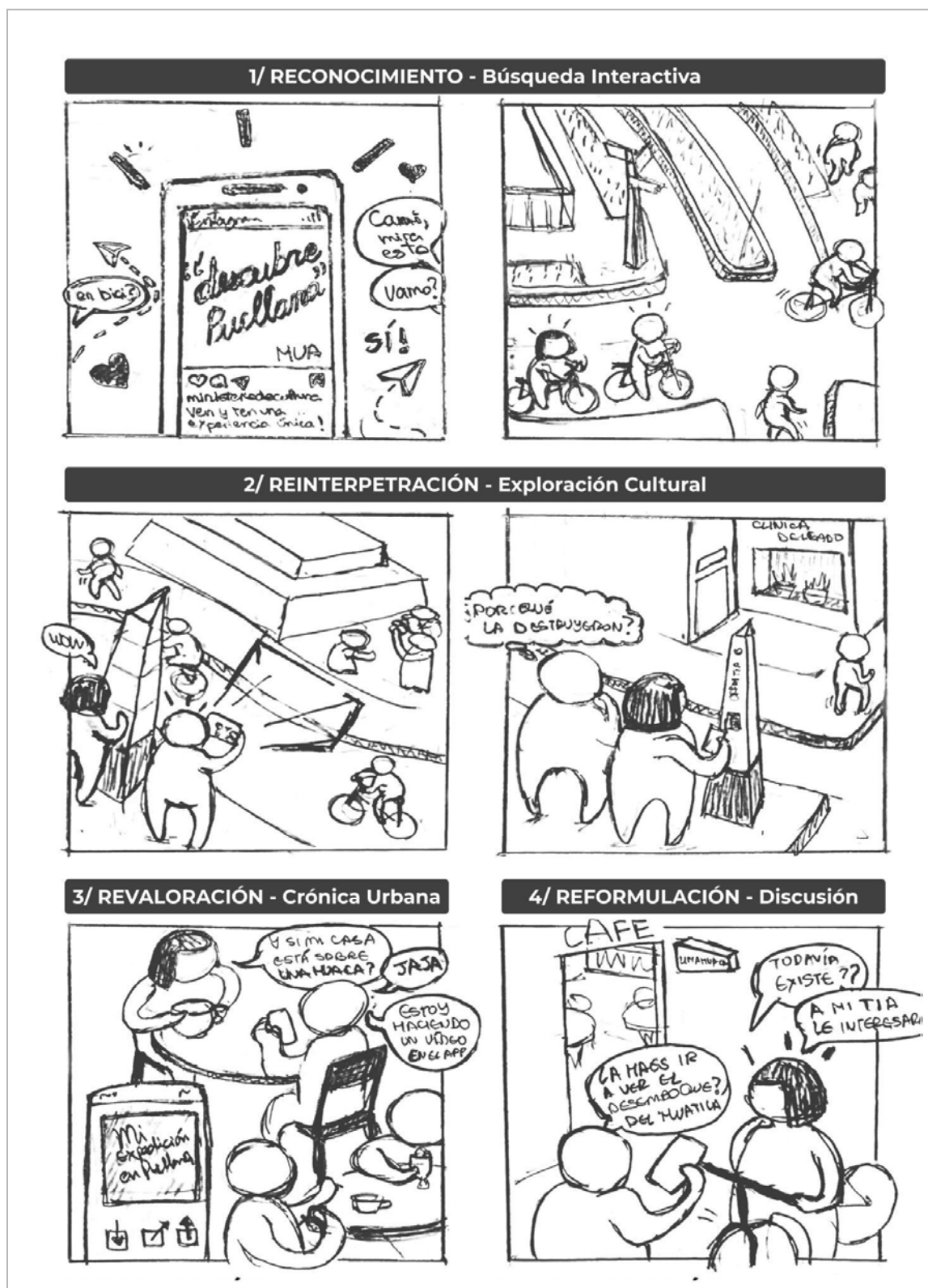
Siguiendo la tendencia experiencial multidisciplinaria emprendida por la *Society for Experiential Graphic Design*⁹⁷ (Calori y Vanden-Eynden, 2015) y correspondiendo al actual periodo renacentista de los *wayfinding systems* vinculado con la potencial complementación digital para propiciar experiencias más accesibles y sensitivas (Gibson, 2009; RSM, 2018d; Villalobos y Carzola, 2018), se proyectó un Sistema Experiencial de Navegación, Interpretación y Apropiación (SENIA)⁹⁸ como el entorno físico-digital con el que los usuarios interactúan en la experiencia transformativa diseñada. Como sistema experiencial, el SENIA LimaHuaca busca facilitar la navegación de las personas, propiciar la interpretación del espacio, y generar la apropiación del lugar. Sin embargo, al diseñarlo como el servicio del sistema, se ha integrado un programa señalético (producto físico) y una aplicación móvil (producto digital) interdependientes, para asegurar el desarrollo progresivo de la Experiencia LimaHuaca (ver Figura 5.6). El programa señalético, que se profundiza en la Sección 5.5, brinda conocimiento de valor en espacios públicos de manera atractiva para captar el interés de las personas y motivarlas a descubrir autónomamente el paisaje limeño. Por otro lado, la aplicación móvil, que se aborda en la Sección 5.6, sirve como administrador de la experiencia, proporciona contenido multimedia complementario, y brinda herramientas de accesibilidad. De esta manera, el servicio SENIA LimaHuaca cobra un rol activo para conducir una reimaginación del paisaje urbano histórico con el fin de reformular los discursos identitarios y urbanísticos vigentes de Lima y Callao (ver Figura 5.7).

⁹⁷ La *Society for Experiential Graphic Design* (SEGD) Asociación profesional sin ánimo de lucro con casi 50 años de actividad autodenominada como una “comunidad global y multidisciplinaria de profesionales que planifican, diseñan y construyen experiencias que conectan personas y lugares” (SEGD, 2022)

⁹⁸ Adaptación del término anglosajón *wayfinding system* al español considerando la actual tendencia de multidisciplinaria emprendida por la SEG (Calori y Vanden-Eynden, 2015) y el enfoque sociocultural de Symond et al. (2019). Consultar términos en el [Lexicón](#).

Figura 5.6.

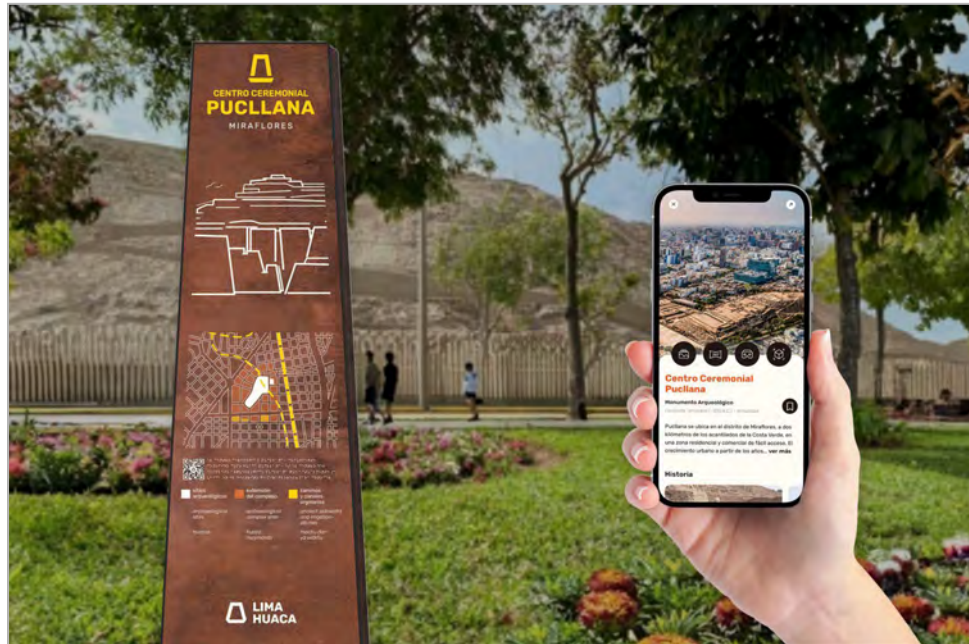
Guión experiencial motivado por el servicio SENIA LimaHuaca



Nota. Con este guión gráfico (storyboard) se busca ilustrar la Experiencia LimaHuaca motivada e impulsada por el servicio SENIA LimaHuaca a través de su programa señalético y aplicación móvil interdependientes.

Figura 5.7.

Panorámica del SENIA LimaHuaca



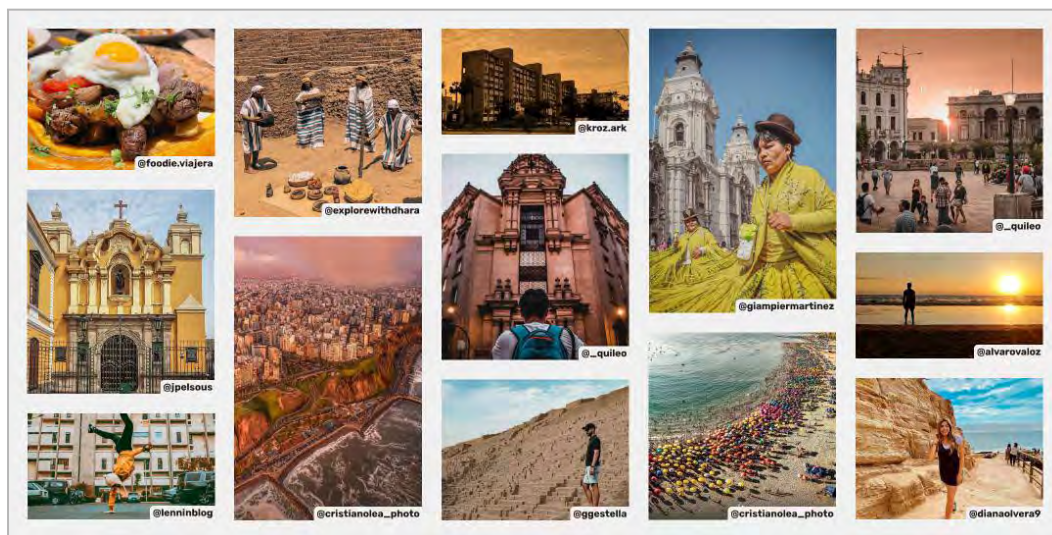
Nota. A la izquierda se observa un módulo señalético de interpretación H1 (hito mayor). A la derecha una pantalla de la aplicación móvil sobre el Centro Ceremonial Pucllana.

Con LimaHuaca se pretende desvelar los sesgos modernos, destacar la historiografía de Lima y potenciar perspectivas históricas, en lugar de emitir un discurso oficial unívoco. Se entrelazan las diferentes capas histórico-culturales de la metrópoli con el propósito de facilitar la comprensión de la complejidad del paisaje urbano y la transformación de la ciudad a lo largo del tiempo y el territorio. Es así como, teniendo en cuenta el déficit de sensibilidad y valoración ciudadana y gubernamental para reconocer el legado originario como parte fundamental del paisaje limeño (consultar Sección 1.2), se ha desarrollado un discurso que cuestiona los enfoques tradicionales de puesta en valor de carácter arqueológico-museístico, y que suelen tratar el patrimonio exclusivamente como piezas de admiración por su valor histórico o estético (consultar Sección 2.3). Para ello, se realizaron dos investigaciones visuales para idear y conceptualizar una identidad visual relevante y pertinente, que refleje la diversidad de la ciudad. En la primera, se exploraron dinámicas sociourbanas actuales en relación con la cosmopolitización

capitalina (ver Figura 5.8). En la segunda, se estudiaron identidades visuales de proyectos e instituciones culturales, tanto locales como extranjeras (ver Figura 5.9).

Figura 5.8.

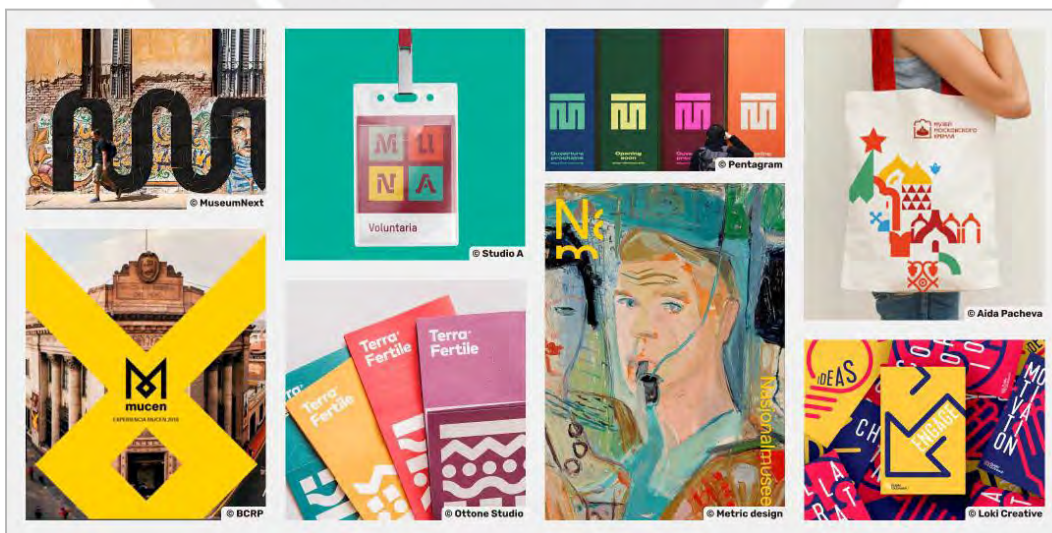
Moodboard de Lima



Nota. Este collage es una versión corta del tablero visual original elaborado como *guía de Instagram*, para el cual se han recolectado fotografías de diferentes usuarios de la red social mediante una búsqueda de etiquetas con el fin de representar la diversidad de Lima, entendida como producto de una serie de procesos histórico-culturales y tendencias globales asimiladas en la capital. [Instagram](#).

Figura 5.9.

Brandboard para LimaHuaca



Nota. Este collage es una versión corta del tablero visual original elaborado en Pinterest, para el cual se han recolectado imágenes de diferentes proyectos de identidad visual relacionados con temas culturales y urbanos. Por tanto, cada imagen representa el lenguaje visual de cada proyecto. [Pinterest](#).

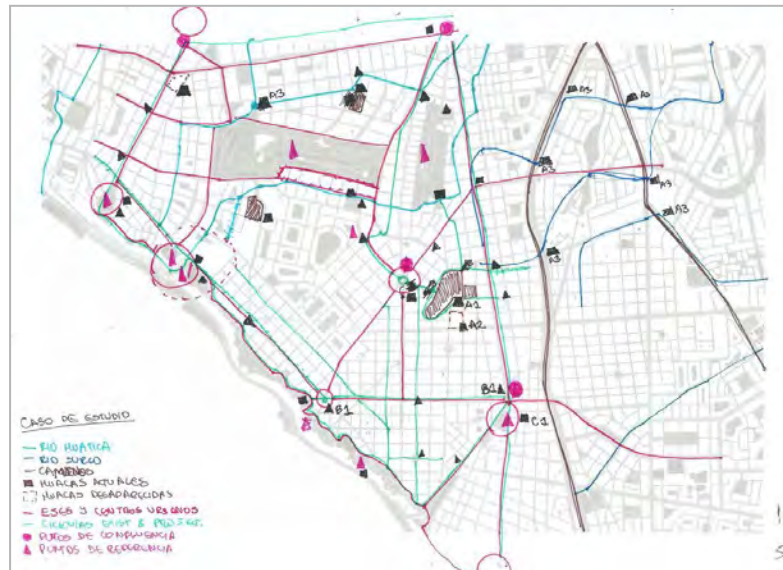
Es importante recordar que el SENIA LimaHuaca fue aterrizado en el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz por sus condiciones favorables. Los distritos de Miraflores y San Isidro cuentan con infraestructura urbana de alta calidad como calles pavimentadas, parques y jardines mantenidos adecuadamente, servicios urbanos accesibles y seguridad ciudadana permanente. Sus municipios cuentan con recursos financieros debido al elevado poder adquisitivo de su población, una agilidad administrativa para otorgar permisos, autorizaciones y asistencia técnica, así como un interés político histórico por el turismo y la cultura, expresado además por sus representantes que fueron entrevistados para esta investigación. Además, se destacan las mejoras implementadas por estos municipios en el entorno inmediato de sus destinos turísticos distritales para mejorar la caminabilidad, así como el trabajo continuo de las administraciones de Pucllana y Huallamarca para mejorar sus experiencias culturales.

Como se detalla en el [Anexo 2](#), el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz se estudió como paisaje urbano histórico comparando tres de sus capas: la capa originaria con sus huacas, caminos y canales; la capa colonial con sus haciendas y casonas fundacionales; y la capa republicana con su proyección urbanística contemporánea. Para esto, se utilizaron los mapas mentales producidos por los participantes del Taller de Rutas Culturales y Recreativas (Sección 3.2.3). A partir de esto, se generó un mapa que ilustra el análisis urbano-patrimonial del polígono identificando sus elementos —sendas, bordes, distritos, nodos e hitos⁹⁹— tanto originarios como coloniales y republicanos. Este mapa revela un paisaje más amplio del polígono, proporcionando una base sólida para aterrizar el discurso socio-natural y amoderno de LimaHuaca en la propuesta de diseño de manera transversal y material (Figura 5.10).

⁹⁹ Lynch (1960/2008) plantea que cada ciudadano/a tiene una imagen mental de la ciudad, la cual se compone por sendas, bordes, distritos, nodos e hitos. Consultar [Sección 2.1.3](#).

Figura 5.10.

Mapa de análisis urbano-patrimonial del polígono Pucllana-Huallamarca-SantaCruz



Nota. Este mapa es el resultado de la triangulación de los resultados del Taller de Rutas y el análisis urbano histórico del polígono, que se detalla en el [Anexo 2](#).

En este sentido, además de contar con tres monumentos con potencial para recordar el ancestral complejo arqueológico y la forma de vida de las sociedades originarias, la zona posee infraestructura urbana en condiciones adecuadas y voluntad municipal sensibilizada con el turismo cultural para trascender la puesta en valor tradicional arqueológico-museística (ver Figura 1.9). Como se planteó en la problematización ([Sección 1.2](#)), el polígono que abarca las huacas Pucllana, Huallamarca y Santa Cruz cuenta con las condiciones para conducir diferentes estudios y diseñar una propuesta de diseño sin mayor preocupación en aspectos sociourbanos que escapen del alcance de este proyecto. Por tanto, se delimita este polígono urbano como caso de estudio del presente proyecto por su potencial para implementarse como piloto y escalar a nivel metropolitano, además de servir como cimientos para futuras investigaciones y creaciones en las materias involucradas. Es importante incidir que la delimitación del polígono tiene un carácter práctico pero estratégico, ya que puede desencadenar la implementación efectiva del piloto gracias al respaldo del gobierno local o la empresa privada y se estima una expansión metropolitana en el mediano y largo plazo.

5.4.1. Del Discurso a la Identidad Visual LimaHuaca

Reconociendo el potencial del *branding* como herramienta de comunicación, se desarrolló una identidad LimaHuaca con la capacidad de transmitir el discurso socio-natural y amoderno de LimaHuaca de manera visual, verbal y sensorial. El lenguaje sensorial (*look and feel*) de la marca se edificó sobre las nociones de cotidianidad, dinamismo y entusiasmo, buscando evocar la diversidad de la ciudad capital y alejarse de lo arqueológico-museístico tradicionalmente asociado al patrimonio originario (ver Figura 5.11). Como se muestra en la Figura 5.12, la identidad visual de LimaHuaca, integrada por varios elementos, invita a recordar el legado originario casi olvidado y a entablar una conversación con el paisaje urbano contemporáneo. El isotipo evoca la noción semiótica de huaca, mientras que el imagotipo proyecta la idea de Lima como patrimonio. La paleta de colores referencia elementos urbanos y naturales de la ciudad, la tipografía *sans serif* transmite un aspecto contemporáneo y facilita la lectura, y la familia de pictogramas complementa la interpretación de manera amigable. Para lograr la articulación coherente de estos elementos, se destacan algunas especificaciones como el redondeado de los vértices externos de las formas para conversar con la tipografía elegida (ver Figura 5.13).

Figura 5.11.

Lenguaje Visual LimaHuaca



Nota. Para esta composición se han utilizado fotografías de diferentes autores. De izquierda a derecha: Evelyn Merino-Reyna, Jose Luis Matos, PLUSHOT y cnoriega.

Figura 5.12.

Identidad Visual LimaHuaca



Nota. Se muestra el sistema completo: imagotipo, colores, tipografía, pictogramas y texturas. La imagen utilizada en la parte superior ha sido adaptada de *Rímac* por Cristian Olea, 2019. [Behance](#).

Figura 5.13.

Especificaciones de la Identidad Visual LimaHuaca



Nota. El isotipo e imagotipo resultó del análisis de los pictogramas de “huaca” de la señalética limeña y la investigación visual realizada anteriormente. La fuente Rubik se eligió funcionalmente por su atemporalidad y legibilidad, y estéticamente por la coherencia visual de sus remates con el isotipo. La familia de pictogramas de corte geométrico y puntas redondeadas siguen los patrones para consolidar el lenguaje visual.

5.4.2. Del Discurso al Mapa LimaHuaca

El geógrafo social británico Danny Dorling (2017) considera la importancia de los mapas como herramientas para cambiar el mundo, ya que influyen en la forma de imaginar y la percepción de la realidad de quienes toman decisiones¹⁰⁰. Dorling también resalta la

¹⁰⁰ Es decir, si se cambia el mapa, se cambia la visión del mundo. Si se cambia la visión del mundo, se cambian los prejuicios de quienes pueden cambiar el mundo. Entonces, si se cambian sus prejuicios, también cambiarán el mundo de forma diferente a cómo habrían actuado en otras circunstancias. (Dorling, 2017)

peculiaridad de los mapas para reflejar el mundo en constante cambio, pues si estas imágenes se repiten y reproducen suficientes veces se convierten en nuevas versiones de la verdad, y la verdad es algo muy poderoso para crear¹⁰¹. Por lo tanto, es casi indiscutible el poder inmensurable de un mapa para comunicar y concretar nuevas miradas, así como para reimaginar y reformular el mundo.

Por ejemplo, la idea de que California era una isla se originó en una novela de caballería publicada en 1510 y fue extendida por exploradores, cartógrafos y escritores europeos hasta mediados del siglo XVIII (Stanford Libraries, s.f.). Aunque los primeros mapas la mostraban como una península, la creencia de su condición insular se mantuvo incluso hasta después de su corrección debido a la influencia de los escritos y mapas en la cartografía. De igual manera, durante la expansión urbana de Lima se proyectó urbanizar Miraflores como si Pucallana no existiese, tal como se muestra en el mapa del distrito al año 1933¹⁰². A través de estas proyecciones urbanas con grandes avenidas, frondosas alamedas y terrenos disponibles publicadas en revistas, se ilustra el llamado de la modernidad y se demarca la realidad deseada de Miraflores por parte del Estado Peruano y las empresas urbanizadoras de los años 50.

Desde una perspectiva socio-natural y amoderna, los mapas se presentan como herramientas poderosas para trazar e implementar una nueva visión de la ciudad. Siguiendo este propósito, el Mapa LimaHuaca busca representar hitos originarios, coloniales y republicanos de manera horizontal para evidenciar el paisaje urbano histórico completo. Es decir, en un esquema visual se posicionan monumentos ancestrales, casonas virreinales y edificios modernos en el mismo nivel de importancia, con el fin de destacar los valores patrimoniales del paisaje urbano histórico (ver Figura 5.14).

¹⁰¹ Con los mapas nos decimos colectivamente dónde y cómo vivimos, además de motivarnos a convertirnos en lo que nos decimos colectivamente que podemos ser. Por lo que, si un mapa, o las imágenes mentales que produce un mapa, se reproducen muchas veces, se creará una nueva verdad. (Dorling, 2017)

¹⁰² En la *Figura 1. Mapa del distrito de Miraflores del año 1933* del artículo de Valle Villanueva (2020) se indican los lotes vendidos hasta los años 1918 y 1921. Valle Villanueva recrea este mapa a partir del plano del Concejo Distrital de Miraflores de 1933 y la publicidad de la urbanización Surquillo en medios impresos.

Figura 5.14.

Mapa Ilustrado LimaHuaca



Nota. Este mapa es el resultado del aterrizaje de LimaHuaca al caso de estudio, el polígono Pucllana-Huallamarca-SantaCruz. Se identificaron sendas, bordes, distritos, nodos e hitos de carácter originario, colonial y republicano con el fin de comprender y representar los valores e historicidad del paisaje urbano.

5.5. Producto Físico: Programa Señalético LimaHuaca (LimaHuaca Wayfinding)

El programa señalético fue diseñado considerando las características esenciales de un sistema experiencial como facilitar la navegación, propiciar la interpretación y generar la apropiación del lugar, persiguiendo el objetivo de LimaHuaca de conducir una sensibilización sociocultural ciudadana y gubernamental sobre los valores del legado limeño. El programa señalético se alza sobre las nociones de atemporalidad y versatilidad con el propósito de dialogar con el paisaje limeño que alberga múltiples capas histórico-culturales, incluyendo lo contemporáneo que cambia rápidamente, aspectos que permitirán la efectividad del mismo. Sobre la base de los resultados del análisis del polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz (Figura 5.10), se proyectaron y dispusieron una serie de módulos señaléticos en los alrededores del Centro Ceremonial Pucllana para ejemplificar la articulación del programa señalético (ver Figura 5.15). A partir de esta proyección, se diseñó la secuencia conceptual del programa en general (ver Figura 5.16).

Figura 5.15.

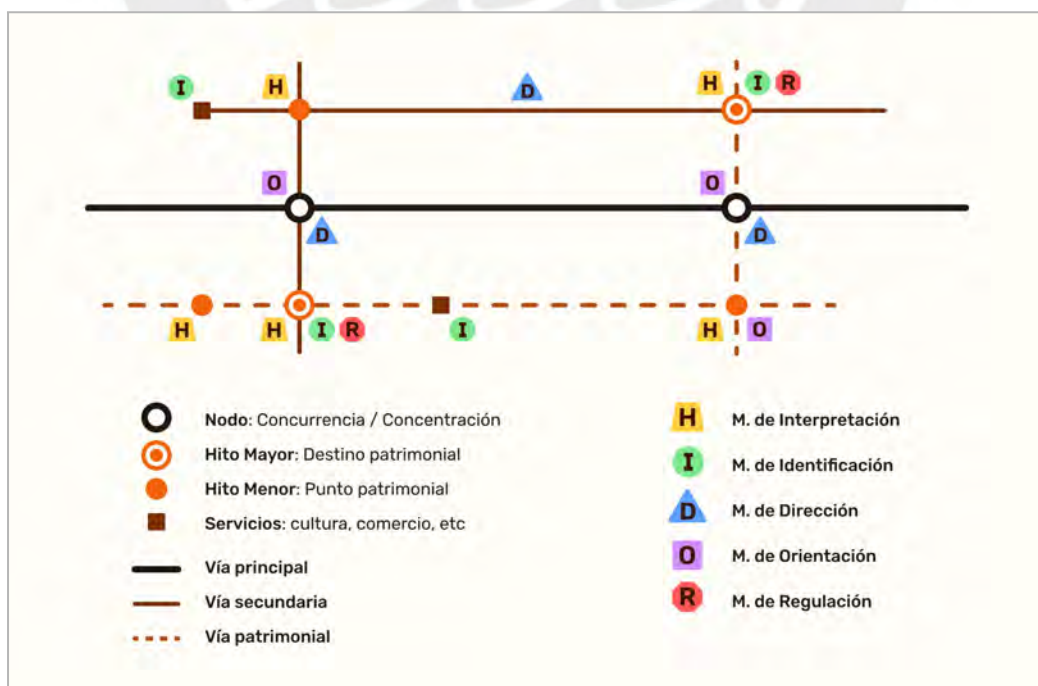
Panorámica del Programa Señalético LimaHuaca (LimaHuaca Wayfinding)



Nota. El conjunto de módulos señaléticos diseñados corresponde a una versión primaria del programa señalético desarrollado para el polígono Pucllana-Huallamarca-SantaCruz. Sin embargo, se deberá ampliar considerando una serie de estudios urbanos y de diseño apropiados para el entorno urbano específico.

Figura 5.16.

Mapa secuencial del programa señalético



En cuanto a materialidad, para los módulos señaléticos se utiliza principalmente el acero corten (acero autopatinable de baja aleación) bajo tratamiento de oxidación controlado. Este material ofrece una elevada resistencia en la intemperie, pues utiliza su óxido para protegerse de factores climáticos, y establece una relación paisajística con el entorno urbano, ya que su neutralidad evita altos contrastes visuales no deseados. Para la disposición de la información en los módulos, se aplica serigrafía vinílica sobre el acero para conseguir una fuerte adhesión. La base de cemento expuesta que sostiene la estructura metálica sirve también para evitar la posible corrosión del acero causada por la orina de canes en espacios públicos. Estos materiales fueron seleccionados por su prolongada durabilidad y bajo mantenimiento, lo que garantiza una vida útil de por lo menos dos décadas, justificando así la inversión. Cabe señalar que los módulos señaléticos tienen la posibilidad de integrar un sistema de retroiluminación para resaltar iconos o textos principales con el fin de mejorar su identificación y legibilidad a largas distancias por las noches, según requiera el polígono intervenido.

En cuanto a usabilidad y accesibilidad, la disposición de la información en los módulos señaléticos sigue los lineamientos de la identidad visual de LimaHuaca y obedece estándares ergonómicos para abordar la diversidad de los públicos que interactuarán el sistema urbano (ver Figura 5.17). Se establecen tres percentiles que corresponden al usuario promedio y dos usuarios extremos del público objetivo. Como usuario principal tenemos a un joven explorador local de 30 años de edad y 1.70 metros de estatura. En un extremo se encuentra una niña en su segunda infancia con 8 años de edad, 1.20 m de estatura y pérdida auditiva moderada, que está explorando su aprendizaje autónomo y el juego colaborativo con su cuidador. En el otro extremo se encuentra un adulto mayor de 70 años, con movilidad reducida, que habla quechua como lengua materna y tiene visión limitada. Además de hacer justicia considerando público más diverso en la oferta de cultura y turismo, se toma como una oportunidad para mejorar la Experiencia LimaHuaca para todos los públicos involucrados, abarcando

necesidades extremas y potenciando necesidades básicas, así como la nueva entrada accesible del Museo Nacional de Historia Natural de los EUA¹⁰³.

Figura 5.17.

Aspectos ergonómicos del programa señalético - módulo H1



Reconociendo la diversidad cultural y actividad turística en la capital, se ha tomado en cuenta una serie de consideraciones para el diseño de los módulos señaléticos. En los paneles de información, las descripciones textuales se disponen en los idiomas castellano, quechua e inglés, mientras las ilustraciones se priorizan ocupando el mayor espacio para transmitir mensajes de manera rápida y comprensible frente a públicos diversos. Además, se ha proyectado bajos relieves para los titulares, altos contrastes visuales entre gráficos, textos y fondos, y descripciones en braille en alto relieve. Con estas consideraciones se busca brindar diversas herramientas para impulsar

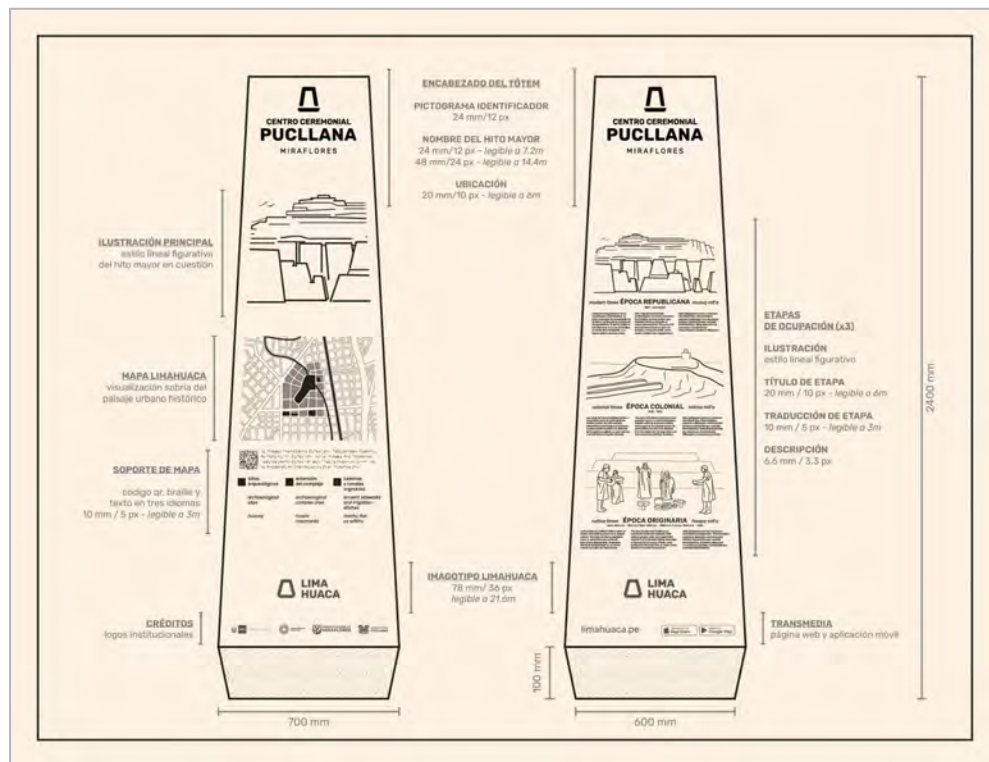
¹⁰³ En el 2021 se inauguró la nueva entrada al Museo Nacional de Historia Natural de los EUA, diseñada por la firma de arquitectura Quinn Evans. El diseño armoniza con la fachada histórica del Museo, superando los requisitos mínimos de accesibilidad para crear una experiencia digna y equitativa a través de un agradable ascenso para todos los visitantes, independientemente de su capacidad física. Se trata de dos pasarelas simétricas a ambos lados de la escalera monumental del Museo, que se eleva 4,5 metros por encima de la avenida. El paseo accesible está conectado a la escalera por ambos extremos, lo que significa que todos los visitantes comienzan y terminan su ascenso en el mismo lugar. Nuestro diseño equilibra el acceso, el contexto histórico y las normas del Smithsonian para atender mejor a los millones de visitantes anuales del Museo. Estas pasarelas inclinadas son un magnífico ejemplo a seguir por otros museos y edificios históricos del National Mall para ofrecer más accesibilidad al público estadounidense (Quinn Evans, 2021).

una interpretación del patrimonio autónoma y una mayor accesibilidad a personas con limitadas capacidades cognitivas, visuales y de lenguaje.

En el módulo A1, como se observa en la Figura 5.18 y en Anexo 3, el panel de información se divide en tres secciones en ambas caras. En el reverso, la sección superior contiene el pictograma identificador, la representación tipográfica, el nombre del distrito, y una ilustración figurativa lineal, del hito en cuestión para facilitar su reconocimiento desde largas distancias. La sección media corresponde al Mapa LimaHuaca, disponiendo una visualización sobria acompañada con su descripción en el sistema braille y en los idiomas castellano, quechua e inglés. Se incluye también un código QR que invita a utilizar recursos de accesibilidad en la aplicación móvil, como texto alternativo en audio o texto y su traducción a otros idiomas, y la oportunidad de acceder a contenido interactivo como videos explicativos y experiencias de RV y RA, y brindar retroalimentación sobre LimaHuaca. La sección inferior se dispone para los logos de las instituciones involucradas en la investigación, diseño e implementación de LimaHuaca en la zona. En el anverso, la sección superior es similar al reverso, mostrando el pictograma identificador, la representación tipográfica y el nombre del distrito del hito. En la sección media se detallan de manera textual e ilustrativa un resumen detonante de la ocupación del hito en cada época histórica en orden cronológico, con el fin de ampliar la narrativa oficial comúnmente sesgada. En la sección inferior se dispone un espacio para colocar la página web de LimaHuaca e invitar a bajar la aplicación en sus dispositivos digitales.

Figura 5.18.

Aspectos de usabilidad del programa señalético - módulo H1



Nota. Los aspectos de usabilidad se pueden profundizar consultando el Anexo 3.

De esta manera, el Programa Señalético LimaHuaca armoniza con la ciudad y resalta sus valores patrimoniales. Está diseñado para incorporarse al paisaje urbano histórico de Lima a través de texturas y matices sutiles, e integra aspectos ergonómicos y de usabilidad frente a diferentes discapacidades, asegurando la navegación, interpretación y apropiación de diversos usuarios (ver Figura 5.19). También ofrece una mayor resistencia al vandalismo mediante estructuras, articulaciones y fijaciones ocultas; y convive con las condiciones atmosféricas variables de Lima, como la intensa humedad en verano y el brillo solar en verano, sin afectar negativamente la experiencia urbana. Por tanto, el programa señalético es versátil, escalable y mejorable, permitiendo su adaptación pertinente para articular hitos urbanos de diferentes etapas histórico-culturales en la traza urbana contemporánea y asegurar el funcionamiento de la experiencia basándose en los datos obtenidos de la retroalimentación de usuarios y estudios propios, posicionando así como un sistema metropolitano.

Figura 5.19.

Módulo H1 situado en el paisaje patrimonial de Pucllana



Nota. En el collage se muestra el anverso del módulo H1 sobre la Pirámide Central de Pucllana para plasmar la integración del programa señalético con un hito urbano, en este caso un monumento arqueológico.

5.6. Producto Digital: Aplicación Móvil LimaHuaca (LimaHuaca App)

Siguiendo las características esenciales de un sistema experiencial para facilitar la navegación de las personas, propiciar la interpretación del espacio y generar la apropiación del lugar, así como el objetivo de LimaHuaca de conducir una sensibilización sociocultural ciudadana y gubernamental hacia los valores intrínsecos del legado urbano, se diseña una aplicación móvil como el medio de gestión y difusión de la Experiencia LimaHuaca. Integrando los lineamientos de la Identidad Visual LimaHuaca, la aplicación móvil se conceptualizó sobre las nociones de organización, interactividad y sociabilidad para ofrecer una experiencia inmersiva de exploración de la ciudad y fomentar la interacción entre personas y comunidades. Es así como la experiencia e interfaz digitales se han diseñado para sumergir al usuario en un proceso de reimaginación del paisaje urbano histórico y compartir sus expediciones urbanas con otros usuarios, convirtiéndose así una plataforma de red social de exploración urbana (ver Figura 5.20).

Figura 5.20.

Panorámica de la Aplicación Móvil (LimaHuaca App)



Como se muestra en la Tabla 7, LimaHuaca App ofrece tres niveles de inmersión: exposición, exploración y experimentación. En el nivel de exposición, se presenta una visualización general de tarjetas agrupadas en categorías. En el nivel de exploración, el usuario se sumerge en el contenido de cada tarjeta en pantalla completa. En el nivel de experimentación, se brinda una inmersión total a través de tecnologías emergentes como realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV) a pantalla completa y en *modo oscuro*¹⁰⁴. Asimismo, la aplicación móvil se divide en cinco secciones: inicio, descubrir, expedición, premios, y perfil. A medida que el usuario navega por la aplicación móvil, puede adentrarse en contenido más concreto e interactivo. Es importante señalar que la experiencia transformativa de reimaginación del paisaje limeño se lograría a través de diferentes exploraciones urbanas, es decir, una interacción prolongada en el entorno físico-digital del SENIA LimaHuaca. El usuario necesitará de tiempo para reflexionar sobre lo interpretado y compartir sus descubrimientos con amigos y familiares.

¹⁰⁴ El modo oscuro es una opción de visualización que mejora el confort visual, ahorra energía y brinda una apariencia estilizada en dispositivos y aplicaciones. Para este caso se utiliza para representar el mayor nivel de inmersión de la aplicación móvil en combinación de la visualización en pantalla completa (sin menú fijo).

Tabla 7.

Estructura de la experiencia de usuario de la aplicación móvil (UX Design)

SECCIONES DEL APP	1. EXPOSICIÓN Visualización general (pantalla con menú)	2. EXPLORACIÓN Sumersión detallada (pantalla completa sin menú)	3. EXPERIMENTACIÓN Inmersión total (pantalla completa en negativo)
INICIO	Visualización de tarjetas de crónicas urbanas recientes de otros usuarios.	Sumersión con el contenido visual y textual de cada crónica urbana.	Interacción social a través de "me gustas" y comentarios.
DESCUBRIR	Visualización de tarjetas de lugares y rutas agrupadas en categorías.	Sumersión con el contenido visual y textual de lugares y rutas.	Inmersión en lugares y rutas a través de RV y RA.
EXPEDICIÓN	Configuración del modo de exploración y de la ruta a explorar.	Expedición urbana en curso.	Creación de crónica urbana con herramientas audiovisuales.
PREMIOS	Visualización de tarjetas de retos temáticos y de medallas ganadas.	Sumersión con el contenido visual y textual de cada reto temático.	Inmersión en el contenido audiovisual de cada medalla.
PERFIL	Visualización de tarjetas de las crónicas urbanas completadas.	Sumersión con el contenido visual y textual de cada crónica urbana.	Interacción social a través de "me gustas" y comentarios.

Para garantizar la usabilidad inicial de LimaHuaca App, se tomaron las heurísticas de Nielsen (2020) como punto de partida para mantener los estándares actuales de los productos y servicios digitales más populares entre jóvenes limeños/as de 20 a 40 años. Se estudiaron aplicaciones de exploración de carácter deportivo como *Relive* y *AllTrails*, cultural como *Gran Museo Cálidda* y *Google Arts & Culture*, social como *Tripadvisor* e *Instagram*, y comercial como *Rappi*. Los hallazgos obtenidos fueron cruzados con el modelo conceptual de la Experiencia LimaHuaca para determinar las funcionalidades clave de LimaHuaca App. De esta manera, se proyectó la *navegación* a través de la oferta de actividades, la *exploración* inmersiva utilizando elementos visuales, la *creación de contenido* para compartir experiencias propias y la *interacción social* colaborativa entre usuarios y comunidades.

Como se muestra en la Figura 5.21, todas las secciones fueron diseñadas en torno a la *exploración* e *interacción*. En la sección *inicio* se encuentran las tarjetas de crónicas urbanas de usuarios seguidos y destacados, mientras que en la sección *descubrir* se navega por las actividades de exploración (lugares, rutas, servicios, artículos o eventos) (ver Figura 5.22). En la sección *premios* se visualizan los retos temáticos y

medallas ganadas, y en la sección *perfil* se muestran los datos básicos y las crónicas urbanas del usuario. En la sección *expedición*, los usuarios pueden explorar el paisaje urbano seleccionando un modo de exploración y eligiendo una ruta específica. Como resultado de la expedición, se crea una crónica urbana, que es un contenido audiovisual interactivo que se puede compartir tanto dentro como fuera de LimaHuaca App.

Figura 5.21.

Interfaz de usuario de la aplicación móvil (UI Design)

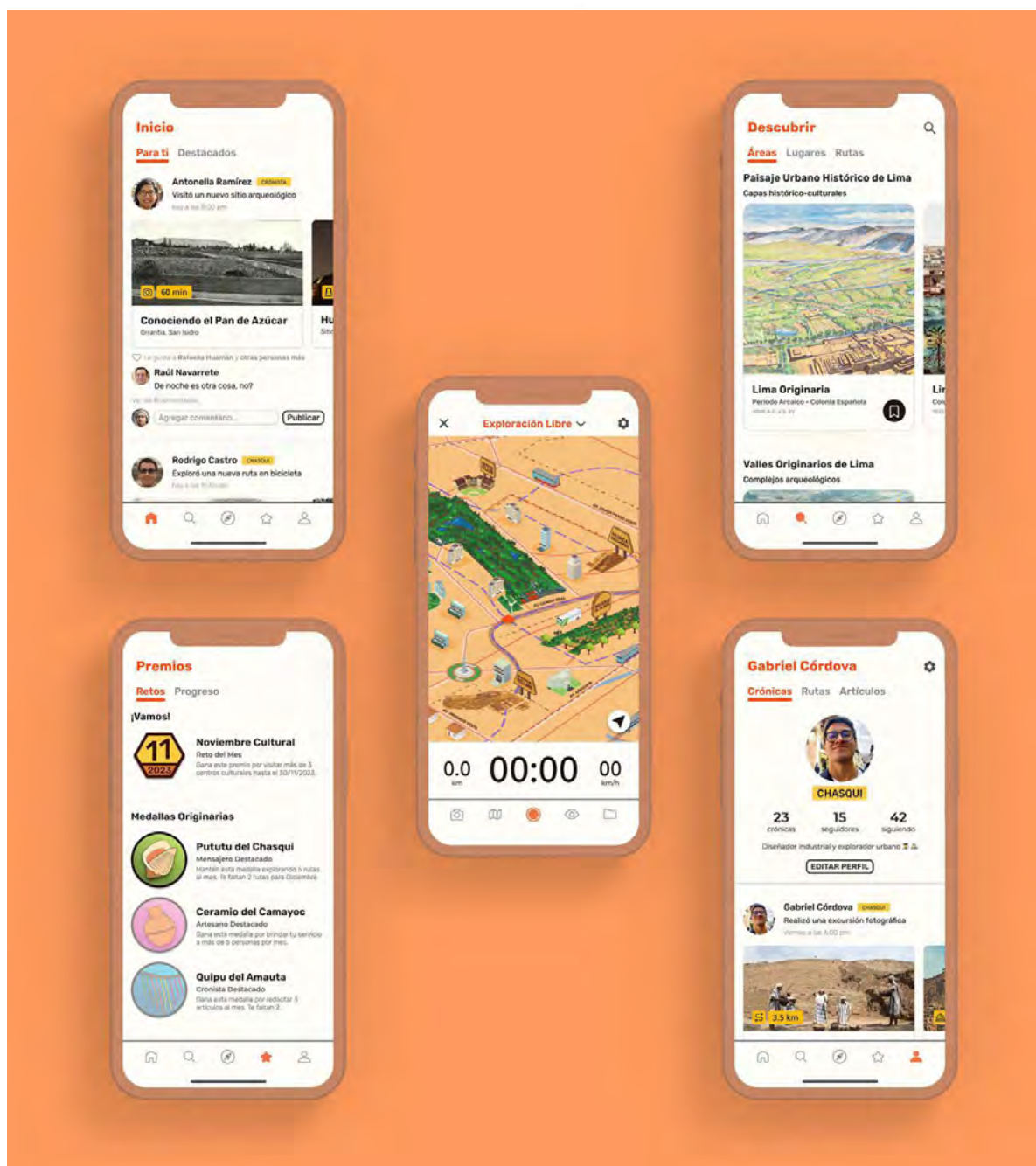
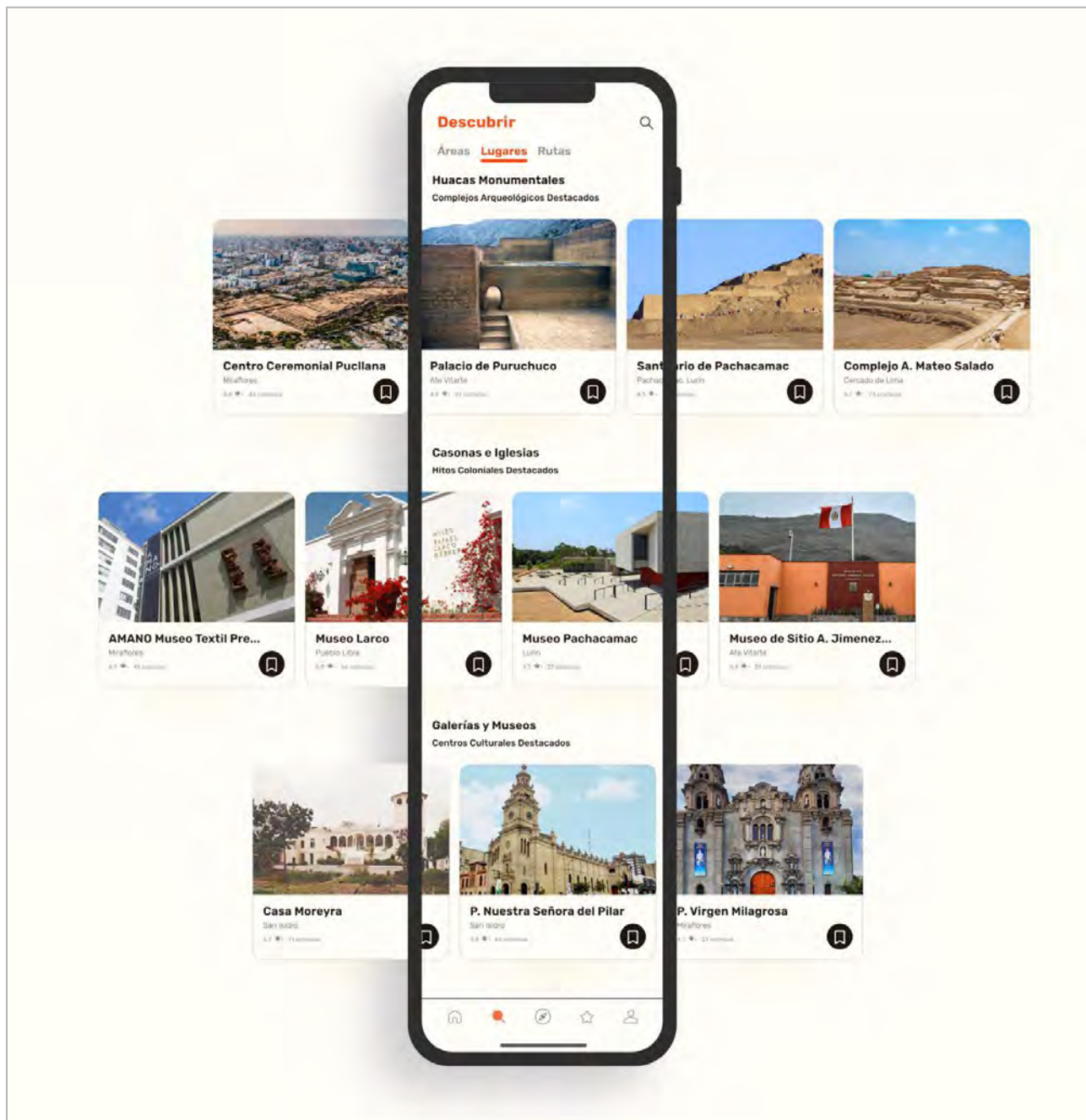


Figura 5.22.

Pantalla Descubrir con carruseles de lugares por explorar



En aspectos de accesibilidad, para la aplicación se ha considerado varias opciones para facilitar el acceso a personas con discapacidad y democratizar la Experiencia LimaHuaca a la mayor cantidad de personas. Por ejemplo, personas con discapacidades visuales podrían recibir la información a través de dictado por voz usando aplicaciones o modos de accesibilidad del móvil, realizar actividades de exploración con

audios descriptivos, y sumergirse en paisajes sonoros para sumergirse en la Experiencia LimaHuaca. Del mismo modo, personas con discapacidades auditivas podrían efectuar sus expediciones urbanas con la ayuda de visualizaciones orientativas o sensaciones hápticas en un teléfono móvil, reloj inteligente o unas gafas de RA. Además, este producto digital también puede ser una herramienta de conexión a distancia para aquellas personas que no pueden salir por dificultades de movilidad, que prefieran explorar diferentes lugares desde casa, que se encuentren en aislamiento social o que estén fuera de la ciudad.

Con todas las consideraciones anteriores, se ha proyectado una aplicación móvil funcional y atractiva para asegurar el desempeño del proceso iterativo y el cumplimiento del objetivo final de la Experiencia LimaHuaca (Figura 5.3). La experiencia e interfaz de usuario han sido diseñadas de manera coherente y atractiva, siguiendo los lineamientos de la Identidad Visual de LimaHuaca, que ha sido el aterrizaje estético-emocional del discurso socio-natural y amoderno, y comprendiendo las dinámicas sociourbanas contemporáneas, que es la triangulación de hallazgos de las aplicaciones más populares y los estudios conducidos. En tanto, la aplicación móvil se presenta como un organizador experiencial fácil de usar, agradable y estimulante a los sentidos, y que conduce paulatinamente al usuario a una reimaginación del paisaje urbano. En una siguiente etapa, será importante conducir una serie de estudios con el prototipo de alta fidelidad para obtener datos sobre su desempeño y retroalimentación de usuarios directos que identifiquen problemas o compartan mejoras.

5.7. Compilación de Resultados

En la Tabla 8 se muestran brevemente todos los resultados en relación con los objetivos e indicadores planteados para esta investigación. Esta compilación técnica y visual servirá para contrastar la discusión, elaborada en la siguiente sección.

Tabla 8.

Resultados según objetivos específicos e indicadores de impacto

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INDICADORES DE IMPACTO	RESULTADOS
Dimensión Técnico-Funcional		
OTF1 Demostrar que el sistema urbano LimaHuaca considera necesidades, aspiraciones y molestias del público objetivo y usuarios vulnerables; garantizando así el mayor disfrute o la mínima molestia en diversos grupos de la sociedad.	ITF1 El sistema urbano cumple estándares de ergonomía y usabilidad favorables para usuarios con discapacidad motriz, auditiva, visual o de lenguaje; e integra un soporte de retroalimentación para la mejora continua.	— Expertas y expertos entrevistados reconocen que el sistema urbano ha sido proyectado para la diversidad, integrando principios de accesibilidad, ergonomía y usabilidad, y contemplando un soporte de retroalimentación. — Se ha considerado diferentes percentiles (adultos mayores y niñas) y discapacidades (motriz, auditiva, visual o de lenguaje), disponiendo la información en tres idiomas, priorizando ilustraciones sobre texto, empleando braille, generando altos contrastes, y complementando con recursos digitales de accesibilidad.
OTF2 Demostrar que el sistema experiencial y entorno físico-digital de LimaHuaca corresponde a dinámicas sociourbanas, y que las expediciones urbanas facilitan la comprensión de la historia local; reconociendo y otorgando así valores del paisaje urbano histórico.	ITF2 El sistema experiencial es socialmente aceptado como parte del estilo de vida ciudadano y los usuarios otorgan múltiples valoraciones a las expediciones urbanas para comprender el paisaje limeño.	— Expertas y expertos representantes del gobierno local y la ciudadanía civil enfatizaron que el sistema experiencial presenta coherencia sistémica al proyectarse como un programa integral de gestión de patrimonio urbano, y viabilidad socioeconómica al vincularse con diferentes sectores y actores con implicancia urbana. — Los participantes del taller de validación mostraron familiaridad con la tecnología y lógica del sistema experiencial y recalcaron que explorar su contexto urbano de manera lúdica y físico-digital les parece divertido y necesario para aprender sobre la historia local.
Dimensión Estético Emocional		
OEE1 Demostrar que la identidad visual LimaHuaca se diferencia del enfoque tradicional arqueológico-museístico; generando así una sensación de aventura, pero dentro de los parámetros de institucionalidad que tienen los sistemas urbanos.	IEE1 La identidad visual logra una estética institucional sólida y un lenguaje enérgico, vivaz y cotidiano del paisaje limeño.	— Expertas y expertos resaltaron que el sistema urbano se posiciona como disruptivo, ambicioso e integral frente a los discursos de lugares socialmente oficializados como los museos, que suelen perpetuar el patrimonio como piezas de admiración, exhibiéndose en vitrinas y narrando desde una visión paternalista y estática de la historia. — Los participantes del taller de validación comentaron que el sistema urbano podría atraer a muchas personas porque se comunica de manera veraz, fresca y cotidiana, e invita a experimentar la ciudad y sus hitos para conectar socio-naturalmente con el paisaje urbano histórico.
OEE2 Demostrar que la experiencia transformativa LimaHuaca de reimaginación del paisaje limeño estimula múltiples emociones en el público objetivo; propiciando así un	IEE2 La experiencia transformativa incentiva la elaboración de perspectivas históricas	— Las expediciones urbanas involucran sentidos (como la vista, el tacto y el oído) y estimulan habilidades (como la orientación y la concentración) para explorar el paisaje según capacidades, condiciones y compromiso. — La mayoría de expertas y expertos concuerdan que LimaHuaca tiene potencial para propiciar experiencias significativas, ampliar la narrativa urbana y generar acción.

cuestionamiento del discurso, la identidad y el urbanismo de Lima.

en la ciudadanía de a pie y el gobierno local.

— Los participantes del taller de validación expusieron que solo la simulación de LimaHuaca ya les había cambiado un poco la mirada hacia la ciudad.

Dimensión Socio-Natural

OSN1

Demostrar que LimaHuaca genera círculos culturales, sociales y económicos a partir de la movilidad activa y el turismo urbano, despertando así el interés social y político en el legado originario.

ISN1

La propuesta integra actividades de movilidad activa y turismo urbano garantizando su replicabilidad y recomendación.

— La totalidad de expertas y expertos destacaron que el potencial de LimaHuaca para generar dinámicas culturales, sociales y económicas a través de la movilidad activa y el turismo cultural garantiza su lanzamiento, replicabilidad y escalamiento metropolitano. Entre estas dinámicas se encuentran recorridos guiados y exposiciones temáticas, celebraciones comunitarias y redes de contacto diversas, y la oferta de productos artesanales y servicios turísticos. — Los expertos de la academia compartieron estrategias para lograr una movilización sociopolítica mientras que los del gobierno y de la ciudadanía expresaron su intención de participación o colaboración directa en el piloto y adelante.

OSN2

Demostrar que LimaHuaca contribuye a la transformación de los sitios arqueológicos en centros democráticos y espacios de uso público para el bienestar socio-natural de la metrópoli.

ISN2

La propuesta asegura la participación comunitaria en todas las etapas del proyecto (diseño, desarrollo y activación), evaluando su desempeño para la mejora continua.

— Expertas y expertos comentaron que adaptando LimaHuaca según su entorno, la ciudad entera sería concebida como un gran espacio público que despierta emociones e impulsa una transformación sostenible. — Los participantes del taller enfatizaron que a partir de esta experiencia reconocieron el rol importante de los sitios arqueológicos para la ciudad. Por tanto, la propuesta puede contribuir a la reintegración sociourbana y puesta en valor de los sitios arqueológicos, y otros hitos urbanos de interés.

5.8. Discusión

La discusión consiste en el análisis y sustento de la validez de la propuesta de diseño, considerando los resultados obtenidos y las reflexiones críticas sobre estos (Hopkins Barriga et al., 2019). Para este ejercicio, el autor sale del rol argumentativo de tesista hacia uno más crítico de lector. En esta sección, se discute el sistema urbano y la experiencia transformativa LimaHuaca a nivel transversal, considerando las reflexiones del autor, de expertas y expertos entrevistados, y de participantes del taller de validación. En la [Subsección 5.8.1](#) se examina el abordaje y discurso de la propuesta de diseño, mientras que en la [Subsección 5.8.2](#) se evalúa su deseabilidad, factibilidad y viabilidad para plantear una proyección de implementación. Cabe señalar que esta reflexión crítica es importante porque establece las bases para elaborar las *conclusiones* en el Capítulo 6, así como para identificar las *limitaciones* y trazar un *trabajo a futuro* en el Capítulo 7.

5.8.1. Abordaje y Discurso

El antropólogo colombiano y teórico poscolonial Arturo Escobar (2017) propone “diseñar para el pluriverso” como alternativa al diseño moderno hegemónico, el cual ha sido construido desde un punto de vista eurocéntrico y ha moldeado el mundo que conocemos¹⁰⁵. Su propuesta invita a reconocer y valorar la existencia de múltiples culturas, conocimientos y formas de vida para diseñar, considerando la diversidad socio-natural, promoviendo la inclusión y la justicia social. Esto implica superar dicotomías occidentales como naturaleza y cultura, sujeto y objeto, así como trascender dualismos de género, raza, entre otros. Bajo esta mirada crítica del papel hegemónico del diseño y desarrollo —moderno occidental tradicional, se aprende de los aciertos y desaciertos de las experiencias del *norte global* —esencialmente los Estados Unidos de América y Europa, e integra conocimientos y perspectivas provenientes del Sur. De esta manera, reflexionando en términos decoloniales y de posdesarrollo, se permiten formas autónomas de diseño y se desarrollan propuestas de diseño para laconvivialidad¹⁰⁶.

La académica estadounidense y arquitecta paisajista Anne Whiston Spirn (2013) propone la “alfabetización del lenguaje del paisaje” para entender y transformar el mundo¹⁰⁷. La autora presenta el paisaje como forma de lenguaje por sus características que van desde lo pragmático y poético hasta lo retórico y polémico, y entre sus géneros se encuentran la devoción, memoria, juego, movimiento, encuentro, intercambio, poder,

¹⁰⁵ Escobar (2017) enfatiza que esta manera dominante de pensar y accionar del diseño corresponde al modelo de mundo heteropatriarcal-capitalista-moderno-colonial y ha sido impuesta desde la época de la ilustración y el colonialismo europeo. El antropólogo señala que esto ha resultado en una estandarización de productos y sistemas, perpetuando valores y prácticas occidentales que suelen suprimir, reprimir u obviar la diversidad de culturas, conocimientos y formas de vida que existen alrededor del mundo.

¹⁰⁶ La convivialidad de Escobar refiere la capacidad socio-natural de las personas y las comunidades para vivir en armonía con la naturaleza, y entre sí, en un entorno sostenible y equitativo. Esto implica un cambio en la forma en que concebimos y diseñamos nuestras relaciones sociales y económicas, para que estas sean más justas, democráticas y respetuosas con la naturaleza. Escobar propone el diseño de tecnologías, prácticas y formas de vida que fomenten la cooperación, la solidaridad y la reciprocidad entre las personas y las comunidades, en lugar de fomentar la competencia y el individualismo. Por tanto, la convivialidad se trata de diseñar para una vida en común, en la que se valore la diversidad y se promueva la equidad y la sostenibilidad en lugar del crecimiento económico y la explotación de los recursos naturales.

¹⁰⁷ Al presentar el paisaje como un lenguaje, Spirn (2013) lo resalta como un medio de comunicación y expresión que refleja la historia, los valores y las relaciones de poder de un lugar y su comunidad. Al igual que un lenguaje, tiene su gramática y vocabulario propios que transmiten significados y mensajes. La autora argumenta que al aprender el lenguaje del paisaje, las personas pueden comprender la historia y la cultura de un lugar, así como las dinámicas sociales y económicas que lo moldean.

producción, hogar y comunidad. “Saber leer y escribir en el paisaje es reconocer en un lugar tanto sus problemas como sus recursos, entender cómo surgieron, cómo se mantienen y cómo se relacionan” (p. 33). Esta capacidad es crucial para una proyección urbana inteligente porque implica transformar los problemas en oportunidades y los riesgos en recursos, e intervenir a una escala adecuada. La falta de comprensión y apreciación, o una lectura ausente e incorrecta, del paisaje por parte de quienes lo intervienen conduce una expresión desarticulada y fragmentada, generando diálogos confusos y consecuencias negativas, que van desde lo cómico hasta lo trágico. Este analfabetismo del paisaje tiene implicaciones en términos de salud y vitalidad, pero también puede ocultar oportunidades potenciales¹⁰⁸. En este sentido, se puede promover un cambio democrático o perpetuar las desigualdades sociales. Es así como Spirn promueve una comprensión profunda del paisaje como una forma de comunicación, fomentando la participación comunitaria y la expresión artística en su diseño.

En el contexto poscolonial y contemporáneo de una metrópoli latinoamericana como Lima donde se desarrolla LimaHuaca, es imprescindible estudiar el contexto sociocultural y cuestionar el enfoque tradicional del diseño, así como incentivar múltiples interpretaciones y narrativas más pertinentes del paisaje. En otras palabras, para abordar la discusión de una propuesta como LimaHuaca, que busca reimaginar el paisaje limeño, es necesario y relevante adoptar una postura crítica y localizada para diseñar para el pluriverso metropolitano y alfabetizar el lenguaje del paisaje patrimonial con el fin de intervenir con mayor sensibilidad socio-natural. Así pues, para enriquecer el debate, se integran las miradas de Escobar y Spirn como lentes analíticos adicionales y complementarios para discutir el abordaje y discurso de LimaHuaca, así como su materialización sistémica y experiencial.

¹⁰⁸ “Lecturas ausentes, falsas o parciales llevan a una expresión desarticulada: silencio paisajístico, diálogos enrevesados, dispersos, incoherentes, disfuncionales y fragmentados, tramas rotas. Las consecuencias son cómicas, estúpidas, nefastas, trágicas. Este analfabetismo puede ser peligroso, sus costes se miden en mala salud y pérdida de vida y vitalidad, y puede encubrir oportunidades ocultas” (Spirn, 2103, p. 21)

5.8.1.1. Abordaje de LimaHuaca

El abordaje socio-natural y amoderno de *problemáticas complejas*¹⁰⁹, como la crisis identitaria y urbanística de Lima identificada en esta investigación, resulta disruptivo por su naturaleza. Se basa en un marco teórico de diseño desarrollado desde el Perú que cuestiona el diseño moderno hegemónico y presta atención a los matices socioculturales de la ciudad. Desde una *perspectiva escobariana*¹¹⁰, este abordaje situado y contextual podría considerarse como una práctica de *localización del diseño* que considera particularidades históricas, culturales, sociales y políticas de un lugar, así como las necesidades y condiciones de sus habitantes y su entorno natural. En lugar de aplicar soluciones universales y estandarizadas bajo el paradigma moderno homogeneizante, se busca diseñar soluciones específicas y adaptadas a las realidades locales.

En el Perú, la concepción del diseño como disciplina, actividad o pensamiento es limitada y limitante por su alcance e impacto. En la última década, el diseño digital se ha posicionado local y regionalmente debido a la creciente tendencia del diseño de experiencias e interfaces de usuario. Sin embargo, esta práctica se ha concentrado en el desarrollo de aplicaciones móviles para grandes empresas privadas con fines comerciales de sectores como el financiero, retail y alimentario. En contraste, la mirada socio-natural y amoderna de J. Montalván y la escuela de Diseño Industrial PUCP (DIPUCP) se encuentra en una etapa temprana de desarrollo y este proyecto la incorpora construyendo un discurso que evoluciona en un sistema urbano y una experiencia transformativa. Es así como este abordaje socio-natural, amoderno y *localizado* —situado y contextualizado— desafía la estandarización en curso de la disciplina y le otorga un peso cultural notorio y un respaldo académico favorable a la propuesta de diseño.

¹⁰⁹ En la investigación de diseño, la noción *problemática compleja* refiere una situación que tiene múltiples factores, relaciones e interdependencias que la hacen difícil de comprender y abordar. Estos problemas son objetos de estudios que suelen involucrar múltiples perspectivas, que no tienen soluciones simples o unívocas, y que requiere un enfoque transdisciplinario y una metodología adecuada.

¹¹⁰ Arturo Escobar (2000) se enfoca en la ecología de saberes y la revalorización de los conocimientos ancestrales y cosmovisiones locales. Escobar critica del pensamiento moderno occidental, busca la inclusión y el diálogo intercultural, y cuestiona el desarrollo moderno y la idea de progreso lineal. Propone alternativas más justas y sostenibles, respetando la diversidad cultural y ecológica, y promoviendo la autonomía para definir un desarrollo propio. Busca una comprensión profunda y respetuosa de las complejidades del mundo.

Comparado con otras disciplinas como la arquitectura, ingeniería y antropología desarrolladas en el país, este abordaje de problemáticas complejas desde el Diseño resulta diferenciado y relevante. Las visiones tradicionalistas de estas disciplinas suelen abordar este tipo de problemáticas desde una mirada técnica y metódica que proviene de una teoría y práctica occidental-moderna-clásica, con la carga sociocultural y relación de poder que esto implica¹¹¹. Por lo general, sus miradas más tradicionales están ancladas en el gobierno a través de profesionales séniores, caracterizando así el pensar y actuar de los diferentes organismos del Estado¹¹². Esto se refleja en proyectos gubernamentales rígidos y cerrados, elaborados en posiciones de poder, presentados como completos y vanguardistas, pero en los que la ciudadanía no ha tenido participación real o injerencia alguna¹¹³. Asimismo, se continúa reproduciendo el enfoque consumista de la cultura o el patrimonio como objetos de consumo, cuyo valor se mide exclusivamente por su comercialización turística e impacto económico (Llull Peñalba, 2005). De esta manera, se diseñan intervenciones que comprenden los sitios arqueológicos como territorios baldíos, invisibles, por cercar o colonizar, y que perpetúan la idea del patrimonio —natural y cultural— como un objeto intangible, fotografiable y un destino turístico, disponiendo una narrativa unívoca que la ciudadanía debería apreciarla de tal única manera.

Por ejemplo, la *ampliación de la avenida Javier Prado Este* en Puruchuco (Ate) fue una intervención de ingeniería que privilegió a un gran centro comercial y edificios altos, ignorando el vasto patrimonio arqueológico como parte fundamental del paisaje

¹¹¹ Se invita a ahondar el abordaje moderno en arquitectura, ingeniería y antropología peruanas con Ludeña, 2021 y Ledgard, 2015; Lizarme Villcas, 2022 y Lopez Soria, 2022; y Gänger, 2006; respectivamente.

¹¹² Desde las ciencias sociales se observa al Perú, y a la mayoría de países latinoamericanos, como un Estado débil y corrupto caracterizado por su burocracia engorrosa, jerárquica y centralizada que dificulta la toma de decisiones e implementación de políticas públicas (Fuentes Güemes e Isaza, 2009). De esta manera, basándose en una cultura de temor y desconfianza, la administración pública se enfoca en cumplir procedimientos formales, más que en la resolución efectiva de problemas. Para ahondar el tema, se invita a consultar los libros “Burócratas y tecnócratas: la infructuosa búsqueda de la eficiencia” de Galvéz y Grompone, y “Aproximaciones al Perú de hoy desde las ciencias sociales” de Portocarrero y Vergara, además de revisar el extenso trabajo de los investigadores peruanos Eduardo Dargent y Martin Takana.

¹¹³ El enfoque vertical (*top-down*) en la formulación de políticas y estrategias de desarrollo se caracteriza por la toma de decisiones y acciones desde instancias superiores, sin una participación significativa de los actores locales, lo que puede generar resultados poco sostenibles y perpetuar desigualdades (Cornwall y Brock, 2005). Por tanto, es crucial incorporar una perspectiva *bottom-up* que reconozca a las comunidades locales como socios activos en la toma de decisiones y en la definición de las estrategias de desarrollo para lograr resultados más inclusivos y sostenibles.

urbano¹¹⁴. Siendo el objetivo conectar eficientemente la avenida a través de un túnel a nivel y aumentar el valor económico de los terrenos cercanos, se priorizó el valor comercial frente al potencial impacto negativo en la Zona Arqueológica Puruchuco. Esta visión fragmentada de aspectos urbanos, como la movilidad y el comercio, pone en riesgo una visión integral de la ciudad y las necesidades de sus habitantes. Los profesionales de la ingeniería tradicional parecen olvidar que su labor se desarrolla en entornos urbanos y para la ciudadanía, y no solo se trata de construir autopistas para camiones que trasladan mercancías o automóviles que visitan centros comerciales.

Asimismo, académicos y ciudadanos perciben la estancada *Plaza Cívica 200 Años*¹¹⁵ en el Morro Solar (Chorrillos) como una intervención enajenada y colonialista, disfrazada como un acto patriota que celebra el Bicentenario del Perú (Alva Olivera, 2021a). La última gestión municipal llevó a cabo la transformación de este espacio público de carácter natural a uno aparentemente cívico para evitar el tráfico de terrenos y la ocupación informal. Sin embargo, esta intervención se desarrolló en una de las cimas de un hito patrimonial único y característico de la metrópoli, el cual alberga evidencia paleontológica y arqueológica, además de conmemorar la Guerra del Pacífico. De esta manera, esta *nueva plaza cívica* refleja una falta de comprensión y valoración del Morro Solar como un lugar de importancia natural, cultural e histórica, desestimando su contexto socio-urbano, ignorando su significado metropolitano y vulnerando su carácter único. En

¹¹⁴ La ampliación de la Av. Javier Prado Este en el distrito de Ate fue un proyecto de inversión pública que generó discusión durante 30 años debido a su posible impacto irreparable a la Zona Arqueológica Puruchuco. La obra, que buscaba mejorar el flujo de tráfico en Lima Este y conectar sus distritos atravesando el cerro Mayorazgo mediante un túnel a nivel, pasó por una serie de negociaciones e intereses sociopolíticos entre el MINCUL, las municipalidades metropolitana y distrital, y un importante grupo empresarial (Monteverde Sotil, 2013). A pesar de los intentos de replantear la obra como un túnel subterráneo para evitar afectar el paisaje (urbano, natural y cultural), finalmente se optó por el túnel a nivel y beneficiar directamente al recién inaugurado Real Plaza Puruchuco, considerado el centro comercial con diseño sostenible más grande del país y del mundo según la Revista Construir (2019).

¹¹⁵ Esta plaza cívica, actualmente paralizada, es una intervención en la explanada del Morro Solar apresuradamente ejecutada en el 2021 por la gestión del exalcalde Sergio Miyashiro como conmemoración al Bicentenario del país y respuesta a la ocupación informal en el territorio desalojada a principios del mismo año (Prensa Chorrillos, 2022). La Plaza Cívica 200 Años contempla la habilitación de una superficie de cemento de casi 7,000 m², múltiples espejos de agua y diferentes tipos de piletas, una asta de bandera de 130 m de alto, una bandera de 64.5 m de ancho y 43 m de alto, entre otros elementos (Municipalidad de Chorrillos, 2021). Círculos académicos, profesionales y ciudadanos critican el proyecto porque puede afectar gravemente el espacio público por falta de estudios de impacto ambiental y patrimonial, procesos de diseño participativo, convocatorias a concursos públicos, y omisión de necesidades y aspiraciones de la diversidad de usuarios (CAP-Lima, 2021; Alva Olivera, 2021b).

tanto, es preocupante la lectura sesgada que prioriza solo algunos aspectos del patrimonio, como su potencial comercial, de la mayoría de autoridades locales, así como la ausencia de estudios de impacto, procesos participativos y concursos públicos, porque reproducen y perpetúan el pensamiento y la acción moderna-occidental-clásica que afectan el legado limeño y el paisaje urbano sin considerar las graves consecuencias.

Más aún, la posible *Vía Expresa Santa Rosa (VESR)* en el Callao es un proyecto impulsado por el gobierno central que carece de sustento técnico y desestima la involucración ciudadana¹¹⁶, tal como sustenta Soñadores Urbanos (2022). Además, entorpece la propuesta de convertir estas avenidas en un importante foco de desarrollo para la provincia planteada en el Plan de Desarrollo Metropolitano del Callao (PDM Callao 2040)¹¹⁷ que integra el marco legal vigente de desarrollo urbano sostenible y persigue el llamado internacional para cambiar el paradigma del automóvil privado¹¹⁸.

Este enfoque caduco de priorizar la infraestructura para vehículos motorizados privados ha demostrado ser contraproducente en múltiples contextos. Un ejemplo icónico es el caso de las obras de Robert Moses en Nueva York, en las que se construyeron

¹¹⁶El proyecto “Creación de la Vía Expresa Santa Rosa (Ruta PE-201) – VESR”, impulsado por el Ministerio de Transportes y Comunicaciones (MTC) y PROVÍAS Nacional, contempla la construcción de un viaducto elevado de 3.67 kilómetros sobre las actuales Av. Santa Rosa y Av. Juan Pablo II, vías que conectan los distritos chalcos de La Perla, Bellavista y Callao Cercado. Se trata de una vía nacional, con una altura que oscilará entre 8 a 17 m de altura, con 3 carriles por sentido, de un ancho aproximado de 14.8 m y que cuenta para su ejecución con un presupuesto aproximado de 725 millones de soles (PMO Francia, 2023). Este proyecto tiene como objetivo principal liberar el flujo vehicular que se generará en las avenidas Santa Rosa y Juan Pablo II con la llegada de 30 millones de pasajeros previstos por el nuevo terminal del Aeropuerto Internacional Jorge Chávez, mejorando así los accesos a Lima y Callao (PMO Francia, 2023). Además, busca conectar rápidamente a turistas con el Callao y modernizar dichas avenidas con nuevos y mejores espacios urbanos (PMO Vías, 2023). Sin embargo, el colectivo chalaco y laboratorio ciudadano Soñadores Urbanos (2022), cuestiona con evidencia y aportes de especialistas que esta vía no resolverá los problemas que pretender resolver, como la congestión vehicular en la Avenida Elmer Faucett, pero afectará negativamente la calidad de vida de los vecinos y visitantes de la zona donde se construiría la vía.

¹¹⁷El PDM Callao 2040, elaborado por el Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento (MVCS) junto con la Municipalidad Provincial del Callao (MPC), es un “instrumento técnico normativo y de gestión que dotará a la ciudad de estrategias territoriales eficientes y sostenibles que promuevan una infraestructura urbana que brinde calidad de vida y acceso a una vivienda digna a todos sus habitantes; proteja las áreas naturales y el patrimonio cultural; identifique y mejore las condiciones de zonas de riesgo y oriente las inversiones para generar un impacto positivo en toda la Provincia Constitucional” (MPC y MVCS, 2040, p. 2).

¹¹⁸El paradigma centrado en el automóvil privado ha sido ampliamente cuestionado por sus impactos negativos sobre el desarrollo urbano sostenible. El uso masivo de vehículos particulares conlleva altos costos ambientales, incluyendo contaminación del aire, emisiones de gases de efecto invernadero y contribución al cambio climático (Newman y Kenworthy, 2015). Asimismo, la expansión de infraestructura vehicular induce mayores niveles de tráfico, creando lo que se conoce como “demanda inducida” (Duranton & Turner, 2011), lo que a su vez perpetúa la congestión y fomenta un uso menos eficiente del suelo urbano. Además, la priorización de carreteras y autopistas en zonas urbanas tiende a fragmentar comunidades, destruir espacios públicos, y limitar la movilidad no motorizada, afectando directamente la calidad de vida de los habitantes (Jacobs, 1961).

masivas autopistas, puentes y túneles bajo el supuesto de que aliviaría la congestión vehicular. Sin embargo, dichos proyectos sólo solucionaron el problema de manera temporal, ya que la construcción de más infraestructura vial terminó induciendo una mayor demanda de vehículos, fenómeno conocido como “demanda inducida” (Duranton y Turner, 2011). Paradójicamente, Moses seguía promoviendo la expansión de más carreteras como solución, lo que prolongó la crisis de congestión en lugar de resolverla. Tomó tiempo para que los expertos comprendieran que más autopistas solo generaban más tráfico (Fainstein, 2001; Jacobs, 1961). En este sentido, la VESR en el Callao sería otra materialización de esta visión obsoleta, que no considera soluciones integrales y sostenibles que involucren a la ciudadanía y promuevan otros modos de transporte.

La posible VESR tiene sentido para Lima solo si se comprende el desarrollo urbano en términos de transporte de turistas desde el nuevo terminal del aeropuerto (ubicado en el Callao) hacia el centro cosmopolita y turístico de Lima Oeste (principalmente Miraflores) a través de la autopista de la Costa Verde. De esta manera, no solo se trunca el beneficio directo de dicho flujo de viajes desde y hacia el aeropuerto si se implementaran las estrategias del PDM Callao 2040, sino que perjudica gravemente la calidad de vida chalaca al desarrollar una gran infraestructura que requiere una cantidad permanente de recursos. Este tipo de proyectos refleja una desconexión con las dinámicas sociales y urbanas del Callao, y fomenta la centralización del beneficio en las zonas turísticas de Lima, ignorando la integración de los espacios urbanos chalacos.

Frente a esta situación, a través de LimaHuaca se demuestra cómo el Diseño puede abordar problemáticas complejas desde una perspectiva más sensible, revelando sesgos modernos y regenerando los vínculos entre la sociedad y la naturaleza. En este proyecto de tesis, se investigó inicialmente el desinterés de las personas hacia el patrimonio urbano con el fin de plantear una solución integral que aborde la problemática sociourbana, divisando una brecha de innovación. En el camino se comprendió que la noción de patrimonio es una percepción construida desde cada experiencia humana, que

cada persona atribuye valores de manera autónoma, por lo que no debería ser un dictamen exclusivo de un discurso oficial. Así pues, las instituciones gubernamentales, sistemas urbanos, servicios públicos y producciones culturales no deberían continuar promulgando y perpetuando el discurso urbano de carácter criollo-hispanista asociado tradicionalmente a Lima.

LimaHuaca busca proporcionar herramientas atractivas y accesibles para invitar a la ciudadanía de a pie y el gobierno local a reimaginar el paisaje limeño, a leer y escribir sobre él, a comprenderlo a través de la exploración urbana y a proyectar alternativas pertinentes. Esta propuesta impulsa múltiples lecturas, valores y significados, alejándose de la visión tradicional *top-down* que impone un discurso desde una posición de poder y ordena una valoración implícita del patrimonio. Esta perspectiva de diseñar desde, para, y con las personas resulta relevante porque promete ayudar, dinamizar y guiar futuras investigaciones que aborden problemáticas sociourbanas de manera ágil, creativa y estratégica. Es importante destacar que el Diseño no puede abordar estas problemáticas por sí solo, pero debido a su carácter transdisciplinario, tiene la capacidad de mediar conversaciones y liderar proyectos que las aborden.

Siguiendo las sugerencias de expertas y expertos en la etapa de validación, sería beneficioso involucrar a más diseñadores industriales con una perspectiva socio-natural y amoderna en otras disciplinas, actividades o pensamientos, tanto tradicionales como novedosos. Esto podría aplicarse en organismos públicos y organizaciones civiles que suelen abordar problemáticas socioculturales complejas. Por tanto, este proyecto invita a formular nuevas preguntas y especular sobre escenarios alternativos. ¿Cómo podríamos colaborar en proyectos locales o programas institucionales peruanos que aborden temas de historia, rituales espirituales o situaciones de violencia desde el enfoque del Diseño Socio-Natural y Amoderno? Este enfoque presta atención de manera holística a los contextos culturales, sociales y naturales existentes, así como a las relaciones entre

ellos, en lugar de tratarlos como objetos de estudio aislados. El objetivo es desarrollar propuestas culturalmente relevantes, socialmente inclusivas y ecológicamente sensibles.

Especulando, en estudios del Bicentenario se podría trabajar colaborativamente con comunidades urbanas y rurales andinas para desarrollar actividades de celebración y discusión del patrimonio cultural y natural, respetando sus valores, prácticas y saberes. En el ámbito de rituales funerarios, se podría contribuir a la creación de servicios, espacios u objetos que refuercen su valor simbólico y susciten una conexión más profunda entre comunidad y naturaleza. En casos de acoso callejero, se podría desarrollar programas educativos, campañas de sensibilización y sistemas de alerta que aborden causas subyacentes del problema y empoderen a las víctimas y comunidades para visualizar y enfrentar estas situaciones de violencia. El rol del/a diseñador/a sería de facilitador y mediador más que de experto/a técnico, visibilizando las iniciativas y proyectos de las mismas comunidades o personas involucradas, así como asegurando la participación activa de las partes interesadas, especialmente las más vulnerables, en todas las fases del proyecto.

5.8.1.2. Discurso de LimaHuaca

La construcción del discurso de LimaHuaca se distingue por su consistencia y coherencia, logrando conectar ideas y materializar conceptos de manera perspicaz. En la etapa de investigación, se comenzó con un análisis crítico de la historia de la ciudad y se realizó una exploración del estado del arte en diferentes niveles y capas. Se incorporó un marco teórico localizado desde un pensamiento transdisciplinario, correspondiendo al llamado de autores contemporáneos como Montalván, Escobar y Crousse. En la conceptualización, se creó un discurso congruente que se convirtió en un modelo conceptual, que evolucionó a una experiencia transformativa. Inspirado en la práctica profesional arqueológica, este discurso busca realzar el valor del gremio profesional de la arqueología en la sociedad limeña, reconociendo su papel crucial en la defensa del

patrimonio originario durante la expansión de Lima con el liderazgo de Julio C. Tello. Finalmente, en la etapa de desarrollo y validación, este discurso se materializó en un sistema urbano articulado que genera interés y emoción en la ciudadanía de a pie, en especial en usuarios jóvenes limeños; así como en agentes del gobierno local, quienes tienen la posibilidad y oportunidad de emprender la gestión del cambio de la ciudad, inspirados por esta propuesta y su experimentación con la misma.

LimaHuaca representa la materialización de un discurso poderoso debido a la relevancia de la problemática abordada, la coherencia de la propuesta con el desarrollo regenerativo, la perspectiva crítica y reflexiva que promueve, la integración de nociones de otras disciplinas con conceptos de diseño localizados, y el llamado a la acción para impulsar un cambio de comportamiento. Este discurso socio-natural y amoderno transforma una problemática sociourbana en una oportunidad de mejora para los servicios públicos y la calidad de vida metropolitana, generando un sistema disruptivo y una experiencia transformativa. Este enfoque se vuelve ejemplar para la disciplina, actividad y pensamiento del diseño peruano y latinoamericano. Es particularmente relevante para disciplinas en desarrollo, como el Diseño de Servicios, así como para disciplinas emergentes, como el Diseño de Sistemas y el Diseño Experiencial¹¹⁹.

De esta manera, LimaHuaca marca un hito en la historia de la escuela DIPUCP al ser una de las primeras tesis de Diseño de Sistemas, formando parte del actual emprendimiento teórico-práctico de la primera escuela de diseño peruana. El impacto de LimaHuaca podría trascender al mundo real si esta novedosa manera de abordar

¹¹⁹ La tarea pendiente de establecer el estado de crecimiento de una disciplina o campo de trabajo se podría abordar a través del análisis y comparación de literatura académica, de oferta educativa, de demanda del mercado, complementando con estudios mixtos como encuestas y entrevistas a expertas y expertos. Para esta investigación se ha esbozado el estado de las disciplinas mencionadas, revisando literatura y ejerciendo una opinión sustentada del diseñador autor. Por un lado, el Diseño de Servicios se desarrolla desde hace una década en la empresa privada (principalmente en el sector financiero), ha motivado la comunidad Service Design Lima y se está introduciendo en las universidades capitalinas; sin embargo, se requieren estudios cuantitativos y cualitativos para determinar y comunicar efectivamente su fase de crecimiento (Revisar Diario Perú 21, 2023; García Peña, 2022; Insizio Ventures Innovation, 2021). Por otro lado, el Diseño de Sistemas es un abordaje de la escuela Diseño Industrial PUCP que comenzó en 2017 con la investigación-docencia del académico J. Montalván (Montalván, comunicación personal, 08 de marzo del 2023), mientras que el Diseño Experiencial es una disciplina recientemente descubierta, comunicada y ampliada como tal por este proyecto de tesis, pero que podría englobar las iniciativas transdisciplinarias que aplican sus conocimientos y herramientas en la creación y difusión de experiencias novedosas, sensoriales e integrales.

problemáticas complejas y proyectar sistemas experienciales sale de la academia y se difunde en organizaciones privadas y públicas, tanto peruanas como latinoamericanas. Esto incluye grupos empresariales, asociaciones de diseño, consultoras de estrategia, estudios profesionales, instituciones gubernamentales, centros de investigación y desarrollo, comunidades de aprendizaje, o laboratorios de innovación.

Con esta investigación a través del diseño¹²⁰, el autor diseñador asume el rol disruptor y sensible que el Perú y América Latina necesitan para emprender el desarrollo regenerativo de la región. Se convierte en un profesionalista del Diseño del siglo XXI que aborda problemáticas socio-naturales complejas de manera creativa y estratégica, buscando imaginar otras alternativas factibles, posibilidades deseables y soluciones viables. En este enfoque, se considera integralmente la participación comunitaria y la colaboración transdisciplinaria como elementos para ampliar la perspectiva y garantizar que las soluciones propuestas sean coherentes, localizadas e inclusivas. La manera e intención de trabajar este discurso socio-natural y amoderno como parte del proceso profesional del diseño, destacado especialmente en la conceptualización de LimaHuaca, aporta nuevos matices a la manera de entender y practicar el diseño. Esto implica un pensamiento y una actividad más crítica, más reflexiva, y que empodera a diseñadores en la revinculación con la sociedad y el entorno natural. Entre estos matices se encuentran la perspectiva sistémica, que articula productos físicos y digitales, servicios de soporte e infraestructura socio-técnica; la localización del diseño, que considera dinámicas socioculturales y socioambientales; la alfabetización del paisaje, que promueve la enseñanza de leer y escribir en entornos socio-naturales; y la colaboración transdisciplinaria, entre pensamientos y temas aparentemente distantes.

Sin embargo, como cualquier otra propuesta de diseño o sistema urbano disruptivo, LimaHuaca puede generar un impacto no anticipado o fuera del alcance inicial

¹²⁰ Es el tipo de 'investigación en diseño' que combina dimensiones teóricas y prácticas, la cual involucra a todo el proceso de diseño y brinda como resultado el desarrollo de nuevas soluciones de diseño, métodos y acciones (Frayling, 1993/4 en Hopkins Barriga et al., 2019).

de la mirada del autor y de este proyecto de tesis. Es decir, la misma evolución de LimaHuaca podría generar implicaciones y consecuencias, tanto positivos como negativos, en diferentes aspectos de la calidad de vida metropolitana y en la configuración de los espacios públicos. Aunque la mayoría resultan inesperados, algunos podrían anticiparse por medio de estudios de impacto y advertirse en casos de estudios¹²¹. En tanto, es importante proyectar futuros estudios, así como estudiar otras intervenciones urbanas locales.

Por ejemplo, el sistema de autobús de tránsito rápido Metropolitano transformó radicalmente la dinámica sociourbana de Barranco, un distrito tradicional de carácter bohemio, vibrante y peatonal¹²². Los servicios de alquiler de escúteres eléctricos reclamaron mejor infraestructura para la micromovilidad y una regulación adecuada en Lima Oeste¹²³. En estos casos, estos efectos fueron previsibles, pero no se consideraron otras alternativas o medidas de mitigación previamente a su implementación. Por tanto, un estudio de impacto no es beneficioso si no se evalúan los impactos potenciales y su deseabilidad, ya que se podrían mitigar si son inevitables, o incentivar si son positivos.

Otro ejemplo es la alameda de la avenida 28 de Julio, que fue severamente criticada por su diseño deficiente para consolidarse como un espacio público metropolitano. No obstante, se transformó en una gran pista de baile y sala de ensayo

¹²¹ Desde hace décadas se conoce el “Efecto de la Demanda Inducida”, que es un fenómeno económico en el cual la construcción de nuevas infraestructuras o servicios provoca un aumento en la demanda de los mismos. Esto se debe a que la mejora en la accesibilidad y disponibilidad de los recursos conduce a un mayor uso y consumo por parte de los usuarios. Este efecto es relevante en la planificación urbana y el transporte, ya que puede generar desafíos en términos de capacidad y sostenibilidad. Se invita a consultar el estudio de Cervero y Kockelman publicado en 1997 que se titula “*Travel demand and the 3Ds: density, diversity, and design*” y aborda la relación entre densidad urbana, diversidad de usos y diseño urbano en la generación de demanda de transporte.

¹²² El BTR (*bus rapid transit*) Metropolitano fue proyectado para transportar masivamente a la población limeña en tiempo récord a través de 18 distritos gracias a una ruta troncal con carriles segregados y veintiuna rutas alimentadoras en los extremos norte y sur (Espada Chilín, 2022). Sin embargo, tal como se preveía a pesar de su notoria conexión metropolitana, el tramo en Barranco se convirtió en una barrera urbana que divide el distrito de manera espacial, social, cultural y económica por su falta de tratamiento paisajista, reducción de espacio público, escasa accesibilidad y aumento de riesgo urbano (Fabbri García et al., 2017).

¹²³ A pesar del aporte a la reducción de congestión vehicular, reducción de emisiones de CO₂ y el fomento de la movilidad activa, la aparición de estos servicios generó problemas como la seguridad para usuarios y peatones, y el estacionamiento de los scooters. La preocupación estuvo enfocada en los posibles accidentes debido a las imprudencias que algunos usuarios cometen al transitar las veredas, así como el riesgo aún mayor para los usuarios de scooter al desplazarse entre automóviles por calzada (Echeverría Sú, 2022).

para diferentes agrupaciones de danza integrado en su mayoría por jóvenes¹²⁴. Esta situación resulta relevante porque ejemplifica cómo estos procesos también suelen traer consecuencias verdaderamente inesperadas y muchas se basan en cómo la gente se adapta a una nueva situación. De esta manera, se debería desarrollar herramientas de adaptabilidad como preparación ante un resultado positivo inesperado que permitan evaluar si es viable replicar, escalar, e incluso evitar alterar este efecto que funciona bien.

En este sentido, es fundamental adoptar una perspectiva de largo plazo y considerar la implementación de mecanismos de retroalimentación y seguimiento que permitan identificar y abordar problemas emergentes, adaptarse a nuevas circunstancias y mejorar continuamente. Estos sistemas de procesamiento de retroalimentación pueden ayudar a recopilar información valiosa de la comunidad y de otros actores involucrados, y utilizarla para tomar decisiones informadas y realizar ajustes necesarios en el diseño, implementación o mantenimiento del sistema urbano, la experiencia transformativa y sus intervenciones. Asimismo, es importante tener en cuenta la relevancia de una gobernanza colaborativa y participativa que involucre a diversos actores, incluyendo a la ciudadanía, expertas y expertos, autoridades locales y organizaciones relevantes. Con esto se asegura que las intervenciones propuestas se desarrollen de manera inclusiva y consideren una amplia gama de perspectivas, necesidades y aspiraciones.

En resumen, este proyecto de tesis, que propone un sistema urbano y una experiencia transformativa, debe ser concebido como un trabajo en curso, que está abierto a la retroalimentación, la adaptación y la mejora continua. La implementación de mecanismos de procesamiento de retroalimentación y la participación activa de diversos actores son aspectos clave para garantizar que las soluciones propuestas sean efectivas, sostenibles y respondan a las necesidades y aspiraciones de la comunidad. Por tanto,

¹²⁴ En 2015, la construcción de un paso a desnivel (*by-pass*) y una nueva alameda en la Av. 28 de Julio generó críticas debido a su diseño deficiente que no seguía criterios básicos de ingeniería y diseño urbano. Luego de su inauguración, el espacio resultante fue apropiado por agrupaciones de danza, que practican diferentes tipos de bailes en el patio central de la alameda y ofrecen una alternativa a la rutina diaria. Sin embargo, profesores e integrantes de estas comunidades experimentan a menudo tratos discriminatorios y desalojos por parte de la seguridad ciudadana de la Municipalidad Metropolitana de Lima, generando una discusión permanente sobre el uso de este espacio público (Brancacho Rivas y Estela Torres, 2021).

esta investigación y propuesta de diseño se concibe como la base de un trabajo ambicioso de largo aliento que está abierto a ser discutido y mejorado con todas y todos quienes conforman la sociedad.

5.8.2. Sistema Urbano y Experiencia Transformativa LimaHuaca

El planteamiento de LimaHuaca como un sistema urbano compuesto por un enfoque socio-natural, una infraestructura socio-técnica y un entorno físico-digital es una aproximación audaz y pertinente para abordar la problemática identificada. La integración de estas dimensiones corresponde una comprensión más completa y holística de la realidad sociourbana y promueve la sensibilidad hacia las complejidades y dinámicas socioculturales que influyen en la transformación de la ciudad. Además, encajan dentro de la noción de “sistema” de la escuela DIPUCP, entendida como una composición articulada de infraestructura, servicios y productos.

En primer lugar, el enfoque socio-natural es una respuesta adecuada a la crisis identitaria y urbanística identificada, y muestra la voluntad del autor de abordar la problemática desde una perspectiva sensible y comprometida. Esta dimensión agrega valor al considerar sesgos conscientes e inconscientes y enfocarse en la participación comunitaria y la colaboración transdisciplinaria. Además, es una intención valiente al incorporar una perspectiva emergente y darle visibilidad como parte fundamental, desafiando la convención del diseño centrado en productos físicos y digitales, así como al posible cuestionamiento y resistencia por parte de los círculos académicos y profesionales más tradicionales. Este enfoque socio-natural cobra mayor sentido al direccionar las acciones de LimaHuaca como el diseño de actividades, el desarrollo de intervenciones urbanas y la construcción de relaciones interinstitucionales. Esto no implica que otras propuestas de diseño que no integren exclusivamente una dimensión similar carezcan de un discurso, simplemente no se le presta atención aguda en su

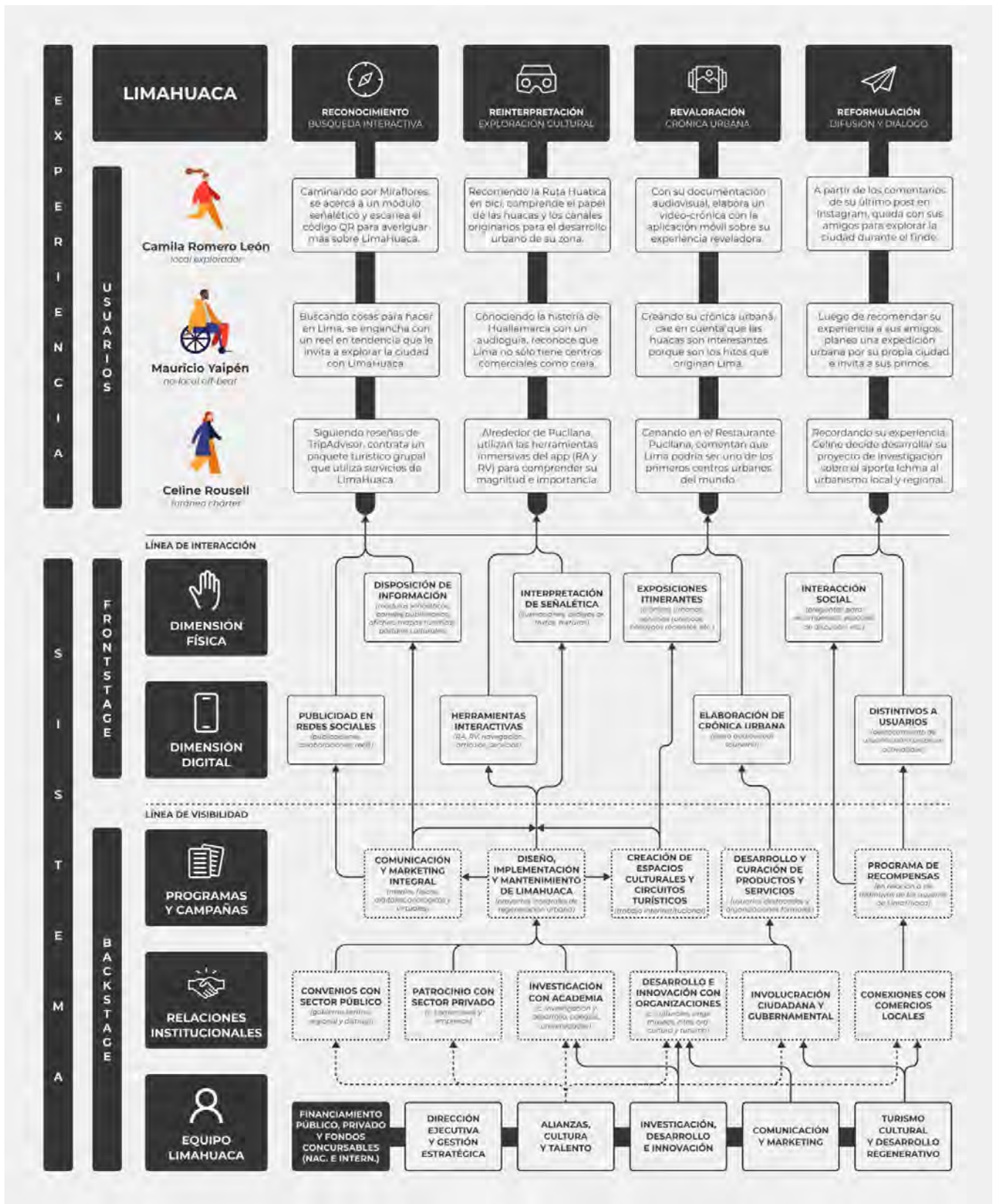
comunicación. Por lo tanto, la adopción y reproducción de este enfoque socio-natural se puede considerar como una fortaleza clave de la investigación y la propuesta de diseño.

En segundo lugar, la infraestructura socio-técnica concebida para LimaHuaca es esencial para asegurar el funcionamiento del sistema urbano y fomentar el desarrollo de la experiencia transformativa. Este elemento infraestructural se desarrolló sobre una plantilla de un *service blueprint*¹²⁵, considerando aspectos físicos y digitales en el *frontstage*, y programas y procesos de soporte en el *backstage*, que garantizan el viaje del usuario por las diferentes etapas de la Experiencia LimaHuaca (Figura 5.5). Sin embargo, luego de la validación por expertas y expertos de diferentes disciplinas, este diagrama se perfecciona como un *system blueprint* para representar visualmente el sistema urbano y la experiencia transformativa, facilitar la comprensión del funcionamiento organizacional, y comunicar el flujo de trabajo de la infraestructura, servicios y productos implicados (Figura 5.23). Con este proyecto se propone este modelo conceptual como una herramienta provechosa para diseñar sistemas y experiencias, así como eventos, proyectos, programas, y campañas.

¹²⁵ Un *service blueprint* es un diagrama muy utilizado en el Diseño de Servicios para visualizar las relaciones entre los diferentes componentes de un negocio, y su relación con los puntos de contacto de la ruta que hace el cliente consumiendo todos los elementos de dicho servicio.

Figura 5.23.

Modelado Sistema-Experiencia de LimaHuaca (System-Experience Blueprint)



En tercer lugar, el servicio SENIA, desarrollado como entorno físico-digital de LimaHuaca, representa un aterrizaje diferenciado de la noción de *wayfinding* y una exploración disruptiva y sensible de un paisaje urbano histórico desde el Diseño Experiencial. Un sistema experiencial que podría llevarse a otros paisajes urbanos considerando sus características fundamentales. En otras partes del mundo, el Diseño Experiencial ostenta alrededor de 60 años de pensamiento y práctica¹²⁶ y los *wayfinding systems* están saliendo de centros comerciales hacia centros urbanos y culturales a través de circuitos turísticos. Existen aproximaciones contemporáneas más arriesgadas, sensibles y novedosas que experimentan cuestiones sociourbanas, como la intervención realizada en el *High Line* (New York, EE.UU.) para su reapertura durante la pandemia del Covid-19¹²⁷, o la implementación de la *Ruta del Modernisme* (Barcelona, España) que facilita la navegación por los hitos arquitectónicos en la capital del Modernismo¹²⁸. Sin embargo, el SENIA LimaHuaca destaca por su ambiciosa promoción e integración de un discurso relevante ante una problemática profunda, aguda e invisible. Por un lado, el entorno físico-digital induce a la ciudadanía de pie, en especial a jóvenes de 20 a 40 años, a reconocer y reinterpretar el patrimonio urbano, facilitando así la reimaginación de la ciudad. Por otro lado, la potencial industria busca dinamizar círculos económicos, culturales y sociales con la colaboración de agentes del gobierno local, promoviendo así la reformulación identitaria y urbanística de la ciudad.

Luego de esta breve crítica a cada dimensión de LimaHuaca, se reconoce que el planteamiento de LimaHuaca como un sistema urbano y una experiencia transformativa tiene fortalezas clave e impacto significativo. Sin embargo, como cualquier proyecto de esta magnitud, también debe considerar los posibles desafíos, implicaciones y retroalimentación de la comunidad y otros actores involucrados. A continuación, se

¹²⁶ La *Society of Experiential Graphic Design* (EE. UU.) y la *Sign Design Society* (Reino Unido) tienen casi 50 años de formación, mientras que la *Japan Sign Design Association* (Japón) tiene casi 60 años.

¹²⁷ segd.org/virtual-tour-high-line-reopening-and-adapting-paula-scher

¹²⁸ rutadelmodernisme.com/es/ruta-del-modernismo

evalúa integralmente la *deseabilidad*, *factibilidad* y *viabilidad*¹²⁹ en las subsecciones 5.7.2.1, 5.7.2.2 y 5.7.2.3. Para esta discusión se consideran las reflexiones del autor, considerando las conversaciones que ha tenido con sus asesores de tesis, expertas y expertos entrevistados, y participantes del taller de validación.

Asimismo, es importante visibilizar que el modelo de deseabilidad, factibilidad y viabilidad proviene de la aproximación moderna occidental de Diseño Centrado en las Personas (*Human Centered Design*) desarrollada en los Estados Unidos de América por el estudio de diseño IDEO. Si bien es útil para la discusión del sistema urbano y la experiencia transformativa, puede ser insuficiente en su abordaje tradicional, considerando que se trata de un contexto postcolonial pluricultural y una propuesta de diseño pluriversal. En esta línea, lo “deseable” desde la perspectiva de los habitantes y actores de Lima podría significar indirectamente la invisibilidad de otras capas histórico-culturales o diferentes identidades debido al desarrollo urbano de carácter criollo-hispanista que discrimina lo ancestral y distinto. Por ello, es imperativo utilizarlo bajo los lentes socio-natural, amoderno y decolonial, considerando las características y cualidades del contexto y la población local.

5.8.2.1. Deseabilidad de LimaHuaca

El paisaje urbano histórico de Lima es mucho más que su capa colonial y republicana, aunque aquellas miradas modernas que suelen sesgar o manipular la historiografía de Lima continúen perpetuando el discurso hispano-limeño-centrista como el oficial¹³⁰. Con el objetivo de fortalecer el sentido crítico-reflexivo de la población, LimaHuaca se propone

¹²⁹ Estos tres aspectos son las lupas del Diseño Centrado en las Personas (DCP) o *Human Centered Design* (HCD), desarrollado y difundido por el estudio de diseño sin fines de lucro IDEO (2015). Esta perspectiva comienza buscando la deseabilidad de la propuesta, solución o proyecto, concentrándose y comprendiendo en las necesidades, sueños y comportamientos de las personas involucradas, para luego evaluarla con filtros de factibilidad y viabilidad. Por tanto, la deseabilidad busca que el proyecto sea atractivo y emocionalmente relevante para el usuario, mientras que su factibilidad se evalúa analizando los recursos necesarios y su disponibilidad, y su viabilidad se asegura analizando los costos y beneficios a corto y largo plazo, así como potenciales oportunidades y riesgos. Profundizar en el [Lexicón](#).

¹³⁰ Para ahondar en la perpetuación del discurso criollo de Lima, se recomienda consultar críticas de la historiografía y narrativa limeña como el artículo “Lima: poder, centro y centralidad” de Wiley Ludeña (2002) y el libro “Lima la horrible” de Salazar Bondy.

identificar en lo posible cualquier *sesgo*¹³¹, su procedencia e impacto en los resultados. Solo al considerar y visibilizar los sesgos conscientes e inconscientes, la ciudadanía de a pie y el gobierno local, así como el investigador y diseñador de este proyecto, podremos desarrollar la sensibilidad necesaria para desenvolverse en su vida cotidiana e incidencia urbana, tanto en el ámbito público como privado. Esto es fundamental para fomentar una convivencia democrática en una sociedad fragmentada.

De esta manera, el proceso de experimentar el patrimonio urbano, más allá del consumo de versiones simplificadas o narrativas simplistas de historia, permitiría sentar los cimientos de nuestras identificaciones locales o nacionales. Sobre estas bases, se podrá construir perspectivas históricas crítico-reflexivas como los pilares de la anhelada sociedad democrática, facilitando así la integración gradual entre indígenas y mestizos, pueblos y ciudades, naturaleza y cultura. Esta reconciliación cobra un significado especial en el marco de la celebración nacional en curso por el Bicentenario del Perú.

Ofrecer lecturas de Lima y Callao que eviten sesgos modernos y fortalezcan identificaciones diversas es un desafío complejo. No obstante, LimaHuaca y su discurso socio-natural y amoderno del territorio, paisaje y patrimonio brinda una panorámica que estimula e incentiva a las personas a reimaginar la ciudad y su patrimonio urbano de manera autónoma. Durante las entrevistas de validación, la exdirectora cultural del MINCUL María Belén Gómez de la Torre y el coordinador de ejecución de PROLIMA Juan Manuel Parra señalaron que el desafío radica en la tangibilización de este discurso a nivel visual y narrativo, aspecto que la propuesta de diseño toma en cuenta e incluso promete llevarlo a un nivel sensorial. La gamificación¹³² de LimaHuaca, basada en la comprensión de las dinámicas socio-urbanas contemporáneas de la población limeña joven y su integración físico-digital. Es decir, la complementariedad e indivisibilidad del

¹³¹ El sesgo es una oportunidad de identificar las carencias y limitaciones de la investigación y propuesta de diseño, por tanto, ofrece la posibilidad de mejorarlas.

¹³² Según el estudio de Yohannis y Waworuntu (2014), la gamificación se define como un proceso que integra elementos de juego en objetos sin relación con el juego para que tengan jugabilidad. Los elementos de juego son todos los elementos utilizados para apoyar la presencia de características de juego o jugabilidad. La ausencia de juego representa una condición en la que no existen o faltan características de juego. Objeto indica cualquier entidad existente que proviene de otro contexto.

programa señalético y la aplicación móvil, desempeñan un papel crucial como articuladores de esta experiencia sensorial. Una experiencia que, además de ofrecer una manera novedosa y divertida de explorar la ciudad, amplía el alcance de la complejidad narrativa e historiográfica que los textos académicos e investigaciones recientes se esfuerzan por elaborar.

Por un lado, como indica el experto en experiencias digitales Jorge Li, esta experiencia lúdica es fundamental para enganchar tanto a las generaciones jóvenes como a las adultas, ya que la actividad de exploración urbana y el proceso de reimaginación se hacen digeribles, progresivo y llaman a la acción. LimaHuaca, como sistema abierto, flexible e interactivo, permite conectar a diferentes personas, crear comunidades y reconocer los logros a usuarios destacados. A través de rutas especializadas y tecnologías emergentes como la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV), se conduce paulatinamente al usuario hacia la exposición de mayor información temporal y espacial, así como una comprensión más compleja y específica del paisaje urbano histórico de Lima. A raíz del cuestionamiento de Parra sobre el aterrizaje de la experiencia al polígono, se resalta que este debe trabajarse a detalle para asegurar la orientación sistémica y experiencial deseada, una profundización que lamentablemente supera el alcance de este proyecto de tesis de licenciatura.

Sin embargo, como reflexiona la experta en derechos urbanos Mariana Alegre, si LimaHuaca llega a implementarse a nivel metropolitano y gestionarse de manera sostenible, podría contribuir al desarrollo urbano al reivindicar una identidad histórico-urbana que fomente el sentido de pertenencia y orgullo. Además de promover una serie de atributos sociourbanos necesarios para el desarrollo sostenible que la Organización de las Naciones Unidas (ONU) persigue para el año 2030, LimaHuaca podría aportar directamente a las metas del Objetivo de Desarrollo Sostenible 11 (ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles, que busca lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles (ONU, s.f.). Particularmente, podría

contribuir a los puntos 11.4, enfocado en proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo; 11.7, que busca proporcionar acceso universal a zonas verdes y espacios públicos seguros, inclusivos y accesibles, en particular para las mujeres y los niños, las personas de edad y las personas con discapacidad; y 11.a, dirigido a fortalecer los vínculos económicos, sociales y ambientales positivos entre las zonas urbanas, periurbanas y rurales fortaleciendo la planificación del desarrollo nacional y regional.

Por otro lado, tal como sugieren Hebé Olivencia, funcionaria del gobierno municipal de San Isidro (02/2022 - 11/2022), y Carlos Peña, funcionario municipal de Miraflores (01/2019 - 12/2022), LimaHuaca se presenta como una herramienta clave para la gestión y promoción del patrimonio urbano de sus distritos y la metrópoli en general. Olivencia valora el soporte tecnológico del programa señalético —la interactividad con una aplicación móvil, así como la integración de otros destinos turísticos —como hitos coloniales y republicanos. Peña resalta la conectividad a través de actividades entre destinos/hitos y las condecoraciones —medallas digitales— a usuarios destacados, ya que esto ayuda a consolidar circuitos turísticos. A pesar de la posible resistencia percibida por parte de algunos vecinos y vecinas de San Isidro y Miraflores en proyectos disruptivos¹³³, esta plataforma integrada e intuitiva podría acelerar la gestión del cambio, revitalizar zonas residenciales y propiciar mayor sensibilidad hacia el patrimonio urbano.

Finalmente, cómo reflexionan los participantes del taller de validación Lucía Beaumont y Sergio Alarcón, LimaHuaca no solo ofrece una forma divertida y desafiante de explorar el lugar donde vives, sino que también se convierte en un acto político al ocupar el espacio público. Es una experiencia que invita tanto a los residentes locales como a los visitantes a detenerse, observar y cuestionar lo que generalmente se da por sentado. Beaumont y Alarcón visualizan la oportunidad de incluir otros lugares como

¹³³ En la entrevista de validación, Peña comentó sobre esta resistencia a través de un caso: la creación de una ciclovía alrededor de Pucllana como parte del actual plan de micromovilidad de Miraflores. En primera instancia, vecinas y vecinos pueden percibir este tipo de intervenciones como problemáticas porque atraerían personas externas y restaría la tranquilidad del barrio residencial. Pero si este cambio se gestiona adecuadamente, en segunda instancia, vecinas y vecinos caen en cuenta de la seguridad, vitalidad y mantenimiento que traen consigo.

museos y cafeterías a sus rutas, y determinar posibles medios de movilidad con un tiempo estimado de duración para agilizar la elección de ruta por explorar. En este sentido, LimaHuaca se presenta como una alternativa turística novedosa y significativa, especialmente para residentes jóvenes de Miraflores y San Isidro. Sin embargo, sería relevante continuar realizando validaciones con los tres arquetipos de usuarios (locales, no-locales y foráneos), y considerar también a extremos de cada uno, para obtener datos específicos que respalden la deseabilidad de LimaHuaca como articulador turístico.

En resumen, LimaHuaca se presenta como una propuesta que busca fortalecer el sentido crítico-reflexivo de la población y promover una convivencia democrática en una sociedad fragmentada. A través de la experimentación lúdica y sensorial del patrimonio urbano, se busca superar los sesgos modernos y fomentar una comprensión más compleja y específica del paisaje urbano histórico limeño. Si se implementa de manera sostenible a nivel metropolitano, LimaHuaca puede contribuir al desarrollo urbano, promoviendo una identidad histórico-urbana, fortaleciendo la planificación del desarrollo y cumpliendo con los ODS de la ONU. Además, se presenta como una herramienta clave para la gestión y promoción del patrimonio urbano de los distritos de San Isidro y Miraflores, y puede generar una mayor sensibilización y revitalización de estas áreas. En última instancia, LimaHuaca no solo ofrece una experiencia divertida y desafiante, sino que también es un acto político al ocupar el espacio público y cuestionar lo establecido, promoviendo una mayor sensibilidad hacia el patrimonio urbano limeño.

5.8.2.2. Factibilidad de LimaHuaca

La factibilidad de LimaHuaca como sistema y experiencia se sustenta principalmente en la infraestructura socio-técnica (ver figuras 5.5 y 5.23), puesto que es el resultado de un proceso iterativo de diseño: investigación, conceptualización y validación. Aunque la propuesta podría observarse como compleja de gestionar, la transparencia de la infraestructura y el entorno físico-digital optimiza la ruta de su funcionamiento ideal. Uno

de los próximos desafíos a nivel conceptual, técnico, y de gestión es la formulación y desarrollo de intervenciones urbanas como proyectos integrales de regeneración urbana. Estos proyectos requieren investigación urbana, procesos de co-creación y sólidas relaciones interinstitucionales con la academia, la sociedad civil y el gobierno en sus tres niveles. Como sugirió Parra, deberían enmarcarse en un plan metropolitano, contemplando etapas y plazos estimados, e implementando estrategias pertinentes, como la articulación en entornos urbanos con alto potencial turístico y la transformación para aquellos con bajo potencial. Por lo tanto, se estima que propuestas urbanas con gran impacto y relevancia como LimaHuaca deberían alinearse idealmente a los objetivos de planes metropolitanos existentes, ya aprobados o en implementación, así como planes en proceso de actualización. Con esto se aseguraría una mayor posibilidad de éxito en la integración de LimaHuaca en el contexto urbano.

En el mejor escenario, LimaHuaca contaría con un consejo directivo, equipos de trabajo especializados, un modelo de sostenibilidad, recursos económicos y competencias oportunas. En una primera etapa, se establecería un equipo de trabajo transdisciplinario y se aseguraría los recursos financieros para implementar un piloto en el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz. Sin embargo, la naturaleza de LimaHuaca va más allá de ser simplemente un programa turístico de sitios arqueológicos. Se caracteriza como una organización esencialmente articuladora, encargada de ejecutar, supervisar y colaborar con los diferentes sectores y actores de la sociedad en las intervenciones urbanas. Su objetivo es integrar las capas colonial y republicana con el legado originario, convirtiéndose en un sistema integral del patrimonio urbano. Esta sistematización refiere un proceso de ordenamiento, clasificación y registro de bienes culturales, ecosistemas urbanos, monumentos arquitectónicos y espacios públicos que permitiría asegurar la preservación y valoración del patrimonio urbano para las futuras generaciones. Entre otras acciones, LimaHuaca podría facilitar o liderar la creación de un inventario de bienes urbanos, la elaboración de planes de conservación y restauración, y

la promoción de medidas de protección legal. En resumen, LimaHuaca aspira a ser una entidad integral y colaborativa, que trabaje en conjunto con diversos sectores y actores para proteger y promover el patrimonio urbano de manera sostenible.

Para lograr su objetivo, LimaHuaca debería implementar *estrategias inteligentes*¹³⁴ de investigación, conceptualización, validación, implementación, gestión, comunicación e integración. Estas deberían tener en cuenta las necesidades, preocupaciones y aspiraciones de los diversos grupos ciudadanos y sociopolíticos presentes en los diferentes entornos urbanos y contextos patrimoniales a intervenir. Su expansión debería llevarse de manera democrática y proporcional, estableciendo un *sistema de centralidades*¹³⁵ o nodos sobre los perfiles zonales del área metropolitana de Lima y Callao (Lima Centro, Lima Norte, Lima Sur, Lima Oeste, Lima Este y Callao). Tomando como ejemplo el desarrollo urbano impulsado por el sistema de autobús de tránsito rápido Transmilenio y las estrategias de Desarrollo Orientado al Transporte (DOT) proyectadas para el Metro de Bogotá (Hobbs, 2021, pp. 73 y 88), podría contribuir al desarrollo metropolitano. Así como las estaciones de bus o de tren que funcionan como nodos de intervención, los diferentes complejos patrimoniales del sistema urbano LimaHuaca podrían contribuir al desarrollo metropolitano al consolidarse como nodos culturales, turísticos y económicos. En una primera etapa, se enfocaría en la creación y ampliación de circuitos turísticos locales distritales e interdistritales, así como experiencias culturales más interesantes, lúdicas y significativas. En una segunda etapa, se llevarían a cabo intervenciones de regeneración urbana en lugares clave dentro de estos potenciales

¹³⁴ Tomando la referencia de objetivos SMART, con la noción *estrategias inteligentes* se refiere a estrategias específicas, medibles, alcanzables, relevantes y ajustadas al tiempo.

¹³⁵ Observando una ciudad como un conjunto de centros o nodos que tienen diferentes niveles de importancia, matices socioculturales y que están interconectados entre sí, este modelo es una herramienta que se usa para analizar y planificar el desarrollo urbano, y busca promover una distribución equilibrada de las funciones sociourbanas y la reducción de desplazamientos innecesarios. En este sentido, se propone una jerarquía de centros que va desde centros de mayor importancia hacia los de menor importancia con el objetivo de que los habitantes de la ciudad puedan acceder a los servicios y actividades que necesitan con facilidad y sin tener que recorrer grandes distancias. Para Zamora (2019) las centralidades urbanas son espacios multifuncionales y autosuficientes que se ubican en distintos puntos de la ciudad y buscan balancear la distribución de equipamientos, empleo, vivienda y reducir los costos de desplazamiento. Por tanto, para llevar adelante un sistema de centralidades urbanas es necesario trabajar en el fortalecimiento de la planificación urbana y en una estrategia de movilidad.

nodos culturales. Esto permitiría que LimaHuaca no solo sea una experiencia turística, sino también un motor para el desarrollo metropolitano, promoviendo la integración cultural y la regeneración urbana en áreas estratégicas.

Para aprovechar al máximo el sistema urbano, el programa señalético y la aplicación móvil deberían complementarse integralmente, pero la experiencia transformativa debería asegurarse en menor o mayor medida empleando solo un entorno, físico o virtual. De esta manera, LimaHuaca podría garantizar la accesibilidad a la mayoría de personas, o al menos reducir la marginación de algunas poblaciones. En el entorno físico, se podría utilizar señales visuales claras, braille, pictogramas o elementos táctiles en las rutas temáticas para facilitar la exploración del patrimonio urbano de personas con discapacidad motriz, sensorial y cognitiva, o personas con limitados recursos tecnológicos y competencias digitales. En el entorno digital, se debería desarrollar una serie de adaptaciones para mejorar la usabilidad de personas con discapacidad visual y auditiva como ajuste de tamaño de gente, soporte para lectores de pantalla, o la disponibilidad de subtítulos en vídeos. Al asegurar la accesibilidad en ambos entornos, LimaHuaca podría promover una mayor inclusión y participación de diferentes segmentos de la población, permitiendo que más personas disfruten y se beneficien de la experiencia del patrimonio urbano. Esto implicaría considerar las necesidades y capacidades diversas de los usuarios, adoptando un enfoque inclusivo y garantizando que las barreras físicas, sensoriales, cognitivas y digitales sean minimizadas o eliminadas en la medida de lo posible.

Asimismo, como señala el experto en diseño y ergonomía Ricardo Geldres, pese a las posibles restricciones presupuestarias, es crucial mantener los fundamentos originales del sistema experiencial y su entorno físico-digital. De lo contrario, se alterarían drásticamente la proyección de diseño y los resultados esperados. En este sentido, el programa señalético debería seguir con el uso del acero corten como material principal y la disposición de información de manera infográfica, incluyendo al menos dos vías de

comunicación e interpretación (i.e. texto escrito y braille). Como exhorta Li, la aplicación móvil debería implementarse gradualmente, sin afectar su escalabilidad, para evitar una abrumadora sobrecarga cognitiva de funciones. Es decir, debería comenzar solo con las rutas para integrar después las otras actividades proyectadas como servicios, artículos y eventos, e incluso otras actividades potenciales como proyectos de *crowdfunding*. De esta manera, un siguiente paso para asegurar la factibilidad e integración efectiva del entorno digital de LimaHuaca, es desarrollar un plan de implementación y escalabilidad que establezca y dimensione adecuadamente las etapas del proyecto.

La comunicación juega un papel importante en LimaHuaca debido a la ausencia de precedentes similares en la ciudad, como señala la experta en diseño y comunicación Sandra Tineo. La novedad del sistema urbano experiencial podría desvirtuar LimaHuaca de diferentes maneras si no se desarrolla, por ejemplo, una campaña integral de sensibilización sobre el patrimonio urbano que invite a las personas a convertirse en exploradores urbanos. Sin estrategias de comunicación que aborden la problemática de manera creativa, estratégica y fácil de entender, LimaHuaca podría ser malentendida como un programa municipal de sitios arqueológicos, una aplicación móvil de rutas de huacas, o incluso un programa señalético turístico. Esto sería muy perjudicial, ya que la novedad debería utilizarse para promover la asociación de Lima como un paisaje urbano histórico por descubrir. Para lograrlo, el equipo transdisciplinario debe considerar profesionales de la comunicación y la mediación cultural desde el inicio y en todas sus etapas, con el fin de asegurar una comunicación creativa, estratégica y comprensible.

Por último, se debe potenciar las capacidades de flexibilidad y resiliencia de LimaHuaca a través de sistema de soporte que involucre monitoreo de datos y retroalimentación en tiempo real. De esta manera, si los objetivos son alterados o no alcanzados a lo largo del tiempo, el sistema se podrá adaptar, transformar o regenerar frente a las circunstancias sin mayores problemas. Este sistema de soporte estaría compuesto por mecanismos de recolección, gestión y tratamiento de datos, y por

retroalimentación de usuarios y diseñadores obtenidos por medio de la aplicación y las redes sociales. Con esto se podría evaluar lo que se está logrando y replantear lo que se quiere lograr, así como medir y comunicar resultados a involucrados e inversionistas, además de diseñar estudios de mercadeo con una justificación adecuada. De este modo, se contribuye a la construcción de la reputación de LimaHuaca como sistema urbano, y a la consolidación de su rol social metropolitano porque empezaría a generar y comunicar evidencia en temas urbanos, sociales y culturales de manera periódica.

En resumen, LimaHuaca tiene el potencial de convertirse en un sistema integral de gestión del patrimonio urbano de Lima, pero para lograrlo debe contar con una organización efectiva, una comunicación estratégica y una capacidad de adaptación a largo plazo. Al seguir estos principios, LimaHuaca puede ser un modelo inspirador para la preservación y activación del patrimonio urbano a nivel local, nacional y regional.

5.8.2.3. Viabilidad de LimaHuaca

La denominación tipológica de LimaHuaca como sistema urbano y su conceptualización como experiencia transformativa desarrollada bajo un pensamiento de diseño resulta disruptivo en la gestión urbana local. Dado que no se tiene antecedentes o referencias previas, el carácter de innovación de LimaHuaca podría afectar su viabilidad si no se desarrolla su capacidad de adaptación a largo plazo que garantice su resiliencia y mejora continua. En este sentido, durante el proceso de investigación y creación se han proyectado diferentes modelos de viabilidad, involucrando al gobierno, la empresa, la ciudadanía civil y la academia, identificando ventajas y desventajas. Estos modelos son discutidos partiendo de las reflexiones del autor, asesores de tesis, expertas y expertos entrevistados, y participantes del taller de validación, con el fin de evaluar cuáles son las oportunidades y desafíos de cada modelo en una futura implementación (ver Subsección 5.8.2.4), sin llegar a ser un estudio de sostenibilidad exhaustivo.

Desde el sector público, LimaHuaca podría implementarse desde el gobierno central, la municipalidad metropolitana o una asociación público-privada, tal como señaló Gómez de la Torre. En el mismo orden, podría impulsarse como un proyecto de inversión pública (PIP) del Plan COPESCO Nacional¹³⁶, como un proyecto impulsado por PROLIMA¹³⁷, o como una prestación de servicios profesionales. Estas opciones permitirían contar con un presupuesto fijo, establecer la gestión del proyecto y proyectar un alcance metropolitano. Para ejecutar este modelo, Parra sugiere presentar el proyecto a políticos clave durante sus campañas o autoridades ediles al inicio de sus gestiones, con el fin de establecer objetivos inteligentes, garantizar su sostenibilidad a largo plazo, y desarrollar un plan de financiamiento en el marco legal vigente.

Desde el sector privado, podría materializarse como una empresa cultural derivada (*spin-off*) de algún conglomerado empresarial importante o como un emprendimiento con impacto socioambiental desde incubadoras como Kunan¹³⁸ o Lucha StartUp Studio¹³⁹. Estas opciones ofrecen la agilidad operativa y financiera que caracteriza al sector privado, pero podrían verse restringidas en mayor o menor medida por intereses particulares, lo cual compromete los fundamentos y objetivos socio-naturales de LimaHuaca. No obstante, como señalan Peña y Saavedra, el patrocinio de las empresas privadas es necesario para la sostenibilidad del proyecto y el fortalecimiento de la economía cultural y turística. Siguiendo la especulación de Parra, se podría fomentar el interés público y la inversión privada, así como establecer el marco

¹³⁶ Unidad Ejecutora del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, dependiente de la Alta Dirección, que formula, coordina, dirige, ejecuta y supervisa proyectos de inversión de interés turístico a nivel nacional; además de prestar apoyo técnico especializado para la ejecución de proyectos turísticos a los Gobiernos Regionales, Gobiernos Locales y otras entidades públicas que lo requieran (Gobierno del Perú, 2021).

¹³⁷ El Programa Municipal para la Recuperación del Centro Histórico de Lima es un órgano desconcentrado de la Municipalidad de Lima que promueve la recuperación del Centro Histórico de Lima, declarado Patrimonio Cultural de la Nación en 1972 e inscrito en la lista del Patrimonio Mundial de la Unesco en 1991. Su objetivo es convertirlo en un mejor lugar donde vivir, respetando su esencia como patrimonio cultural y haciendo de él un centro vivo y auténtico, bajo los lineamientos internacionales otorgados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco)(Gobierno del Perú, 2022).

¹³⁸ Plataforma peruana de fortalecimiento y red nacional de emprendimiento social y ambiental que propicia sinergias entre los actores públicos y privados, nacionales e internacionales, que fomentan este tipo de negocios en el Perú, desarrollando contenido y facilitando espacios de colaboración, reconocimiento, aprendizaje e inspiración (Kunan, s.f.).

¹³⁹ Estudio de negocios sostenibles que idea, diseña, pilotea, funda y escala empresas en las que el planeta invertiría, siguiendo los lineamientos del capitalismo, vinculándose con la organización internacional de responsabilidad social Sistema B, entre otras estrategias (Lucha, s.f.).

legal adecuado, para mejorar o crear circuitos y destinos turísticos, con el fin estratégico de dinamizar el potencial de la industria cultural.

Desde el tercer sector, organizaciones civiles articuladoras y ejecutoras como el Patronato Cultural del Perú¹⁴⁰, Sistema Urbano¹⁴¹ e incluso Lima 2035¹⁴² podrían desempeñar un papel importante brindando asesoría técnica y redes de contactos para presentar la iniciativa a potenciales interesados, gestionar financiamiento, e incluso financiar y participar directamente en el lanzamiento del proyecto. Sin embargo, como advierte Alegre, el modelo tradicional de financiamiento basado en donaciones no es sustentable a largo plazo, ya que los recursos se agotan y encontrar más interesados y aumentar presupuestos se vuelve cada vez más complicado. Por tanto, es importante diseñar otras formas de financiación que se ajusten a las dinámicas actuales del mercado regional, como ofrecer productos y servicios, disponer de espacios publicitarios, organizar eventos culturales, crear membresías, entre otras estrategias.

Desde el ámbito académico, como visualizó el especialista en proyectos académico-culturales Julio Sánchez, LimaHuaca se podría postular como proyecto de investigación, creación o innovación a fondos concursables ofrecidos por múltiples instituciones académicas nacionales e internacionales. Este modelo permitiría acceder a profesionales especializados y sensibles en temas centrales abordados por LimaHuaca, como paisaje urbano histórico, identidad cultural y experiencias transformativas. Además, la academia se convierte en una plataforma valiosa de exhibición, difusión y respaldo cuando se logra aterrizar un proyecto al mundo real y contribuir al desarrollo de la sociedad. Este aspecto adquiere mayor relevancia en el marco del Bicentenario del

¹⁴⁰ Institución privada sin fines de lucro, creada el año 2010 para contribuir con el desarrollo del país, promoviendo y trabajando de la mano con el estado en proyectos culturales de largo plazo a nivel nacional e internacional y en la recuperación del patrimonio cultural material e inmaterial de nuestro país con el propósito de poner en valor nuestra riqueza cultural, el civismo y la identidad nacional (PCP, s.f.).

¹⁴¹ Ecosistema de proyectos urbanos que busca acelerar la transformación positiva de ciudades y territorios en proceso de escalamiento para convertirse en la organización líder del medio. Sus principales plataformas son el observatorio ciudadano Lima Cómo Vamos y el proyecto de urbanismo ciudadano Ocupa Tu Calle.

¹⁴² Proyecto de innovación social que aborda la desigualdad urbana de Lima a través de la comida, proyectando la visión de un oasis verde en el desierto basándose en la ciencia. Propone tres tecnologías: techos productivos para que familias puedan producir alimentos, la reconcepción de las huacas como lugares de aprendizaje y encuentro, y atrapanieblas para captar el agua (Lima2035, s.f.).

Perú¹⁴³, que es un periodo de introspección y resignificación nacional. Incluso, como Beaumont y Alarcón comentaron en el taller de validación, más aún frente a una sociedad moderna y acelerada con un hambre silenciada e ignorada de experiencias culturales, que tanta falta hace para reconocernos mutuamente entre peruanas y peruanos.

La combinación de diferentes modelos de viabilidad en LimaHuaca, involucrando el gobierno, las empresas privadas, las organizaciones sin fines de lucro, y la academia, es crucial debido a las contribuciones únicas que cada sector puede brindar. Es así como este círculo virtuoso de trabajo entre el gobierno, la empresa, la ciudadanía y la academia, diseñado por el autor como elemento infraestructural, representa una fortaleza robusta para LimaHuaca. De esta manera, se establece el escenario ideal del funcionamiento de LimaHuaca y orienta el camino colaborativo, transdisciplinario e institucional a perseguir. La versatilidad y relevancia del sistema urbano y la experiencia transformativa permite implementarse de diferentes maneras y despertar interés en distintos sectores a través de diferentes modelos de viabilidad. Con esto se garantiza al menos su lanzamiento y notoriedad en la sociedad, y en especial su memorabilidad, es decir, que las personas recuerden en qué consiste y cuáles son sus objetivos.

Después del lanzamiento y reconociendo los estándares y expectativas de LimaHuaca, se debería priorizar el trabajo directo con las comunidades involucradas y establecer un plan de impacto a corto, mediano y largo plazo adaptado a las condiciones socioculturales de cada área o nodo de intervención. A su vez, se debería apuntar a un balance entre los procesos socio-naturales y la viabilidad económica del sistema urbano, con el fin de ser autosostenible rápidamente y posicionarse como una manera de inversión rentable a nivel urbano y financiero. Bajo esta lógica, se tendría que pensar en

¹⁴³ El Bicentenario del Perú es un hito histórico que se presenta como la gran oportunidad para reflexionar sobre la necesidad de construir un país con memoria histórica y anclado en valores ciudadanos que nos lleven a renacer como una nación más justa, con igualdad de oportunidades, íntegra, competitiva, orgullosa de su identidad y que apela al diálogo para resolver sus problemas. Con ese objetivo, el Proyecto Especial Bicentenario del Ministerio de Cultura impulsa una agenda nacional con una serie de actividades culturales, académicas, ciudadanas y de obras de infraestructura que buscan cerrar las brechas en todas las regiones de nuestro país y que quedarán como legado para las peruanas y los peruanos; recordando que, en 1824, hace casi 200 años, un grupo de patriotas de todas las sangres selló nuestra independencia y la de América en las batallas de Junín y Ayacucho. (MINCUL, 2022)

cómo rentabilizar los aportes a la ciudad, a las empresas y ciudadanos de a pie, e incluso cómo soportar *shocks* económicos y adaptarse a la economía nacional e internacional.

5.8.2.4. Proyección de Implementación de LimaHuaca

Con base en la discusión sobre la deseabilidad, factibilidad y, en particular, la viabilidad desde los ámbitos público, privado, civil y académico de LimaHuaca, se plantea una proyección de implementación a 20 años en cuatro etapas (ver Tabla 9).

En la primera etapa (del 1° al 2° año), LimaHuaca sería incubada como un proyecto de innovación en un entorno académico financiado por un fondo concursable de una universidad como la PUCP. De esta manera, se contaría con el acceso a profesionales especializados y sensibles en diseño de experiencias, patrimonio cultural, negocios y TIC; así como con una fuente de recursos que motive su materialización. Los objetivos serían: desarrollar y validar prototipo de alta fidelidad del entorno físico-digital de LimaHuaca en el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz; mapear y establecer relaciones institucionales de colaboración y financiamiento con organizaciones de diferentes sectores de la sociedad; y elaborar y presentar modelo de negocio y ruta de sostenibilidad de LimaHuaca para consolidarse como empresa privada con impacto socioambiental (en lugar de los fines de lucro). Además, se debería implementar un plan de comunicación para mantener a todos los involucrados informados, y documentar el proceso de incubación para futuras referencias y mejoras.

En la segunda etapa (del 3° al 5° año), LimaHuaca evolucionará de un proyecto académico a un emprendimiento privado, caracterizado por la agilidad organizacional y soportado por un equipo transdisciplinario. En esta etapa se formulan las alianzas de colaboración y financiación con el gobierno local, empresas privadas y organizaciones culturales que se necesitan para su lanzamiento. Los objetivos serían: ejecutar y ajustar un modelo de negocios y una ruta de sostenibilidad, buscando su adaptación según las circunstancias; implementar y lanzar LimaHuaca en Miraflores y San Isidro junto a

organizaciones aliadas, y proyectar escalamiento zonal como sistema de nodos culturales. Igualmente, se debería explorar la participación ciudadana y el *crowdfunding*, así como evaluar constantemente el impacto socioambiental y la efectividad de las acciones implementadas.

En la tercera etapa (del 6° al 10° año), LimaHuaca buscaría un escalamiento zonal en Lima Oeste y un desarrollo regenerativo a manera de nodos culturales. Esto implica desarrollar estrategias diferenciadas de regeneración urbana en zonas estratégicas de la mano de sus actores urbanos. Los objetivos serían: expandir LimaHuaca en Lima Oeste a través de Proyectos Integrales de Regeneración Urbana (PIRU); transformar espacios públicos y comunidades a través de estrategias de desarrollo regenerativo, e incidir en políticas y prácticas públicas a través de la educación y el activismo a partir de las experiencias de los PIRU implementados. Asimismo, se debería mejorar y sistematizar protocolos de implementación en una plataforma digital, recopilar y estudiar datos de las estrategias de sostenibilidad en los PIRU.

En la cuarta etapa (del 11° al 20° año), LimaHuaca buscará expandirse a nivel metropolitano, consolidándose como un modelo inspirador para la preservación y promoción del patrimonio urbano a nivel regional. Se establecerán estrategias de expansión a otros destinos y se promoverá la integración cultural, el desarrollo regenerativo y la innovación urbana. Esta solidez organizacional se debería aprovechar para desarrollar estrategias de mercadeo que resalten los beneficios de LimaHuaca para los servicios públicos; así como para establecer mecanismos de retroalimentación y mejora continua del sistema y la experiencia.

En esta línea, es importante establecer una fase de aprendizaje post implementación de las intervenciones y los PIRU, iterativa y transversal a las etapas. Primero, se debe observar los resultados, evidenciar aciertos y fallos, y reconocer sesgos no intencionales. Segundo, mantener la constante retroalimentación con los usuarios para identificar las fallas inesperadas y recoger las necesidades adquiridas. Tercero,

arreglar las fallas y mejorar la experiencia sobre datos cualitativos y cuantitativos. Este aprendizaje será esencial para la viabilidad, continuidad y expansión a largo plazo.

Tabla 9.

Proyección de implementación por etapas y acciones

OBJETIVOS	ACCIONES
Etapla 1: Incubación en la academia (1° - 2° año)	
1.1. Desarrollar y validar prototipo de alta fidelidad del entorno físico-digital de LimaHuaca en el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz.	1.1.1. Revisar aterrizaje de LimaHuaca en el polígono PHSC con el equipo transdisciplinario, y validar propuesta con actores y organizaciones clave. 1.1.2. Ajustar diseño del entorno físico-digital, fabricar módulos señaléticos de algunos circuitos turísticos del polígono PHSC, y desarrollar producto digital con rutas temáticas, contenido multimedia y experimentación inmersiva (RV y RA). 1.1.3. Conducir estudios de validación del prototipo del entorno físico-digital con un grupo de usuarios representativos de Miraflores y San Isidro.
1.2. Mapear y establecer relaciones institucionales de colaboración y financiamiento con organizaciones de diferentes sectores de la sociedad.	1.2.1. Conectar con actores clave de gobiernos locales, empresas privadas, centros culturales e instituciones académicas vinculados con el polígono PHSC y con potencial interés en alianzas institucionales de colaboración y financiamiento. 1.2.2. Involucrar a actores e instituciones clave con LimaHuaca en todo el proceso de prototipado y presentarles como socios o patrocinadores estratégicos. 1.2.3. Establecer acuerdos legales y mecanismos técnicos con socios y patrocinadores para garantizar su participación activa y compromiso a largo plazo.
1.3. Elaborar y presentar modelo de negocio y ruta de sostenibilidad de LimaHuaca para consolidarse como empresa privada.	1.3.1. Crear modelo de negocio con base en la proyección de implementación y los resultados de estudios conducidos y desde una mirada sistémica y experiencial. 1.3.2. Proyectar ruta de sostenibilidad como Empresa B, concentrándose en su propósito socio-natural y estableciendo un compromiso de mejora continua. 1.3.3. Llevar a cabo presentaciones y conferencias de impacto de LimaHuaca que comuniquen su valor como sistema urbano, experiencia transformativa y empresa privada, e inviten a actores y organizaciones clave a participar del emprendimiento. ACCIONES TRANSVERSALES • Implementar un plan de comunicación interna y externa para mantener al equipo, aliados y usuarios informados sobre los avances y logros del proyecto. • Documentar proceso de incubación y feedback de involucrados para futuras iteraciones, referencias, presentaciones.
Etapla 2: Lanzamiento como empresa privada con impacto (3° - 5° año)	
2.1. Ejecutar y ajustar modelo de negocios y ruta de sostenibilidad buscando su adaptación según las circunstancias.	2.1.1. Involucrar a potenciales colaboradores, patrocinadores e inversionistas con planes de colaboración, financiación e inversión seguros, flexibles e inteligentes. 2.1.2. Desarrollar productos y servicios como un ecosistema circular para aprovechar al máximo los recursos de la cadena de valor, asegurar la continuación de operaciones y garantizar la sostenibilidad a largo plazo.

2.2. Implementar y lanzar LimaHuaca en Miraflores y San Isidro junto a organizaciones aliadas.

- 2.2.1.** Plantear y mejorar circuitos turísticos en Miraflores y San Isidro con participación de usuarios y retroalimentación de aliados.
- 2.2.2.** Ejecutar y socializar proyecto de intervención de manera gradual, comenzando por el polígono PHSC para familiarizar a la población.
- 2.2.2.** Definir e implementar estrategias de comunicación para dar a conocer y promocionar LimaHuaca entre residentes, visitantes locales y turistas extranjeros.

2.3. Proyectar escalamiento metropolitano como sistema de nodos culturales.

- 2.3.1.** Diseñar plan de escalamiento metropolitano como sistema de nodos culturales conectando puntos de cultura existentes y alineado a los planes de desarrollo urbano vigentes, que deberá discutirse con actores clave y organizaciones locales de Lima y Callao.
- 2.3.2.** Replantear intervenciones de LimaHuaca como Proyectos Integrales de Regeneración Urbana (PIRU) contemplando etapas e implementando estrategias.

ACCIONES TRANSVERSALES

- Explorar estrategias de participación ciudadana y oportunidades de *crowdfunding* para la colaboración, financiación y promoción de LimaHuaca.
- Evaluar constantemente el impacto socioambiental y la efectividad de las acciones implementadas, ajustando estrategias según resultados obtenidos.

Etapas 3: Escalamiento zonal y desarrollo regenerativo (6° - 10° años)

3.1. Expandir LimaHuaca en Lima Oeste a través de proyectos integrales de desarrollo regenerativo.

- 3.1.1.** Diseñar e implementar otros PIRU en Miraflores y San Isidro, involucrando investigación urbana, participación ciudadana, procesos de cocreación y sólidas relaciones institucionales.
- 3.1.2.** Desarrollar estrategias de intervención para paisajes urbanos con alto potencial turístico (articulación), bajo potencial (transformación) u otras condiciones de Lima Oeste, adaptando las formas de implementación de LimaHuaca.
- 3.1.3.** Implementar PIRU en otros distritos de Lima Oeste, creando circuitos turísticos interdistritales e integrando más personas con el entorno urbano.

3.2. Transformar espacios públicos y comunidades a través de estrategias de desarrollo regenerativo.

- 3.2.1.** Establecer alianzas con comunidades locales para involucrar a los residentes en la activación y revitalización de sus entornos urbanos.
- 3.2.2.** Desarrollar programas de capacitación y empleo para desarrollar propuestas de valor con enfoque socio-natural, dirigidos a residentes y comercios locales.
- 3.2.3.** Implementar proyectos de conservación, adaptación o activación de monumentos y sitios históricos con equipos interdisciplinarios y organizaciones aliadas siguiendo un Plan de Gestión de la Conservación.

3.3. Incidir en políticas y prácticas públicas a través de la educación y el activismo.

- 3.3.1.** Sensibilizar a actores urbanos (líderes urbanos, políticos, empresarios) y profesionales proyectistas (paisajistas, diseñadores, arqueólogos), a través de campañas y talleres que difundan y discutan los resultados de LimaHuaca.
- 3.3.2.** Transferir conocimientos obtenidos y discutir aplicaciones del enfoque socio-natural de los PIRU implementados a actores con implicancia urbana por medio de cursos y eventos transformativos.
- 3.3.3.** Establecer relaciones públicas y planes de acondicionamiento sociopolítico con los actores urbanos para futuros PIRU en sus zonas de intervención.

ACCIONES TRANSVERSALES

- Analizar la trayectoria de LimaHuaca para aprender de aciertos y errores, cuestionando resultados e impacto en perspectiva, y mejorar la filosofía y cultura de trabajo dirigida por un pensamiento de diseño localizado.
 - Mejorar y sistematizar protocolos de implementación en una plataforma digital.
 - Recopilar y estudiar datos de las estrategias de sostenibilidad en los PIRU.
-

Etapa 4: Consolidación Metropolitana e Innovación Continúa (11° - 20° año)

4.1. Consolidar sistema integral de gestión y activación del patrimonio urbano.

4.1.1. Trabajar con el gobierno metropolitano para expandir LimaHuaca en otras áreas urbanas con PIRU que articulen el turismo cultural y movilidad activa, y dinamicen la vida urbana con rutas temáticas y circuitos culturales.

4.1.2. Desarrollar y prototipar mecanismos de gestión y activación del patrimonio urbano, y socializarlos a gobiernos locales e instituciones culturales.

4.1.3. Consolidar un ecosistema de espacios públicos de calidad y experiencias culturales a través de la comunidad de exploradores de LimaHuaca.

4.2. Sumar valor diferenciado a la economía cultural de manera sostenible y a largo plazo.

4.2.1. Diseñar propuestas diferenciadas para programas educativos y culturales.

4.2.2. Realizar campañas de sensibilización para reimaginar el patrimonio urbano y activar los espacios públicos a nivel metropolitano.

4.2.3. Promover un discurso contemporáneo de Lima basado en la diversidad socio-natural que sea atractivo para visitantes nacionales y extranjeros, e inspirador para otros entornos urbanos.

ACCIONES TRANSVERSALES

- Desarrollar estrategias de mercadeo que resalten los beneficios sociales, culturales y económicos de LimaHuaca para los servicios públicos.
 - Establecer mecanismos de retroalimentación y mejora continua basados en datos y opiniones de los usuarios.
-

Cabe destacar que esta proyección de implementación es una visión general de implementación de LimaHuaca para sus primeros 20 años. Cada etapa requerirá un detallado plan de acción, recursos financieros, colaboraciones y adaptaciones a las circunstancias cambiantes a lo largo del tiempo. Este trabajo es el siguiente paso de este proyecto de tesis que deberá ser desarrollado minuciosamente. El éxito de este plan dependerá de la colaboración entre múltiples actores, la sostenibilidad financiera, la fidelidad de la ciudadanía de a pie construida, y el compromiso institucional asumido.

Finalmente, es importante evaluar la involucración del investigador y diseñador autor como director, supervisor o consultor de LimaHuaca como parte de su viabilidad. Como se observa en esta reflexión crítica de modelos de viabilidad, el autor habitualmente toma un rol de mayor o menor relevancia por su indivisibilidad con su investigación-creación, sensibilidad socio-natural y amoderna, y experiencia adquirida a lo largo del proyecto de tesis. Por tanto, su vinculación con LimaHuaca es esencial porque garantiza el aterrizaje y desarrollo proyectados del sistema urbano y la experiencia transformativa. Con esto también se asegura el círculo sensible y virtuoso

entre los distintos sectores de la sociedad, de acuerdo a los fundamentos y objetivos socio-naturales de LimaHuaca. En consecuencia, la participación del investigador y diseñador autor es crucial para asegurar la viabilidad del sistema urbano LimaHuaca.



Capítulo 6

Conclusiones



Capítulo 6. Conclusiones

En este sexto capítulo se proporciona un resumen del proceso de investigación, con especial énfasis en los resultados finales obtenidos (Hopkins Barriga et al., 2019). A continuación se describen las tres etapas de esta investigación a través del diseño: inducción, conceptualización, desarrollo y validación. Con esta panorámica se busca identificar los aprendizajes y el valor de la discusión, que serán formulados como conclusiones finales.

En la etapa de inducción, se plantea que la expansión urbana de Lima durante la época republicana omitió arbitrariamente y pretendió dominar el legado originario (*prehispánico*), desencadenando muchos de los problemas sociourbanos que actualmente experimentamos. Se argumenta que Lima Metropolitana enfrenta una crisis identitaria y urbanística al no comprender la idiosincrasia de su paisaje originario e ignorar su legado cultural y natural, a pesar de que su traza urbana originaria aún la mantiene morfológica, conceptual y naturalmente. Asimismo, se sugiere que los sitios arqueológicos y ecosistemas frágiles no se comprenden y valoran como parte del paisaje limeño porque no forman parte de las prácticas sociourbanas cotidianas, evidenciando un déficit de sensibilidad y valoración del legado originario por parte de la ciudadanía de a pie y el gobierno local. Esto ha llevado a una desvinculación identitaria y enajenación urbanística de la población limeña con su paisaje urbano histórico, impactando gravemente en su calidad de vida. Por tanto, la presente investigación propone una mirada socio-natural y amoderna del paisaje limeño para revelar sus valores intrínsecos de manera imparcial.

En la etapa de conceptualización, como parte del marco teórico, se estudiaron y matizaron nociones clave a través de la revisión de ideas de autores representativos en temas de Diseño y Patrimonio. Se exploraron conceptos como *urbanismo originario* sobre el trabajo de Canziani y Gavazzi, *paisaje urbano histórico* con los aportes de Álvarez-Calderón y Crousse, *wayfinding* desde la perspectiva de Lynch y Symonds,

diseño socio-natural y amoderno gracias a Montalván, entre otros provenientes de la Interpretación del Patrimonio, el Diseño de Interacción y el Diseño Urbano. A partir de estos conocimientos y aprendizajes, se identificaron fortalezas y oportunidades de mejora en el estado del arte, analizando proyectos institucionales e independientes que revalorizan el patrimonio urbano originario de Lima, así como intervenciones físicas y digitales, nacionales e internacionales, relacionadas con el patrimonio natural y cultural.

En cuanto a los proyectos, se destaca la importancia de la articulación interinstitucional para lograr mayor alcance e impacto, teniendo como ejemplo el modelo de gestión público-privada del Centro Ceremonial Pucllana. Asimismo, se rescata la relevancia de la agencia independiente de la ciudadanía y la academia, que aporta pluralidad de enfoques y creatividad en la mediación cultural y recreativa, tal como se evidencia en iniciativas como el Círculo Ciclista Protector de las Huacas (CCPH) y Activa La Huaca. En cuanto a las intervenciones, se admira la capacidad de dinamizar los valores patrimoniales de ciudades como Boston y Barcelona a través de los sistemas experienciales estudiados. Se valora el esfuerzo nacional por la sistematización de destinos turísticos mediante el Manual de Señalización Turística del Perú (MSTP), y la apuesta por la tecnología como herramienta para promocionar el patrimonio, liderada por el Museo Cálida. Estos proyectos e intervenciones demuestran la diversidad de enfoques y estrategias que pueden inspirar y enriquecer la revalorización del patrimonio en Lima. La articulación interinstitucional, la participación ciudadana y el uso de nuevas tecnologías son aspectos fundamentales para lograr una puesta en valor del patrimonio.

Sin embargo, se ha encontrado oportunidades de mejora en los proyectos e intervenciones más grandes que provienen del sector público por la relevancia de su alcance e impacto. Teniendo en cuenta que las iniciativas independientes suelen enfocarse en audiencias y espacios acotados por sus recursos limitados, el desarrollo aislado y el enfoque acotado del Centro Ceremonial Pucllana o los programas turísticos de San Isidro y Miraflores es preocupante, pues estos casos no consideran la totalidad

del paisaje y no reúnen las condiciones para comunicar, sensibilizar y difundir integralmente los valores patrimoniales del paisaje limeño al grueso de la ciudadanía debido a la falta de articulación entre discursos y objetivos.

Frente a la actual situación de arbitrariedad sobre el paisaje urbano histórico, la tradicional puesta en valor arqueológica-museística no es suficiente para contrarrestar la intangibilidad e ilegibilidad de los sitios arqueológicos. Es decir, a pesar de la escasa disponibilidad de áreas de uso público y el restringido acceso a actividades recreativas y culturales, las huacas aún no se conciben como potenciales elementos catalizadores del desarrollo urbano. Así pues, la mayoría de puestas en valor mantienen un carácter arqueológico-museístico al utilizarse como piezas de admiración por su valor histórico o estético, si es que al menos existe voluntad política o preocupación civil.

Por tanto, si estas propuestas que deberían ser completas no lo son, y si en las escuelas no se educa apropiadamente para estudiar el paisaje urbano histórico de Lima, ¿qué formas y recursos tienen las personas para conocer la historia de su barrio, distrito o ciudad? ¿Qué iniciativas significativas está haciendo el gobierno para mejorar la situación? ¿Cuáles son las políticas públicas más pertinentes para desarrollar el tema? ¿Desde dónde se cuenta esta historia? ¿Qué narrativas se cuentan, desde qué enfoque, cuáles son las fuentes?

Ante esta situación, con una mirada socio-natural y amoderna se podría comunicar información sobre la historia local y valores histórico-culturales del paisaje limeño con el fin de destacar la interconexión entre la sociedad y la naturaleza, así como la importancia de preservar y regenerar estos lazos socio-naturales. Desde esta mirada se prioriza la comprensión de los sitios arqueológicos como sistemas vivos y en evolución, y se busca promover una experiencia transformadora para la comunidad. Por tanto, desde el Diseño de Sistemas y el Diseño Experiencial, se halla una brecha de innovación para una mirada socio-natural y amoderna de paisaje urbano histórico de

Lima que revalorice la traza urbana originaria y sus sitios arqueológicos empleando estrategias integrales físico-digitales y relaciones interinstitucionales público-privadas.

Entonces, enfrentando el déficit de calidad de vida metropolitana y el limitado ejercicio de derechos culturales, se propone posicionar las huacas como espacios públicos y centros democráticos que dinamizan círculos económicos y culturales desde una mirada socio-natural y amoderna¹⁴⁴. Por tanto, LimaHuaca - Sistema Metropolitano de Expediciones Urbanas se proyecta como un sistema urbano que conduce una experiencia transformativa de reimaginación del paisaje limeño a través de expediciones urbanas, facilitando y promoviendo la reformulación de los discursos identitarios y urbanísticos a través de la movilidad activa y el turismo cultural.

En la etapa de desarrollo y validación, se aterrizó la propuesta a nivel conceptual y tipológico para evaluarla con los estudios diseñados. Asimismo, se estableció la noción LimaHuaca de visibilizar los valores patrimoniales en la contemporaneidad y ampliar la narrativa del paisaje urbano histórico limeño. Esta noción también se utilizó para expresar acertadamente el concepto del proyecto, nombrar la tipología de la propuesta de diseño, y titular la presente investigación.

Por el lado conceptual, la experiencia transformativa LimaHuaca es un proceso paulatino e iterativo de cuatro fases que guía a la ciudadanía hacia una reimaginación urbana: *reconociendo* el paisaje, *reinterpretando* la ciudad, *revalorando* el legado, y *reformulando* discursos identitarios y urbanísticos. Esta experiencia se materializa a través de “expediciones urbanas” que comienzan con una *búsqueda interactiva* de actividades (lugares, rutas, servicios, artículos) que conlleva una *exploración cultural* por el paisaje urbano a través de la movilidad activa y el turismo cultural. Luego, se elabora

¹⁴⁴ A diferencia de la tradicional puesta en valor de carácter arqueológico-museístico, centrada en la exhibición de elementos patrimoniales como objetos de admiración, una puesta en valor socio-natural y amoderna buscaría trascender la conservación. Esta puesta socio-natural buscaría generar conexiones emocionales con el patrimonio urbano, involucrando a la comunidad de forma activa en su gestión y conservación, así como experiencias significativas en la ciudad, integrando diversas herramientas para desarrollar sentidos de identificación y pertenencia.

una pieza audiovisual denominada *crónica urbana* con el propósito de *difundirla* y *discutirla* en medios digitales y análogos.

Por el lado tipológico, LimaHuaca se aterriza como un sistema urbano compuesto por productos, servicios e infraestructura que respaldan la experiencia urbana sensorial, desde tres dimensiones. Primero, un *enfoque socio-natural*, que refiere la sensibilidad en la investigación y puesta en valor del legado con la que se evita sesgos modernos, buscando así la regeneración socio-natural. Segundo, una *infraestructura socio-técnica* que refiere el soporte organizacional que garantiza el funcionamiento efectivo del sistema. Tercera, un *entorno físico-digital* que refiere al Sistema Experiencial de Navegación, Interpretación y Apropiación (SENIA) con el que usuarios finales, ya sean locales, visitantes nacionales o turistas extranjeros, interactúan directamente. Estas dimensiones configuran un sistema integral que busca inducir la reimaginación del paisaje limeño, involucrando a la ciudadanía de a pie y el gobierno local en la revalorización del legado limeño.

El SENIA LimaHuaca se integra por un programa señalético (*LimaHuaca Wayfinding*) y una aplicación móvil (*LimaHuaca App*) interdependientes que a manera de exploración urbana conducen la experiencia transformativa: guiar a los usuarios hacia una reimaginación de Lima como paisaje urbano histórico. Al estar expuesto en el espacio público, el programa señalético muestra información general de manera atractiva para enganchar y despertar el interés por descubrir la ciudad. Como organizador de la experiencia, la aplicación móvil sirve como una plataforma complementaria que provee información complementaria y específica, recursos de accesibilidad como texto alternativo en audio o texto y traducciones a otros idiomas, así como recursos de interacción como contenido audiovisual explicativo y experiencial en RV y RA.

El discurso socio-natural y amoderno de LimaHuaca se consolida en una identidad visual y un mapa ilustrado. La primera se edifica sobre las nociones de cotidianidad, dinamismo y entusiasmo, buscando evocar la diversidad de la ciudad

capital. La segunda se proyecta para comunicar y generar la nueva visión de ciudad como paisaje urbano histórico, posicionando horizontalmente hitos originarios, coloniales y republicanos en el mismo lienzo. Con todo esto, el SENIA LimaHuaca se aterrizó en el polígono conformado por los sitios arqueológicos Pucllana, Huallamarca y Santa Cruz por la infraestructura urbana de alta calidad y los recursos financieros para el turismo en los distritos limeños de Miraflores y San Isidro, así como la agilidad administrativa y el interés político que la mayoría de gestiones suelen disponer para temas urbanos y culturales.

En la discusión, se analizaron los resultados de la evaluación del sistema urbano y la experiencia transformativa, considerando reflexiones del autor basadas en conversaciones con sus asesores de tesis, expertas y expertos entrevistados, y participantes del taller de validación. Por un lado, frente a miradas tradicionales de la arquitectura, ingeniería y antropología, este abordaje de LimaHuaca resulta disruptivo por su enfoque socio-natural, amoderno y localizado. Es decir, desafía el paradigma moderno homogeneizante al reconocer la interdependencia entre la sociedad y el entorno natural, superar supuestos lineales y universalistas arraigados en la lógica moderna clásica, y valorar conocimientos y perspectivas locales. De esta manera, se trabaja con la complejidad de estas interacciones, se promueve un entendimiento más pluralista y contextualizado, y se fomenta la participación y la co-creación con las comunidades afectadas. En conjunto, se cuestiona las visiones tradicionales y propone nuevas formas de entender y abordar problemas. Diseñar desde, para y con las personas, problematizar una situación compleja, y transformarla en una propuesta que busca regenerar el vínculo sociedad-naturaleza, resulta relevante porque promete dinamizar futuras investigaciones de problemáticas sociourbanas de manera ágil, creativa y estratégica.

Por otro lado, el discurso de LimaHuaca conecta ideas y materializa conceptos para una nueva percepción y visión de ciudad. Este se convierte en un modelo conceptual, evoluciona a una experiencia transformativa y se materializa en un sistema urbano articulado de interés para la ciudadanía de a pie y el gobierno local.

El planteamiento de LimaHuaca como un sistema urbano compuesto por un enfoque socio-natural, una infraestructura socio-técnica y un entorno físico-digital resulta original y audaz al incorporar una perspectiva emergente y visibilizarla como parte fundamental frente al diseño moderno hegemónico y la convencionalización de experiencias digitales. La integración de un enfoque socio-natural resulta coherente con la complejidad sociocultural de la crisis identitaria y urbanística identificada, así como relevante por el esfuerzo dedicado a identificar y considerar sesgos conscientes e inconscientes. La infraestructura socio-técnica diseñada para LimaHuaca es la base que asegura el funcionamiento de los elementos del sistema urbano para propiciar la experiencia transformativa LimaHuaca. El SENIA LimaHuaca no solamente es el entorno físico-digital sino un aterrizaje diferenciado y localizado de *wayfinding*, y un emprendimiento de diseño sistémico y experiencial hacia la alfabetización de un paisaje urbano histórico particular y diverso, que también podría llevarse a otros paisajes urbanos a nivel nacional y regional considerando sus propias características.

Con esta investigación se destaca el rol del diseñador en la regeneración del Perú y América Latina, abordando problemáticas complejas y proyectando sistemas integrados. Asimismo, la conceptualización del abordaje y la construcción del discurso agregan nuevos matices a la manera de entender y hacer diseño, desarrollando un pensamiento y una actividad más crítica y reflexiva que empodera la agencia de los diseñadores en la sociedad y el entorno natural. Sin embargo, frente a las potenciales situaciones imprevistas causadas por la disrupción de LimaHuaca, es importante incluir un sistema de retroalimentación para identificar y solucionar problemas, adaptarse y mejorar oportuna y continuamente.

En cuanto a la deseabilidad, se analizó la importancia de la narrativa, la accesibilidad y lo experiencial para mejorar la experiencia transformativa. Estos elementos fueron integrados a LimaHuaca con el objetivo de llegar a más grupos de personas y hacer el proceso de reimaginación más digerible, paulatino y accionable. La

identidad visual y el mapa de Lima han sido elementos clave para lograr una propuesta coherente y atractiva para la ciudadanía de a pie y el gobierno local. La identidad visual busca reflejar los valores patrimoniales e integrarse con las prácticas sociourbanas actuales a través de un lenguaje cotidiano y vivaz. El mapa ilustrado se ha creado para facilitar la navegación, interpretación y apropiación del paisaje urbano histórico a través de la presentación horizontal de hitos originarios, coloniales y republicanos. Estos deberán seguir puliéndose con profesionales especializados para robustecer LimaHuaca como una alternativa turística novedosa y significativa para al menos la población joven de Miraflores y San Isidro, como se ha reconocido en el taller de validación.

En cuanto a la factibilidad, se identificó que la integración físico-digital y las relaciones interinstitucionales desarrolladas como parte de la infraestructura socio-técnica sustentan el funcionamiento efectivo de LimaHuaca. Asimismo, se ha evaluado diferentes estrategias de implementación, definido los fundamentos para un plan de acción, y se ha invitado a desarrollar un modelo de sostenibilidad que asegure la propuesta a largo plazo. La proyección de intervenciones urbanas como proyectos integrales de regeneración urbana resulta ser el siguiente reto a nivel conceptual, técnico y de gestión, ya que requieren investigación urbana, procesos de cocreación y fuertes relaciones con la academia, la sociedad civil y el gobierno en sus tres niveles.

En cuanto a la viabilidad, se ha explorado y problematizado cuatro modelos (inversión pública, patrocinio privado, iniciativa ciudadana y proyecto académico) con el objetivo de garantizar la sostenibilidad y continuidad de la propuesta a largo plazo, asegurando su éxito y consolidación. En el mejor escenario, LimaHuaca contaría con un consejo directivo, equipos de trabajo especializados, un modelo de sostenibilidad, recursos económicos y competencias oportunas. En una primera etapa, se establecería un equipo de trabajo transdisciplinario y se aseguraría los recursos financieros para implementar un piloto en el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz. De este modo, se resalta su versatilidad para llegar a distintos sectores y despertar su interés a través de

diferentes modelos de viabilidad. También se destaca la importancia de priorizar a qué comunidades o públicos objetivos llegar y establecer un plan de impacto a corto, mediano y largo plazo de acuerdo a las condiciones socioculturales de cada intervención.

La posibilidad de que LimaHuaca se consolide como una empresa privada con enfoque de impacto socioambiental resulta interesante porque este modelo maximizaría la eficiencia operativa mientras promueve un crecimiento responsable y sostenible. Además de conservar y revitalizar los sitios arqueológicos, podría contribuir al bienestar de las comunidades locales, integrando el patrimonio cultural en el desarrollo urbano. Un esquema empresarial ágil facilitaría estrategias innovadoras y alianzas público-privadas para atraer inversiones y generar beneficios sociales, económicos y ambientales, diversificando sus acciones hacia el turismo cultural y la movilidad activa, convirtiéndose en un motor de cohesión social y sostenibilidad urbana a largo plazo.

En conclusión, LimaHuaca es una propuesta de diseño oportuna e innovadora al abordar la crisis identitaria y urbanística de Lima de manera creativa y estratégica, bajo un diseño socio-natural, amoderno y localizado para la alfabetización del paisaje limeño. Asimismo, el investigador diseñador se posiciona como promotor de la vinculación del diseño y patrimonio al proyectar un sistema urbano y una experiencia transformativa que busca revitalizar el paisaje urbano histórico y propiciar mayor sensibilidad ciudadana y gubernamental del legado limeño a través de exploraciones urbanas. De esta manera, LimaHuaca - Sistema Metropolitano de Expediciones Urbanas pone en valor social, cultural y económico al patrimonio urbano y brinda alternativas turísticas novedosas y significativas a limeños, no limeños y foráneos. Su deseabilidad se fundamenta sobre lo accesible y experiencial de la propuesta, su factibilidad se sustenta en sus relaciones interinstitucionales y procesos de diseño, y su viabilidad se podría alcanzar por diferentes vías, comenzando como piloto en el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz.

Capítulo 7

Limitaciones y Trabajo a Futuro

7.1. Limitaciones de LimaHuaca

7.2. Trabajo a Futuro de LimaHuaca

7.3. Trabajo a Futuro en el Diseño de Sistemas
y el Diseño Experiencial

Capítulo 7. Limitaciones y Trabajo a Futuro

En este último capítulo se ponen de manifiesto las condiciones encontradas durante la investigación, así como algunas sugerencias de futuros proyectos de investigación que exploren más allá del presente (Hopkins Barriga et al., 2019). Se utiliza como referencia los objetivos específicos del estudio para destacar hasta dónde se ha llegado y qué se puede afirmar. Las *limitaciones* se reconocen como delimitaciones de la investigación, lo que permite transparentar el alcance y las áreas que quedan pendientes por explorar. Con este enfoque, se plantea la posibilidad de continuar un *trabajo a futuro*, o un explorar un nuevo panorama de oportunidades, animando a otros investigadores/as a abordar las preguntas pendientes y a continuar este proyecto. Asimismo, se les invita a explorar las nuevas preguntas que emerjan y emprender otras líneas de investigación.

En primer lugar, es importante reconocer que el contexto de la pandemia de Covid-19 representó desafíos sin precedentes para el desarrollo de este proyecto, pero también presentó oportunidades inusuales que influyeron en el abordaje, el alcance y los resultados de la investigación. Entre los desafíos se encontraron limitaciones de acceso y movimiento, tales como restricciones de viaje, cuarentenas y cierre de actividades, que afectaron el acceso a participantes, recursos e instalaciones. Hubo dificultades relacionadas con la realización de los estudios diseñados y la comunicación con las personas involucradas. En este sentido, las reuniones sincrónicas entre el investigador con asesores, especialistas y participantes se vieron afectadas por problemas de conectividad y familiarización con nuevas tecnologías.

No obstante, también surgieron oportunidades de adaptación y experimentación en el proceso de investigación, permitiendo explorar nuevos métodos de trabajo y considerar temas relevantes a partir de la coyuntura actual. Una de las oportunidades destacadas fue la posibilidad de trabajar de forma remota, lo que facilitó el acceso a múltiples expertos/as y usuarios/as que de otra manera podrían haber enfrentado barreras geográficas o logísticas para involucrarse en el proyecto. Estas condiciones

excepcionales, como la disponibilidad de tiempo y la comodidad para conectarse desde sus hogares, moldearon el alcance, la conceptualización y los resultados obtenidos.

En un contexto no pandémico, la investigación hubiera experimentado oportunidades y desafíos diferentes en comparación con el escenario descrito. Las oportunidades se habrían relacionado con un mayor acceso a participantes fuera del círculo social del investigador, así como la disponibilidad de recursos como servicios especializados, espacios de trabajo colaborativo y materiales para realizar la investigación; además, la comunicación en reuniones presenciales y la realización de los estudios planteados podrían haber sido más efectivas. Sin embargo, los desafíos se habrían originado por una reducida atención a los problemas socioambientales que la pandemia agravó, dado que los recursos podrían haberse dirigido hacia otras áreas prioritarias. El acceso limitado a representantes de la academia y el gobierno para validar la propuesta de diseño podría haber afectado la relevancia socio-natural de la investigación. En este escenario, es probable que el enfoque, el alcance y los objetivos del proyecto se hubieran modificado para adaptarse a las condiciones y prioridades del contexto no pandémico. Se habría buscado abordar las oportunidades y desafíos específicos del contexto, y la investigación podría haberse beneficiado de una mayor interacción presencial y de recursos adicionales para ampliar su alcance y relevancia.

De este modo, el abordaje socio-natural y amoderno emprendido en este proyecto exploratorio en el campo emergente del Diseño de Sistemas y Diseño Experiencial enfrenta desafíos importantes debido a la diversidad sociocultural y complejidad historiográfica de Lima Metropolitana. El investigador asumió un rol transdisciplinario para aprender de la arquitectura, el urbanismo y la arqueología, y también actuó como mediador para comprender diferentes perspectivas e interpretaciones urbanas. Asimismo, las limitaciones sociourbanas, como el acceso a servicios básicos y la burocracia gubernamental, llevaron a enfocar el estudio en Lima Oeste, una zona privilegiada de la metrópoli, para mantener el alcance del proyecto. Sin embargo, se reconoce la necesidad

de adoptar perspectivas de otras disciplinas como la antropología, ecología y gestión, así como de integrar estudios de mayor alcance y recursos para mejorar la comprensión de la crisis identitaria y urbanística de Lima, así como la alfabetización de su paisaje urbano histórico. En este sentido, este abordaje representa un primer ejemplo de cómo se puede aterrizar el diseño de sistemas y el diseño experiencial de manera práctica y efectiva, considerando las complejidades y desafíos propios de la metrópoli.

7.1. Limitaciones de LimaHuaca

A continuación, luego de comprender cómo el contexto pandémico ha impactado en esta investigación, se presentan las principales limitaciones según las dimensiones del Diseño Socio-Natural y Amoderno a partir de los resultados específicos (ver Tabla 8) y la discusión del capítulo anterior.

Con respecto a la dimensión técnico-funcional¹⁴⁵, se ha identificado atributos logrados como áreas de mejora, gracias a estudios como el curso Huaca y Ciudad, las exploraciones urbanas, y en particular las presentaciones a expertas y expertos.

Por un lado, la experiencia transformativa ha sido proyectada para abordar la diversidad de personas contemplando múltiples discapacidades, escenarios y usuarios. El SENIA LimaHuaca, integrado por el programa señalético y la aplicación móvil, ha contemplado percentiles y discapacidades para integrar diferentes formas de ergonomía y usabilidad. Esto es un logro significativo, ya que asegura que la propuesta sea accesible y utilizable para una amplia gama de personas. Por otro lado, el sistema urbano ha sido relacionado con las dinámicas sociourbanas contemporáneas y ha demostrado

¹⁴⁵ En esta dimensión se contemplaron los siguientes objetivos específicos (OTF) con sus respectivos indicadores de impacto (ITF). OTF1: Demostrar que el sistema urbano LimaHuaca considera necesidades, aspiraciones y molestias del público objetivo y usuarios vulnerables; garantizando así el mayor disfrute o la mínima molestia en diversos grupos de la sociedad. ITF1: El sistema urbano cumple estándares de ergonomía y usabilidad favorables para usuarios con discapacidad motriz, auditiva, visual o de lenguaje; e integra un soporte de retroalimentación para la mejora continua. OTF2: Demostrar que el sistema experiencial y entorno físico-digital de LimaHuaca corresponde a dinámicas sociourbanas, y que las expediciones urbanas facilitan la comprensión de la historia local, reconociendo y otorgando así valores del paisaje urbano histórico. ITF2: El sistema experiencial es socialmente aceptado como parte del estilo de vida ciudadano y los usuarios otorgan múltiples valoraciones a las expediciones urbanas para comprender el paisaje limeño. Ver [Tabla 8](#).

sensibilidad con el paisaje urbano histórico, según la opinión de especialistas y participantes. Esto demuestra una atención apropiada de los aspectos socioculturales de la población en el desarrollo de la propuesta. Consecuentemente, para mejorarla, se sugiere realizar nuevos estudios para el piloto Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz que amplíe la muestra con más ciudadanos/as de a pie y representantes del gobierno local, especialmente a personas que no participan de actividades de turismo y exploraciones urbanas por considerarlas no accesibles. Lo ideal sería consolidar la capacidad de retroalimentación de otras discapacidades y de colaboración directa con los públicos beneficiados. Esto permitiría determinar con mayor certeza la satisfacción de aspectos ergonómicos y de usabilidad, así como evaluar la coherencia metropolitana de LimaHuaca.

Con respecto a la dimensión estético-emocional¹⁴⁶, la propuesta ha logrado transmitir el discurso construido gracias a estudios como las entrevistas a profesionistas (la guía de turismo y el arqueólogo), los talleres participativos de conceptualización y validación con potenciales usuarios/as, la consolidación de la experiencia, y las presentaciones a expertas y expertos.

Por un lado, la identidad visual y el mapa ilustrado diseñados han buscado transmitir la visión de Lima como paisaje urbano histórico por medio de un lenguaje enérgico, vivaz y cotidiano. Esto ha sido bien recibido en los estudios conducidos, aunque es importante tener en cuenta que estos estudios no han sido diseñados específicamente para considerarse representativo a nivel metropolitano. Por tanto, su aceptación debe considerarse como una referencia inicial y requeriría una validación más amplia más allá del piloto Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz. Por otro lado, la mayoría de especialistas y

¹⁴⁶ En esta dimensión se contemplaron los siguientes objetivos específicos (OEE) con sus respectivos indicadores de impacto (IEE). OEE1: Demostrar que la identidad visual LimaHuaca se diferencia del enfoque tradicional arqueológico-museístico; generando así una sensación de aventura, pero dentro de los parámetros de institucionalidad que tienen los sistemas urbanos. IEE1: La identidad visual logra una estética institucional sólida y un lenguaje enérgico, vivaz y cotidiano del paisaje limeño. OEE2: Demostrar que la experiencia transformativa LimaHuaca de reimaginación del paisaje limeño estimula múltiples emociones en el gobierno local y la ciudadanía de a pie; propiciando así la reimaginación del patrimonio urbano en la actualidad. IEE2: La experiencia transformativa incentiva la elaboración de perspectivas históricas en el público objetivo. Ver [Tabla 8](#).

participantes de los estudios mostraron interés en la experiencia transformativa propuesta y reconocieron la relevancia del sistema urbano para mejorar la calidad de vida metropolitana. Esta aceptación generalizada es alentadora y sugiere que se debe profundizar en los aspectos lúdicos e inmersivos del SENIA LimaHuaca para consolidar esta experiencia transformativa.

Con respecto a la dimensión socio-natural¹⁴⁷, LimaHuaca ha demostrado que su infraestructura socio-técnica, que genera un círculo virtuoso de trabajo multisectorial, es una alternativa de entender y proyectar un sistema urbano, gracias a estudios como la etnografía digital, las visitas guiadas, y las presentaciones a expertas y expertos.

Por un lado, los diferentes modelos de viabilidad elaborados han representado la versatilidad y relevancia del sistema urbano para generar interés político y social debido a su potencial para impulsar la economía a través de la movilidad activa y el turismo cultural. Sin embargo, para asegurar una movilización social y política efectiva, es importante continuar con la consolidación de un modelo de sostenibilidad que contemple estrategias de financiamiento, participación ciudadana y respaldo institucional. Por otro lado, el proceso lúdico e inmersivo de comprender y proyectar el paisaje urbano histórico que promete la experiencia transformativa significa el potencial para mejorar la imagen de las huacas en la esfera pública y la relevancia de convertirlas en centros democráticos y espacios públicos de calidad, bajo las miradas de especialistas y participantes consultados. Empero, para lograr una transformación real de esta imagen, esta visión debería integrarse y articularse como parte fundamental del próximo plan metropolitano. Esto implica que LimaHuaca debe ser considerado como un proceso continuo e integral que forme parte de la planificación y desarrollo urbano de la ciudad.

¹⁴⁷ En esta dimensión se contemplaron los siguientes objetivos específicos (OSN) con sus respectivos indicadores de impacto (ISN). OSN1: Demostrar que LimaHuaca genera círculos culturales, sociales y económicos a partir de la movilidad activa y el turismo urbano, despertando así el interés social y político en el legado originario. ISN1: La propuesta integra actividades de movilidad activa y turismo urbano garantizando su replicabilidad y recomendación. OSN2: Demostrar que LimaHuaca contribuye a la transformación de los sitios arqueológicos en centros democráticos y espacios de uso público para el bienestar socio-natural de la metrópoli. ISN2: La propuesta promueve la participación comunitaria en actividades y eventos relacionados con los sitios arqueológicos a partir de la experiencia con LimaHuaca. Ver [Tabla 8](#).

7.2. Trabajo a Futuro de LimaHuaca

Con las limitaciones identificadas se presenta un posible trabajo a futuro para lograr la deseabilidad, factibilidad y viabilidad de LimaHuaca partiendo de la posible implementación del piloto Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz. Este se llevaría a cabo a través de una serie de estudios de inducción, conceptualización, desarrollo y validación, con el objetivo de mejorar la propuesta y prepararla para su materialización en los distritos de Miraflores y San Isidro. Si bien LimaHuaca podría comenzar en otros polígonos urbanos, estos distritos garantizan al menos el arranque del proyecto por sus condiciones sociourbanas favorables y las primeras relaciones establecidas con los actores involucrados, como se ha demostrado en esta tesis. De esta manera, se permitiría probar y ajustar la propuesta de LimaHuaca, teniendo en cuenta las necesidades y expectativas de la comunidad local, así como la factibilidad técnica y financiera del proyecto. Además, se podría obtener retroalimentación y lecciones aprendidas de esta primera experiencia para ejecutar un plan de mejora antes de su expansión a otros sectores de la ciudad.

Para lograr la deseabilidad de LimaHuaca, se propone realizar encuestas y grupos focales para identificar necesidades, molestias y deseos de limeños, no limeños y foráneos; y también se recomienda desarrollar estrategias de *game design* más que *gamificación*¹⁴⁸. Los *insights* resultantes podrían integrarse para mejorar aspectos socioculturales clave, consolidar la experiencia lúdica e inmersiva, y someterla a evaluación con usuarios directos en estudios participativos. Asimismo, se sugiere efectuar simulaciones de LimaHuaca en el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz utilizando prototipos de mediana o alta fidelidad del sistema experiencial, es decir, el

¹⁴⁸ En Jaguardianes, un proyecto de diseño y educación ambiental, Angie Valdera (2022) descubre las limitaciones de la *gamificación* para ludificar su experiencia educativa, por lo que encuentra diferencias esclarecedoras con *game design* que fueron determinantes para su proyecto de tesis y propuesta de diseño. La diseñadora identifica que *gamificación* se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos, mientras que *game design* se refiere al proceso de diseño de un juego desde el principio hasta el final, tomando decisiones sobre la narrativa del juego, las mecánicas del juego y la prueba de prototipos, así como estableciendo dimensiones físicas, temporales, emocionales y espaciales.

programa señalético y la aplicación móvil. De esta manera, esta futura intervención de LimaHuaca consideraría elementos identitarios y urbanísticos más acotados, localizados y relevantes, prometiendo así un mayor sentido de pertenencia y conexión con el paisaje urbano. Esto permitirá tener una visión más concreta de cómo funcionará el proyecto en la realidad y cómo se integraría con su entorno sociourbano inmediato, lo que involucra encontrar insights de los procesos de adaptación urbana y representación comunitaria para futuras iteraciones o intervenciones.

Para lograr la factibilidad de LimaHuaca, se propone ejecutar un análisis de costos y beneficios en el polígono delimitado, considerando los recursos necesarios para la implementación de la intervención, como la disponibilidad de materiales, perfiles profesionales requeridos y la mano de obra. Se recomienda llevar a cabo una campaña comunicacional que promueva la participación y el apoyo de la comunidad. Con este análisis, se podría desarrollar un plan de implementación y escalabilidad que integre estos aspectos, defina objetivos inteligentes y establezca plazos concretos. Asimismo, este plan deberá alinearse a los planes urbanos distritales y metropolitanos existentes o en desarrollo para asegurar la colaboración con autoridades y actores relevantes.

De esta manera, LimaHuaca contará con un equipo transdisciplinario, así como especializado, según las diferentes etapas de implementación. Desde el inicio del proyecto, se deberá desarrollar un sistema de soporte que integre el tratamiento de datos y la retroalimentación de los implicados, tanto usuarios como diseñadores. Esto permitirá evaluar el progreso del proyecto utilizando indicadores clave de desempeño (*Key Performance Indicators, o KPIs*) establecidos previamente, y realizar ajustes necesarios para garantizar el éxito de LimaHuaca.

Para lograr la viabilidad de LimaHuaca, es necesario establecer relaciones y colaboraciones con los diferentes sectores de la sociedad, como el gobierno, la empresa, la ciudadanía y la academia. Esto implica persuadir y comprometer a estos actores desde el piloto del proyecto. Estas relaciones interinstitucionales permitirán concretar los

modelos de viabilidad y promocionarlos ante los agentes implicados relevantes, con el fin de conseguir los recursos necesarios para poner en marcha las operaciones según las condiciones acordadas, manteniendo el enfoque socio-natural fundamental de LimaHuaca. Para esto, además de la colaboración con profesionales transdisciplinarios o especializados, la vinculación del autor investigador y diseñador es crucial para garantizar la coherencia sistémica y el enfoque socio-natural del proyecto, así como la integración del círculo multisectorial sensible y virtuoso, necesario para el éxito del proyecto.

7.3. Trabajo a Futuro en el Diseño de Sistemas y el Diseño Experiencial

Finalmente, es importante proyectar el trabajo a futuro, ampliando el horizonte de posibilidades del Diseño de Sistemas y del Diseño Experiencial con las preguntas que han emergido en esa recopilación de limitaciones, así como con nuevas ideas para perseguir otras líneas de investigación y creación.

Por un lado, este proyecto de tesis, uno de los primeros de la línea de diseño de sistemas de DIPUCP, busca inspirar futuros proyectos de diseño en esta y otras escuelas del país y la región. Correspondiendo al llamado de más diseñadores con enfoque socio-natural y amoderno en otros campos, como se ha identificado en los estudios de validación, se espera que LimaHuaca fomente la creación transdisciplinar, el pensamiento creativo-estratégico, y sensibilidades socio-naturales en la resolución de problemáticas complejas.

Como se especula en el Capítulo 5, se podrían desarrollar sistemas disruptivos y experiencias transformativas en torno a estudios del Bicentenario, rituales funerarios, acoso callejero, tanto en el ámbito público como privado. Así pues, el repertorio de oportunidades para proyectos transdisciplinarios es amplio e ilimitado, y se espera que esta tesis sea un punto de partida para nuevas formas de pensar y hacer diseño, así como de nuevos abordajes de desafíos socioambientales.

Desde este enfoque socio-natural y amoderno, y esta perspectiva sistémica-experiencial, se divisa la posibilidad de proyectar y materializar nuevos espacios públicos que respondan a las necesidades y aspiraciones de la ciudadanía de a pie. Un ejemplo sería la creación de un Sistema de Parques de Lomas que integre y conecte las áreas periféricas de la metrópoli a través de espacios públicos regenerativos, al mismo tiempo de promover relaciones simbióticas entre la ciudadanía y el ambiente. De esta manera, se obtendría un trueque entre el mantenimiento comunitario del parque y los servicios ecosistémicos que las lomas brindarían. Este proyecto debería ser concebido desde la participación de las personas directamente involucradas con estos ecosistemas frágiles, considerando conocimientos desde la interpretación del patrimonio y la alfabetización del paisaje, y promoviendo educación ambiental, agricultura urbana, e investigación científica.

Similarmente, la Costa Verde de Lima y la posible Costa Azul en Callao¹⁴⁹ podrían ser simbióticamente repensadas, combinando de manera sensible, creativa y estratégica la creación de un gran parque lineal con una arteria metropolitana estratégica. Aunque existan desafíos administrativos para llevar a cabo proyectos de esta magnitud, el diseño debería desempeñar un papel relevante y los/as diseñadores/as podrían contribuir a articular diferentes disciplinas y dinamizar estos cambios.

Por otro lado, este proyecto de tesis abre un amplio campo de posibilidades para futuras investigaciones y creaciones de diseño de sistemas y diseño experiencial bajo enfoques socio-naturales y amodernos en entornos diversos, complejos y delimitados.

Una línea de investigación y creación podría partir de la exploración y cuestionamiento de productos y servicios tanto del sector público como en el privado. Para el ámbito público, la gamificación de procesos burocráticos o trámites

¹⁴⁹ La posible Costa Azul es una propuesta del sistema de infraestructura ecológica y espacios abiertos del Plan de Desarrollo Metropolitano (PDM) Callao 2040 situada en los casi 40 km del litoral de la provincia Callao para recuperar e integrar el borde costero como espacio público de escala metropolitana a través del desarrollo de un circuito ecológico y recreativo (MPC y MVCS, s-f, pp. 333 - 343). A la fecha de la publicación del presente proyecto, la aprobación oficial del PDM Callao 2040 continúa en estado pendiente.

gubernamentales podría ser una estrategia interesante para hacerlos más accesibles, comprensibles y atractivos, fomentando una mayor participación ciudadana y transparencia en la gestión pública. Para el ámbito privado, los sistemas y experiencias de contratación de seguros de salud, compra de un carro o una casa, adopción de una mascota o un árbol, entre otras, podrían ser diseñados como juegos para lograr el compromiso de largo plazo que refieren. Estas sugerencias con una invitación a otros investigadores, diseñadores, y personas en general a seguir el espíritu sistémico-experiencial y disruptivo-transformativo de este proyecto de tesis.

Otra línea de investigación sería explorar cómo desarrollar sistemas experienciales (SENIAs) en contextos más allá de los paisajes urbanos, centros comerciales y aeropuertos. Se podría desarrollar en entornos complejos pero delimitados, como estaciones de transporte y movilización, centros educativos y de salud, instalaciones deportivas y culturales, puertos pesqueros o mercados vecinales.

Las estaciones de trenes, terminales de autobuses y aeropuertos son puntos de encuentro masivo entre personas de diferentes culturas, y diseñar experiencias significativas considerando sus aspectos esenciales podría mejorar la calidad de la experiencia y la percepción de los/as usuarios/as sobre estos sistemas urbanos y las instituciones involucradas. Se tiene como ejemplo al proyecto de investigación a través del diseño *Stalled!*, que ofrece información y prototipos para crear baños públicos seguros e inclusivos que puedan ser utilizados por todos en estos puntos de encuentro¹⁵⁰.

Las escuelas, hospitales o centros de atención médica son lugares de estar y tránsito variados que podrían impactar positivamente en el bienestar de las personas y su

¹⁵⁰ *Stalled!* toma como punto de partida los debates en los EUA en torno al acceso de personas transexuales a baños públicos para abordar la necesidad de crear baños públicos seguros, sostenibles e inclusivos para todos, independientemente de su edad, sexo, raza, religión y discapacidad. El proyecto de investigación a través del diseño aborda esta cuestión mediante conferencias y talleres, escritos y entrevistas, directrices de diseño y prototipos. *Stalled!* está pensado para aeropuertos estadounidenses porque en estos espacios transitan diversas personas con diferentes necesidades. Por ejemplo, los lavabos bajos sirven a niños, personas bajas y personas en sillas de ruedas, mientras que el lavapiés puede ser usado por todos pero especialmente por los musulmanes. Es importante reconocer que este proyecto de diseño requiere considerables cambios legislativos, regulaciones y estándares federales, para su viabilidad. Se recomienda visitar www.stalled.online.

relación con los servicios básicos de educación y salud. A diferencia de los puntos de las estaciones de transporte, estos lugares suelen tener públicos más especializados, aunque con su propia diversidad. En un colegio público de educación primaria, la experiencia educativa se debería adaptar a las necesidades diversas de salud física, bienestar emocional, situación familiar, formas de aprendizaje, entre otras, de los estudiantes. Mientras que en un centro de atención oncológica, la experiencia de cuidado y sanación debería priorizar las necesidades físicas y emocionales de los pacientes de las etapas más difíciles frente a las de las personas saludables que acompañan.

Las actividades deportivas y eventos culturales, que promueven la integración ciudadana, podrían atraer a un público más diverso e intergeneracional, además de generar una mayor conexión con el entorno urbano, social y natural. En estas experiencias deportivas y culturales se podría explotar aproximaciones como el diseño para la primera infancia, que reconoce la importancia crítica de esta etapa en el desarrollo humano y busca proporcionar entornos y experiencias que fomenten el aprendizaje, la exploración, la creatividad y el bienestar de los niños en sus primeros años de vida. Siguiendo esta práctica, estos espacios también serían seguros para niños más grandes, adolescentes, adultos y ancianos.

En puertos pesqueros, mercados modelos y otros espacios de intercambio, se podría aplicar un enfoque participativo y comunitario para hacer estos lugares más funcionales, atractivos y seguros. En estos espacios es importante reconocer los tipos y subtipos de usuarios y adaptarse a sus necesidades particulares. Por ejemplo, las madres de familia emprendedoras estarían más tranquilas y productivas sabiendo que sus hijos están siendo cuidados en la guardería del mercado. Asimismo, las gestiones deberían comprometerse con la sostenibilidad y enfrentar las condiciones climáticas a través de diversas estrategias y conexiones institucionales, con el fin de promover un verdadero desarrollo socioeconómico local.

En resumen, este capítulo reconoce las limitaciones y desafíos enfrentados durante la investigación, pero también resalta las oportunidades surgidas y sugiere un trabajo a futuro para mejorar y materializar el proyecto LimaHuaca. Se invita a seguir explorando y abordando temas socio-naturales y amodernos en el campo del Diseño de Sistemas y el Diseño Experiencial para generar impacto positivo frente a la crisis identitaria y urbanística de Lima y mejorar la calidad de vida metropolitana.



Recomendaciones

Siguiendo la proyección de implementación (Subsección 5.8.2.4), se delinearán las siguientes recomendaciones como sugerencias clave dirigidas a actores e instituciones interesadas en LimaHuaca, en especial a aquellos relacionados con el polígono Pucllana-Huallamarca-Santa Cruz. Esta sección es un llamado para aprovechar los resultados de este proyecto de tesis y el potencial transformador de la propuesta de diseño para perseguir el objetivo de reimaginar la metrópoli.

En primer lugar, se invita a grupos de investigación, oficinas de innovación e incubadoras de universidades locales a considerar LimaHuaca como un proyecto con potencial alto impacto social que fomente la colaboración multidisciplinaria e institucional, además de romper esquemas de lo establecido a nivel local y regional. Asimismo, se invita a diseñadores industriales y otros profesionales creativos a participar del equipo, consolidar el proyecto, y presentarlo en fondos concursables nacionales e internacionales.

En segundo lugar, se sugiere a instituciones culturales y empresas privadas a explorar alternativas de colaboración y financiamiento que respalden la ejecución del proyecto, destacando los beneficios para la comunidad y el entorno urbano. Mientras centros culturales y museos podrían colaborar con la gestión cultural, grandes corporaciones y comercios pequeños podrían patrocinar las operaciones del equipo.

En tercer lugar, se insta al gobierno en sus tres niveles a considerar el valor y la visión de LimaHuaca de transformar la ciudad, reconociendo su capacidad para revitalizar los espacios públicos, gestionar el patrimonio urbano, y enriquecer los discursos identitarios y urbanísticos. En particular, la participación activa de los gobiernos distritales es de vital importancia debido a que su conocimiento local y compromiso permanente serán esenciales para la adaptación exitosa y la realización de los objetivos planteados.

Finalmente, es fundamental que los interesados trabajen de manera colaborativa con el autor para asegurar la sensibilidad socio-natural y amoderna del proyecto.

Epílogo

Han pasado cuatro años desde aquel marzo de 2020, cuando cursé mi último año de pregrado a través de pantallas debido a las restricciones por la pandemia del COVID-19. Suspendí mis exploraciones urbanas en bicicleta, pero las continué mediante blogs, redes sociales, artículos académicos, contenido audiovisual y algunos libros que puede conseguir. Esta travesía me permitió redescubrir Lima, conocer diversas perspectivas sobre la ciudad e imaginar la Lima donde quiero vivir y por la que trabajo.

Revisando cada capítulo, visualizo que LimaHuaca no podría haber surgido en un periodo distinto al de encierro y emergencia. La crisis me forzó a profundizar en la investigación a través del diseño y a sumergirme en otras disciplinas por medio de conversaciones con expertos que pausaron sus labores para reflexionar sobre el presente y el futuro. Aproveché estas circunstancias para conectar con otros entusiastas que aportaron significativamente a este proyecto en tiempos de incertidumbre.

La pandemia aceleró la transformación digital en la ciudad y el país. Las personas dejaron de usar efectivo, los taxis y buses se pagan con billeteras digitales, y los negocios adoptaron servicios digitales. Al término oficial de la crisis, el mundo digital parecía resolver todas nuestras necesidades, desde comprar alimentos hasta cursar un programa de posgrado. Ahora, en el 2024, reconocemos que el canal digital no es suficiente por sí solo, sino un componente complementario en la vida cotidiana. Las empresas líderes desarrollan tecnologías rápidamente. OpenAI potencia herramientas como DALL·E y ChatGPT, transformando la vida cotidiana, académica y laboral. Apple lanzó su visor inteligente Apple Vision Pro, que materializa un entorno físico-digital interactivo, pero que podría aislarnos del entorno socio-natural. Como diseñadores, debemos usar estas tecnologías para construir un futuro sostenible y regenerativo. Con estas herramientas podemos profundizar en el paisaje urbano histórico de Lima y desarrollar experiencias que nos hagan parte de la historia.

La marca “Lima, Ciudad de los Reyes”, lanzada por PROLIMA y la Municipalidad Metropolitana de Lima, busca proyectar una ciudad colonial por excelencia, reflejando una crisis identitaria y urbanística. Ver carruajes a caballos de estilo virreinal y anfitrionas vestidas como tapadas limeñas en uno de los eventos de APEC Perú 2024 celebrado en el Parque de la Exposición me resultó realmente impactante y me confirma la crisis identitaria y urbanística por la que pasamos. Asimismo, evidencia la necesidad de un sistema urbano como LimaHuaca, que busque desarrollar mayor sensibilidad hacia nuestro paisaje urbano histórico de más de 10 millones de personas —que además conurba con otra ciudad importante de 1 millón de personas, constituyendo un área metropolitana de más de 11 millones de personas y casi 3 mil kilómetros cuadrados.

Esta tesis identifica la crisis, encuentra oportunidades y propone acciones para mejorar la calidad de vida metropolitana mediante la movilidad activa y el turismo cultural. Los Juegos Panamericanos Lima 2027 podrían ser la oportunidad perfecta para diseñar experiencias transformativas a través del deporte, integrando zonas periféricas, acelerando proyectos de movilidad urbana y transformando espacios públicos.

Es verano de 2024, y el Fenómeno El Niño causa olas de calor con temperaturas de hasta 35°C en Lima. Recorriendo la ciclovía arbolada de la avenida Salaverry, imagino cómo los limeños ancestrales extendían sus canales y sembraban árboles frutales para asegurar agua, sombra y comida. Encuentro inspiración en la Lima Originaria y en las dinámicas ancestrales del territorio. Estos saberes ancestrales nos invitan a transformar nuestros espacios públicos con infraestructura verde para la salud pública, brindando “servicios ecosistémicos” y equilibrando las olas de calor. Visualizo que LimaHuaca facilite que más limeños y limeñas conozcan y valoren nuestro paisaje urbano histórico, se enamoren de nuestro legado e impulsen el desarrollo regenerativo que Lima merece.

23 de marzo del 2024

Lexicón

Colonial: Perteneciente o relativo a la colonia, entendida como el grupo de personas del mismo origen, etnia o religión que se instalan en un lugar distinto. En la historia latinoamericana, se asocia a la etapa histórica, los hechos y aspectos derivados de la dominación y ocupación europea de América entre los siglos XVI y XIX. En el Perú se vincula directamente con el período histórico de dominación territorial por parte de España conocido como Virreinato del Perú.

Ciudad formal/Ciudad Informal: En la materia de urbanismo, la ciudad formal se refiere a áreas urbanas reconocidas legalmente con títulos de propiedad e inscripciones. Esto implica adaptación a códigos y regulaciones que permiten participar de la planificación urbana y acceder a servicios básicos. La ciudad informal, aunque puede tener regulaciones internas, carece de reconocimiento legal, limitando su acceso a las redes de servicios formales del gobierno. La falta de servicios no indica su ausencia de formalidad, sino una desconexión legal. La formalización implica negociaciones y ajustes infraestructurales, y la condición "formal" no debe confundirse con lo legal, ya que algunas áreas urbanas, a pesar de cumplir normativas, pueden carecer de reconocimiento legal esencial para su integración metropolitana (Álvarez Calderón, 2014).

Ciudadanía de a pie: Expresión coloquial que refiere a la población en general, sin distinciones especiales por estatus social, político o económico. Se utiliza para destacar la perspectiva y preocupaciones de las personas comunes en contraposición a aquellas en posiciones de poder o privilegio.

Ciudadanía organizada: Grupo de ciudadanas y ciudadanos que se organiza para manifestarse o tomar acción frente a diversas situaciones, persiguiendo motivaciones y principios democráticos.

Deseabilidad: En el DCP/HCD, es la capacidad de una propuesta, solución o proyecto para satisfacer las necesidades, deseos y expectativas de los usuarios, por tanto, su capacidad de ser atractivo y emocionalmente relevante. Esto se traduce en una mayor aceptación y demanda, convirtiéndose así en factor importante para lograr la satisfacción, diferenciación y competitividad en el mercado. Se invita a profundizar con la perspectiva de diseño de Don Norman enfocada en necesidades humanas y experiencia de usuario.

Diseño Industrial: Disciplina, práctica profesional y proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, construye el éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias novedosas (WDO, 2021).

Factibilidad: En el DCP/HCD, es la capacidad de una propuesta, solución o proyecto para desarrollarse con los recursos disponibles —técnicos, económicos y humanos. Esta se evalúa mediante el análisis de recursos necesarios y su disponibilidad, así como de las limitaciones y restricciones que pueden afectar la implementación del proyecto. Se invita a profundizar con el modelo de gestión de Harold Kerzner donde explica cómo realizar un análisis completo de factibilidad.

Huaca: Término de origen quechua utilizado a partir del siglo XVI para referenciar un lugar, edificio u objeto percibido o imbuido de sacralidad, convirtiendo la mayoría de edificios prehispánicos en huacas. En la actualidad, la población limeña lo emplean para referenciar coloquialmente a los sitios arqueológicos.

Identidad visual/de marca (visual/brand identity): Considerando que una marca busca sobresalir en el medio transmitiendo sensaciones, una identidad visual (o de marca) es tangible y apela a los sentidos. Es decir, se puede ver, tocar, sostener, oír y ver cómo se mueve. Asimismo, alimenta el reconocimiento,

amplifica la diferenciación y hace que las grandes ideas y el significado sean accesibles, comprensibles y disfrutables. Una identidad de marca unifica elementos dispares (tales como tipografía, colores, logos, texturas, mensajes) en un sistema visual, verbal y sensorial integrado, capaz de transmitir un discurso auténtico y coherente a usuarios en diferentes puntos de contacto (productos, servicios, presentaciones, mensajería, blogs, publicidad, espacios, señalética, aplicaciones) (Wheeler, 2013; Airey, 2019).

Interpretación del Patrimonio: Disciplina enfocada en comunicar y transmitir los valores del patrimonio cultural y natural a diferentes públicos con el objetivo de fomentar su conservación y uso sostenible. Para Ham (2015) “La interpretación efectiva es un proceso creativo de comunicación estratégica, que produce conexiones intelectuales y emocionales entre el visitante y el recurso que es interpretado, logrando que genere sus propios significados sobre ese recurso, para que lo aprecie y disfrute.

Intervención: En ámbitos de patrimonio y diseño, se refiere a las acciones llevadas a cabo para conservar o dinamizar un bien patrimonial, bajo una serie de criterios teóricos y técnicos, con el fin de asegurar su supervivencia, garantizar su uso sostenible o mejorar su accesibilidad, visibilidad y apropiación.

Área metropolitana de Lima y Callao: Área metropolitana más extensa y poblada del Perú que abarca 50 distritos: 43 de Lima Metropolitana o provincia de Lima (perteneciente al Departamento de Lima), y 7 de la Provincia Constitucional del Callao (régimen político-administrativo especial de escala departamental).

Legado: Término utilizado para designar neutralidad y objetividad a la noción de “patrimonio”, puesto que esta última está altamente cargada de simbolismos y significados.

Marca (brand): Herramienta estratégica y poderosa que permite orientar al usuario, asegurar la calidad del producto o servicio, y enamorar a través de un lenguaje propio, asegurando así el éxito de cualquier empresa (Wheeler, 2013, p. 2).

Movilidad activa: En contraste al transporte mediante vehículos motorizados, esta categoría engloba los desplazamientos impulsados por el mismo cuerpo: caminando, usando la bicicleta, etc.

Originario: A través de esta noción, el autor referencia lo habitualmente concebido como precolombino o prehispánico, sugiriendo así estos la sobrecarga de últimos términos para expresar y comprender la complejidad sociocultural del extenso periodo comprendido entre las primeras evidencias de seres humanos (aprox. en el 11000 A.C.) hasta la conquista de América (durante el siglo XV). Con esta adaptación se busca poner en cuestión la visión moderna vigente y emprender la introspección de nuestros valores fundamentales que se requiere para construir la ciudad de una manera más apropiada.

Paisaje: La tendencia contemporánea de la Arqueología y otras ciencias sociales expone el dualismo naturaleza/cultura para comprender integralmente el paisaje como un medio físico cargado de hechos culturales imaginados o inscriptos en un entorno; elaborando al mismo tiempo una noción útil para la intervención y gestión del patrimonio. (Gordillo, 2014; Saldi et al., 2019).

Patrimonio: Concepto amplio y subjetivo que varía en función de los valores que la sociedad le atribuye, determinando qué bienes materiales e inmateriales hay que cuidar y conservar; por lo que se le vincula con la educación patrimonial, entendida como la “mediación educativa en los procesos de construcción del patrimonio y en su comprensión, así como favorecedora de todo lo que ello conlleva: valorar, conservar, respetar, cuidar y transmitir” (Marín-Cepada y Fontal, 2020). Cabe enfatizar que “el patrimonio

arqueológico no existe como tal, sino que es un valor, atributo o reconocimiento que asignamos (a un sitio, lugar u objeto) desde el presente” (Pérez-Juez Gil, 2010). Por tanto, esta noción que se construye y redefine continuamente resulta en muchas maneras de cómo las personas pueden percibirlo y relacionarse.

Patrimonio cultural mueble/inmueble: El patrimonio cultural mueble se refiere a los bienes culturales que pueden ser trasladados de un lugar a otro, incluyendo obras de arte, objetos históricos, libros, manuscritos, fotografías, archivos, entre otros; mientras que el patrimonio cultural inmueble se refiere a aquellos que no se pueden trasladar incluyendo edificios, monumentos, lugares históricos, sitios arqueológicos, paisajes culturales, entre otros.

Propuesta de diseño: En un contexto académico, se trata de la presentación formal de una solución creativa y original para resolver un problema específico que incluye representaciones visuales que permiten visualizar su materialización, así como argumentos sólidos y coherentes que la respalden.

Puesta en valor: Proceso que implica conservación, protección y difusión de los valores culturales, históricos y estéticos de un bien patrimonial a través de intervenciones físicas, estrategias de comunicación, y la creación de soluciones creativas e innovadoras que respeten y difundan los valores del patrimonio.

Republicana: Perteneciente o relativo a la república. En la historia del Perú, el término se utiliza para referir la actual época republicana que empieza con la Proclamación de la Independencia en Lima en 1821 y se concibe como un periodo de enfrentamiento y modernización en contraste a la época colonial.

Señalética/Programa señalético: Para J. Costa (1989) “es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos” (p. 9). En la materia se abarca comunicación social, semiótica y diseño gráfico para el diseño de programas señaléticos —usualmente desarrollados en programas de identidad corporativa— que ayuden al usuario a descifrar un entorno por necesidades de conocimiento.

Simbiosis. Concepto proveniente de la ecología y la biología para describir la interacción a largo plazo y la relación íntima entre dos organismos por beneficio mutuo. En este proyecto, se utiliza como símil para describir las relaciones beneficiosas entre seres humanos y naturaleza.

Sistema Experiencial de Navegación e Interpretación y Apropiación (SENIA): Adaptación del término anglosajón *wayfinding system* al español considerando la actual tendencia multidisciplinaria emprendida por la SEG D (Calori y Vanden-Eynden, 2015) y el enfoque sociocultural de Symond et al. (2019).

Socio-técnico(a): Término empleado para describir una organización en su composición integral, la cual abarca aspectos sociales (talento humano y colectividad) y técnicos (estructura organizacional y procesos técnico-normativos).

Turismo cultural: Práctica de experimentar, conocer y aprender sobre el patrimonio cultural, histórico, artístico y social de un punto de interés local o un destino turístico.

User Experience (UX) y User Interface (UI): El Diseño de Experiencias de Usuario (UX) se refiere a la experiencia total de interacción con un producto, mientras que el Diseño de Interfaz de Usuario se enfoca a la parte visual y tangible del producto. Ambas se contemplan para desarrollar productos físicos o digitales receptivos (*responsive*) e intuitivos que confeccionen una experiencia fluida e inmersiva.

Viabilidad: En el DCP/HCD, es la capacidad de una propuesta, solución o proyecto para ser rentable y sostenible a largo plazo. Esta se evalúa mediante el análisis de los costos y beneficios, tanto a corto como a largo plazo, así como de las oportunidades y riesgos que puede presentar el proyecto. Se invita a profundizar con la visión de negocios de Alexander Osterwalder y Yves Pigneur donde explica cómo realizar un análisis de viabilidad para evaluar la rentabilidad y sostenibilidad de un modelo de negocio.

Virreinal: En la historia peruana, se vincula al Virreinato del Perú; período histórico de dominación y ocupación territorial española comprendido entre mediados del siglo XVI y principios del siglo XIX.

Wayfinding: Término anglosajón —traducido pragmáticamente como *la habilidad de encontrar caminos* y relacionado con los conceptos de *navegabilidad* y *orientación*— con precedente en las investigaciones de Lynch (1960) que fundamenta la emergente disciplina del Diseño Gráfico Experiencial —representada por *The Society for Experiential Graphic Design (SEGD)*— para el desarrollo de *wayfinding systems* involucrando diversas materias y sobrepasando el alcance de la Señalética (RSM Design, 2018a). En la Sección 2.1.3 se describe su entendimiento y aplicación contemporánea.

Wayfinding System: Refiere al sistema de información configurado para facilitar la navegación de las personas (*signage*), propiciar la comprensión del espacio (*interpretation*) y generar la apropiación del lugar (*placemaking*) (Calori y Vanden-Eynden, 2015). Actualmente, se busca considerar e insertar en las diversas disciplinas del Diseño para ampliar su comprensión conceptual y práctica con el fin de conducir una experiencia acertada, interesante y placentera que corresponda a las necesidades humanas (RM Design, 2018). Con el fin práctico de expresar la complejidad de dicha experiencias integral —y minar la discusión hispana—, se traduce como Sistema Experiencial de Navegación e Interpretación y Apropiación (SENIA).

Abreviaciones

ATU: Autoridad de Transporte Urbano para Lima y Callao

CCPH: Círculo Ciclista Protector de las Huacas

DCP/HCD: Diseño Centrado en las Personas / Human-Centered Design

DIPUCP: Diseño Industrial PUCP

IA: Inteligencia artificial

MINCUL: Ministerio de Cultura del Perú

MINCETUR: Ministerio de Comercio Exterior y Turismo del Perú

MINEDU: Ministerio de Educación del Perú

MML: Municipalidad Metropolitana de Lima

MSTP: Manual de Señalización Turística del Perú

MTC: Ministerio de Transportes y Comunicaciones

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación

PROLIMA: Programa Municipal para la Recuperación del Centro Histórico de Lima

PUCP: Pontificia Universidad Católica del Perú

PQÑ: Proyecto Qhapaq Ñan

RA: Realidad aumentada

RV: Realidad virtual

SENIA: Sistema Experiencial de Navegación, Interpretación y Apropiación

SEGD: *Society for Experiential Graphic Design*

UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

UX/UI: *User Experience / User Interface*

ZAMHP: Zona Arqueológica Monumental de Huaycán de Pariachi

Referencias

- Activa la Huaca. (s.f.). *Información*. Recuperado el 22 de septiembre de 2020, de <https://www.facebook.com/activalahuaca/about>
- Activa la Huaca. (2020, agosto 17). *Huacas en Pandemia: Huacas en Litio [Archivo de Video]*. <https://www.facebook.com/activalahuaca/videos/789740075100556>
- Adamo, G. E., Ferrari, S., y Gilli, M. (2019). Creativity as a source of differentiation in urban tourism: The case of Torino city. *International Journal of Tourism Research*, 21(3), 302–310. <https://doi.org/10.1002/jtr.2261>
- Airey, D. (2019). *Identity Designed: The Definitive Guide to Visual Branding*. Quarto Publishing Group USA Inc.
- Alcalde, M. Cristina. (2022). *Familia, exclusión y racismo de la peruanidad: la tía Eliana: Vol. Serie Zumbayllu 6*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Fondo Editorial.
- Alva Olivera, G. (2021a, 27 de mayo). Chorrillos construye una plaza cívica en el Morro Solar: dos visiones de la ciudad en debate. *El Comercio*.
- Alva Olivera, G. (2021b, 22 de enero). Chorrillos: las tareas pendientes en el Morro Solar, el nuevo punto de encuentro para deportistas limeños. *El Comercio*.
- Álvarez-Calderón Silva-Santisteban, R. V. (2014). La Ciudad Negociada. Los sitios arqueológicos y la formación de la metrópolis de Lima en el siglo XX. En *Concurso Juan Gunther. Investigaciones Históricas sobre Lima*. (pp. 163–207). Municipalidad Metropolitana de Lima.
- Álvarez-Calderón Silva-Santisteban, R. V. (2016). Arqueología histórica en las «huacas» de la ciudad de Lima: ampliando la narrativa. *Boletín de Arqueología PUCP*, 20, 83–102. <https://doi.org/10.18800/boletindearqueologiapucp.201601.005>
- Álvarez-Calderón Silva-Santisteban, R. V. (2017). Huaca y Ciudad: Repensando los sitios arqueológicos como espacios urbanos y espacios para la ciudadanía. *Actas del II Congreso Nacional de Arqueología*, 157–165.
- Álvarez-Calderón Silva-Santisteban, R. V. (2020). *Problemas del Hábitat Urbano*. <https://arquitectura.pucp.edu.pe/estudios/pregrado/cursos/problemas-del-habitat-urbano/horario-1001/>
- Arqueología - Jovelos. (2019, septiembre 30). *Caminata Arqueológica: Los Collis [Álbum de Fotos]*. <https://www.facebook.com/media/set/?vanity=jovelosarqueologia&set=a.3066064740077186>
- Arqueología - Jovelos. (2020, octubre 9). *Les presentamos la campaña "ESTÁS EN NUESTRA MEMORIA". Un homenaje a todas esas huacas que desaparecieron en los últimos 80... [Publicación de Facebook]*. <https://www.facebook.com/jovelosarqueologia/posts/4085545391462444>
- Arqueología - Jovelos. (2021, mayo 10). *Proyecto Recreación 3D de Tambo Inga [Álbum de Fotos]*. <https://www.facebook.com/media/set?vanity=jovelosarqueologia&set=a.4724596427557334>
- Arquitectura PUCP. (s.f.). *Grupo Interdisciplinario Patrimonio Arquitectónico*. Recuperado el 20 de enero de 2021, de <https://arquitectura.pucp.edu.pe/investigacion/grupos/grupo-patrimonio-arquitectonico-pucp/>
- Aste Cannock, N., Concepción Solís, D., García Pye, C., Montes Álvarez, W. D., y García-Rivero, A. E. (2020). Infraestructura ciclovial en Lima, Perú: estudio de caso distrito de Miraflores. *Espacio y Desarrollo*, 35, 71–98. <https://doi.org/10.18800/espacioydesarrollo.2020.01.003>
- Augé, M. (1992). *Los "No Lugares": Espacios del anonimato. Una antropología de la Sobremodernidad*. Editorial Gedisa. <https://doi.org/10.18861/ania.2011.1.1.3045>
- Augustin Burneo, R. (2017). EL DAMERO DE PIZARRO El trazo y la forja de Lima. En Municipalidad Metropolitana de Lima (Ed.), *Municipalidad Metropolitana de Lima* (1ra ed., Vol. 1). www.munilima.gob.pe
- Autoridad Nacional del Agua (ANA). (2016). *Rímac: Historia del Río Hablador*.

- Brancacho Rivas, P. R., y Estela Torres, A. A. (2021). *Promoción cultural de agrupaciones de danza en la Nueva Alameda 28 de Julio y su influencia en una gestión de reutilización del espacio público, Lima 2021* [Universidad Tecnológica del Perú].
- Brañez Loayza, A. (2019). *+20 mil Km: Historias del Camino*. Media Networks.
<https://www.movistarplay.com.pe/details/serie/20mil-km-4218875>
- Cáldida. (2021). *Gran Museo Cáldida*.
<https://granmuseo.calidda.com.pe/>
- Calderón Cockburn, J. (2022). Las ciudades peruanas y la Ley de Desarrollo urbano sostenible. *Derecho y Sociedad*, 59, 1–22.
<https://doi.org/10.18800/dys.202202.009>
- Calori, C., y Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. John Wiley & Sons.
- Canziani Amico, J. (2009). *La Ciudad y Territorio en los Andes: Contribuciones a la historia del urbanismo prehispánico*. Centro de Investigación de la Arquitectura y la Ciudad - CIAC.
- Canziani, J. (2013). Territorio, monumentos prehispánicos y paisaje. En *Espacio público, Arte y Ciudad* (pp. 73–89).
- Castillo-García, R. F. (2020). Hacia el desarrollo urbano sostenible de la Costa Verde de la megalópolis Lima Callao, Perú, al 2050. *Paideia XXI*, 10(1), 203–231.
<https://doi.org/10.31381/paideia.v10i1.2987>
- Castro, N. (2019). Pedaleando por los valles de Lima y sus huacas. En *Lima, Muchas Miradas. Catálogo de ideas y acciones para Lima*. (p. 14). Representación de UNESCO en Perú.
- Centro de Noticias del Congreso. (2021, May 20). *Pleno aprueba creación del distrito de Huaycán en Lima*.
<https://comunicaciones.congreso.gob.pe/noticias/pleno-aprueba-creacion-del-distrito-de-huaycan-en-lima/>
- Centro para el Futuro de las Ciudades [CFC]. (2020). La nueva normalidad urbana en tiempos de COVID-19: Previsiones del impacto económico y social en las ciudades. En *ACCIONES COVID-19*. Tecnológico de Monterrey.
- Chacaltana Cortez, S., y Cogorno Ventura, G. (2018). *Arqueología hidráulica prehispánica del valle bajo del Rímac (Lima, Perú): estudio de un sistema de riego costeño*.
- Chirinos Cubillas, V. A. (2013). *Propuesta Museográfica para el Museo de Sitio Huaca Pucllana: Reflexiones sobre el vínculo entre el pasado y el presente de Lima Metropolitana* [Tesis para optar el grado de Maestra en Museología]. Universidad Ricardo Palma.
- Cobeñas Villafuerte, C. H., y Quispe Barrientos, Y. Y. (2022). *PEATÓN TECNOLÓGICO: La hiperconectividad ciudadana y la transformación urbana en el distrito de San Isidro, Lima, 2022*.
- Cogorno, G., y Ortiz de Zevallos, P. (2018). *La Lima que encontró Pizarro*. Taurus PP.
- Cogorno Ventura, G. R. (2019). *Caos hídrico: el acceso al agua en el humedal “Los Pantanos de Villa” en Chorrillos, (Lima)*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Colegio de Arquitectos del Perú - Región Lima (CAP-Lima). (2021, mayo 10). *Declaración sobre el Proyecto de “Plaza Cívica” en el Morro Solar - NotiCAPLima 133-2021*.
<https://limacap.org/declaracion-sobre-el-proyecto-de-plaza-civica-en-el-morro-solar-noticaplimalima-133-2021/>
- CPI Research. (2022). *Perú: Población 2022*.
- Ley N° 30544, Ley que declara de interés nacional y necesidad pública la creación del distrito de Huaycán, (2017).
<https://busquedas.elperuano.pe/download/url/ley-que-declara-de-interes-nacional-y-necesidad-publica-la-c-ley-n-30544-1493143-1>
- Congreso Nacional de Arqueología [CNA]. (s.f.). *Huaycán Cultural*. Recuperado el 8 de diciembre de 2019, de
<https://congresoarqueologia.cultura.gob.pe/iniciativas/huaycan-cultural>
- Cornejo Guerrero, M. A. (2004). Pachacamac y el canal de Guatca en el bajo Rímac. *Bulletin de l'Institut Français d'études Andines*, 33(3), 783–814. <https://doi.org/10.4000/bifea.5362>
- Cornwall, A., y Brock, K. (2005). What do buzzwords do for development policy? A critical look at “participation”, “empowerment” and “poverty reduction.” *Third World Quarterly*, 26(7), 1043–1060.
<https://doi.org/10.1080/01436590500235603>

- Costa, J. (1989). *Señalética: De la señalización al diseño de programas* (2a ed.). Ediciones Ceac.
- Crousse, J. P. (2017a). *El Paisaje Peruano [Presentación de Libro]*. Magister Territorio y Paisaje. Universidad Diego Portales. <https://vimeo.com/214771898>
- Crousse, J. P. (2017b). *Urban black holes. Agujeros negros urbanos* (Harvard University. Graduate Design School., Ed.). Patronato Cultura del Perú PP - Lima.
- Dan Nessler. (2016, mayo 19). *How to apply a design thinking, HCD, UX or any creative process from scratch*. Digital Experience Design.
- De Rivero, M. (2014, octubre 6). *Lima, una ciudad joven construyendo su futuro*. TEDTalks. https://www.youtube.com/watch?v=o-9c24to6-8&feature=youtu.be&ab_channel=TEDxTalks
- Design Council. (2019). *Double Diamond Model*. What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>
- Diario Perú21. (2023, enero 19). Service design: ¿qué es el diseño de servicios y cómo aplicarlo a tu empresa? *Economía*.
- Dorling, D. (2017). Can a Map Change the World? En A. Kent y P. Vujakovic (Eds.), *Routledge Handbook Mapping and Cartography* (pp. 548–560). Routledge. https://www.dannydorling.org/wp-content/files/dannydorling_publication_id5399.pdf
- Durantón, G., y Turner, M. A. (2011). The Fundamental Law of Road Congestion: Evidence from US Cities. *American Economic Review*, 101(6), 2616–2652. <https://doi.org/10.1257/AER.101.6.2616>
- Echeverría Sú, M. E. (2022). *Estudio integral de los e-scooters en distritos de Lima Centro: Un análisis social, ambiental y de movilidad urbana* [Tesis para obtener el título profesional de Ingeniería Civil]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Editorial Letras e Imágenes S.A.C. (2020, mayo 14). *Visión Lima 2035: la ciudad que nos merecemos*. CASAS #280. <https://cosas.pe/casas/182793/vision-lima-2035-la-ciudad-que-nos-merecemos/>
- Engineering y Heritage Laboratory. (2020a). *PUCP Patrimonio Virtual Educación (0.2.) [Aplicación móvil]*. Play Store. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PUCP.PUCP_Patrimonio_Virtual_Educacion
- Engineering & Heritage Laboratory. (2020b). *PUCP Patrimonio Virtual Ingeniería (1.7) [Aplicación Móvil]*. Play Store. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PUCP.PUCP_Patrimonio_Virtual_Ingenieria
- Escobar, A. (2017). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. (2da edición). Tinta Limón.
- Espada Chilin, S. M. (2022). *EL TRANSPORTE PÚBLICO DE LIMA EN EL SIGLO XXI*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Espinosa, O., Romio, S., y Ramírez Colombier, M. (2021). Construcción de memorias locales sobre los conflictos en medio de procesos de nacionalización. En O. Espinosa, S. Romio, y M. Ramírez Colombier (Eds.), *Historias, violencias y memorias en la Amazonía* (pp. 18–20). PUCP.
- Espinoza Pajuelo, P. D. (2017). La gestión de monumentos arqueológicos en Lima, Perú: panorama, diagnóstico y propuesta. *Córima, Revista de Investigación en Gestión Cultural*, 2(2), 32.
- Espinoza Pajuelo, P. D. (2018). *Los Ichma, una Sociedad Representativa de Lima Prehispánica* (Número Parte I). Qhapaq Ñan - Sede Nacional. <https://qhapaqnan.cultura.pe/articulos/los-ichma-una-sociedad-representativa-de-lima-prehispantica-parte-i>
- Fainstein, S. S. (2001). *The city builders : property development in New York and London, 1980-2000* (rev. 2a ed., Ed.). University Press of Kansas.
- Fabbri García, M., Montestruque Bisso, O., y Maqueira Yamasaki, A. (2017). Impacto del Sistema de Transporte Público Metropolitano en el Espacio Público. Distrito de Barranco. *INVESTIGACIONES EN CIUDAD Y ARQUITECTURA*, 7(1), 35–44.
- Figueroa-Iberico, Á. M. (2020). Vinculación de conocimientos locales a la práctica pedagógica en contextos rurales. *Educación y Educadores*, 23(3), 379–401.
- Flores Espinoza, I. (2002). Pucllana: experiencia e historia de una gestión cultural. En S. Tello

- Rozas (Ed.), *III Encuentro Iberoamericano Forum UNESCO, universidad y patrimonio: en torno al patrimonio e interdisciplinariedad* (pp. 361–378). Universidad San Martín de Porres.
- Fonseca Braga, M. (2016, junio 25). The value of design: an issue of vision, creativity and interpretation. *DRS Biennial Conference Series / DRS2016 - Future Focused Thinking*. <https://doi.org/10.21606/drs.2016.12>
- Foucault, M. (2015). *Historia de la Locura en la Época Clásica I* (3rd ed.). Fondo De Cultura Económica.
- Freedom Trail Foundation. (s.f.). *The Freedom Trail*. Recuperado el 19 de octubre de 2020, de <https://www.thefreedomtrail.org/>
- Fuentes, G., Güemes, C., e Isaza, C. (2009). MODERNIZAR Y DEMOCRATIZAR LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA. Una mirada desde la realidad latinoamericana *. *Revista Enfoques*, VII(11), 57–86. www.giete.org.ar
- Fuller Osoreo, N. (2009). *Turismo y cultura: entre el entusiasmo y el recelo*. Fondo Editorial PUCP.
- Galvez, A., y Grompone, A. (2017). *Burócratas y tecnócratas: la infructuosa búsqueda de la eficiencia*. Instituto de Estudios Peruanos.
- Gänger, S. (2006). ¿La mirada imperialista? Los alemanes y la arqueología peruana. *Histórica*, 30(2), 69–90. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/historica/article/view/357>
- García Peña, A. (2022, noviembre 18). Los 3 elementos del Service Design. *INNOVAR O SER CAMBIADO - Blog Gestión*. <https://gestion.pe/blog/innovar-o-ser-cambiado/2022/11/elementos-service-design.html/>
- García Q, R., Miyashiro T, J., Orejón R, C., y Pizarro A, F. (2014). Crecimiento urbano, cambio climático y ecosistemas frágiles: el caso de las lomas de Villa María del Triunfo en Lima Sur. En W. Jungluth Melgar (Ed.), *Perú Hoy, Cambio climático. Poder, discursos y prácticas* (Vol. 26, pp. 275–297). desco.
- Gas Natural de Lima y Callao S.A. (2020). *Gran Museo Cálida AR (1.1.) [Aplicación móvil]*. App Store. <https://apps.apple.com/pe/app/gran-museo-cálida-ar/id1464552828>
- Gavazzi, A. (2014). Lima. *Memoria Prehispánica de la Traza Urbana*. Apus Graph Ediciones.
- Gehl, J., y Svarre, B. (2013). How to Study Public Life. En *How to Study Public Life*. Island Press. <https://tudelft.on.worldcat.org/oclc/865475474>
- Gibson, D. (2009). The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places. En *Choice Reviews Online* (Vol. 46, Número 11). Princeton Architectural Press. <https://doi.org/10.5860/choice.46-5997>
- Gobierno del Perú. (2021, enero 17). *Acerca de Plan COPESCO Nacional*. Ministerio de Comercio Exterior y Turismo.
- Gobierno del Perú. (2022, mayo 8). *Programa Municipal para la Recuperación del Centro Histórico de Lima (PROLIMA)*. Municipalidad Metropolitana de Lima. <https://www.gob.pe/8843-programa-municipal-pa-ra-la-recuperacion-del-centro-historico-de-lima>
- Gómez Acuña, L. (2007). Lo criollo en el Perú republicano: breve aproximación a un término elusivo. *Histórica*, 31(2), 115–166. <https://doi.org/10.18800/HISTORICA.200702.004>
- Gordillo, I. (2014). La noción de paisaje en arqueología. Formas de estudio y aportes al patrimonio. *Jangwa Pana*, 13, 195–208. <https://doi.org/10.21676/16574923.1382>
- Grevtsova, I. (2016). *Interpretación del patrimonio urbano. Una propuesta didáctica para un contexto histórico mediante las aplicaciones de telefonía móvil*. <http://www.tdx.cat/handle/10803/347215>
- Ham, S. (2015). *Interpretación: para marcar la diferencia intencionadamente*. Asociación para la Interpretación del Patrimonio (AIP).
- Herrera Wassilowsky, A. (2017). Turismo patrimonial, identidad y desarrollo en el Perú. *INDIANA - Estudios Antropológicos Sobre América Latina y El Caribe*, 34(1), 199–230. <https://doi.org/10.18441/ind.v34i1.199-230>
- Hobbs, J., Baima Cavalcanti, C., Seabra, R., e IDOM. (2021). *DESARROLLO ORIENTADO AL TRANSPORTE: CÓMO CREAR CIUDADES MÁS COMPACTAS, CONECTADAS Y COORDINADAS*. (J. Hobbs, C. Baima Cavalcanti, M. Duran-ortiz, D. Soria Alves, K. Ribeiro, y R. Seabra, Eds.). Banco Interamericano de Desarrollo [BID].

- Hopkins Barriga, A., Soria Morales, C., Ajito Lam, E., Montalván Lume, J., y Ascue Yendo, R. (2019). *Guía de investigación en Arte y Diseño: Diseño*. Vicerrectorado de Investigación – VRI.
- Huamán, G., Tavera, T., Seoane, C., Castro, A., Escobedo, M. del C., y Montes, D. (2021). Cartografía de la desigualdad: Sobrevivir la pandemia y las cuarentenas sin parques ni áreas de esparcimiento en Lima y Callao.
- Huaycán Cultural. (s.f.). *Huaycán Cultural*. Facebook. Recuperado el 17 de mayo del 2023, de <https://www.facebook.com/profile.php?id=100064419053399>
- IDEO. (2015). *DCP - Diseño Centrado en las Personas. Kit de herramientas* (2da ed.).
- Indigo. (2020). *Qhapaq Ñan Wayfinding by Studio A*. Indigo Award Winner 2020. <https://www.indigoawards.com/winners/2463>
- Insizio Ventures Innovation. (2021, octubre 31). *Service Design en Perú*. Blog. <https://www.insizio.com/service-design-en-peru>
- Ipsos. (2020). *Perfiles zonales de Lima Metropolitana 2020*. <https://www.ipsos.com/es-pe/perfiles-zonales-de-lima-metropolitana-2020>
- Itier, C. (2021). "HUACA", UN CONCEPTO ANDINO MAL ENTENDIDO. *Chungara Revista Chilena De Antropología*, 53(3), 480–490. <https://doi.org/10.4067/S0717-73562021005001902>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2022). Al conmemorarse el 487 Aniversario de su Fundación. En *Lima supera los 10 millones de habitantes al año 2022* (No. 2022–006). Nota de Prensa. <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-no-006-2022-inei.pdf>
- Jacobs, J. (1961). *The Death and Life of Great American Cities*. A.A. Knopf.
- Jakob Nielsen. (2020, noviembre 15). *10 Usability Heuristics for User Interface Design* (2020). Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Jamie [jbcurio]. (2008, mayo 19). *Freedom Trail Directional Marker*. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/jbcurio/2541815864/in/photostream/>
- Jaramillo Reyes, A. E. (2018). *Aplicación del módulo Lurigancho Comunidad Milenaria en el aprendizaje de la historia local en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 1173 "Julio C Tello", San Juan de Lurigancho, Lima - 2015* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/3019>
- Jokilehto, J. (2016). Valores patrimoniales y valoración (versión del texto en ESPAÑOL). *Conversaciones...*, 2, 20–32.
- Kunan. (s.f.). *¿Quiénes Somos?* Recuperado el 1 de octubre de 2022, de <https://www.kunan.com.pe/>
- Latour, B. (1993). *We have never been modern* (Transl. by C. Porter). Harvard University Press.
- Ledgard, R. (2015). *La ciudad moderna. Textos sobre arquitectura peruana*. Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/173122>
- Lee, K., y Greenstone, M. (2021). Annual Update. En *Air Quality Life Index* (Número September). <https://doi.org/10.1002/9781119743095>
- Lima 2035. (s.f.). *Food2050 Series - Lima 2035*. Recuperado el 15 de marzo de 2023, de <https://lima2035.org/>
- Lima Cómo Vamos. (2019a). *¿Cómo vamos en Lima y Callao? Noveno Informe de Indicadores sobre Calidad de Vida*. http://www.limacomovamos.org/wp-content/uploads/2019/11/Informe-2018_web.pdf
- Lima Cómo Vamos. (2019b). *Lima y Callao según sus ciudadanos. Décimo Informe Urbano de Percepción sobre Calidad de Vida en la Ciudad* (Asociación Unacem, Ed.). http://www.limacomovamos.org/wp-content/uploads/2019/11/Encuesta-2019_web.pdf
- Lima Cómo Vamos. (2022a). *¿CÓMO VAMOS EN LIMA Y CALLAO? Reporte Urbano de Indicadores de Calidad de Vida 2021*. www.limacomovamos.org
- Lima Cómo Vamos. (2022b). *LIMA Y CALLAO SEGÚN SUS HABITANTES. Reporte Urbano de*

- Percepción Ciudadana 2022*.
www.limacomovamos.org
- Lizarme Villcas, N. Y. (2022). La profesionalización de la ingeniería y la construcción del Perú moderno (1899-1930). *Apuntes. Revista de Ciencias Sociales*, 49(91), 97–131.
<https://doi.org/10.21678/APUNTES.91.1272>
- Lizarzaburu, J. (2018). *Canales Surco y Huatica. 2000 años regando vida*. Limaq Publishing.
- López, S., y Vivas, D. (2022, June 12). Proyecto Especial Paisajístico Río Rímac: Corredor verde ecológico como oportunidad para la regeneración urbana de Lima. *ArchDaily Perú*.
- López Soria, J. I. (2022). Los ingenieros y “la nacionalidad en construcción”. *Summa Humanitatis*, 12(1), 26–60.
https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/summa_humanitatis/article/view/25558
- Lucha Startup Studio. (s.f.). *Lucha*. Recuperado el 1 de octubre de 2022, de <https://luchala.org/>
- Ludeña, W. (2002). Lima: poder, centro y centralidad. Del centro nativo al centro neoliberal. *Revista EURE*, XVIII(83), 45–65.
- Ludeña, W. (2021). *Ciudad y arquitectura de la República. Encuadres 1821-2021*. Fondo Editorial PUCP
- Llull Peñalba, J. (2005). Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural. *Arte, Individuo y Sociedad*, 17, 177–206.
- Lynch, K. (2008/1960). *La Imagen de la Ciudad* (Gustavo Gili, Ed.). The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge (Massachusetts).
- Marín-Cepeda, S., y Fontal, O. (2020). Percepciones de estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria en torno al Patrimonio. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(4), 917–933.
<https://doi.org/10.5209/aris.64657>
- Massachusetts Office Of Travel & Tourism. (2012, noviembre 17). *Boston Common Freedom Trail*. Flickr.
- Martínez, A., y Takahashi, K. (2017). ¿El Niño costero o Fenómeno El Niño? *Revista Moneda*, 170, 34–37.
<http://hdl.handle.net/20.500.12816/4620>
- Matos Mar, J. (2012). *Perú: estado desbordado y sociedad nacional emergente*. Universidad Ricardo Palma. Centro de Investigación.
- McKenzie-Mohr, D. (2003). *Fostering Sustainable Behavior: Community-based Social Marketing*.
<https://doi.org/10.1108/ijshe.2003.24904bae.011>
- Ministerio de Comercio Exterior y Turismo del Perú [MINCETUR]. (2016). *Manual de Señalización Turística del Perú*.
<https://www.mincetur.gob.pe/turismo/directorios-manuales/manual-de-senalizacion-turistica/>
- Ministerio de Cultura del Perú [MINCUL] - Dirección General de Patrimonio Arqueológico Inmueble. (2023). *Sistema de Información Geográfica de Arqueología (SIGDA) (3.0)*.
<https://sigda.cultura.gob.pe/#>
- Ministerio de Cultura del Perú [MINCUL]. (2016a). *Guía de Identificación y Registro del Qhapaq Ñan* (2da ed.).
<http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Ministerio de Cultura del Perú [MINCUL]. (2016b). *Marco legal de protección del patrimonio cultural*.
<https://www.cultura.gob.pe/sites/default/files/archivosadjuntos/2016/08/marcolegalokversiondigital.pdf>
- Ministerio de Cultura del Perú [MINCUL]. (2020a). *Rutas Ancestrales* (M. H. Tord Velasco y S. Barraza Lescano, Eds.).
<https://qhapaqnan.cultura.pe/publicaciones/rutas-ancestrales-de-qhapaq-ñan>
- Ministerio de Cultura del Perú [MINCUL]. (2020b). *Política Nacional de Cultura al 2030*.
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1025961/PNC_VERSION_FINAL_2.pdf
- Ministerio de Cultura del Perú [MINCUL]. (2022, mayo 13). Gobierno dispone uso de nuevo logotipo oficial del Bicentenario de la Independencia del Perú 2021-2024. *Noticias del Bicentenario del Perú*.
<https://bicentenario.gob.pe/gobierno-uso-nuevo-logotipo-oficial-bicentenario-independencia-peru-2021-2024>
- Montalván, J. (2019). *Diseño Industrial Contemporáneo*. PROMPERÚ.
<https://www.youtube.com/watch?v=Fu5PDqCkxwQ>

- Montalván Lume, J. G. (2021). Design Research in the Era of the Anthropocene: On Amodernity and Socio-Natural Design. En *109th CAA Annual Conference*.
<https://www.academia.edu/video/kPRVv1?t=329>
- Monteverde Sotil, R. (2013). El incómodo patrimonio arqueológico en la “modernización” de Lima: construcción de túneles, la ampliación de la avenida Javier Prado Este y la afectación de Puruchuco-Huaquerones. *Revista Haucaypata. Investigaciones arqueológicas del Tahuantinsuyo*, 6, 67–91.
<https://sites.google.com/site/revistahaucaypata>
- Morales Miranda, J., y Ham, S. H. (2008). ¿A qué interpretación nos referimos? *Boletín de Interpretación*, 19, 4–7.
<https://boletin.interpretaciondelpatrimonio.com/index.php/boletin/article/view/141>
- Municipalidad de Chorillos. (2021, julio 14). *PLAZA CÍVICA 200 AÑOS - MORRO SOLAR DE CHORRILLOS*.
<https://www.facebook.com/watch/?v=510809320007071>
- Municipalidad de Miraflores. (2019). *Reajuste al Plan Urbano Distrital de Miraflores*.
- Municipalidad de San Isidro [MSI]. (2021). *Proceso para la formulación del nuevo Plan de Desarrollo Urbano 2022 – 2032*.
- Municipalidad de San Isidro [MSI]. (s.f.). *Huaca Santa Cruz*. Turismo Distrital. Recuperado el 8 de mayo del 2023, de
<http://msi.gob.pe/portal/nuestro-distrito/turismo-distrital/huaca-santa-cruz/>
- Municipalidad Provincial del Callao (MPC), y Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento (MVCS). (s.f.). *Plan de Desarrollo Metropolitano Callao 2040* (Doc. en consulta).
<https://esa.un.org/unpd/wup/publications.files/wup2014-highlights.pdf>
- Museo de Sitio Huaca Pucllana [MSP]. (2020). *Recorrido Virtual - Museo de Sitio Pucllana*.
<https://www.facebook.com/711278732328425/videos/2713160288930039>
- Museo de Sitio Pucllana [MSP]. (s.f.). *Huaca Pucllana hoy*.
- National Geographic Society. (2022, mayo 20). *Anthropocene*. Encyclopedic Entry.
<https://education.nationalgeographic.org/resource/anthropocene/>
- Newman, P., & Kenworthy, J. (2015). The end of automobile dependence: How cities are moving beyond car-based planning. *The End of Automobile Dependence: How Cities Are Moving Beyond Car-Based Planning*, 1–300.
<https://doi.org/10.5822/978-1-61091-613-4/COVER>
- Nilsson, J. H. (2019). Urban bicycle tourism: path dependencies and innovation in Greater Copenhagen. *Journal of Sustainable Tourism*, 27(11), 1648–1662.
<https://doi.org/10.1080/09669582.2019.1650749>
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (s.f.). *Objetivo 11: Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles*. Objetivos de Desarrollo Sostenible. Recuperado el 27 de febrero de 2023, de
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/cities/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura [FAO]. (2023). *Servicios ecosistémicos y biodiversidad*.
<https://www.fao.org/ecosystem-services-biodiversity/es/>
- Orrego Penagos, J. L. (2010). *Playa ‘La Herradura’*. Blog PUCP.
<http://blog.pucp.edu.pe/blog/juanluisorrego/2010/01/17/playa-la-herradura/>
- Parviz, E. (2020). How to survive a zombie apocalypse: Using Monroe’s Motivated Sequence to persuade in a public-speaking classroom. *Communication Teacher*, 34(1), 40–46. <http://10.0.4.56/17404622.2019.1608370>
- Patronato Cultural del Perú. (s.f.). *Quiénes somos*. Recuperado el 1 de octubre de 2022, de
<https://www.pcp.org.pe/>
- Pérez-Juez Gil, A. (2010). La gestión del patrimonio arqueológico: de la tradición al nuevo panorama del siglo XXI. En R. Hidalgo (Ed.), *La ciudad dentro de la ciudad: “La gestión y conservación del patrimonio arqueológico en ámbito urbano”* (Seminario, pp. 9–26). Universidad Pablo de Olavide.
- PFP Disseny. (s.f.). *Punts D’interès Històric*. Recuperado el 12 de diciembre de 2020, de
<http://www.pfpdisseny.com/portfolio/punts-dinteres-historic/>
- PMO Francia. (2022). *Ayuda Memoria Vías Expresa Santa Rosa*. <https://bit.ly/3xJpqI5>

- PMO Vías. (2023, mayo 28). *#VíaExpresaSantaRosa ¿Qué busca la Vía Expresa Santa Rosa – VESR para el Callao?* <https://fb.watch/MaVMBRZKHb/>.
- Pontificia Universidad Católica del Perú. (2020). *Patrimonio Virtual*. Engineering & Heritage - Departamento de Ciencias e Ingeniería. <https://www.pucp.edu.pe/engineeringandheritage/patrimoniovirtual/>
- Portocarrero, F., y Vergara, A. (2019). *Aproximaciones al Perú de hoy desde las ciencias sociales*. Fondo Editorial de la Universidad del Pacífico.
- Prensa Chorrillos. (2022). MUNICIPALIDAD HACE OÍDOS SORDOS ANTE OBRAS PARALIZADAS EN EL MORRO SOLAR. *Actualidad*.
- Proyecto Qhapaq Ñan [PQÑ]. (2020, enero 10). *Sección jaujina del Tramo Xauxa - Pachacamac del Qhapaq Ñan cuenta con señalética*. Ministerio de Cultura del Perú. <https://qhapaqnan.cultura.pe/noticias/sección-jaujina-del-tramo-xauxa-pachacamac-del-qhapaq-ñan-cuenta-con-señalética>
- Proyecto Qhapaq Ñan. (2019). *Historia y uso del camino entre Xauxa y Pachacamac: Investigaciones arqueológicas e históricas*. Ministerio de Cultura. <https://qhapaqnan.cultura.pe/publicaciones/historia-y-uso-del-camino-entre-xauxa-y-pachacamac>
- Proyecto Qhapaq Ñan [PQÑ]. (s.f.-a). *¿Qué es el Qhapaq Ñan?* Ministerio de Cultura del Perú. Recuperado el 8 de diciembre de 2020, de <https://qhapaqnan.cultura.pe/que-es>
- Proyecto Qhapaq Ñan [PQÑ]. (s.f.-b). *Declaratoria del Qhapaq Ñan como Patrimonio Mundial*. Ministerio de Cultura del Perú. Recuperado el 16 de enero de 2023, de <https://qhapaqnan.cultura.pe/procesoydeclaratoria/declaratoria>
- Quijano, A. (2020). *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder* (1ra edición especial).
- Redacción El Peruano. (2021, mayo 5). Logran el retiro pacífico de ocupantes ilegales en sitio arqueológico de Ancón. *El Peruano*. <https://elperuano.pe/noticia/120145-logran-el-retiro-pacifico-de-ocupantes-ilegales-en-sitio-arqueologico-de-ancon>
- Revista Construir. (2019, noviembre 5). *Real Plaza Puruchuco se convierte en el mall con diseño sostenible más grande del mundo*. Noticias.
- Rivera Martínez, E. (2006). Los Balnearios de Lima: Antología Miraflores – Barranco – Chorrillos. Fundación Manuel J. Bustamante de la Fuente, Lima.
- RMS Design. (2018). What is Wayfinding? Part 1: It's All About Human Needs. En *Education*. <https://rmsdesign.com/news/what-is-wayfinding-part-1-its-all-about-human-needs>
- Roca Albert, J. (2009). El Museu d'Història de Barcelona, portal de la ciudad. *Her&Mus. Heritage & Museography*, 1(2), 98–105. <https://www.raco.cat/index.php/Hermus/article/view/314618>
- Rohner, F. (2020). Lima Andina: Repensando sus Tradiciones Culturales (Siglos XIX-XX). En M. Giusti (Ed.), *Verdad, historia y posverdad* (pp. 101–108). Fondo Editorial de la Pontificia universidad Católica del Perú.
- Romero Meza, E. W. (2021). Representaciones de Francisco Pizarro y la Conquista en la historiografía peruana (siglos XIX-XX) y las ideas de Nación [Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. En *Repositorio de Tesis - UNMSM*. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/16829>
- Romero Meza, E. W. (2019). Escuela, historiografía y nación. El caso de la representación de Francisco Pizarro y la conquista española. *Historia y Espacio*, 15(53). <https://doi.org/10.25100/hye.v15i53.8736>
- Romero Moragas, C. (2017). Patrimonio y resiliencia. *Revista PH, PERSPECTIVAS*(91), 132–133. <https://doi.org/10.33349/2017.0.3870>
- RSM Design. (2018a). What is Wayfinding? Part 2: The City as a Model. En *Education*. <https://rmsdesign.com/news/what-is-wayfinding-part-2-the-city-as-a-model>
- RSM Design. (2018b, octubre 17). *What is Wayfinding? Part 3: Wayfinding is More Than Just Signage*. Education. <https://rmsdesign.com/news/what-is-wayfinding-part-3-wayfinding-is-more-than-just-signage>
- RSM Design. (2018c, octubre 18). *What is Wayfinding? Part 4: What's Next in Wayfinding*. Education.

- <https://rsmdesign.com/news/what-is-wayfinding-part-4-whats-next-in-wayfinding>
- Saldi, L., Mafferra, L., y Barrientos Salinas, J. A. (2019). Ontologías en disputa. Diálogos entre la antropología y la arqueología para la problematización de paisajes regionales. *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, 37, 3–26. <https://doi.org/10.7440/antipoda37.2019.01>
- Salgado, M. (s.f.). *Diseño y Diáspora*. <https://disenoydiaspora.org/>
- Santamaria, J. J. A., Faustino Bambarén, N. G., y Silva Arias, M. Y. (2021). *Lineamientos para la gestión de los sitios arqueológicos de Lima Metropolitana* [Universidad del Pacífico]. <http://repositorio.up.edu.pe/handle/11354/2978>
- Sánchez García, J. (2019). *Vive tu Patrimonio*. Ivoox. https://www.ivoox.com/podcast-vive-tu-patrimonio_o_sq_f1735492_1.html
- Scaletti Cárdena, A. (2020). Lima: La indígena, la virreinal, la moderna. Muy breve historia urbana de la Ciudad de los Reyes. *CONSENSUS*, 25(1), 21–40. <https://doi.org/10.33539/consensus.2020.v25n1.2447>
- SERPAR. (2012). *Arboles de Lima*.
- Soñadores Urbanos. (2022). *Proyecto Vía Expresa Elevada Santa Rosa afectará la salud, los espacios públicos y el desarrollo del Callao*. <https://bit.ly/3FvBGxz>
- SPDA Actualidad Ambiental. (2020, octubre 22). *Lomas en riesgo: Congreso promulgó cuestionada ley sobre posesiones informales*. <https://www.actualidadambiental.pe/ley-posesiones-informales-lomas-en-riesgo/>
- SPDA Actualidad Ambiental. (2021, September 29). *Reglamento de la ley sobre la recuperación y conservación de las playas: ¿en qué consiste?* <https://www.actualidadambiental.pe/reglamento-de-la-ley-sobre-la-recuperacion-y-conservacion-de-las-playas/>
- Spirn, A. W. (2013). El lenguaje del paisaje: alfabetización, identidad, poesía y poder. *Urban, NS05*, 17–34. www.wplp.net.
- Stanford Libraries. (s.f.). *California as an Island in Maps: Maps from the Glen McLaughlin Collection of California as an Island*. Recuperado el 30 de mayo del 2023, de <https://exhibits.stanford.edu/california-as-an-island/feature/history>
- Studioa. (2019). *Qhapaq Ñan Wayfinding*. <https://studioa.pe/proyectos/qhapaq-nan-wayfinding/>
- Superintendencia Nacional de Servicios de Saneamiento [SUNASS]. (2023, enero 18). Sunass: en Lima Metropolitana hay más de 635 mil personas sin cobertura de agua potable - Noticias - Superintendencia Nacional de Servicios de Saneamiento. *Nota de prensa*.
- Symonds, P., Brown, D., y Lo Iacono, V. (2017). Exploring an Absent Presence: Wayfinding as an Embodied Sociocultural Experience. *Sociological Research Online*, 22, 5. <https://doi.org/10.5153/sro.4185>
- Tapullima, G., y Ortiz, R. (2018). Reinos del olvido: la destrucción de sitios arqueológicos en el Perú. En *Memoria Robada II*. <https://memoriarobada.ojo-publico.com/investigaciones/reinos-del-olvido-la-crisis-de-sitios-arqueologicos-en-el-peru/>
- Trejo Lara, V. A. (2019). Diagnóstico del turismo accesible en la Huaca Pucllana para el turista con discapacidad en el distrito de Miraflores 2019 [Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Administración en Turismo y Hotelería, Universidad César Vallejo]. En *Repositorio Institucional UCV*. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/40552>
- UNESCO. (2011). Recomendación sobre el paisaje urbano histórico. *Resolución 15 aprobada por la Conferencia General en 36ª reunión (25 de octubre - 10 de noviembre de 2011) Vol. 1*, 60–65. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000215084_spa.page=65
- UNESCO. (s.f.). *Qhapaq Ñan, Andean Road System*. UNESCO World Heritage Centre. Recuperado el 15 de mayo del 2023, de <https://whc.unesco.org/en/list/1459/>
- Valdivia Álvarez, J. G. (2021). Mazzotti, J. A. (2016). Lima fundida: épica y nación criolla en el Perú. Madrid: Iberoamericana-Vervuert, SUR. *Letras (Lima)*, 92(135), 227–229. <https://doi.org/10.30920/letras.92.135.20>
- Valle Taiman, A. (2019a). Construir explicaciones históricas sobre historia local, un reto en la

- enseñanza de la historia. En M. J. Hortas, A. Dias, y N. de Alba (Eds.), *XXX Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales* (pp. 916–924).
- Valle Taiman, A. (2019b). ¿Aprender historia, aprender a pensar nuestra sociedad? En M. Cruz y Enmanuel Montalvo (Eds.), *Enseñanza de la historia N°20* (pp. 9–20). Instituto Riva-Agüero.
<http://ira.pucp.edu.pe/biblioteca/publicaciones/ensenanza-de-la-historia-no-20/>
- Valle Villanueva, A. F. (2020). Políticas públicas modernas en la configuración urbana de los balnearios de Lima a inicios del siglo XX: Miraflores. *Investiga Territorios*, 12, 19–28.
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/investigaterritorios/article/view/26230>
- Vangjeli, S. (s.f.). Reframing Urban Boundaries : Lima's Urban Black Holes. *Marginalia. Limits within the Urban Realm*, 33–46.
- Vega-Centeno Sara Lafosse, R. (2021). El Perú y su pasado remoto. En M. Tanaka (Ed.), 2021: *Las Elecciones Y El Bicentenario. ¿Oportunidades Desperdiciadas o Aprovechadas?* (pp. 141–145). Fondo Editorial PUCP.
<https://eleccionesybicentenario.pucp.edu.pe/>
- Villalobos, N. F., y Cazorla, M. P. (2018). Perception and Wayfinding at Cultural Sites. En *International Journal of Visual Design* (Vol. 12, Número 4, pp. 19–34).
<http://10.0.73.160/2325-1581/CGP/v12i04/19-34>
- Vivar Anaya, J. (1988). Población funeraria en las Huacas Pando y Santa Cruz (Valle del Rímac). *Boletín Del Instituto Riva-Agüero*, 15, 261–264.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/113757>
- Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity: an essential guide for the whole branding team* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Wulf, A. (2015). *The Invention of Nature: Alexander von Humboldt's new world*. Vintage Books.
- World Tourism Organization [WTO]. (2020, junio 5). *La sostenibilidad es la nueva normalidad: una visión de futuro para el turismo*.
<https://www.unwto.org/es/covid-19-oneplanet-recuperacion-responsable>
- Yohannis, A. R., Prabowo, Y. D., & Waworuntu, A. (2014). Defining gamification: From lexical meaning and process viewpoint towards a gameful reality. 2014 International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI), 284–289.
<https://doi.org/10.1109/ICITSI.2014.7048279>
- Zamora, B. (2019). Centralidades urbanas como instrumento para llevar adelante una revitalización urbana con movilidad sostenible. *Banco de Desarrollo de América Latina [CAF]*.

Anexos

Anexo 1.

Preguntas de entrevistas en profundidad a directivas culturales y funcionarios públicos

PERSONA ÁMBITO	TRABAJO REALIZADO / FILOSOFÍA	MOVILIDAD ACTIVA / PROMOCIÓN	INFRA- ESTRUCTURA / ESTADO DEL ARTE	TURISMO URBANO / OPORTUNIDAD	EL FUTURO / VISIÓN
Micaela Alvarez Calmet DIRECCIÓN CULTURAL	¿Cómo se sostiene el proyecto de recuperación arqueológica / museo de sitio?	¿Cuál es la estrategia para acercar los sitios arqueológicos a las personas e integrarlos a la ciudad?	¿La infraestructura <i>bike-friendly</i> está contemplada dentro de la promoción cultural y turística?	¿Qué tipo de visitantes y turistas reciben en las huacas y cómo se movilizan para llegar?	¿Cómo se podrían integrar las actividades culturales de San Isidro y Miraflores?
Aranzazu Hopkins DIRECCIÓN CULTURAL	¿Cómo se toman las decisiones para la mejora de los servicios brindados?	¿Cuál es el nivel de importancia otorgado a la movilidad activa (bicicleta y caminata)?	¿Con qué tipo de infraestructura <i>bike-friendly</i> cuenta el complejo? ¿En dónde está ubicada y qué parámetros sigue para el diseño e implementación?	¿Considera que existen oportunidades para el desarrollo de un turismo urbano cultural en bicicleta?	¿Se ha planteado desarrollar un sistema integrado de infraestructura <i>bike-friendly</i> integral entre los sitios arqueológicos y la ciudad?
Carlos Peña GOBIERNO LOCAL	¿Qué proyectos de movilidad sostenible han sido exitosos en su jurisdicción? ¿Cuál es el plan integral?	¿Cuál es el nivel de importancia otorgado a la movilidad activa (bicicleta y caminata)?	¿Con qué tipo de infraestructura <i>bike-friendly</i> cuenta y en dónde está ubicada? ¿Existe un sistema integrado?	¿Considera que existen oportunidades para el desarrollo de turismo en bicicleta?	¿Cómo visualiza la movilidad en 3, 5 y 10 años según su perspectiva?
Gonzalo Iwasaki GOBIERNO LOCAL	¿Qué tipo de proyectos de promoción cultural y turística son más exitosos en su jurisdicción?	¿Cuál es la estrategia para acercar los sitios arqueológicos a las personas?	¿La infraestructura <i>bike-friendly</i> está contemplada dentro de la promoción cultural y turística?	¿Considera que existen oportunidades para el desarrollo de turismo cultural en bicicleta?	¿Cómo visualiza el turismo y la cultura en su jurisdicción a mediano y largo plazo?
ambos	¿Cómo Considera Que Sea Necesario Para Integrar Actividades Culturales En Huacas De San Isidro Y Miraflores?			¿Sería factible vincular los comercios privados en este proyecto?	
Adine Gavazzi EXPERTA ACADÉMICA	¿Cuál considera que debería ser el rol de la 'huaca' en el desarrollo de Lima? ¿Qué importancia representan las 'huacas' para el mundo?	Acerca de la traza urbana prehispánica que sostiene aún la metrópolis. ¿Qué sentido tiene actualmente para los ciudadanos? ¿Cuáles son algunas de las causas que llevan al desconocimiento del valor de la 'huaca' por parte de los 'limeños'?	¿Qué relación debería tener el patrimonio y la ciudad? ¿O cómo se debería integrar?	¿Considera que existen oportunidades para el desarrollo de un turismo urbano sostenible; donde las huacas sean nodos integradores de la ciudad?	¿Qué se debería tomar en cuenta para guiar al ciudadano a reconocer el pasado? ¿Cómo sería una Lima ideal en 5 años en cuanto al patrimonio arqueológico?

Javier Ardiles EXPERTO	¿A qué se debe el título de "Alcalde de la bicicleta"?	¿Cuál es el nivel de importancia de promover la movilidad activa en Lima?	¿La ciudad es inclusiva con los ciclistas? ¿Cómo calificaría la infraestructura <i>bike-friendly</i> de la ciudad?	¿Qué importancia debería tomar la huaca para la ciudad desde su perspectiva?	¿Qué se debería tomar en cuenta para el desarrollo de proyectos de movilidad activa y turismo cultural?
	¿Qué significa la bicicleta para usted y qué funciones conlleva este título?	¿Cuáles son los retos más grandes para llegar a la movilidad sostenible en la ciudad?	¿Cuál es el ideal para el desarrollo de una infraestructura inclusiva, donde el privilegiado sean los usuarios de movilidad activa?	¿Considera que existen oportunidades para el desarrollo de un turismo urbano cultural en bicicleta?	¿Cómo será la ciudad en 5 años en cuanto a movilidad activa y el turismo urbano?
Nils Castro CIUDADANÍA	¿Qué significa "la huaca" para ustedes?	¿Cuál es el nivel de importancia de promover la movilidad activa en la ciudad?	¿Cómo calificaría el tipo de infraestructura <i>bike-friendly</i> que cuenta la ciudad?	¿Considera que existen oportunidades para el desarrollo de turismo cultural en bicicleta y caminata?	¿Cómo cree que se podrían acercar los sitios arqueológicos a los ciudadanos?
	¿Cuál es el potencial de las huacas para el desarrollo de la ciudad?		¿Y qué puede decir de la infraestructura que disponen las distintas huacas?		¿Cómo visualiza la ciudad en cinco años en cuanto a sitios arqueológicos y movilidad activa?
Hernán Hurtado PROYECTO A FIN	¿Qué significa "la huaca" para usted?	¿En qué consiste su trabajo en la Huaca Huanquillo?	¿En qué consiste el proyecto de la municipalidad para promover un recorrido cultural entre las huacas?	¿Qué relación debería tener el patrimonio y el turismo desde su perspectiva?	¿Qué se debería tomar en cuenta para el desarrollo de un sistema integral para la promoción cultural y movilidad activa en la ciudad?
	¿Cuál considera que debe ser el rol de la huaca en el desarrollo de la ciudad?	¿Cuáles han sido los pro y contra de trabajar allí?	¿A qué se debe su éxito y/o fracaso?	¿Considera que existen oportunidades para el desarrollo de un turismo sostenible; donde las huacas sean nodos integradores?	¿Cómo será Lima en 5 años en cuanto al patrimonio, el turismo y la movilidad?

Anexo 2.

Estudio del polígono Pucllana-Huallamarca-SantaCruz



Fichas técnicas del Módulo A1-1



ESCALA 1:8	A1-1 Totém de Hito Mayor módulo interpretativo Parque Pucllana (Ca. Tarapacá 413-395, Miraflores 15074)	2/2
Diseñador: Gabriel Córdova	Creación: 13/01/2021	Ult. Modificación: 24/08/2023