

Fecha de recepción: marzo 2024

Fecha de aceptación: abril 2024

Versión final: mayo 2024

# Reivindicando la visualidad del patrimonio cultural material del Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox a través de la investigación y creación desde el Diseño Gráfico. Reflexiones a partir de un proyecto académico.

Claudia Valenzuela Suárez <sup>(1)</sup> e Isabel Hidalgo Valencia <sup>(2)</sup>

---

**Resumen:** Este estudio de investigación destaca la conexión entre el imaginario visual de los estudiantes de diseño gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) y el Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox (MAJRC), una entidad académica integrada en la misma institución. El MAJRC desempeña un papel fundamental como centro de investigación, conservación y educación, con el propósito de preservar la memoria de los antiguos habitantes de la región de Lima y el Perú. Su misión principal consiste en salvaguardar y resaltar el valor científico de las colecciones obtenidas de excavaciones arqueológicas en los valles de los ríos Rímac y Lurín.

Esta investigación tiene como punto de partida, la ausencia del MAJRC en el imaginario de los estudiantes de la PUCP. La colaboración propuesta busca, precisamente desde el ámbito académico, que los estudiantes accedan a más recursos de investigación en diseño. Simultáneamente, desde el museo, se persigue una mayor difusión y audiencia estudiantil, generando identificación con su patrimonio y la divulgación de su legado.

La interacción directa de los estudiantes del curso de pregrado “Técnicas Digitales de Diseño para la Estampación Textil” con el museo y sus objetos patrimoniales ha motivado a los participantes a explorar, investigar y concebir piezas de merchandising textiles estampadas en serigrafía, inspiradas en la rica herencia cultural que representan. De este modo, se examina detenidamente el impacto significativo de la comunicación visual y su reinterpretación en el ámbito universitario del diseño gráfico peruano.

**Palabras clave:** Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox - Investigación-creación - enseñanza-aprendizaje de la serigrafía - Patrimonio cultural material - Design Squiggle - Imaginario museal

[Resúmenes en castellano y en portugués en las páginas 311-312]

---

<sup>(1)</sup> **Claudia Valenzuela Suárez**, magístra en Historia del Arte y Curaduría, docente universitaria, se dedica a la investigación sobre la genealogía del diseño gráfico peruano. Sobre el tema ha escrito dos artículos. Ha participado en congresos nacionales e internacionales. Ha sido acreedora al premio a la innovación docente en el 2022 y 2023 por la Pontificia Universidad Católica del Perú. [cvalenzuela@pucp.edu.pe](mailto:cvalenzuela@pucp.edu.pe)

(2) **Isabel Hidalgo Valencia** es magíster en Educación Superior, docente universitaria, se dedica a la investigación en docencia universitaria. Ha participado en congresos nacionales e internacionales. Ha sido acreedora al premio a la innovación docente en el 2019, 2022 y 2023 por la Pontificia Universidad Católica del Perú. [ihidalg@pucp.pe](mailto:ihidalg@pucp.pe)

## Justificación

“Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos” (International Council of Museums, 2022).

Los museos son mucho más que espacios donde se exponen y conservan objetos (Unesco 2023), son espacios dinámicos y de convergencia de ideas y emociones, un espacio donde confluye la investigación, educación y creación.

El desarrollo de los espacios museales en el Perú, desde hace más de un siglo, siempre han tenido el lastre identitario y de la escasez de construcción de políticas gubernamentales y nacionales. Alfonso Castrillón (1986) plantea la discusión con dos preguntas: ¿Para qué y para quién, entonces, debemos construir museos? ¿Cómo debemos hacerlos para que respondan al reto de la nueva sociedad? Dichas preguntas sirven de dispositivos para repensar en vínculos significativos, emocionales, memorables de la sociedad con el espacio museal y con los objetos que lo habitan. No es pretensión de este texto encontrar las respuestas precisas, ni dotar al diseño de un significado mesiánico, pero creemos que desde nuestro nodo estamos construyendo nuevas posibilidades.

Sí consideramos que el diseño tiene la capacidad de generar sentido a los productos culturales y engancharlos en un contexto contemporáneo, participando de la mano de otras áreas en “la realización de planteamientos coherentes y factibles (...) que hagan del museo peruano una institución viva y productora de cultura” (Castrillón 1986). La definición de cultura la entendemos como “la producción de fenómenos que contribuyen, mediante la presentación o reelaboración simbólica de las estructuras materiales, a comprender, reproducir o transformar el sistema social, es decir todas las prácticas e instituciones dedicadas a la administración, renovación y reestructuración del sentido” (García Canclini, 1999).

“El objeto cultural es una fracción de la historia que necesita ser ensamblado al resto por medio de una explicación”. Para Castrillón es importante el sentido del objeto cultural, es decir la razón de ser del mismo y su pertinencia de conocerlo y aprehenderlo en nuestro imaginario colectivo cotidiano. El esfuerzo de relacionarlo con la historia y ensamblarlo a través de una narrativa no es sólo oral o escrita, sino también visual y que necesita ir extramuros para dialogar con su entorno y su comunidad más cercana.

El Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox fue creado en 1974, es una unidad académica anexa a la Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo de dicho museo es el de preservar y promover el acervo material y cultural de los antiguos pobladores que habitaron el territorio peruano, y especialmente el que comprende la actual ciudad de Lima (Jiménez, 2023).

Actualmente el museo cuenta con una colección invaluable de piezas cerámicas, de metalurgia y textiles de quienes serían las primeras mujeres y hombres que habitaron el valle del río Chillón y del Río Rímac, donde actualmente se ha desarrollado la ciudad de Lima. Y para ser más exactas, nos referimos al valle de Maranga donde se desarrolló un vasto emplazamiento de huacas y actividad agrícola. Actualmente en esa zona geográfica se encuentra la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Sobre el diseño gráfico lo concebimos como una disciplina de comunicación visual, dinámica, humanística y social, vinculante y dialogante con otras áreas y que permite generar experiencias significativas entre un producto/servicio y el usuario. Al referirnos al museo, como un espacio vivencial podemos hacernos la pregunta *¿es importante el diseño gráfico para conectar y vincular la experiencia museal haciendo accesible el patrimonio cultural?*

En definitiva, la disciplina del diseño gráfico propicia la comunicación visual para potenciar las experiencias y sentidos en este vínculo de símbolos y significados entre los objetos y la comunidad. Hoy en día las comunidades o grupos sociales tienen cada vez menos símbolos locales haciendo que los mensajes y objetos visuales deambulen en el ámbito global. Y es ahí que los diseñadores tienen un papel importante al elaborar discursos y artefactos visuales y culturales que se conviertan en efectivos mensajes globales que adquieren su carácter local identitario, construyendo de esta manera resignificaciones en las imágenes y artefactos culturales para usarlos en nuestro día a día (Melenje, 2014).

Entonces se hace pertinente pensar en un diseño del patrimonio cultural, así como Abugauch (2013, p. 10), citando a Valdez, refiere a la comunicación del patrimonio cultural como “las diversas formas que puede asumir la transmisión y/o representación de bienes y obras culturales, creando las condiciones para que los posibles usuarios entren en contacto con el bien o servicio cultural deseado, que implica una función de aproximar el patrimonio cultural a la población”, de la misma forma, el diseño del patrimonio cultural se asume como la experiencia de aproximar y vincular los bienes culturales a la sociedad contemporánea. *¿De qué forma se logra ello?* Pues existen muchos caminos, desde el diseño museográfico de una exposición hasta la creación de piezas de merchandising, lo que amarra todas las rutas es el método de investigación desde el diseño.

Destacando el ejercicio de impactar en una comunidad de manera significativa y positiva es que, desde el espacio académico, específicamente en la facultad de arte y diseño de la PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú), se reflexionó sobre la necesidad de incluir un proyecto de responsabilidad social dentro del curso de pregrado de la especialidad de Diseño Gráfico “Técnicas Digitales de Diseño para la Estampación Textil”, siendo este, un curso que propicia el espacio para que las y los estudiantes desarrollen proyectos desde el diseño gráfico a través de la experimentación de técnicas como la serigrafía para la estampación textil utilizando recursos digitales y manuales. De esta manera se vincula el cursó con el museo, entendiéndolo como un espacio cultural. El MAJRC (Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox) es un espacio rico en visualidad pues alberga

un invaluable patrimonio objetual y visual que custodia la memoria gráfica que relata la diversidad de imaginarios identitarios de lo pre-inca hasta la república y que al ser una institución que pertenece a la PUCP, fue motivo suficiente desde la práctica pedagógica para promover que los estudiantes de la especialidad de diseño gráfico lo conozcan, investiguen, creen y produzcan piezas de diseño a partir de esta relación.

## Problemática

En los últimos años, la imagen del Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox (MAJRC) ha experimentado un impacto negativo debido a la poca visibilidad y falta de difusión hacia la comunidad universitaria. Este fenómeno ha llevado a que el museo no forme parte del imaginario de estudiantes de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) y de otras instancias académicas. La falta de conocimiento sobre los espacios museísticos no es un problema exclusivo de este caso, sino que constituye una problemática recurrente en diversos museos de Lima Metropolitana.

Lo peculiar de esta situación radica en que, en su rutina diaria, los estudiantes transitan y ocupan un espacio institucional que alberga, literalmente bajo sus pies, un legado identitario, cultural y patrimonial resguardado en el MAJRC. Consideramos que es un derecho para la comunidad PUCP conocer, recordar y apropiarse de este espacio cultural, convirtiendo al museo en un componente fundamental de su propia historia.

Por consiguiente, surge una oportunidad para establecer conexiones entre el museo y jóvenes universitarios a través de la construcción de nuevas narrativas visuales, complementado por una colaboración entre el ámbito académico y el museo. Aprovechando el marco y las posibilidades que ofrece el curso, los estudiantes cuentan con más fuentes y recursos de investigación desde la perspectiva del diseño. Simultáneamente, desde la perspectiva del museo, nos propusimos alcanzar una mayor difusión y audiencia dentro de la comunidad estudiantil, y de esta manera generar mayor interés en esta ruta museográfica, fomentar la identificación con el patrimonio que resguarda y difundir su legado. Desde el campo pedagógico, consideramos que es una buena práctica de enseñanza-aprendizaje del docente el sostener el vínculo entre la academia y el museo pues es una oportunidad para los estudiantes expandir sus conocimientos de la cultura peruana y utilizarlos como punto de partida en sus proyectos de diseño.

## Objetivos

El propósito fundamental de esta iniciativa consistió en integrar a la estructura del programa del curso una unidad de trabajo que conllevó la realización de un proyecto académico multidisciplinario, abarcando áreas como el diseño gráfico y el patrimonio cultural. Optamos por seleccionar al MAJRC como nuestro cliente, dado que se trata de un museo de arqueología vinculado a la PUCP y de este modo, brindar a los estudiantes la oportunidad

de establecer conexiones con entornos culturales fuera del campus, al tiempo que los motivamos a investigar, conocer y asumir la riqueza visual del patrimonio cultural del Perú y de la Lima antigua, resguardada en las instalaciones del museo.

Del mismo modo se busca fomentar la innovación en la creación de nuevas narrativas visuales contemporáneas y en el diseño de elementos de merchandising con una identidad visual moderna. Este enfoque permitió a los estudiantes no solo aplicar sus habilidades académicas, sino también nutrir su creatividad al combinar la herencia cultural con expresiones visuales contemporáneas, generando así piezas textiles únicas y relevantes.

### Objetivos específicos

- Enriquecer la formación de los estudiantes de la PUCP, permitiéndoles el acceso a campos de investigación con una mirada multidisciplinaria, promoviendo la cultura y el patrimonio material como espacios de desarrollo para la disciplina del diseño gráfico contemporáneo.
- Aprender a través de proyectos con clientes reales vinculados a la PUCP y crear diseños de vanguardia sobre la exposición “Historias de la Vida Cotidiana en Lima Milenaria (2021), y sobre la exposición permanente “Lima Milenaria. Cultura y Memoria de la Vida Cotidiana del Museo Josefina Ramos de Cox” (2022-2024).
- Poner en valor al Museo MAJRC como un espacio de intercambio académico, social y de divertimento cultural.
- Aprender colaborativamente y de forma autónoma a partir de la retroalimentación individual de cada estudiante en las sesiones teóricas y prácticas, resaltando la relevancia del estudio en campo como parte del proceso de investigación.
- Fortalecer y ampliar las competencias en investigación e innovación, así como cultivar habilidades artísticas creativas y profundizar en el aprendizaje de la metodología del Diseño.
- Potenciar el aprendizaje autónomo y autorregulado de los estudiantes que les permita experimentar las posibilidades de la Serigrafía pasando por todas las etapas: procesos productivos, técnicos, manuales y digitales en espacios de experimentación asincrónicos.

### Descripción de la experiencia y desarrollo de diseño

El curso de pregrado electivo Técnicas digitales del Diseño para la impresión textil utiliza la técnica de la serigrafía como vehículo para la creación, impresión y reproducción de piezas de diseño y bajo este marco el proceso de diseño de los estudiantes se inició en la semana 6 del semestre 2022-1 al 2023-2.

Las docentes del curso tuvimos la oportunidad de conocer a la arqueóloga Mg. Milagritos Jiménez Moscol, quien actualmente lidera el Museo Arqueológico Josefina Ramos de Cox. Con amabilidad, nos extendió una invitación para visitar el MAJRC, situado en la Plaza

Francia, en el corazón de Lima, y fue allí donde nos reunimos para dialogar sobre los objetivos compartidos entre el curso y el Museo.

El MAJRC se reveló como un museo de notable potencial y fácil acceso. Vimos en esta oportunidad una excelente posibilidad de aprovechar todo el material que alberga, incorporándose como parte integral del proyecto del curso TDET (Técnicas Digitales del Diseño para la Impresión Textil). Nuestro propósito primordial consistió en que los estudiantes, a través de sus nuevos diseños y productos, acercaran el museo a la comunidad de la PUCP, enfocándose especialmente en el público estudiantil joven.

Por su parte, el equipo del MAJRC compartió nuestro interés en dar mayor visibilidad al museo y acercarlo aún más a la comunidad del campus de la PUCP. Para lograr esto, idearon acciones a corto y largo plazo. Consideraron promover activamente las redes sociales como una medida inmediata, mientras que a largo plazo contemplaron la implementación de una tienda para la distribución de productos de diseño, estrategias que buscan fortalecer la conexión del museo con la comunidad universitaria.

El siguiente paso fue hacer un recorrido por la exhibición permanente del museo y además se tuvo el acceso al almacén donde se pudo apreciar los maravillosos artefactos patrimoniales que custodia, desde vasijas, arribalos y platos que contienen diseños geométricos y policromos, otro tanto, de formas zoomórficas y otros artefactos con diseños orgánicos; todos pertenecientes a las culturas preincas de Lima y otras colecciones como la que tienen de la época republicana.

En ese momento nos dejamos deslumbrar por toda esa memoria visual, que no conocíamos, y consideramos que era importante mostrarla a la audiencia juvenil. La pregunta que nos surgió fue ¿Cómo apropiarnos del patrimonio, reinventarlo y resignificarlo para el usuario millennial? Es así que desde el año 2022 hasta el 2023 decidimos trabajar con el MAJRC, quien a su vez confió en el proyecto académico que le propusimos.

Una vez definido el proyecto entre ambas partes, se dispuso realizar el concurso titulado “Imágenes y Creatividad en el acervo cultural del MAJRC”, decidiendo premiar los mejores diseños del merchandising que serían producidos para su venta en la tienda del MAJRC.

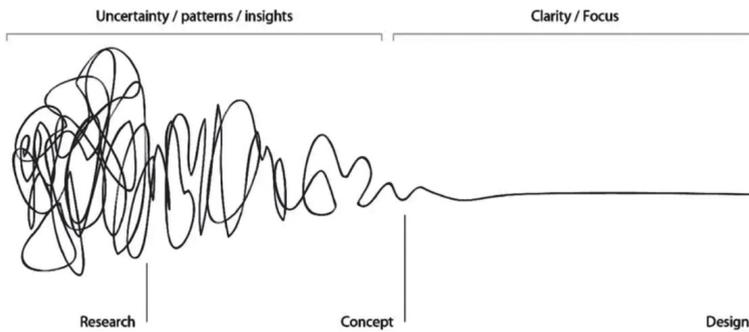
Para el proceso de diseño del proyecto se utilizó como metodología el Design Squiggle de Daniel Newman, que se representa gráficamente a través de un garabato, sintetiza las etapas del diseño y muestra conceptualmente a sus usuarios la complejidad de la gestión del diseño que en un inicio puede tener varios caminos y ser confuso y gradualmente se va aclarando siguiendo el camino correcto reflejando de esta manera la esencia de cada proyecto (Akhtar, W. agos. 2023).

Squiggle es de gran ayuda visual para los diseñadores en cualquier proceso diseño, porque muestra su progreso a lo largo del viaje:

Al principio, el lado izquierdo del Garabato representa el punto de partida común para la mayoría de los proyectos, donde prevalecen la incertidumbre y un toque de caos. Sin embargo, a medida que los diseñadores avanzan a lo largo del Squiggle, la línea se vuelve progresivamente más suave hacia la derecha, simbolizando el objetivo final de lograr claridad y enfoque en sus esfuerzos de diseño. Poco a poco, el caos empieza a tomar forma, dando lugar a la formación

de un concepto y un prototipo. Con el tiempo, este concepto se perfecciona hasta evolucionar hacia el diseño final (Akhtar, W. agos. 2023) (*Ver Tabla 1*).

**Tabla 1.** Esquema de la metodología Design Squiggle de Daniel Newman. Akhtar, W. (agos. 2023). [imagen de archivo]. (Disponible: MEDIUM. <https://medium.com/@wicar/the-design-squiggle-from-chaos-to-clarity-3009ec21654d>).



Esta metodología divide el trabajo en cuatro fases: investigación, conceptualización, bocetos-prototipos y diseño final y durante estas etapas, se trabajó en la definición de un brief, el concepto del diseño, el prototipado, la técnica de estampación textil en serigrafía, el material de soporte, los colores y, finalmente, en la creación de las piezas de merchandising que se ofrecerían en la tienda del museo.

La primera etapa del proyecto, correspondiente a la fase de investigación, comenzó con la visita presencial de los estudiantes a la exposición permanente “Lima Milenaria. Cultura y Memoria de la Vida Cotidiana del Museo Josefina Ramos de Cox”. En este contexto, los estudiantes se sumergieron en las narrativas históricas de los objetos, registraron sus impresiones e interactuaron con las investigadoras del museo (*Ver Figura 1*). Además, tuvieron acceso a espacios privados no expuestos al público ni visibles en la web, donde se resguardan piezas valiosas con gran valor patrimonial, proporcionando una oportunidad única para observar originales de diferentes épocas y culturas que ocuparon la antigua Lima y diversas regiones del Perú, incluyendo diseños de piruros y textiles (*Ver Figuras 2 y 3*).



1



2



3

**Figura 1.**

Arqueóloga Milagritos Jimenez.  
Visita de los alumnos FAD al  
MAJRC.

**Figura 2.**

Botella escultórica: felino 200  
a.C. - 200 d.C. Tablada de Lurín.  
MAJRC (Fotografía propia, 2023).

**Figura 3.**

Botellas escultóricas: mamíferos  
200 a.C. - 200 d.C. Tablada de  
Lurín. MAJRC (Fotografía propia,  
2023).

Esta visita presencial se complementó con el acceso a la exposición virtual “Historias de la Vida Cotidiana en Lima Milenaria” (<https://espacioira.pucp.edu.pe/exposiciones/50-anos/>). Además, la directora del museo enriqueció el proyecto mediante una charla donde compartió la historia de las colecciones, socializó el brief del cliente y resolvió las dudas sobre el proyecto. La búsqueda de información y la recopilación de datos de la investigación primaria permitieron contextualizar el proyecto en una línea temporal y espacial. Cada estudiante focalizó su investigación en un máximo de tres artefactos patrimoniales provenientes de una zona específica, agregando información obtenida de referentes bibliográficos, tanto proporcionados por el museo como externos.

Sobre la experiencia museal, lo que se observó fue una narrativa dividida en cuatro hitos temporales: Forjando Vínculos con los ancestros (una historia en las lomas de Lurín, 100 ac.-400 dc.), Vivir entre la Tierra y el Mar (una historia en el valle del Rímac, 900 dc.-1532 d.C.), Habitar en Tierra Lejana (los primeros españoles, 1532 d.C.), El viaje de las Vasijas (historias recuperadas de una casona Limeña, 1840 d.C.). Cada uno de estos títulos responden a un tiempo y espacio geográfico dentro de lo que es la provincia de Lima, y a un

increíble conjunto de objetos que dan cuenta de la cotidianidad y la manera de pensar y hacer de las mujeres y hombres del pasado.

En la segunda etapa de conceptualización, con toda la información y conocimiento adquirido previamente, los estudiantes llevaron a cabo un análisis exhaustivo utilizando la plataforma Miro. Emplearon un mapa conceptual y un moodboard para organizar la información, de donde se desprendió una lluvia de ideas que serviría como base para la creación del concepto de diseño.

En la tercera etapa de boceteado y prototipado inicial, el desafío planteado a los estudiantes consistió en generar tres diseños distintos, limitándose a un máximo de tres colores. Para ello, aplicaron tanto los recursos manuales como los digitales que habían aprendido durante el curso. El proceso de desarrollo y registro de los bocetos se llevó a cabo en las bitácoras digitales individuales de cada estudiante. Estas bitácoras no solo capturaron visualmente los bocetos, sino que también incluyeron reflexiones escritas por los estudiantes.

Este registro visual y escrito se sometió a una retroalimentación continua por parte de las docentes, lo que contribuyó a un refinamiento constante del trabajo. Finalmente, este proceso culminó con la presentación de un boceto final y desarrollo del prototipo de la pieza final del diseño planteado.

Seguidamente a esta etapa, se solicitó la presencia de la directora Milagritos Jimenez y su equipo como especialistas en el tema, para que puedan validar los diseños y prototipos iniciales, proporcionar sus apreciaciones, comentarios y sugerencias sobre el proceso de ideación y primeros bocetos, de los diseños.

Durante la presentación, los estudiantes expusieron cada uno de los proyectos, abordando los temas desarrollados, los registros visuales, las reflexiones, la justificación del concepto y la propuesta de los primeros bocetos, junto con la paleta de colores planteados para el diseño. Tras la validación de esta etapa del proceso de diseño, se obtuvo la aprobación del diseño final tanto por parte del cliente como de las docentes. Seguidamente y ya en la última etapa de diseño, se procedió a iniciar el proceso técnico en el taller de Serigrafía para imprimir los prototipos finales de las prendas seleccionadas.

La técnica de serigrafía, conocida por su versatilidad, se distingue en sus procesos de tratamiento de imágenes por su capacidad para sintetizar y simplificar tanto las formas como los colores. Esta característica no solo permite la creación visual, sino que también fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes. Este enfoque exigente demandó precisión en los conceptos de diseño y en la construcción de formas y colores, asegurando que tuvieran un significado connotativo coherente con la conexión entre la experiencia museal del MAJRC y la comunidad PUCP.

Los procesos técnicos de la serigrafía son muy puntuales y pueden llevarse a cabo tanto en el Taller de Serigrafía de la Facultad de Arte de la PUCP como en casa. Por esta razón, es necesario que los estudiantes revisen los materiales y videos tutoriales propuestos por las docentes y seguir detalladamente paso a paso cada proceso, que incluye la elaboración e impresión digital de las artes finales, el desengrasado de la pantalla serigráfica, el emulsionado, la exposición a la luz y el revelado de la pantalla, la selección, preparación y fijado de las telas, la mezcla de colores, el proceso de impresión, y finalmente, la confección del producto textil final. Este enfoque abarcativo garantiza una comprensión integral de los

aspectos técnicos y creativos de la serigrafía, ya sea en un entorno académico o en el contexto doméstico (Ver Figura 4).



**Figura 4.**  
Proceso de la técnica serigráfica en el taller.  
Estudiante Joue Vera  
(Fotografía propia, 2022).

Durante el 2022 y el 2023 se han realizado diferentes piezas de merchandising entre las que queremos destacar diseños de pañuelos, diseño de bolsos, caminos de mesa y cojines. Son objetos hechos a mano a manera de prototipos finales, pero que su razón de ser contiene todo un recorrido teórico como práctico para que funcione y sea significativo para el cliente y sus usuarios finales. Este conjunto de objetos contemporáneos reconfigura visualmente el valor simbólico de los objetos arqueológicos, dotándolos de vida nuevamente, centrándolos en los diálogos y discursos contemporáneos.

El rol de los estudiantes fue activo, propositivo y participativo en todo el proceso, entre lo que destacamos:

- Revisión de manera asincrónica de los contenidos teóricos de los temas propuestos en el sílabo.
- Seguimiento paso a paso de las guías de procesos, las grabaciones zoom de las demostraciones y videos cortos (tutoriales) para cada etapa colgadas en la plataforma PAIDEIA PUCP.
- Exposición de los procesos de los estudiantes, evidenciando el paso a paso de las tareas asignadas para cada sesión de clase.
- Seguimiento en el laboratorio digital y en el taller, de los procesos de diseño y procesos técnicos de los estudiantes.
- Documentación de la bitácora con el modelo de investigación en diseño que contó con cuatro fases de trabajo: investigación, conceptualización, bocetos-prototipos y diseño final.
- Seguimiento del proceso de Diseño e investigación en la plataforma Miro.

- Registro de evidencias en Google drive de los avances y resultados de aprendizaje: textos, fotografías y videos de todo el proceso creativo, desde el desarrollo de sus ideas hasta el proceso de impresión de sus productos textiles.
- Comunicación de los estudiantes con las docentes a través del chat grupal de Gmail o correo PUCP.

## Conclusión del proyecto MAJRC

Desde la perspectiva pedagógica, mantener una conexión sólida entre la academia y el museo se revela como una práctica de enseñanza-aprendizaje sumamente valiosa. Esta conexión no solo enriquece el conocimiento de los estudiantes sobre la cultura peruana, sino que también les proporciona una base fundamental para sus proyectos de diseño. Dentro del marco del curso de pregrado electivo “Técnicas Digitales del Diseño para la Impresión Textil”, la aplicación de la técnica de serigrafía se presenta como un medio esencial para la creación de piezas de diseño.

Las metodologías de investigación-creación desde el diseño gráfico son importantes aplicarlos en proyectos multidisciplinarios, en nuestro caso apostamos por el Design Squiggle de Daniel Newman, que estructuró el trabajo en cuatro fases: investigación, conceptualización, bocetos-prototipos y diseño final. La integración de estos elementos no solo fortaleció la formación académica de los estudiantes, sino que también fomentó una comprensión más profunda y significativa de la riqueza cultural presente en el Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox.

En resumen, la experiencia de diseñar para resaltar la importancia de los objetos materiales patrimoniales e identitarios a través de la visualidad resultó en la creación de conexiones significativas entre el museo y los jóvenes universitarios (*Ver Figuras 5 y 6*). Este enfoque se materializó mediante la elaboración de nuevas narrativas visuales plasmadas en piezas de merchandising. La efectiva colaboración entre la academia y el museo respaldó este proceso. Nos centramos en brindar a los estudiantes un acceso ampliado a fuentes y recursos de investigación desde la perspectiva del diseño, aprovechando al máximo las oportunidades ofrecidas por el curso.



5



6

**Figura 5.** Prototipo final, Camino de mesa impreso en técnica de serigrafía a dos colores. Estudiante Diego Cardenas (Fotografía propia, 2023). **Figura 6.** Prototipo final, Cojín decorativo en técnica de serigrafía a dos colores. Estudiante Alexandro Prado (Fotografía propia, 2023).

Paralelamente, desde la perspectiva del museo, nos propusimos alcanzar una difusión más amplia y atraer a una audiencia más extensa dentro de la comunidad estudiantil. Creemos que este enfoque se traducirá en un aumento del interés por visitar el museo y promoverá una identificación más profunda con el valioso patrimonio que resguarda. En última instancia, nuestra meta es difundir de manera más efectiva el legado del museo, permitiendo que este se integre como un elemento fundamental en la conciencia colectiva y la historia compartida de la comunidad estudiantil. Este enfoque holístico, que abarcó tanto la enseñanza técnica como la metodología de diseño, culmina en una experiencia educativa enriquecedora y multidimensional.

Para culminar el proyecto al finalizar el año 2022 y 2023 se expusieron los prototipos finales de los alumnos en la EXPOFAD 84 y EXPOFAD 85 y se premió a los ganadores del concurso “Imágenes y Creatividad en el acervo cultural del MAJRC”. El jurado estuvo compuesto por el equipo del MAJRC: Milagritos Jiménez, directora, Lizette Núñez, Conservadora y Natalia del Águila, Asistente de investigación.

*El Premio y reconocimiento a los ganadores ganadores fue el siguiente:*

- Beca para seguir 2 cursos del Instituto Riva-Agüero durante el 2023.
- Entrega de 1 publicación del IRA.
- Pack de pañuelos, cuadros decorativos producidos.
- Visita guiada al museo con familiares o amigos.
- Visita guiada a Plaza Francia.

Carta de reconocimiento.

Promoción del concurso “Imágenes y Creatividad en el acervo cultural del MAJRC” por redes sociales del IRA.

## Resultados

- Se implementó por primera vez en un curso electivo DG el aprendizaje con clientes reales. Esta experiencia es una innovación importante que deseamos sostenerla y replicarla.
- Se promovió la investigación de nuestra identidad cultural, entendiéndolo como referente de inspiración e innovación para el diseño de propuestas de emprendimiento cultural y de comunicación visual gráfica.
- Se valoró el aprendizaje del derecho a la propiedad intelectual.
- Se entregaron los prototipos de las piezas gráficas textiles que forman parte del merchandising por la conmemoración de los 50 años del Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox para su posterior reproducción en las fechas indicadas según pautas del concurso “Imágenes y Creatividad en el acervo cultural del MAJRC” (Ver Figura 7).
- La premiación de los estudiantes se celebró en el mes de diciembre del 2022 y 2023 respectivamente.
- Se hizo entrega de los archivos finales de los diseños ganadores a la institución, a través de un contrato de protección de derechos morales y sucesión de derechos patrimoniales a favor del cliente.
- Las opiniones los estudiantes fueron igual de importantes, pues evidencian el impacto del objeto y el espacio museal en la praxis del diseño gráfico:

“Enriquecedor y valioso para mi formación como ilustradora y diseñadora gráfica. Fue interesante poder conocer el contexto detrás de los objetos patrimoniales que se utilizaron para la elaboración del proyecto, el museo nos brindó información tanto escrita como visual para sustentar la razón del porqué elegimos tales personajes icónicos. Además, nos daban opiniones durante el proceso de elaboración lo cual ayudó a que el resultado finalizará de manera óptima” (Alessia Romero, estudiante del curso Técnicas digitales del Diseño para la estampación textil, 2022-1) (Ver Figura 8).

“Sobre el trabajo con el museo, me gustó el enfoque de libre interpretación que le dieron porque dio paso a que varios podamos desarrollar producciones más libres y lúdicas en varios casos. Ese fue en parte el enfoque que yo le di a mi pieza haciendo que los personajes del mismo museo se diviertan en su visita y anime a que la gente deje de ver cómo el típico lugar de historia otra vez y lo vea como algo nuevo e interesante que quizá no conocía antes” (Gabriel Morales, estudiante del curso Técnicas digitales del Diseño para la estampación textil, 2022-1) (Ver Figura 9).



7

**Figura 7.** Validación de prototipo final por parte de la Conservadora del Museo Lizette Núñez, de prototipo final. Alumna Claudia Yabar (Fotografía propia 2023).

**Figura 8.** Prototipos finales, pañuelos impresos en técnica de serigrafía a dos colores. Estudiante Maria Fe Saavedra (izquierda). Alessia Romero (derecha) (Fotografía propia, 2022).

**Figura 9.** Prototipo final, cuadro decorativo impreso en técnica de serigrafía a dos colores. Estudiante Gabriel Morales (Fotografía propia, 2022).



8



9

## Logros

Como innovación dentro del aula tenemos los siguientes logros:

1. Integrar a la estructura del programa del curso una unidad de trabajo que conllevó la realización de un proyecto académico multidisciplinario y establecer conexiones con entornos culturales fuera del campus e introducir a los estudiantes en el contexto académico - cultural y comercial.
2. Incorporar clientes reales al curso electivo con mucho éxito, donde los estudiantes aplicaron sus conocimientos y práctica de la serigrafía textil y artística, incorporados a los requerimientos del cliente y del proyecto de diseño (*Ver Figuras 10 y 11*).
3. Desarrollar la investigación multidisciplinaria permitió al estudiante expandir sus conocimientos, entendiendo que la disciplina del diseño gráfico tiene un rol fundamental en los espacios culturales como nuevos campos de acción.

4. Valorar la técnica de la serigrafía como parte del proceso de diseño para la creación de piezas gráficas con identidad patrimonial.
5. Potenciar el aprendizaje autónomo y autorregulado de los estudiantes que les permitió experimentar las posibilidades de la Serigrafía pasando por todas las etapas: procesos productivos, técnicos, manuales y digitales en espacios de experimentación asincrónicos.
6. Generar interés y oportunidades de innovación desde el diseño para nuevos campos de acción.



10



11

**Figura 10.** Premiación de alumnos año 2022 EXPO FAD 84 a cargo de la Arqueóloga Milagritos Jimenez y el equipo Museal. Estudiante Gabriel Morales (Fotografía propia, 2022). **Figura 11.** Premiación de alumnos EXPO FAD 85 a cargo de la Arqueóloga Milagritos Jimenez y el equipo Museal. Alumna Laura Paulo (Fotografía propia, 2023).

## Dificultades y lecciones aprendidas

Según Abugauch (2013) existe una barrera generacional que impide el vínculo con el patrimonio identitario material y objetual, probablemente porque estamos viviendo una era de la hiperglobalización promovida por los espacios digitales, que a primera vista diera la impresión que aleja al individuo joven de su contexto análogo y más aún de los objetos antiguos o del pasado. Lidar con ello es posible si pensamos en reinventar narrativas identitarias y patrimoniales ligadas a la cultura visual contemporánea de esta nueva generación.

Si bien es cierto, el cliente MAJRC participó activamente en el proceso, creemos que pudo haber una mayor participación de co-creación e ideación de las propuestas de los estudiantes.

Ser empático y acompañar el desempeño del estudiante, manteniendo una buena comunicación a través de los diferentes recursos TIC como el Google chat, Miro y los canales que ofrece Paidea y Google, sincrónica y asincrónicamente.

El curso electivo “Técnicas Digitales de Diseño para la Estampación Textil” se imparte en sesiones presenciales a las 8:00 a.m., tanto en un laboratorio digital como en el taller de serigrafía. Durante estas sesiones, se abordan diversos contenidos, ejercicios prácticos digitales y procesos técnicos manuales de serigrafía. La asistencia puntual de los estudiantes resulta esencial para aprovechar al máximo el contenido ofrecido.

A pesar de contar con materiales, videos y guías para el estudiante en la plataforma PAIDEIA, hemos observado que algunas faltas y tardanzas son constantes al inicio del curso por parte de algunos estudiantes. Esta situación repercute negativamente, ya que aquellos que llegan tarde o faltan se atrasan en el desarrollo de tareas asignadas, incluso disponiendo de los recursos necesarios. Somos concientes que los estudiantes tienen mucha responsabilidad de su aprendizaje, pero las docentes estamos trabajando en asegurar la puntualidad y asistencia regular porque sabemos que ello contribuirá significativamente al aprovechamiento óptimo de las oportunidades de aprendizaje proporcionadas durante el curso.

## Referencias bibliográficas

- Abugauch, M. E. (2013). Comunicación y patrimonio cultural. Revista UCES. dg “Enseñanza y Aprendizaje del Diseño”, (06). <https://publicacionescientificas.uces.edu.ar/index.php/disgraf/article/view/1014/908>
- Castrillón-Vizcarra, A. (1986). Museo peruano: utopía y realidad.
- Consejo Internacional de Museos. <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>
- García Canclini, N. (1999). Los usos sociales del patrimonio cultural. Consejería de Cultura. Junta de Andalucía. <https://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/bitstream/handle/123456789/617/Nestor%20Garcia%20Canclini.pdf?sequence=1>
- Museo Arqueológico Josefina Ramos de Cox (2023). <https://ira.pucp.edu.pe/museo-de-arqueologia-josefina-ramos-de-cox/>
- Pearce, S. M. (Ed.). (1994). Interpreting objects collections. Psychology Press. [https://bpbus-w2.wpmucdn.com/portfolio.newschool.edu/dist/2/14941/files/2017/06/Interpreting\\_Objects\\_and\\_Collections-qtv11g.pdf#page=32](https://bpbus-w2.wpmucdn.com/portfolio.newschool.edu/dist/2/14941/files/2017/06/Interpreting_Objects_and_Collections-qtv11g.pdf#page=32)
- Ríos, I. del Águila. (2016). Museo de la Memoria de Lima: El caso: “Josefina Ramos de Cox”; Illapa Mana Tukukuq, (11). <https://doi.org/10.31381/illapa.v0i11.531>
- Ruiz, M. L. P. (1998). Construcción e investigación del patrimonio cultural. Retos en los museos contemporáneos. Alteridades, 8(16), 95-113. <https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/view/477/476>

- Melenje, A.A. (2014). Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales. Cuaderno 47. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (2014). pp 163-180 <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/1822/1602>
- Akhtar, W. (3 de agosto de 2023). The Design Squiggle, From Chaos to Clarity. <https://medium.com/@wicar/the-design-squiggle-from-chaos-to-clarity-3009ec21654d>

## Base de datos de exposiciones

Exposición Historias en la Lima Milenaria. <https://espacio-ira.pucp.edu.pe/exposiciones/50-anos/>

---

**Abstract:** This research study highlights the connection between the visual imaginary of graphic design students at the Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) and the Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox (MAJRC), an academic entity integrated in the same institution. The MAJRC plays a fundamental role as a centre for research, conservation and education, with the aim of preserving the memory of the ancient inhabitants of the Lima region and Peru. Its main mission is to safeguard and highlight the scientific value of the collections obtained from archaeological excavations in the Rimac and Lurin river valleys.

The starting point for this research is the absence of the MAJRC in the imagination of PUCP students. The proposed collaboration seeks, precisely from the academic sphere, to give students access to more design research resources. Simultaneously, from the museum, a greater dissemination and student audience is pursued, generating identification with its heritage and the dissemination of its legacy.

The direct interaction of the students of the undergraduate course “Digital Design Techniques for Textile Printing” with the museum and its heritage objects has motivated the participants to explore, research and conceive screen-printed textile merchandising pieces inspired by the rich cultural heritage they represent. In this way, the significant impact of visual communication and its reinterpretation in the university environment of Peruvian graphic design is closely examined.

**Keywords:** Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox - Research-creation - teaching-learning of silkscreen printing - Material cultural heritage - Design Squiggle - Museum Imaginary

**Resumo:** Este estudo de investigação evidencia a ligação entre o imaginário visual dos estudantes de design gráfico da Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) e o Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox (MAJRC), entidade académica integrada na mesma instituição. O MAJRC desempenha um papel fundamental como centro de in-

investigação, conservação e educação, com o objetivo de preservar a memória dos antigos habitantes da região de Lima e do Peru. A sua principal missão é salvaguardar e valorizar cientificamente as coleções obtidas em escavações arqueológicas nos vales dos rios Rimac e Lurin.

O ponto de partida para esta investigação é a ausência do MAJRC no imaginário dos alunos da PUCP. A colaboração proposta busca, justamente a partir da esfera acadêmica, dar aos alunos acesso a mais recursos de pesquisa em design. Simultaneamente, a partir do museu, busca-se uma maior divulgação e público estudantil, gerando identificação com seu patrimônio e a disseminação de seu legado.

A interação direta dos alunos do curso de licenciatura “Técnicas de Design Digital para Impressão Têxtil” com o museu e os seus objectos patrimoniais motivou os participantes a explorar, investigar e conceber peças de merchandising têxtil serigrafadas inspiradas no rico patrimônio cultural que representam. Desta forma, o impacto significativo da comunicação visual e a sua reinterpretação no ambiente universitário do design gráfico peruano é examinado de perto.

**Palavras-chave:** Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox - Investigación-creación - ensino-aprendizagem da serigrafia - Patrimônio cultural material - Design Squiggle - Imaginário do Museu

---