

Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos

Proyecto de Investigación N°6.10

(Décimo proyecto de la Línea de Investigación 6: Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias)

Directora del Equipo de Investigación

Daniela V. Di Bella Universidad de Palermo (Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo. Argentina (2025)

Resumen: El Proyecto de Investigación 6.10 se adentra en las problemáticas específicas que surgen de la intersección entre el arte, el diseño y las tecnologías digitales-medios de comunicación en la creación de nuevas experiencias audiovisuales e interactivas constituyendo universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos, en un nuevo escenario comunicacional y cultural que va caracterizando nuestra época, pudiendo impactar en distintos sectores: educativo, laboral, empresarial, económico, social, comunicacional, artístico y/o cultural.

Se exploran propuestas polifacéticas, inmersivas, multisitio y en red, donde se difuminan las fronteras de los medios, los géneros y las disciplinas, y las formas de mediación en sus formatos tradicionales y digitales, los que pueden expresarse en su diversidad, entrelazamiento, interacción, lenguajes y traducción de distinto tipo de contenidos. Acciones donde –arte y diseño– trabajan de manera conjunta y con otras disciplinas para permitir e instrumentalizar plataformas y formatos en vivo y digitales, historias y narrativas envolventes y atractivas, circulación en redes sociales, expansión en realidad aumentada y virtual, tecnologías hapticas, mapeos visuales y de audio, interacción humana e inteligencia artificial, algoritmos y dispositivos de amplificación corporal y sensorial entre otras.

Palabras clave: Diseño - Arte - Convergencia – Experiencias Transmedia – Cultura digital – Redes sociales Medios y Tecnologías - Dispositivos

Acerca del Proyecto 6.10 Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos

El Proyecto 6.10 Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos, se adentra en las problemáticas específicas que surgen de la intersección entre el arte, el diseño y las tecnologías digitales-medios de comunicación en la creación de nuevas experiencias audiovisuales e interactivas constituyendo universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos.

Avanza en una investigación en la que participan académicos de distintas Instituciones, con la coordinación de Daniela V. Di Bella (UP, Argentina), con el fin de generar un corpus sólido de conocimientos sobre los nuevos escenarios comunicacionales y culturales que van caracterizando nuestra época. Se exploran propuestas polifacéticas, inmersivas, multisitio y en red, donde se difuminan las fronteras de los medios, los géneros y las disciplinas, y las formas de mediación en sus formatos tradicionales y digitales.

Las reflexiones y los resultados obtenidos en el Proyecto 6.10 Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos, son continuación de los Proyectos 6.9 Convergencias, Narrativa y Consumo Digital; 6.8 Diseño, Arte y Transmedia II; 6.7 Interfaces I: Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa; 6.6 Imagen y Memoria; 6.5 Diseño, Arte y Transmedia; 6.4 Edición y políticas de lectura: Mediaciones a la Literatura infantil y Juvenil; 6.3 Producción, Circulación y Comunicación del conocimiento en instituciones de educación superior: políticas editoriales; 6.2 Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis; y 6.1 Lectura Digital: Incidencia de la práctica digital en los hábitos de lectura, en el marco de la misma Línea de Investigación dirigida por el Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo. Sus principales objetivos son:

- Investigar la incidencia y el cambio socio-cultural que se visibiliza a partir de los proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias que suponen la creación de una nueva alfabetidad surgida de los diálogos, intersecciones y la convergencia de medios, tecnologías y contenidos.

- Estudiar los nuevos modos de comunicación y diseño, lectura, comprensión y semiosis, selección y conexiones entre los diversos contenidos dispersos en los medios, como del cambio en el comportamiento de las audiencias y del consumo cultural.
- Relevar las distintas manifestaciones, a través de estudio de casos que exploren las tipologías de experiencias, el viraje del entretenimiento, los procesos productivos, la aplicación de las nuevas tecnologías y dispositivos, la migración de formatos, estéticas y narrativas, y el desarrollo de la industria.
- Explorar y debatir acerca de los nuevos escenarios de relaciones de poder, disputa de sentido, acción de la palabra y acción digitalizada, que transforman las políticas y regulaciones de comunicación pública.

Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias, dirigida por el Instituto de Investigación en Diseño, se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina). En 2022 dio por iniciada **su segunda etapa** amplificando el alcance y actualización de sus contenidos, impactando en su denominación y objetivos, posibilitando el ingreso y participación de nuevas instituciones que enriquecen y potencian las temáticas del campo donde actúa la Línea.

A partir del Ciclo 2023, la Línea N°6 se denomina **Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias**, reemplazando su denominación anterior **Convergencia Pedagógica Digital: Miradas interdisciplinarias**. Incluye hasta el momento diez proyectos finalizados: **6.1** Lectura Digital: Incidencia de la práctica digital en los hábitos de lectura coordinado por Ivana Mihal; **6.2** Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis coordinado por Ivana Mihal (UP) y Daniela Szpilbarg (IDES-CONICET, Argentina); **6.3** Producción, Circulación y Comunicación del conocimiento en instituciones de educación superior: políticas editoriales, coordinado por Ivana Mihal (Universidad de Palermo, y Laboratorio de Investigación en Ciencias Humanas UNSAM-CONICET, Argentina), Ana Elisa Ribeiro (CEFET Minas Gerais, Brasil) y Daniela Szpilbarg (IDES-CONICET, Argentina); **6.4** Edición y políticas de lectura: Mediaciones a la Literatura infantil y Juvenil coordinado por Ivana Mihal (Universidad de Palermo, y Laboratorio de Investigación en Ciencias Humanas UNSAM-CONICET, Argentina) y Laura Guerrero Guadarrama (Universidad Iberoamericana, México), **6.5** Diseño, Arte y Transmedia coordinado por Daniela V. Di Bella (UP, Argentina) y Otniel Altamirano (Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, México); **6.6** Imagen y Memoria coordinado por Miguel Jurado (Universidad de Palermo y Universidad de Buenos Aires, Argentina), **6.7** Interfaces I. Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa, coordinado por María Elena Onofre (UP, Argentina) y **6.8** Diseño, Arte y Trasmedia II, y **6.10 Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos, ambos** coordinados por Daniela V. Di Bella (UP, Argentina); y **6.9** Convergencias, Narrativa y Consumo Digital, coordinado por Daniela V. Di Bella (UP, Argentina) y Raquel Echeandía Sánchez (Universidad Europea, Creative Campus, España).

La Línea N°6 en **su primera etapa** estuvo dirigida por Ivana Mihal. Fueron antecedentes de su formalización, una exploración centrada en los estudios sobre cultura y creatividad surgida en el marco de las clases del Doctorado en Diseño (UP), denominada: Libros, lecturas y diseño, que indagó los cambios y resignificaciones en los modos de leer.

Resultados del Proyecto **6.10 Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos**

a)- Publicaciones

Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos

Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°259 (2025) Coordinación Daniela V. Di Bella (UP, Argentina). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN Impresión: 1668-0227. ISSN Online: 1853-3523. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi259>. Esta edición de Cuadernos documenta y comunica los resultados alcanzados en el Proyecto **6.10 Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos** y a continuación se detallan los autores y artículos contenidos en ella:

Daniela V. Di Bella (2025) Presentación Diseño, Arte y Transmedia III. Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos. Cuaderno 259 (Pp. 13 a 20)

- Esmeralda Itzel Álvarez Contreras** (2025) Complejidad semántica desde la metáfora en la obra surrealista del artista visual ecuatoriano Beto Val (Pp. 21 a 41)
- Eduardo Araya-Castro** (2025) Competencias profesionales para la creación de narrativas transmedia sobre desarrollo sostenible (Pp. 43 a 58)
- Jaime Cortés** (2025) Mapeo transmedial sistémico: naturaleza, cartografía, discursos y alfabetización (Pp. 59 a 88)
- Daniela González Erber** (2025) Proyectos de graduación tecnoeducativos de diseñadores multimedia: diseño, construcción de narrativas y tecnologías digitales (Pp. 89 a 103)
- María Celeste Marrocco** (2025) Arte en contexto: narrativa ficcional y estrategias transmedia para la enseñanza de la historia del arte (Pp. 105 a 117)
- Carla Montoya** (2025) Educación y evaluación transmedia: narrativas, proyectos y abordajes en la universidad (Pp. 119 a 136)
- Santiago Osnaya Baltierra y Araceli Soní Soto** (2025) La figura del lobo en la narrativa infantil. Hacia una propuesta de reescritura para prevenir la violencia infantil (Pp. 137 a 152)
- María Itzel Sainz González y Martha Ivonne Murillo Islas** (2025) Códigos mutantes (Pp. 153 a 181)
- Guillermo Sánchez Borrero** (2025) Alfabetización en Inteligencia Artificial: redefiniendo el diseño gráfico en la era digital (Pp. 183 a 205)
- Danilo Sunzunegui y José Carlos Carignano** (2025) Técnicas gráficas y lenguajes visuales. La irrupción digital y el impacto de la inteligencia artificial (Pp. 207 a 220)
- Lorena Urcelay** (2025) Altermodernidad o el mundo en tanta constelación (Pp. 221 a 230)
- Alicia Vera y Miguel Nigro** (2025) Transmedia, el espacio inmersivo y la escenografía. Estudio de caso: La experiencia Messi (Pp. 231 a 237)
- Luis Frey Zapata Henao y Sandra Margarita Vélez Murcia** (2025) El museo digital como espacio de arquitectura: paradigmas emergentes en museografía y museología virtual (Pp. 239 a 259)
- Diana Paola Angarita Niño, Victoria Eugenia Rivas y Andrea Carolina Camacho** (2025) Museos del Futuro: integrando diseño, biología y tecnología digital para un bio-aprendizaje sostenible (Pp. 261 a 293)
- Óscar Andrés García Suárez** (2025) Reinterpretación de leyendas urbanas mediante la narración gráfica (Pp. 295 a 322)
- Ana Paula M. Leite y Juliana M. Leite** (2025) Garotas no Game: como a arte eo design contribuem para a presença feminina no cenário dos jogos (Pp. 323 a 333)
- Mara Edna Serrano Acuña, Abigail Ramírez Beltrán y Jesús Eladio Barrientos Mora** (2025) Experiencia: ilustración en el desarrollo de narrativa transmedia para infantes de América Latina (Pp. 335 a 356)
- Carolina Anderson Carioni Amorim, Joana Casteleiro Alves Pitrez Ferreira y Benilde Reis** (2025) Tecnologías emergentes en los cursos de educación superior en diseño de moda. Una revisión de la literatura narrativa (Pp. 357 a 376)
- Fredy Yesid Higuera Díaz** (2025) Desandando el desarrollo de experiencias en el campo de la fotografía participativa con personas con discapacidad visual (Pp. 377 a 382)

Actas de Diseño N°48 (2025) Semana Internacional de Diseño en Palermo 2025. Comunicaciones Académicas. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN Impresión 1850-2032. ISSN Online: 2591-3735.

En esta publicación se documentan las ponencias de la Comisión Convergencias, Narrativa y Consumo Digital, coordinada por Daniela V. Di Bella, correspondientes a la presentación del Cuaderno 255 durante el X Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño.

b)- Congresos / Coloquios / Plenarios

Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos

X Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. XX Semana Internacional del Diseño en Palermo, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, del 24 de julio al 1 de agosto de 2025.

En la comisión Diseño, Arte y Transmedia de la X Edición del Coloquio, los autores presentaron personalmente las reflexiones y conclusiones del proyecto 6.10 Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos. A continuación se detallan los autores y sus ponencias:

Daniela V. Di Bella

Diseño, Arte y Transmedia III. Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos. Prólogo Cuaderno 259

Esmeralda Itzel Álvarez Contreras

Complejidad semántica desde la metáfora en la obra surrealista del artista visual ecuatoriano Beto Val

Eduardo Araya-Castro

Competencias profesionales para la creación de narrativas transmedia sobre desarrollo sostenible

Jaime Cortés

Mapeo transmedial sistémico: naturaleza, cartografía, discursos y alfabetización

Daniela González Erber

Proyectos de graduación tecnoeducativos de diseñadores multimedia: diseño, construcción de narrativas y tecnologías digitales

María Celeste Marrocco

Arte en contexto: narrativa ficcional y estrategias transmedia para la enseñanza de la historia del arte

Carla Montoya

Educación y evaluación transmedia: narrativas, proyectos y abordajes en la universidad

Santiago Osnaya Baltierra y Araceli Soní Soto

La figura del lobo en la narrativa infantil. Hacia una propuesta de reescritura para prevenir la violencia infantil

María Itzel Sainz González y Martha Ivonne Murillo Islas

Códigos mutantes

Guillermo Sánchez Borrero

Alfabetización en Inteligencia Artificial: redefiniendo el diseño gráfico en la era digital

Danilo Sunzunegui y José Carlos Carignano

Técnicas gráficas y lenguajes visuales. La irrupción digital y el impacto de la inteligencia artificial

Lorena Urcelay

Altermodernidad o el mundo en tanta constelación

Alicia Vera y Miguel Nigro

Transmedia, el espacio inmersivo y la escenografía. Estudio de caso: La experiencia Messi

Luis Frey Zapata Henao y Sandra Margarita Vélez Murcia

El museo digital como espacio de arquitectura: paradigmas emergentes en museografía y museología virtual

Diana Paola Angarita Niño, Victoria Eugenia Rivas y Andrea Carolina Camacho

Museos del Futuro: integrando diseño, biología y tecnología digital para un bio-aprendizaje sostenible

Óscar Andrés García Suárez

Reinterpretación de leyendas urbanas mediante la narración gráfica

Ana Paula M. Leite y Juliana M. Leite

Garotas no Game: como a arte eo design contribuem para a presença feminina no cenário dos jogos

Mara Edna Serrano Acuña, Abigail Ramírez Beltrán y Jesús Eladio Barrientos Mora

Experiencia: ilustración en el desarrollo de narrativa transmedia para infantes de América Latina

Carolina Anderson Carioni Amorim, Joana Casteleiro Alves Pitrez Ferreira y Benilde Reis

Tecnologías emergentes en las carreras de educación superior en diseño de moda. Una revisión de la literatura narrativa.

Fredy Yesid Higuera Díaz

Desandando el desarrollo de experiencias en el campo de la fotografía participativa con personas con discapacidad visual.

c)- Formación de Posgrado e Impacto curricular

La Directora **Daniela V. Di Bella** es Docente de Posgrado (Maestría en Gestión del Diseño) de la Universidad de Palermo e incorpora los contenidos de su investigación a sus asignaturas en posgrado.

d)- Evaluación Externa

El Proyecto **6.10 Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos**, realizado por la Universidad de Palermo (Argentina), cuyos resultados fueron publicados en el Cuaderno Nº259 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (ver detalle en punto a. de este artículo), fue evaluado exitosamente por las Evaluadoras **Jennifer Andrea Contreras Ramirez París** y **Anggely Enriquez Cabrera**, miembros internacionales del Equipo Externo de Evaluación del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo, durante el año 2025.