

# Convergencias, Narrativa y Consumo Digital II

## Prólogo Cuaderno 302

Daniela V. Di Bella <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** El presente Proyecto de investigación denominado *Convergencias, Narrativa y Consumo digital II* (Cuaderno 302), es continuidad del Proyecto *Convergencias, Narrativa y Consumo digital I* (Cuaderno 255) ambos desarrollados entre Universidad Europea de Madrid / Creative Campus (España) y la Universidad de Palermo (Argentina).

A partir de las iniciativas de la Incubadora se continúa con la exploración de la actual convergencia de distintos sistemas de medios, herramientas, soportes, canales y plataformas –además de la web con sus servicios– y cómo estos transforman los espacios de creación, circulación y difusión (Jenkins 2008, 1992); evolucionan los conceptos de narrativa tradicional, vínculos con los contenidos y sus sistemas de significación (Scolari, 2009); ofrecen diferentes perspectivas de representatividad, identificación social, producción y entretenimiento inaugurando nuevas modalidades de consumo digital (Jenkins, 2010: 943-958), y otorgan un nuevo lugar, implicación y protagonismo a los consumidores y audiencias (Scolari, 2015: 24-26).


**Palabras clave:** Diseño - Arte - Arte contemporáneo - Experiencias Transmedia - Experimentación - Arte multiplataforma - Arte interactivo - Arte digital - Comunicación - Medios digitales

[Resúmenes en inglés y en portugués en la página 20]

La presente Edición (302) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: “Convergencias, Narrativa y Consumo digital II” desarrollada entre la Universidad Europea / *Creative Campus* (España) y el Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (Argentina), se inscribe en la Línea de Investigación (6) Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias y contiene los resultados del Proyecto de Investigación 6.12.

---

<sup>(1)</sup> **Daniela V. Di Bella**, es Arquitecta, con una Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magíster en Gestión del Diseño (Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina) y Candidata a Doctora (en Tesis) del PhD en Educación Superior, Facultad de Ciencias Sociales (Cátedra Unesco UP, Argentina). Investiga sobre prospectiva, futuro y teoría del Diseño y la Arquitectura, transición y sostenibilidad. Se desempeña como Coordinadora de Proyectos Interinstitucionales: Incubadora de Proyectos de Investigación, Instituto de Investigación en Diseño,

UP Argentina. Dirige desde 2014 la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al Programa Transition Design (CMU). Es Colaboradora asociada del Transition Design Institute (CMU, EEUU). Parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño. Fue Directora del Departamento de Producción CPDyC (2006-2019) y Co-Coordinadora del Departamento de Multimedia, ambos en la Universidad de Palermo. Profesora Titular en otras Universidades. Cuenta con experiencia de más de 30 años en gestión y producción editorial, gestión de contenidos, edición científico-técnica, diseño y dirección de arte, diseño fotográfico y arquitectura publicitaria, para empresas del ámbito corporativo, mercado editorial nacional y extranjero. Coordinadora editorial y académica de libros de investigación, arte y diseño, autora de numerosos artículos de investigación, par revisor de agencias y publicaciones nacionales e internacionales, creadora de productos editoriales y multimediales, curadora de muestras de arte y diseño, jurado en eventos científicos y culturales.  ORCID ID 0000-0003-0923-8755.

El presente Proyecto de Investigación colaborativo denominado Convergencias, Narrativa y Consumo Digital II –fue incubado durante el período 2025-2026– entre la Universidad Europea Creative Campus (UE Madrid, España) y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina), y fue coordinado por Raquel Echeandía Sánchez (UE Creative Campus / España) y Daniela V. Di Bella (UP, Argentina). Por sus incumbencias y áreas de interés, es continuación del Proyecto Convergencias, Narrativa y Consumo digital I (Cuaderno 255) desarrollado también entre ambas instituciones (Echeandía y Di Bella Coords., 2025) y guarda relación con los Proyectos Diseño, Arte y Transmedia I, II y III (Cuadernos 187, 224 y 259 respectivamente) (Di Bella Coord., 2025). El Proyecto se inscribe dentro de las actividades de investigación disciplinar y creación de conocimiento en el campo del Diseño, iniciadas por la Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño. La Incubadora nace como parte de la generación de un estímulo e invitación a académicos y autores, a profesores y profesionales, en forma individual o en equipos, que están dando sus primeros pasos en este campo y están interesados en avanzar, consolidarse, proyectarse e integrarse al mundo formal y sistemático de la Investigación en Diseño. Surge como un espacio de generación, desarrollo y concreción de nuevos Proyectos de Investigación de carácter interinstitucional, de alcance nacional e internacional de la Universidad de Palermo. De este modo –la Facultad de Diseño y Comunicación a través de su Incubadora– ofrece generosamente su plataforma a quienes estén interesados en acercar sus ideas, iniciativas y propuestas para avanzar en la generación de nuevos Proyectos de Investigación –que impacten positivamente en el diseño como disciplina y profesión– e integrarse al Instituto de Investigación en Diseño. Las investigaciones surgidas de este Proyecto de Investigación y de los muchos otros proyectos desarrollados por las 27 Líneas de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación, se articulan y complementan

–en contenidos, objetivos e intenciones– con los que lleva a cabo la Maestría en Gestión del Diseño, permitiendo a través de su acción educativa, el desarrollo y apoyatura de aspectos metodológicos, conceptuales y teóricos para la gestión y planificación integral de proyectos, programas y soluciones en el campo del Diseño<sup>1</sup>.

## Convergencias, Narrativa y Consumo Digital II

Jenkins (2006) acuñó el concepto de *convergence culture* para describir cómo la circulación de historias e información fluye a través de diversos medios, integrando las prácticas productivas de la industria con la participación activa de los usuarios. Desde esta perspectiva, la transmedia se consolida como un espacio no solo narrativo, sino también estético y experimental. En el ámbito comunicacional, Scolari (2013) entiende las narrativas transmedia como ecosistemas semióticos que involucran a productores y consumidores en un entramado de cocreación, mientras que Freeman y Rampazzo Gambarato (2019) destacan su potencia pedagógica y política para la difusión crítica de conocimientos. Así la transmedia y sus experimentaciones constituyen un territorio de convergencia entre el diseño, el arte y la comunicación digital, en el cual las narrativas se expanden más allá de un medio específico para articularse en múltiples plataformas, interfaces y experiencias. Jenkins, Ford y Green (2013) profundizan también, en cómo el consumo digital se transforma en práctica cultural participativa, redefiniendo la economía de la experiencia en torno a la circulación y apropiación de los contenidos. En el terreno del arte y el diseño contemporáneo, la experimentación transmedia se manifiesta como un espacio de exploración estética donde los lenguajes digitales, interactivos e inmersivos generan nuevas formas de sensibilidad y experiencia. Murray (2017) anticipó que la narrativa digital se convertiría en un laboratorio estético capaz de articular literatura, cine, videojuegos y performance en experiencias híbridas. Esta dimensión artística encuentra afinidad con el *software culture* (Manovich, 2013), un ecosistema donde las estéticas algorítmicas, la manipulación digital de imágenes y la interactividad redefinen el campo del arte y la comunicación visual. Dixon (2007), por su parte, analiza cómo las artes performativas incorporan tecnologías multimedia e interactivas, expandiendo el escenario hacia entornos participativos e inmersivos; y Kluitenberg (2011) propone el concepto de *mediality* para comprender cómo los medios emergentes producen nuevas sensibilidades y modos de habitar la experiencia artística.

Este proyecto presenta artículos de reflexión, de análisis, de experiencias, y/o casos problemas, u otros, que se adentran en las problemáticas específicas de la intersección entre el arte, el arte contemporáneo, el diseño y las nuevas tecnologías/medios de comunicación, que abordan propuestas creativas y polifacéticas, cuyas historias y narrativas envolventes y atractivas, muchas veces implican la colaboración entre múltiples actores, artistas, productores de medios y profesionales; experiencias de mayor libertad formal, que difuminan las fronteras de los medios, los géneros y las disciplinas; donde las formas de mediación en sus formatos tradicionales y digitales, pueden expresarse en su diversidad, entrelazamiento, interacción, lenguajes y traducción de distinto tipo de contenidos; propuestas

inmersivas, multisitio y en red; acciones que permitan e instrumentalizan plataformas y formatos en vivo y digitales, incluidos las redes sociales, la realidad aumentada y virtual, la tecnología háptica y digital, el mapeo visual y de audio, la interacción humana y la AI, los algoritmos y los dispositivos de ampliación corporal y sensorial; en definitiva experiencias convergentes donde se exploran nuevas formas de narrar, percibir y consumir en la era digital, transformando las narrativas en experiencias multisensoriales que invitan a repensar los límites entre el objeto, el público y la obra.

El presente proyecto contiene los resultados de la investigación de 16 artículos, pertenecientes a 27 investigadores/as provenientes de Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, España, México, Puerto Rico y Argentina. El índice del volumen se organiza por origen institucional de la convocatoria. Los artículos de 1 a 6 son los resultados de la investigación convocados por la Profesora Raquel Echeandía Sánchez (UE Creative Campus / España). Ellos son: **(1) Convergencias entre Ciencia, Arte y Tecnología: Francis Hallé, José María Lillo, Beth Moon y Saudade Artiaga** de *Eduardo de Elío Oliveros*; **(2) Exploración del uso de la aromaterapia en centros educativos, con énfasis en bienestar emocional, motivación y clima del aula** de *Alba Moya Cano y Pilar Terrón-López*; **(3) Metodologías analógicas vs digitales en la enseñanza superior: efectos sobre la carga cognitiva** de *Marta Gil Soriano y Lidia Jiménez Duarte*; **(4) Análisis de trayectorias profesionales de mujeres líderes en la animación española, identificando perfiles, retos, formación y acceso a puestos directivos** de *Marta Gil Soriano y Sandra Jiménez Duarte*; **(5) Diseño experimental de una intervención con videojuegos basados en el movimiento para el bienestar emocional en contextos creativos universitarios** de *Raquel Echeandía Sánchez*; y **(6) Procesos perceptivos y emocionales en la visión: una aproximación interdisciplinar** de *Sandra Jiménez-Duarte y Esther Campos-Serrulla*.

Los artículos de 7 a 16 son los resultados de la investigación convocados por la Profesora Daniela V. Di Bella por la Universidad de Palermo (Argentina). Ellos son: **(7) El libro (de artista) en su dimensión poética** de *Gabriela Agustina Irigoyen e Irene de Mendonça Peixoto*; **(8) Audiovisual expandido, remix y dinámicas colectivas en internet: análisis socio digital del meme “Es cine”** de *Nuria Rey Somoza y Melba Cristina Marmolejo Cueva*; **(9) De la materia prima al refinamiento: explorando el proceso de co-creación visual con inteligencia artificial** de *Andrea Rivadeneira Cofre*; **(10) Jugar con colores y trinos** de *María Itzel Sainz González y Martha Ivonne Murillo Islas*; **(11) Experiencia transmedia inmersiva: El caso Van Gogh Vivo** de *Daniela González Erber*; **(12) Poesía y diseño transmedial: los *Instapoetas* en el ecosistema digital** de *Carla Montoya*; **(13) Virtualidad y narrativa espacial: cuerpo, percepción y estética en la arquitectura contemporánea** de *Luis Frey Zapata Henao y Sandra Margarita Vélez Murcia*; **(14) La TV vertical: persistencias narrativas y reconfiguraciones del formato en la cultura del software** de *Luis Roberto Brun Oropeza y Tatiana Siles Joffré*; **(15) El Diseñador como agente sociotécnico: reflexiones en torno a competencias críticas para la sociedad pos-digital** de *Eduardo Araya-Castro*; **(16) Memoria simbólica e identidad emocional en narrativas transmedia** de *Ricardo Arrubla Sánchez, Sandra Acevedo Zapata, Félix Fernando Dueñas Gaitán y Diana Mejía Sabogal*.

## Los trabajos siguen una organización en 4 ejes temáticos

**1. Convergencias interdisciplinarias:** este eje se alinea con la cultura de la convergencia donde la circulación de contenidos y la producción de sentido se distribuye a través de múltiples medios y prácticas. En este caso, las convergencias entre ciencia, arte y tecnología operan como un régimen de traducción, en una integración y articulación de tecnologías de comunicación y representación, de percepción y comprensión. De manera complementaria los lenguajes artísticos y visuales quedan condicionados por las operaciones que dependen de las tecnologías digitales, lo que vuelve relevante el estudio de los cruces entre materialidades, visualidades y procesos cognitivos (Arts. 1, 6 y 10).

**2. Experiencias mediadas y sensibles:** este eje pone el foco en el diseño de experiencias en las que la participación incluye no solo producir, sino también evaluar, recircular, recontextualizar contenidos y prácticas. Este enfoque se vuelve importante cuando se trata de generar climas motivacionales, de bienestar y de interacción. En términos de medialidad, se trata de comprender cómo las tecnologías no se suman a la experiencia, sino que reconfiguran umbrales de atención, carga cognitiva y sensibilidad, generando nuevos formatos de aprendizaje y presencia, señalando así su potencial pedagógico (Arts. 2, 3 y 5).

**3. Narrativas transmedia y cultura digital:** este eje aborda las transformaciones de la narrativa, la circulación y la participación en el ecosistema digital. Aquí las historias se vuelven expandidas como sistemas distribuidos y socialmente negociados; y el relato se desplaza hacia circuitos donde usuarios y plataformas intervienen en la producción de valor cultural. Desde esta perspectiva las audiencias ejercen agencia y los formatos y su visualidad están modelados por las lógicas de los algoritmos y las manipulaciones digitales, lo que permite el surgimiento de fenómenos como el meme, la instapoésia o la TV vertical, entre otros (Arts. 8, 12, 14 y 16).

**4. Cruces transmediales y experimentaciones estéticas:** este eje se centra en la experimentación, un laboratorio estético donde se conjuga inmersión, espacialidad, interactividad y performance como condiciones de producción de experiencia, y que pueden actuar como diferentes instituciones culturales a la vez: biblioteca, museo, auditorio, etc. Así la obra emerge del conjunto de plataformas y prácticas que a su vez, va produciendo nuevas sensibilidades y modos de habitar la experiencia (Arts. 7, 11 y 13).

**5. Co-creación, nuevas tecnologías y género:** este eje articula los procesos creativos mediados, la transformación del rol del/a diseñador/a en un contexto de cultura del software, automatización y co-creación humano-máquina incluyendo el análisis de las trayectorias y desigualdades evidentes que se perpetúan dentro de las industrias culturales. Esto reconfigura la figura y acción profesional como agente sociotécnico y abre preguntas sobre autoría, sesgos, acceso y poder (Arts. 4, 9 y 15).

*Para finalizar quiero agradecer muy especialmente a la Profesora Raquel Echeandía Sánchez y al equipo de profesionales, académicos e investigadores de la Universidad Europea / Creative Campus (España); también a los pertenecientes a Universidad de Palermo y a las distintas Universidades convocadas por quien escribe y que han participado de manera conjunta en el presente Proyecto de Investigación.*

## Notas

1. Instituto de Investigación en Diseño (Disponible en: [https://www.palermo.edu/dyc/instituto\\_investigacion/](https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/)) / 27 Líneas de Investigación que componen el Programa de Investigación en Diseño (Disponible en: [https://www.palermo.edu/dyc/investigacion\\_desarrollo\\_diseño\\_latino/](https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/)) / Maestría en Gestión del Diseño (Disponible en: <https://www.palermo.edu/dyc/maestriadiseño/>) / Coloquio Virtual Internacional de investigación en Diseño, Universidad de Palermo (Disponible en el sitio de Conferencias DC: <https://www.youtube.com/@ConferenciasDC/playlists>).

## Referencias bibliográficas

- Alper, M y Herr-Stephenson, R (2013) Transmedia Play: Literacy Across Media. En *Journal of Media Literacy Education* (pp.366-369).
- Castells, M. (2009) El poder en la sociedad red. Comunicación y poder, España: Alianza.
- Di Bella DV Coord. (2025) Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos. Cuaderno 259 coordinado por Daniela V. Di Bella (UP). *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*. Argentina: Universidad de Palermo. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi259>.
- Dixon S. (2007). Performance digital: Una historia de los nuevos medios en teatro, danza, performance e instalación. MIT Press.
- Echeandía y Di Bella (2025) Convergencias, Narrativa y Consumo digital I. Cuaderno 255 coordinado por Raquel Echeandía Sanchez (Universidad Europea-Creative Campus, España) y Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina). *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*. Argentina: Universidad de Palermo. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi255>.
- Freeman M y Rampazzo Gambarato R. (2019). El complemento de Routledge para los estudios transmedia. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). Cultura de convergencia: Donde los medios antiguos y nuevos colisionan. New York University Press.
- Jenkins, H, Ito, M y Boyd, D (2016) *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge: Polity.

- Jenkins, H (2010) Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. *Continuum*, 24(6) (pp. 943-958).
- Jenkins, Henry (2008) *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Jenkins H, Ford, S y Green J. (2013). *Medios de difusión: Creación de valor y significado en una cultura en red*. New York University Press.
- Gifreu-Castells, A (2016) Elementos para generar inmersión en la narrativa interactiva y transmedia. En Irigaray F y Renó D, *Transmediaciones. Futuribles*. Buenos Aires: Parmenia Grupo Editorial (pp. 48-62).
- Kluitenberg E. (2011). *La cultura de la inteligencia ambiental: Medialidad y comunicación*. Amsterdam University Press.
- Manovich, L (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Paidós.
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Bloomsbury Academic.
- Raybourn, E M (2012) Beyond serious games: Transmedia for more effective training and education. En Bruzzone, Buck, Longo, Sokolowski and Sottolare (Ed), *Proceedings of the International Defense and Homeland Security Simulation Workshop 2012* (pp. 6-12). Genova: Dime Università di Genova.
- Rodrigues P, Bidarra J (2014) Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 9(6) (pp. 42-48).
- Robinson, L (2015) Multisensory, Pervasive, Immersive: Towards a New Generation of Documents. *Journal of the Association for Information Science and Technology* 66(8) (pp. 1734-1737).
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrativa como realidad virtual 2: Revisitando la inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Johns Hopkins University Press.
- Scolari, Carlos (2018) *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Scolari, C. A. (2016). Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Revista TELOS. Cuadernos de Comunicación e Innovación* 103 (pp. 13-23)
- Scolari, Carlos (2015) Los ecos de McLuhan: ecología de los medios, semiótica e interfaces. En *Palabra Clave*, 18 (4) (pp. 1025-1056).
- Scolari, Carlos (2015) La hora del prosumidor. *El Cactus* 4(4) (pp. 24-26).
- Scolari, Carlos (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Scolari, Carlos (2009) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Murray, JH (2017). *Hamlet en la Holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. MIT Press.

---

**Abstract:** The present research project entitled *Convergences, Narrative and Digital Consumption II* (Cuaderno 302) constitutes a continuation of the project *Convergences, Narrative and Digital Consumption I* (Cuaderno 255). Both projects were developed collaboratively between the European University of Madrid / Creative Campus (Spain) and the University of Palermo (Argentina).

Building on the initiatives of the Incubator, the project continues to explore the current convergence of diverse media systems, tools, formats, channels and platforms—beyond the web and its services—and examines how these transformations reshape spaces of creation, circulation and dissemination (Jenkins, 2008, 1992). In this context, traditional notions of narrative evolve, along with their relationships to content and systems of signification (Scolari, 2009). These convergences offer new perspectives on representation, social identification, production and entertainment, thereby inaugurating emerging modalities of digital consumption (Jenkins, 2010: 943–958), while simultaneously granting consumers and audiences a renewed position, involvement and protagonism (Scolari, 2015: 24–26).

**Keywords:** Design - Art - Contemporary Art - Transmedia Experiences - Experimentation - Multiplatform Art - Interactive Art - Digital Art - Communication - Digital Media

**Resumo:** El presente proyecto de investigación intitulado *Convergências, Narrativa e Consumo Digital II* (Caderno 302) dá continuidade al proyecto *Convergências, Narrativa e Consumo Digital I* (Caderno 255), ambos desenvolvidos en colaboración entre la Universidad Europea de Madrid / Creative Campus (España) y la Universidad de Palermo (Argentina).

A partir de las iniciativas de la Incubadora, el proyecto ahonda en la exploración de la convergencia contemporánea entre distintos sistemas de mídia, ferramentas, soportes, canales y plataformas — para también la web y sus servicios — y analiza como esas transformaciones reconfiguran los espacios de crianza, circulación y difusión (Jenkins, 2008, 1992). Nesse cenário, os conceitos tradicionais de narrativa evoluem, assim como sus relações com os conteúdos e com os sistemas de significação (Scolari, 2009). Essas convergências oferecem novas perspectivas de representatividade, identificação social, produção e entretenimento, inaugurando modalidades emergentes de consumo digital (Jenkins, 2010: 943–958), ao mesmo tempo em que atribuem aos consumidores e às audiências um novo lugar, maior envolvimento e protagonismo (Scolari, 2015: 24-26).

**Palavras-chave:** Diseño - Arte - Arte contemporánea - Experiências transmídia - Experimentação - Arte multiplataforma - Arte interativa - Arte digital - Comunicação - Mídias digitais

---