

Narrativas expandidas y diseño transmedia: convergencia, semiosis y RA en empaques de discos de vinilo híbridos

Guillermo Sánchez-Borrero⁽¹⁾

Resumen: El presente artículo investiga cómo el diseño gráfico puede expandir narrativas en productos culturales contemporáneos, tomando como caso de estudio los empaques de los discos de vinilo musical. Se parte de la hipótesis de que estos objetos, aunque poseen un fuerte valor simbólico y estético, a menudo carecen de propuestas narrativas integradas. Desde una perspectiva transmedia experimental, se propone configurar un sistema gráfico-musical expandido que integre diseño editorial, ingeniería de papel y Realidad Aumentada (RA) mediante la plataforma Artivive. El estudio adopta una metodología basada en el Design Research, desarrollada como proyecto integrador por estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE, y culmina en el análisis de cinco prototipos editoriales híbridos que reconfiguran el vinilo como un ecosistema semiótico. La articulación entre capas físicas, gráficas y digitales permite activar experiencias multisensoriales que transforman la interacción del usuario con el objeto. Los resultados demuestran que el diseño gráfico puede operar como constructor narrativo y herramienta de investigación aplicada. Se concluye que este modelo es replicable en otros ámbitos culturales, y se sugieren líneas futuras vinculadas a plataformas RA emergentes, diseño generativo y evaluación de la experiencia desde la percepción del usuario. Así, el disco de vinilo se revaloriza como soporte musical y medio narrativo expandido.

Palabras clave: Diseño de experiencias - Narrativa transmedia - Realidad aumentada (RA) - Ecosistema semiótico - Cultura de convergencia - Sistema gráfico

[Resúmenes en inglés y en portugués en la página 204]

⁽¹⁾ **Guillermo Sánchez-Borrero**, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Observatorio de Comunicación PUCE (OdeCom) (Ecuador). Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador en la Carrera de Diseño Gráfico y al Observatorio de Comunicación PUCE (OdeCom). Diseñador por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Diplomado en Comunicación Corporativa por la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), Máster en Dirección de Comunicación Corporativa (DirCom) por la Universidad de las Américas (UDLA). Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Docente a tiempo completo de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE. Investigador asociado del Observatorio de Comunicación PUCE (OdeCom), Investigador en el Grupo de Investigación en Inteligencia Artificial (GIIA), Miembro Activo de Red de Investigadores en Diseño de UP. Red Latinoamericana del color. Áreas de Investigación: Diseño para

educación, Diseño editorial. La enseñanza del diseño gráfico. Psicología del color. Inteligencia Artificial. Narrativas digitales. Nuevos medios. <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=s80pg1QAAAAJ> // <https://puce-ec.academia.edu/GuillermoS%C3%A1nchez> // ResearchIDs: rid112961 <https://ResearchID.co/rid112961> // ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-2176-4865>

Introducción

El diseño gráfico contemporáneo atraviesa un momento de redefinición profunda. Las interfaces, los soportes y las prácticas culturales se desplazan hacia formas híbridas que combinan materialidad e interacción digital. Este tránsito obliga a repensar el rol del diseñador como mediador de experiencias y creador de sistemas de sentido donde la imagen, la tipografía, el espacio y el cuerpo del usuario se integran en una red expresiva más amplia. En este escenario, el disco de vinilo representa un objeto cultural singular. Ha regresado como símbolo de autenticidad, memoria y valor artístico, aunque muchas de sus ediciones carecen de una propuesta narrativa consistente. La carátula, el folleto o el cancionero suelen funcionar como contenedores decorativos y no como articuladores de experiencias. Esta brecha entre potencial y práctica abre un terreno fértil para la investigación en diseño gráfico.

El presente artículo examina cómo los principios del diseño gráfico: tipografía, retícula, jerarquía visual y construcción de discurso gráfico, pueden configurar un sistema narrativo expandido para un disco de un artista ecuatoriano contemporáneo. El proyecto integrador que es parte de la clase de Diseño Editorial de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), combina piezas impresas con una etapa inmersiva basada en Realidad Aumentada (RA) mediante la aplicación Artivive. La RA opera como un detonante semiótico capaz de activar experiencias nuevas entre el objeto gráfico impreso y el espectador, utilizando la portada del disco de vinilo en un marcador transmedia que extiende la experiencia más allá del soporte físico.

La pertinencia de este estudio emerge del campo de la Transmedia Experimental, que reconoce al diseño como una práctica expandida, capaz de generar experiencias más allá de un medio particular. En lugar de limitarse a la producción de soportes, el diseño se comprende como una operación que configura recorridos, interfaces, relatos y encuentros sensoriales. Desde esta mirada, la incorporación de Realidad Aumentada (RA) al sistema gráfico de un vinilo permite ensayar modos alternativos de activar sentido en el usuario, generando una interacción expandida entre objeto, narrativa y experiencia. Este enfoque no solo actualiza el papel del diseño gráfico como mediador cultural, sino que permite explorar las posibilidades narrativas y performativas de objetos editoriales híbridos, articulando lo visual, lo material y lo digital.

La propuesta cobra mayor relevancia al desarrollarse como un proyecto integrador dentro del plan curricular de la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE). Este tipo de proyecto no se limita a una práctica de cierre de se-

mestre, sino que representa un espacio metodológico donde confluyen las competencias adquiridas en distintas asignaturas: diseño editorial, Ingeniería de papel y empaques y semiótica visual, a través de un proceso de investigación, conceptualización y producción situado. Tal como señalan Sánchez Borrero y Bravo (2024), “los proyectos integradores permiten al estudiante observar la realidad de forma crítica, identificar problemas, plantear alternativas de solución y proponer mejoras, mediante la articulación de conocimientos desde diferentes áreas” (p. 205). Bajo esta lógica, el estudiante además de diseñar toma decisiones informadas, implementa tecnología, investiga el contexto, construye hipótesis visuales y evalúa su impacto.

El objeto gráfico híbrido: vinilo, diseño y resurgimiento cultural

El regreso del disco de vinilo en la cultura contemporánea establece un punto de encuentro entre nostalgia, coleccionismo y apreciación del diseño gráfico como parte constitutiva de la experiencia musical. Su reaparición se explica por el sonido analógico, el valor material y simbólico del objeto y que se ha consolidado como un artefacto cultural capaz de ofrecer algo que lo digital había relegado: un soporte tangible, ampliado y visualmente expresivo que invita a una lectura más pausada y comprometida con el detalle. Con respecto a esto, Roig (2022) identifica tres factores claves que motivan este fenómeno: “el vinilo, al ser analógico, suena mejor que el CD y los ficheros digitales de las plataformas de streaming”; su carácter estético como objeto visual (“el vinilo y lo que le rodea [...] es un objeto bonito”); y el ritual nostálgico que activa en el usuario, lo cual estimula “la nostalgia por una época determinada” (p. 10).

Sin embargo, este retorno convive con una paradoja. Pese a su potencial expresivo, buena parte de los vinilos producidos ahora no explotan las posibilidades narrativas del objeto. Muchos diseños mantienen una estructura superficial, ornamental o desconectada del universo simbólico del artista. La portada funciona como un contenedor ilustrado, el cancionero como un repositorio de letras y el resto de las piezas impresas como elementos auxiliares sin una articulación conceptual clara. Esta fragmentación narrativa falla en cumplir el trabajo emocional y simbólico que el usuario le asigna al objeto, reduciendo su alcance como soporte semiótico expandible.

Ante esta situación, surge la pregunta central de este proyecto integrador didáctico e investigación: ¿cómo puede la Realidad Aumentada, a través de plataformas como Artivive, transformar un sistema gráfico de un disco de vinilo en un ecosistema semiótico capaz de superar la narrativa fragmentada y promover formas de co-creación con el público? Esta pregunta aborda la posibilidad de que el vinilo sea algo más que un objeto visual. La integración de capas digitales e interactivas podría convertirlo en un nodo dentro de una red de contenidos que se ramifican, dialogan y configuran nuevas experiencias sensoriales. Esta predilección por lo tangible remite al enfoque Jobs to Be Done (JTBD) (Ecosistema Urbano, 2020) propuesto por Clayton Christensen, el cual traslada el análisis de la motivación de compra del ‘por qué’ al ‘para qué’ de las acciones del usuario. En este sentido, el usuario no solo adquiere un disco de vinilo por su valor sonoro (la función), sino que lo

está comprando para cumplir una necesidad de índole emocional o simbólica: la conexión profunda con el artista, la posesión de un artefacto cultural significativo o la vivencia de un ritual de consumo. Las propuestas de diseño gráfico superan los atributos del contenido, ya que, como señala Christensen, el éxito depende de qué tan bien resuelve el propósito real del usuario.

El vinilo, concebido como objeto híbrido: físico, gráfico y digital, se convierte en laboratorio para pensar la convergencia entre diseño, narrativa y tecnología. Esta investigación se sitúa en ese cruce, donde el soporte físico adquiere una vida expandida gracias a la RA y donde el sistema gráfico deja de ser únicamente composición visual para transformarse en arquitectura narrativa.

Fundamentos de la experiencia expandida

La convergencia de medios, la semiosis material y las tecnologías de realidad aumentada constituyen el andamiaje conceptual que permite comprender el proyecto de diseño del vinilo expandido como un ecosistema narrativo híbrido. Este marco teórico articula los aportes de Jenkins, Scolari, Drucker, Manovich, Scholz y Smith (2016), Basaraba *et al.* (2021) y Zhang Qin (2022) para situar el objeto de estudio dentro de la cultura contemporánea de la expansión narrativa.

En la cultura de la convergencia, descrita por Henry Jenkins, los antiguos y nuevos medios interactúan en un mismo ecosistema, difuminando sus fronteras. Jenkins la define como un entorno donde “los viejos medios chocan con los nuevos, donde los medios populares y los corporativos se entrecruzan, donde el poder del productor mediático y el poder del consumidor mediático interactúan de maneras impredecibles” (Jenkins, 2008: 2). Este contexto de convergencia mediática es fértil para el surgimiento de narrativas transmedia, muestra una forma innovadora de contar historias distribuidas a través de múltiples medios y plataformas. Se considera también el concepto de storytelling definido por Roig como “el arte de contar historias con el fin de conectar emocionalmente con el público, transmitir valores o mensajes y generar engagement a través de narrativas estructuradas y persuasivas.” (Roig *et al.*, 2018: 15). Para construir historias modernas se expanden por distintos formatos, fomentando la participación de las audiencias y creando un universo narrativo inmersivo.

En el contexto de la cultura de la convergencia, resulta esencial distinguir entre los conceptos de multimedia, crossmedia y transmedia, ya que cada uno implica modos distintos de articulación narrativa y circulación de contenido. Según Henry Jenkins (2008), la narrativa transmedia se define como aquella en la que “una historia se despliega a través de múltiples plataformas mediáticas, con cada nuevo texto haciendo una contribución distintiva y valiosa al todo” (p. 97), lo que implica una expansión del relato que aprovecha las fortalezas expresivas de cada medio involucrado. A diferencia de la narrativa crossmedia, donde se replica o adapta el mismo contenido a diferentes soportes, o de la propuesta multimedia, donde diversos formatos (texto, imagen, video, sonido) conviven en una misma

plataforma sin necesariamente aportar nuevas dimensiones al relato, la transmedia busca construir universos narrativos complejos y participativos.

En esta misma línea, Scolari (2013) precisa que “en un relato transmedia cada producto hace una contribución al desarrollo de la historia” (p. 46), permitiendo al usuario convertirse en explorador y coautor del sentido. Por su parte, Orihuela (2015) amplía la noción de convergencia digital como un proceso evolutivo en el que los medios tradicionales se transforman mediante la incorporación de lógicas interactivas, participativas e inmersivas, propias del ecosistema digital contemporáneo. Estas diferencias conceptuales permiten entender cómo, en el caso del disco de vinilo expandido, cada capa: física, gráfica, estructural y digital que además de contener elementos decorativos o complementarios, aporta información narrativa específica, contribuyendo activamente a la construcción de un ecosistema semiótico transmedia.

Las audiencias o usuarios como se los conoce en el campo del diseño gráfico, ahora convertidos en prosumidores, contribuyen a completar y difundir el relato a través de su interacción en comunidades en línea, redes sociales y otros canales al interactuar con este tipo de narrativas gráficas que son formas de expresión y comunicación que combinan elementos visuales (imágenes, ilustraciones, diseños) con recursos textuales y secuenciales para contar historias, transmitir ideas o explorar conceptos. Pueden adoptar diversos formatos, como cómics, novelas gráficas, fotonovelas, mangas, webcómics o incluso videojuegos con enfoque narrativo.

Semiosis y diseño como sistema de significación

Desde la perspectiva del diseño gráfico, este puede entenderse como un sistema de signos que comunica significados y construye sentido. La semiótica aplicada al diseño sostiene que lo diseñado funciona como lenguaje: los objetos y mensajes visuales significan algo para quienes los perciben. Luz del Carmen Vilchis explica que, en el campo proyectual, “la semiosis es entendida como la posibilidad de causar una complejidad signica, es decir, la capacidad de evocar, representar o referirse a algo en relaciones entre significantes y significados” (Vilchis, 2008). En otras palabras, todo elemento formal (formas, colores, tipografías, imágenes, materiales) actúa como un signo que el usuario interpreta dentro de cierto contexto cultural. Un objeto de diseño como los discos de vinilo en el contexto actual se consideran como un sistema de significación que es en palabras de Umberto Eco “una construcción semiótica autónoma que posee modalidades de existencia totalmente abstractas, independientes de cualquier posible acto de comunicación que las actualice” (Eco, 2000: 29). En efecto, todo producto de diseño articula reglas sintácticas y semánticas, una auténtica gramática visual, que el usuario descifra asignándole significados culturalmente codificados.

En el caso de narrativas transmedia, el diseño gráfico aporta una dimensión semiótica fundamental: expande la historia a través de códigos visuales y materiales y multiplataformas. Estas narrativas se despliegan mediante múltiples sistemas de significación, incluyendo el sistema icónico-visual. Un afiche, una ilustración, un folleto, la interfaz de una aplicación o

el empaque de un disco de vinil son componentes gráficos que pueden contener fragmentos del relato transmedia que enriquecen la trama.

El diseño como semiosis implica que más allá de la estética, cada decisión gráfica o material (soporte, formato, tipografía, imágenes, animación) contribuye a la construcción de sentido. Por ejemplo, un libro-objeto con estructura no convencional o un empaque interactivo pueden narrar por sí mismos, evocando asociaciones y significados que complementan la historia global. En síntesis, el diseño actúa como un lenguaje que integra forma y contenido, convirtiéndose en una pieza más del entramado narrativo transmedia con su propia carga semiótica.

Materialidad y narrativa en el objeto híbrido

Un objeto híbrido que es aquél que combina dimensiones físicas y digitales abre nuevas posibilidades narrativas al aunar la materialidad tangible con contenidos multimedia o interactivos. En la cultura de la convergencia, ya no se concibe al medio impreso y a la digital como esferas opuestas, sino como partes de un ecosistema unificado. De hecho, en el ámbito editorial se habla de diseño post-digital para referirse a propuestas que integran lo físico y lo digital en una experiencia única. Szlifman (2021), retomando el concepto de Kim Cascone, describe cómo ciertas publicaciones borran la frontera entre libro impreso y contenido digital, aprovechando “lo mejor de los dos mundos: la tactilidad del impreso y la programabilidad de lo digital” (Szlifman, 2021). Esta cooperación entre medios expande las posibilidades expresivas del diseño editorial, dando lugar a narrativas más poderosas que las logradas por cada medio por separado. Un ejemplo práctico son los libros aumentados con aplicaciones móviles: el lector puede hojear el libro físico y luego escanear páginas con su teléfono para ver contenido digital extra (animaciones, sonidos, capas de información) que profundiza la historia. El soporte físico aporta presencia, textura y permanencia, mientras el soporte digital añade interactividad, dinamismo y conexión a redes –juntos crean una experiencia narrativa enriquecida.

El diseño de páginas troqueladas, dobleces novedosos, textos fragmentados o disposiciones tipográficas no lineales exige al lector participar activamente, casi jugando con el objeto para desentrañar la narración. Así, el contenido narrativo no solo está en las palabras, sino también en la materialidad del soporte: la forma física del contenedor del disco de vinilo cuenta parte de la historia. Esto demuestra cómo un objeto híbrido (físico pero influido por lógicas digitales) puede ser en sí mismo un medio narrativo. La materialidad conformada por: el formato, el papel, el empaque y la interfaz tangible, aporta significado y experiencia, siendo un componente esencial de las narrativas transmediales híbridas.

En el panorama contemporáneo, las experiencias de usuario híbridas integran lo físico y lo digital de forma cada vez más fluida, planteando nuevos retos y oportunidades para la comunicación y el diseño. Investigaciones en estudios culturales describen escenarios híbridos o tecno-sociales donde las tecnologías digitales están embebidas en la vida física cotidiana. Superada la antigua dicotomía de espacios físicos versus virtuales, hoy se entiende que muchas prácticas sociales ocurren en entornos físico-digitales en los cuales

interactuamos simultáneamente con objetos materiales y contenidos virtuales. Domínguez (2012) caracteriza estos entornos de hibridación como espacios en que las acciones se producen mediante el ensamblaje de ideas, significados y objetos a través de dispositivos de mediación digitales, y donde existe un componente transmedia en las narrativas que dotan de sentido a dichas experiencias. En otras palabras, las interacciones con objetos conectados, etiquetas QR, aplicaciones móviles, realidad aumentada o detonantes para Artivive como se utiliza en el caso de estudio, generan relatos sobre el uso y significado de esos objetos en la vida diaria. El diseño, por tanto, debe concebir productos y mensajes que operen en esta continuidad on-line/off-line lo que Floridi en Bollini (2024) denomina estado “onlife”, creando experiencias coherentes entre lo tangible y lo virtual.

Un caso ilustrativo son las aplicaciones de realidad aumentada (AR) vinculadas a objetos físicos. La AR y la realidad virtual se han vuelto herramientas narrativas potentes en contextos transmedia, pues “permiten crear experiencias inmersivas donde los usuarios pueden sumergirse en los mundos narrativos” de una historia (Escuela de Diseño e Innovación, n.d.). Por ejemplo, en el ámbito del diseño de packaging narrativo, marcas como Ikea han incorporado AR en catálogos impresos: al escanear el catálogo o empaque con el móvil, el usuario puede visualizar muebles virtuales en su propia habitación y a la vez recibir historias o información contextual sobre esos productos. Otro caso es Mosquita Muerta Wines, una innovadora bodega argentina fundada por José Millán que ha revolucionado el storytelling en la industria del vino mediante estrategias digitales creativas. Cada uno de sus vinos cuenta con etiquetas que narran historias únicas, reflejando la personalidad y el carácter de cada cosecha. Además, la bodega ha desarrollado una aplicación móvil con realidad aumentada (AR) que permite a los usuarios escanear las etiquetas y vivir una experiencia interactiva. Desde su lanzamiento en febrero de 2020, la aplicación superó las 20.000 descargas en solo siete meses, llegando a usuarios de 12 países y reforzando el posicionamiento de la marca, así como el crecimiento de sus ventas (*Mosquita Muerta Wines, Etiquetas Con Historias - Gaucho Devs*, n.d.)

En los ejemplos antes descritos el objeto físico actúa como portal narrativo al contenido digital, fusionando la experiencia de uso con un relato interactivo. Del mismo modo, proyectos de libro-objeto híbrido utilizan sensores o códigos insertos en las páginas para desbloquear tramas secundarias en una aplicación, haciendo que la lectura trascienda el papel. Todas estas estrategias muestran cómo la construcción de sentido en diseños híbridos depende de una cuidadosa integración de medios: el usuario debe percibir una continuidad significativa entre lo que toca y ve en el mundo real y lo que experimenta en la capa digital asociada. Cuando se logra esta convergencia, el objeto híbrido se convierte en un nodo transmedia pleno, capaz de comunicar narrativas complejas aprovechando la simbiosis de materialidad e información electrónica.

Realidad aumentada, ingeniería de papel y diseño estructural como configuración narrativa

La inclusión de Realidad Aumentada transforma la experiencia del vinilo al introducir una capa narrativa digital que se entrelaza con la estructura material del objeto. Scholz y Smith (2016) definen la RA como “la práctica de mostrar información digital sobre la vista en tiempo real de objetos, personas o espacios del mundo físico” (p. 129). Esta superposición convierte la portada en un marcador que despliega animaciones, atmósferas sonoras y elementos tridimensionales que amplían la obra más allá de lo visible. Los autores plantean que el verdadero potencial de la RA surge cuando se logra “entrelazar el contenido digital con el mundo físico y social del usuario” (Scholz y Smith, 2016: 136). Esta noción de entrelazamiento es fundamental para el proyecto: la RA no sustituye la experiencia material, sino que se ajusta a ella, dialoga con sus pliegues, responde a sus superficies y acompaña su secuencia.

En el empaque del disco de vinilo expandido, los ingredientes activos de la RA (contenido digital, usuario y objeto) y sus ingredientes pasivos (bystanders y entorno) colaboran en la construcción de una experiencia inmersiva. La ingeniería de papel aporta un orden narrativo físico, mientras que la RA aporta un orden narrativo audiovisual. Ambos niveles producen una estructura transmedia coherente que responde al planteamiento de Basaraba *et al.* (2021), según el cual las narrativas actuales “dan lugar a ecologías donde los medios no sustituyen, sino que distribuyen funciones expresivas” (p. 381).

Si bien el marco teórico de la convergencia mediática y los ecosistemas semióticos de la transmedia se encuentra establecido y ha sido ampliamente abordado (Jenkins, 2006; Scolari, 2013), la investigación académica sobre la intersección específica entre narrativas digitales, la plataforma Artivive y el diseño de experiencias es, hoy en día, limitada y se considera un campo aún emergente. No obstante, es imperativo contextualizar el rol de Artivive en esta exploración, ya que su funcionalidad como aplicación de Realidad Aumentada (RA) permite a diseñadores y artistas superponer capas de contenido digital –vídeos, animaciones o efectos 3D– sobre soportes físicos. Esta capacidad enriquece sustancialmente la experiencia narrativa y visual, ya que transforma el soporte impreso en un marcador que detona la expansión del storyworld musical.

En el ámbito del diseño, Artivive que es una plataforma innovadora que combina el arte tradicional con la realidad aumentada. Permite a los diseñadores y artistas dar vida a sus obras físicas mediante animaciones y efectos digitales, creando experiencias interactivas al escanearlas con una app (*Artivive - La Plataforma Líder de Realidad Aumentada Para Cada Idea*, n.d.), se ha consolidado como un vehículo para transformar piezas gráficas, ilustraciones o productos impresos –como el sistema gráfico de un vinilo– en experiencias inmersivas y no lineales, facilitando la integración de capas narrativas adicionales que solo se revelan mediante dispositivos móviles. Este uso, que se extiende a proyectos de diseño gráfico, arte urbano y educación artística, obliga al creador a considerar la composición visual tradicional junto con la interacción digital.

De esta práctica se derivan desafíos inherentes, principalmente la accesibilidad tecnológica y la necesidad de desarrollar habilidades multidisciplinares para lograr una integración fluida entre el arte físico y el contenido digital (Dixon, 2007). Pese a estos retos, las opor-

tunidades que emergen son significativas, concentrándose en la innovación narrativa, la potenciación de la participación del público y la creación de experiencias personalizadas y memorables. En conclusión, la convergencia metodológica de las narrativas digitales y herramientas como Artivive representa un campo excepcionalmente fértil para la experimentación creativa y la investigación futura en la configuración de experiencias expandidas.

Metodología y análisis del caso de estudio

El proyecto de diseño gráfico-musical expandido propuesto se inscribe dentro del modelo de proyecto integrador donde el diseño deja de concebirse como oficio técnico o ilustrativo, sino que evoluciona a una práctica estratégica y compleja orientada a resolver problemas reales de comunicación. Según Rivadeneira Cofre (2020) “la enseñanza desarrollada mediante proyectos reales es indispensable para que los estudiantes tengan acceso a todos los niveles posibles de aprendizaje” (p. 170), dado que fomenta un proceso interdisciplinar que articula teoría, herramientas tecnológicas y problemáticas socioculturales inmediatas. Este tipo de enfoque permite el desarrollo de competencias visuales, metodológicas, semióticas y críticas en torno a la construcción de mensajes gráficos.

En el marco de este proyecto, la producción de vinilos expandidos por parte de los estudiantes de quinto semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE responde a una lógica formativa donde convergen el análisis de información, la materialidad del soporte y la exploración de nuevas capas expresivas como la realidad aumentada. Así, el diseño gráfico evoluciona a un sistema de relaciones significativas entre el objeto, el emisor, el contexto y el usuario.

El estudio se enmarca en un enfoque de investigación basado en el diseño (Design Research), donde el proceso de diseño actúa simultáneamente como método investigativo y proceso creativo. Este enfoque ha ganado terreno en disciplinas como el diseño gráfico y editorial, al considerar la práctica proyectual como generadora de conocimiento. Con respecto a esto, Bravo, Maier y Cash señalan que la investigación a través del diseño “considera tanto el proceso de diseño como los resultados derivados de esta investigación basada en la práctica” (2021: 2), de modo que la meta del proyecto “no es el artefacto per se, sino el conocimiento” (2021: 2). En esta línea, Tedejo (2025) argumenta que, si bien la intuición y experiencia del diseñador son cruciales, introducir rigurosidad metodológica permite fundamentar mejor las decisiones. Distinguir “entre los componentes del proceso de diseño que pueden evaluarse objetivamente y aquellos que requieren un estudio intuitivo” (Tedejo Rodríguez, 2025) ayuda a reducir la subjetividad y la arbitrariedad en la toma de decisiones.

Es así como el Design Research aplicado al diseño gráfico/editorial equilibra la creatividad con un método sistemático, aprovechando el proceso de diseño como vía para investigar y validar hallazgos teóricos ideal para el proyecto integrador que se utiliza como caso de estudio para el presente artículo.

Caso de estudio portada de disco de músico ecuatoriano

El caso de estudio –prototipos de vinilos físicos con experiencias de Realidad Aumentada– se inscribe en una tendencia mayor de objetos híbridos que combinan soporte material y contenido digital. Existen antecedentes académicos de proyectos que integran diseño impreso, estructuras de papel e interactividad digital para enriquecer la narrativa y la experiencia del usuario. Por ejemplo, Borja-Galeas y Guevara (2021) presentan un modelo editorial aumentado que fusiona un libro ilustrado físico con una aplicación móvil: integraron principios de diseño editorial (composición, tipografía, ingeniería de papel) con RA para lograr que el libro cobre vida. En su propuesta, “la realidad aumentada... incluye imágenes ubicadas estratégicamente en el libro ilustrado que llevan al perceptor a usar el dispositivo móvil e interactuar con su contenido, complementando de forma lúdica el mensaje tangible del documento impreso” (Borja-Galeas y Guevara, 2021). De modo semejante, Daffara *et al.* (2020) introdujeron Living Paper, un prototipo de cuento interactivo donde un libro físico incorpora personajes animados en RA y luces LED incrustadas en las páginas. Este experimento demostró que es posible “combinar la flexibilidad de los objetos digitales con la tangibilidad de las señales físicas para... crear historias inmersivas y compartibles” (Daffara *et al.*, 2020).

En la metodología proyectual basada en diseño, la selección de propuestas y la evaluación de los prototipos son fases críticas para el análisis. Debido a su carácter exploratorio, es habitual desarrollar múltiples conceptos o iteraciones y luego escoger aquellos más prometedores para profundizar. La elección suele fundamentarse en qué tan bien cada prototipo responde a los objetivos de diseño o preguntas de investigación planteadas. Por ejemplo, en el estudio de Bravo *et al.* (2021) se adoptó un proceso iterativo con varios ciclos de prototipado; los autores “iteraron sobre dos prototipos”, y “cada prototipo tuvo el mismo proceso de diseño: investigación de usuario, diseño y evaluación de usuario” (Bravo *et al.*, 2021), recopilando datos de uso en cada iteración para refinar la solución. De esta manera, la decisión de selección de trabajos se realizó bajo el esquema del que mejor cumple con los parámetros transmedia experimental.

La presente investigación se enmarca metodológicamente en el análisis riguroso de una serie de sistemas gráficos de vinilo desarrollados como Proyecto Integrador de las asignaturas de Diseño Editorial y de Ingeniería de papel y empaques de la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE). Este contexto pedagógico eleva el valor del estudio, ya que los prototipos no son ejercicios teóricos aislados, sino la aplicación práctica y evaluable de los fundamentos disciplinares y el marco de la transmedia experimental. Cada sistema fue concebido como un laboratorio cultural destinado a explorar nuevas formas de narrar, percibir y consumir en la era digital.

El proyecto integrador tuvo como objetivo diseñar un sistema gráfico completo para un disco de vinilo de un artista o grupo musical ecuatoriano contemporáneo. No se trató solo de la portada, sino de construir un universo editorial-musical que integre diferentes piezas de comunicación impresas y digitales. En el proyecto se debe aplicar los fundamentos del diseño editorial (tipografía, retícula, composición, jerarquía, narrativa visual) en un contexto cultural concreto: la música ecuatoriana. Dicho sistema editorial debía incluir:

- Caja del disco con portada, contraportada y pliegue interior (lista de canciones + información del disco).
- Label o galleta del vinilo (parte central del disco).
- Cancionero con letras.
- Entrada de concierto retro (simulación del mejor concierto de su historia).
- Folleto biográfico del artista o grupo (historia, fotos, discografía).

Los prototipos seleccionados para el análisis representan la aplicación práctica de los fundamentos del diseño editorial (tipografía, retícula, composición y animación) en el contexto cultural concreto de la música ecuatoriana y su expansión a través de la tecnología:

- Configuración gráfica y editorial: Creación de portadas ilustradas, retículas y composición editorial para el cancionero y el folleto biográfico.
- Ingeniería de papel y secuencia narrativa: Estructuras de packaging complejas, con pliegues, cortes y mecanismos pop-up que transforman el acto de abrir el disco en una secuencia narrativa material y multisensorial.
- Activación RA y medialidad: Integración de la Realidad Aumentada, utilizando Artive, donde la carátula impresa y otras piezas operan como el marcador que detona la expansión del contenido digital.

De la colección total, se seleccionaron los prototipos más representativos del fenómeno transmedia para el análisis académico bajo criterios rigurosos:

- Coherencia Narrativa y Semiótica: Evaluación de la articulación de lenguajes artísticos, tecnológicos y sociales, y la pertinencia semiótica del contenido RA respecto al universo musical del artista.
- Innovación Estructural y Material: Solidez técnica de los mecanismos de papel y el uso de los pliegues como trayectorias múltiples y secuencias narrativas no lineales.
- Calidad de la Experiencia Expandida: Evaluación de la fluidez y usabilidad de la interacción digital a través de Artive, buscando experiencias inmersivas que inviten a repensar los límites entre el objeto, el público y la obra.

Procedimiento metodológico: del análisis a la configuración expandida

El proceso de investigación-acción y diseño, ejecutado por los estudiantes de la PUCE, se desarrolló a lo largo de cinco fases secuenciales, alineadas con la visión de cuestionar los modos de percepción y producción cultural:

Fase 1: Análisis del objeto cultural y fragmentación narrativa

Revisión de ediciones de vinilos para identificar patrones de diseño que conducen a la fragmentación narrativa y la oportunidad de expansión dentro del packaging musical, contrastando el potencial narrativo con la producción industrial tradicional.

Fase 2: Definición del concepto gráfico y el universo semiótico

Fase crucial que se centró en la traducción del sonido y la identidad cultural del artista ecuatoriano a un sistema visual coherente. Implicó la elaboración de moodboards y la selección de elementos tipográficos y cromáticos para generar un universo editorial-musical que asegurara la coherencia semiótica desde la génesis del proyecto.

Fase 3: Prototipado material y estructural (Ingeniería de Papel)

Diseño y construcción de maquetas y prototipos físicos. Esta fase se centró en la ingeniería de papel para crear secuencias narrativas materiales basadas en el movimiento y la interacción, explorando la posibilidad de recorrer múltiples trayectorias al manipular el objeto físico.

Fase 4: Integración de la Realidad Aumentada con Artivive

Asociación de los marcadores gráficos clave con el contenido digital overlay en la plataforma Artivive. La experimentación se orientó a la pertinencia expresiva de la RA, buscando que la capa digital contribuyera a la inmersión y a la experiencia multisensorial, alineada con la concepción de la narrativa como realidad virtual.

Fase 5: Evaluación final y análisis de la configuración narrativa

Interpretación y discusión del sistema híbrido resultante desde la perspectiva de la teoría de la convergencia, la mediatización y los ecosistemas semióticos. Se evaluó cómo el proyecto logra superar la lógica de la comunicación secuencial en favor de procesos creativos que superan los soportes convencionales.

Se analizan cinco proyectos que cuentan con todos los componentes descritos anteriormente que se muestran a continuación en las *Tablas 1, 2, 3, 4 y 5* donde se puede visualizar el proceso de diseño y el resultado de la materialidad y narrativa en el objeto híbrido. Las portadas animadas de los discos se pueden ver a través de la aplicación de Artivive, también se pueden ver los videos de las animaciones en el vínculo: animaciones.

<https://www.dropbox.com/scl/fo/dxybagvwz59rs5v71v0kd/AFUH4YPNCmN7n-8ofBgXsc4?rlkey=zj1qitolgyt7ptpkf165p8nxj&st=pu4yavuj&dl=0>

Tabla 1. Proyecto de música ecuatoriana. Grupo Papaya Dada (Nota: Elaboración propia. Propuesta de diseño de la estudiante Carla Arequipa)

Concepto de Diseño	El diseño del vinilo se construye a partir de la energía tropical, urbana y experimental de Papaya Dada, integrando colores intensos, texturas vibrantes y símbolos orgánicos que evocan su humor, irreverencia y crítica. La papaya se convierte en metáfora central de su identidad, guiando una propuesta visual que celebra sus 18 años y proyecta su esencia hacia el 2025.
Breve resumen del proyecto	Para el diseño del vinilo se tomó como referencia los 18 años de Papaya Dada, resaltando su evolución y proyectándola al 2025. Se integraron elementos tropicales, colores vibrantes y formas libres que representan su estilo irreverente, urbano y experimental. El diseño busca homenajear su energía creativa y la esencia que define a la banda.
Imágenes del prototipo	

Tabla 2. Proyecto de música ecuatoriana. Grupo Tripulación de Osos (Nota: Elaboración propia. Propuesta de diseño del estudiante Daniel Sandoval).

<p>Concepto de Diseño</p>	<p>El concepto se construye alrededor del "ruido visual" como una herramienta narrativa, un caos expresivo que no confunde, sino que revela. Por eso, el diseño incorpora texturas desgastadas, granulado, distorsión, desenfoques y elementos gráficos que evocan el movimiento propio de la banda. Cada recurso visual está pensado para funcionar como la música de Tripulación de Osos, transmitiendo mediante movimiento. El proyecto está lleno de referencias directas a la banda, detalles que quienes conocen su universo pueden identificar. Cada referencia contiene el significado detrás de cada canción, permitiendo que el disco sea un homenaje a su estética y un reflejo de cómo su música marca a las nuevas generaciones.</p>
<p>Breve resumen del proyecto</p>	<p>Se diseñó un disco de vinilo inspirado en la estética visual y rítmica de Tripulación de Osos. El proyecto aplicó texturas, grano y distorsiones para crear un estilo dinámico y expresivo. Se desarrolló una propuesta gráfica coherente que traduce la energía de la banda en una identidad visual propia.</p>
<p>Imágenes del prototipo</p>	

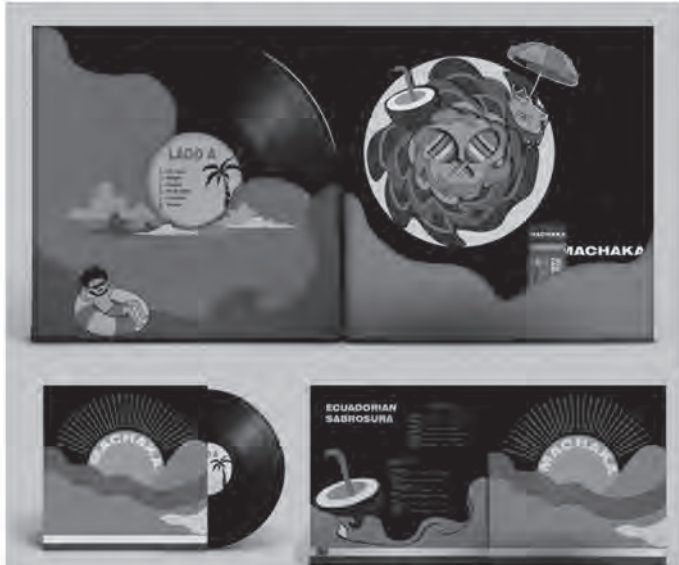
Tabla 3. Proyecto de música ecuatoriana. Grupo Tercer Mundo (Nota: Elaboración propia. Propuesta de diseño de la estudiante Emilia Valencia).

<p>Concepto de Diseño</p>	<p>Hacer una recopilación de las 10 mejores canciones de Tercer Mundo a lo largo de sus 36 años de trayectoria. Con un estilo que fusiona lo vintage de los ´80s con lo minimalista de la actualidad, aplicando el concepto de playa basado en el video de su último sencillo "VALIMOS".</p>
<p>Breve resumen del proyecto</p>	<p>Identificar el estilo visual de la banda quiteña Tercer Mundo, para diseñar un empaque de disco de vinil que contenga parte de su discografía más destacada, así como también un label para el disco, un ticket, un pop-up y un folleto biográfico que narre su historia.</p>
<p>Imágenes del prototipo</p>	

Tabla 4. Proyecto de música ecuatoriana. Cantante Javier Neira (Nota: Elaboración propia. Propuesta de diseño de la estudiante Lesli Tapia).

<p>Concepto de Diseño</p>	<p>Este disco fue diseñado para el artista ecuatoriano Javier Neira, reconocido por su profundo respeto hacia la identidad nacional y por su habilidad para fusionar sonoridades tradicionales ecuatorianas con elementos occidentales y contemporáneos. La propuesta de diseño busca reflejar este espíritu, resaltando su conexión con el Ecuador y la riqueza estética de sus paisajes y culturas.</p>
<p>Breve resumen del proyecto</p>	<p>El proyecto inició con una investigación sobre el artista y los rasgos estéticos y musicales que lo caracterizan. Con esa base se desarrolló el concepto y los primeros bocetos de las piezas gráficas. Finalmente, se elaboraron los artes, se imprimieron y se ensamblaron para dar forma al producto final.</p>
<p>Imágenes del prototipo</p>	

Tabla 5. Proyecto de música ecuatoriana. Grupo Machaka (Nota: Elaboración propia. Propuesta de diseño de la estudiante Xiomara Navarrete).

<p>Concepto de Diseño</p>	<p>Sistema Gráfico Narrativo y Experiencia Táctil-Digital. El concepto busca crear una experiencia de usuario que combine lo físico (el vinilo, el papel) con lo digital (la animación AR en la portada). El diseño debe traducir la identidad sonora y la huella digital del artista ecuatoriano en una narrativa visual coherente y coleccionable.</p>
<p>Breve resumen del proyecto</p>	<p>Diseño de un sistema gráfico editorial completo para un LP de vinilo de un artista ecuatoriano contemporáneo. Incluye portada con animación AR (Artivive), etiqueta, cancionero, folleto biográfico (8 páginas A5), y packaging con ingeniería de papel. El proyecto integra diseño editorial y producción digital para reforzar la identidad cultural del artista.</p>
<p>Imágenes del prototipo</p>	

Este procedimiento permitió evidenciar cómo el diseño gráfico puede operar como catalizador de nuevas formas narrativas, en las que convergen lo material, lo simbólico y lo digital. El proceso, además de la ejecución formal de piezas visuales, se constituyó como un laboratorio de exploración metodológica donde cada decisión estructural, gráfica y tecnológica respondió a la intención de construir un sistema expandido de sentido. Esta metodología, al integrar fases de análisis cultural, conceptualización editorial, prototipado físico y expansión RA, demuestra la potencia del diseño como práctica investigativa y semiótica, capaz de generar discursos complejos y activables por el usuario. En consecuencia, los resultados obtenidos se traducen en productos tangibles y en un marco proyectual replicable para futuras investigaciones o propuestas pedagógicas orientadas a la creación de objetos híbridos narrativos.

Conclusiones de la configuración narrativa: el vinilo como ecosistema semiótico

El análisis evidencia que la narrativa del vinilo expandido no se configura de forma lineal ni jerárquica, sino a través de la integración sinérgica de tres capas: la material (pliegues, cortes, mecanismos), la gráfica (retícula, tipografía, color e imagen) y la digital (animación, sonido, interactividad). Estas dimensiones se interrelacionan en un entramado semiótico abierto, en el que la experiencia del usuario no es prescrita, sino construida activamente. Cada prototipo transforma la portada y las piezas impresas en nodos narrativos que articulan memorias, ritmos y atmósferas mediante la mediación de Artivive. La expansión digital no es decorativa, sino que potencia el discurso del objeto, estableciendo nuevas relaciones entre contenido, soporte y audiencia.

Esta investigación demuestra que el vinilo puede concebirse como un dispositivo transmedia autónomo, capaz de funcionar como interfaz narrativa en un ecosistema donde lo editorial, lo musical y lo tecnológico se entrelazan. La exploración de soportes híbridos confirma que el diseño gráfico tiene el potencial de reinventar el modo en que las audiencias interactúan con productos culturales. Se abren así nuevas posibilidades en diseño editorial expandido, donde la RA, la ingeniería de papel y la interacción secuencial multisensorial permiten diseñar experiencias significativas, situadas y participativas. La integración metodológica aplicada sienta un precedente para pensar futuros objetos editoriales como narrativas vivas, portadoras de memorias, tecnologías y sentidos en evolución.

Referencias bibliográficas

- Artivive - *La plataforma líder de realidad aumentada para cada idea*. (n.d.). Retrieved December 13, 2025, from <https://www.artivive.com/>
- Basaraba, N., Arnds, P., Edmond, J., & Conlan, O. (2021). New Media Ecology and Theoretical Foundations for Nonfiction Digital Narrative Creative Practice. *Narrative*, 29(3), 374-395. <https://doi.org/10.1353/NAR.2021.0017>
- Bollini, L. (2024). Space as a Narrative Interface. *Phygital Interactive Storytelling in the Field of Cultural Heritage. Springer Series in Design and Innovation*, 37, 613-622. https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4_58/FIGURES/2
- Borja-Galeas, C., & Guevara, C. (2021). *Interactive Human-Computer Theoretical Model of Editorial Design with Augmented Reality*. 580-585. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68017-6_85
- Bravo, A., Maier, A., & Cash, P. J. (2021). *Watch that seam! Designing hybrid presentations with data visualisation in augmented reality*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5768/JISD.2021.15.1.1>
- Ecosistema Urbano. (2020). *Clay Christensen: The Jobs to be Done Theory - YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Stc0beAxavY>
- Daffara, S. C., Brewer, A., Kumaravel, B. T., & Hartmann, B. (2020). *Living Paper: Authoring AR Narratives Across Digital and Tangible Media*. <https://doi.org/10.1145/3334480.3383091>

- Dixon, S. (2007). *Digital Performance*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2429.001.0001>
- Dominguez, D. (2012). Escenarios híbridos, narrativas transmedia, etnografía expandida. *Revista de Antropología Social*, 21, 199–215. https://doi.org/10.5209/rev_RASO.2012.v21.40056
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general* (p. 259). Lumen. http://exordio.qfb.umich.mx/archivos/pdf_de_trabajo_umsnh/libros/6928335-Eco-Umberto-Tratado-de-Semiotica-General-01.pdf
- Escuela de Diseño e Innovación. (n.d.). *Narrativa Transmedia: Contar Historias en el Mundo Digital*. Retrieved December 13, 2025, from <https://esdac.es/esne-asturias-noticias/narrativa-transmedia-nuevas-formas-de-contar-historias-en-el-mundo-digital/>
- Jenkins, Henry. (2008). *Convergence culture : la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós. https://books.google.es/books?id=tKa_GTyIzkC&lpg=PP1&hl=es&pg=PA15#v=onepage&q=los%20viejos%20medios%20chocan%20con%20los%20nuevos,&f=false
- Mosquita muerta wines, etiquetas con historias - Gaucho Devs. (n.d.). Retrieved December 13, 2025, from <https://gauchodevs.ar/proyectos/mosquita-muerta-wines/>
- Orihuela, J. L. (2015). *Los medios después de internet* (1st ed.). Editorial UOC, S.L.
- Rivadeneira Cofre, A. (2020). Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 104. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi104.4026>
- Roig, A. (2022). Audiofilias y audiofobias: notas sobre el ‘revival’ de la música en vinilo. *COMeIN*, 124. <https://doi.org/10.7238/c.n124.2259>
- Roig, A., Leibovitz Libedinsky, T., & Santa-Olalla Sancho, B. (2018). *Storytelling: Recursos narratius, febrer 2018*. Universitat Oberta de Catalunya (UOC). <https://hdl.handle.net/10609/142767>
- Sánchez Borrero, G., & Bravo, C. J. (2024). Diseño Gráfico se encuentra con Ciencias de la Educación. *I+Diseño. Revista Científico-Académica Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo En Diseño*, 19. <https://doi.org/10.24310/idiseo.19.2024.20370>
- Scholz, J., & Smith, A. N. (2016). Augmented reality: Designing immersive experiences that maximize consumer engagement. *Business Horizons*, 59(2), 149–161. <https://doi.org/10.1016/J.BUSHOR.2015.10.003>
- Scolari, C. Alberto. (2013). *Narrativas transmedia : cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Szlifman, M. (2021). El nuevo arte de diseñar libros. Desde el editorial hacia las narrativas digitales, multimediales, transmediales. *Maestría DiCom*. https://www.academia.edu/67749008/El_nuevo_arte_de_dise%C3%B1ar_libros_Desde_el_editorial_hacia_las_narrativas_digitales_multimediales_transmediales
- Tedejo Rodríguez, E. (2025). La Investigación en el proceso de diseño gráfico. *Grafica*, 1–06. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.317>
- Vilchis, L. del C. (2008, November 3). *El fenómeno de semiosis en el diseño*. <https://luzdelcarmenvilchis.com/2021/05/27/el-fenomeno-de-semiosis-en-el-diseno/>

Abstract: This article investigates how graphic design can expand narratives in contemporary cultural products, taking vinyl record packaging as a case study. The research is grounded in the hypothesis that these objects, despite their strong symbolic and aesthetic value, often lack integrated narrative proposals. From an experimental transmedia perspective, the study proposes the configuration of an expanded graphic-musical system that integrates editorial design, paper engineering and Augmented Reality (AR) through the Artivive platform. The study adopts a Design Research methodology developed as an integrative project by students of the Graphic Design programme at PUCE, culminating in the analysis of five hybrid editorial prototypes that reconfigure the vinyl record as a semiotic ecosystem. The articulation of physical, graphic and digital layers enables the activation of multisensory experiences that transform the user's interaction with the object. The results demonstrate that graphic design can operate as a narrative constructor and as a tool for applied research. It is concluded that this model is replicable in other cultural contexts, and future research lines are suggested in relation to emerging AR platforms, generative design and experience evaluation from the user's perceptual perspective. In this way, the vinyl record is revalued as both a musical medium and an expanded narrative device.

Keywords: Experience design - Transmedia storytelling - Augmented Reality (AR) - Semiotic ecosystem - Convergence culture - Graphic system

Resumo: Este artigo investiga como o design gráfico pode expandir narrativas em produtos culturais contemporâneos, tomando como estudo de caso as embalagens de discos de vinil. Parte-se da hipótese de que esses objetos, embora possuam forte valor simbólico e estético, frequentemente carecem de propostas narrativas integradas. A partir de uma perspectiva transmídia experimental, propõe-se a configuração de um sistema gráfico-musical expandido que integra design editorial, engenharia de papel e Realidade Aumentada (RA) por meio da plataforma Artivive. O estudo adota uma metodologia de Design Research, desenvolvida como projeto integrador por estudantes do curso de Design Gráfico da PUCE, culminando na análise de cinco protótipos editoriais híbridos que reconfiguram o vinil como um ecossistema semiótico. A articulação entre camadas físicas, gráficas e digitais permite ativar experiências multissensoriais que transformam a interação do usuário com o objeto. Os resultados demonstram que o design gráfico pode atuar como construtor narrativo e como ferramenta de pesquisa aplicada. Conclui-se que esse modelo é replicável em outros contextos culturais, sugerindo-se linhas futuras relacionadas a plataformas emergentes de RA, design generativo e avaliação da experiência a partir da percepção do usuário. Assim, o disco de vinil é revalorizado como suporte musical e meio narrativo expandido.

Palavras-chave: Design de experiências - Narrativa transmídia - Realidade Aumentada (RA) - Ecossistema semiótico - Cultura da convergência - Sistema gráfico
