

Idea y transmedia: una experiencia transmedial en el aula

Ethel Mir Caula⁽¹⁾, Estela López Castañero⁽²⁾ y
Claudia Espinosa Alpuy⁽³⁾

Resumen: El presente artículo desarrolla la experiencia académica del curso opcional *Idea y Transmedia* de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU, Universidad de la República, Uruguay), perteneciente al Departamento de Representación, del Instituto de Proyecto. Una propuesta que explora la incorporación de la narrativa transmedia como herramienta pedagógica, proyectual y comunicacional dentro del campo de la enseñanza de la representación de la arquitectura. El curso propone un espacio de experimentación donde los estudiantes construyen relatos expandidos que integran práctica y comunicación, incorporando nuevas formas de representación de la historia y la memoria urbana. Desarrollado en régimen de taller y sustentado en la metodología del *aprender haciendo*, el curso impulsa una dinámica de aprendizaje activa y colaborativa, en la que la práctica narrativa y la reflexión se entrelazan en un proceso continuo de creación y análisis.

“Una narrativa transmedia es un tipo de narración que se expande a través de múltiples plataformas y formatos mediáticos, donde cada pieza contribuye de forma única e indispensable al conjunto, y donde cada medio hace lo que mejor sabe hacer para enriquecer un universo narrativo común” (Jenkins, 2006). Este principio orienta la propuesta pedagógica del curso, en la que se construye un relato complejo, colectivo, en el que convergen historia, territorio y experiencia. A partir de la investigación sobre barrios y lugares de valor urbanístico o patrimonial, los grupos elaboran guiones narrativos que integran hechos y personajes históricos –reales o ficcionalizados– como punto de partida para nuevas interpretaciones. Los resultados del proceso se difunden progresivamente en redes sociales, convirtiendo la comunicación en parte activa del aprendizaje y en una extensión del proyecto. Esta práctica fomenta la creatividad, la alfabetización digital y la inteligencia colectiva, consolidando la narrativa transmedia como una herramienta contemporánea que amplía el pensamiento proyectual y redefine la representación de la arquitectura como un ejercicio de narrar, experimentar y compartir conocimiento.

Palabras clave: Narrativa transmedia - Construcción narrativa - Representación - Discurso visual - Narrativa gráfica - Pedagogía proyectual - Arquitectura - Memoria urbana - Aprendizaje activo

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 244-246]

⁽¹⁾ **Ethel Mir Caula**, egresa 2003 de Facultad de Arquitectura (Farq) de la Universidad de la República (UdelaR), Diplomada 2014 Especialización de Diseño de Paisaje de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) UdelaR y maestranda en Proyecto de Arquitectura (FADU, Udelar). En 1998 egresa del Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes (IENBA) UdelaR, título asimilado en 2014 a Licenciada en Artes - Artes Plásticas y Visuales, perfil fotografía. En FADU, desempeña tareas de enseñanza, investigación y extensión desde 2002, en los Departamentos de Representación y Proyecto de Arquitectura y Urbanismo ambos pertenecientes al Instituto de Proyecto. Las actividades de gestión y cogobierno comienzan en 2019. Es claustrista suplente por el orden docente en la Asamblea del Claustro de la Facultad de Arquitectura, desde 2022 y suplente por el orden docente en la Asamblea General del Claustro UdelaR 2022-2024. La práctica profesional independiente en el área de arquitectura doméstica y comercial.

⁽²⁾ **Estela López Castañero** es Arquitecta egresada de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de la República (UdelaR) año 2000. Docente de la FADU en la que desempeña tareas de enseñanza, investigación y extensión en los Departamentos de Representación del Instituto de Proyecto. Desde 1991 al 2000, desarrolla la enseñanza de Proyecto de Arquitectura. Desde 2008 hasta la fecha es docente (G²) del Departamento de Representación del Instituto de Proyecto en las materias: Espacio de Formación Integral Dibujando Memoria, Opcional Croquis, Opcional Idea y Transmedia, Opcional Proyecto Ejecutivo, Medios de Expresión de la Licenciatura de Comunicación Visual y en PyR del Taller Artcardi. Diplomando en Investigación Proyectual en la Fadu. En la Universidad de la Empresa, Medios de Expresión I y II en la Tecnicatura de Diseño de Interiores (hasta el 2022). Ha participado como ponente en diferentes congresos (Universidad de Palermo, SI+ preguntas de investigación UBA). Práctica profesional área proyectual encargada de Proyectos Ejecutivos, en empresa constructora del medio. En el ámbito privado profesional independiente en el área de arquitectura doméstica y comercial. En artes plásticas estudia y trabaja técnica del hiperrealismo en óleo e ilustración digital. Practica la técnica de acuarela en croquis urbanos y es miembro del colectivo Croquiseros Urbanos de Montevideo.

⁽³⁾ **Claudia Espinosa**, (1975) Dibujante, docente. Su actividad académica se desarrolla integralmente en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. Es docente de la Cátedra de Medios y Técnicas de Expresión, ininterrumpidamente desde 2002. Fue profesora ayudante en la Escuela Universitaria Centro de Diseño desde el 2008 hasta el 2016. Actualmente desarrolla su actividad en los cursos de Medios y técnicas de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, en Proyecto Taller Apolo y en la asignatura Representación Gráfica del Espacio de la Licenciatura de Diseño del Paisaje en el CURE (Maldonado) desde 2010. Fue docente en los cursos opcionales Dibujo de Ideación (EUCD), Representación del Proyecto del Paisaje (CURE) y en Proyecto Taller Apolo y actualmente del curso opcional Croquis Dibujo a pulso y del curso opcional Idea y Transmedia. Integrante del equipo docente de "Dibujando memoria" Espacio de Formación Integral, dictó cursos especiales Curso de Nivelación y Recuperación (CNYR), un proyecto de enseñanza financiado por la CSE, desde 2008 hasta 2011. Integró el equipo docente coordinador de

Relevamiento Talleres de AFE Bella Vista. Convenio FARQ-AFE. Integró el equipo del Instituto de Diseño en el Relevamiento y Registro gráfico, ornamental y de equipamiento BROU Sucursal Goes. Convenio FARQ-BROU. Ha participado en concursos de diseño editorial y de equipamiento obteniendo algunos premios. Ha participado como ponente en diferentes congresos (Universidad de Palermo, Egrafía). Entre otras actividades integra el colectivo Croquiseros Urbanos de Montevideo. Desde 2018 ha incursionado en el diseño y realización de vestuario y accesorios para carnaval y teatro.

Introducción

En el contexto contemporáneo, la enseñanza de la arquitectura se enfrenta a transformaciones profundas derivadas de la expansión de los medios digitales, la cultura visual y las nuevas formas de producción de conocimiento. La emergencia de entornos híbridos –donde lo físico, lo virtual y lo simbólico conviven– plantea la necesidad de repensar los modos en que los futuros arquitectos piensan, proyectan y comunican sus ideas. En este marco, los procesos de representación arquitectónica adquieren un papel central no solo como herramientas técnicas, sino como dispositivos de pensamiento, interpretación y construcción narrativa.

Históricamente, la representación ha sido el medio a través del cual la arquitectura se piensa, se ensaya y se comunica. Sin embargo, en la contemporaneidad, marcada por la convergencia de medios y la cultura digital, la representación se reconfigura como un campo expandido donde coexisten el dibujo, la imagen, la simulación, la animación y la interacción. Este nuevo escenario demanda revisar las prácticas tradicionales del proyecto y comprender la representación no solo como un lenguaje de registro o descripción, sino como un espacio de producción cognitiva y simbólica (Arnheim, 1998; González Moreno-Navarro, 1998).

En el ámbito académico, la incorporación de tecnologías digitales ha transformado los medios de representación y también las dinámicas de aprendizaje y de producción de conocimiento. Las plataformas colaborativas, las redes sociales y los entornos virtuales han permitido extender el aula más allá del espacio físico, promoviendo metodologías activas y horizontales basadas en la experimentación, la comunicación y la coautoría. De este modo, la arquitectura se encuentra ante el desafío de repensar la representación como una práctica crítica que integra pensamiento, relato y tecnología. La representación, en este sentido, deja de ser un medio subordinado al proyecto para convertirse en un territorio de pensamiento proyectual (Farina, 2012; Llorente Díaz, 2017).

Esta concepción coincide con la idea de que todo acto de representar implica narrar. Representar la arquitectura no consiste únicamente en traducir un objeto tridimensional a un conjunto de imágenes bidimensionales, sino en construir un discurso visual que exprese la intencionalidad, la experiencia y el sentido del espacio. Como señalan Pérez-Gómez y Pelletier (2000), la representación es una forma de conocimiento narrativo que articula la imaginación con la experiencia sensible. En este sentido, la arquitectura se comprende

como un proceso narrativo en el que cada dibujo, maqueta o simulación constituye un fragmento de relato que contribuye a configurar una visión del mundo.

El curso opcional *Idea y Transmedia*, desarrollado en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de la República, implementado desde el Departamento de Representación (DR) del Instituto de Proyecto (IP), surge precisamente en este contexto de transformación, como una propuesta experimental orientada a explorar el potencial de la narrativa transmedia como estrategia proyectual y pedagógica. A través de la articulación entre distintos lenguajes -textuales, gráficos, audiovisuales y digitales-, el curso propone a los estudiantes construir relatos expandidos que integren teoría, práctica y comunicación, ampliando los límites de la representación arquitectónica.

La iniciativa se enmarca en una línea de docencia e investigación que busca integrar teoría, práctica y tecnología en la enseñanza del proyecto, entendiendo que la comunicación y la representación no son instancias posteriores, sino componentes esenciales del pensamiento proyectual. Partimos de la hipótesis de que la narrativa transmedia puede constituirse en una herramienta valiosa para ampliar, representar y comunicar las ideas de proyecto tanto en el ámbito académico como en el profesional.

A diferencia de los formatos tradicionales -planos, maquetas o *renders*-, las narrativas transmedia permiten construir universos conceptuales y sensoriales que expresan de forma más compleja la experiencia espacial y la intencionalidad del autor. De este modo, la representación deja de entenderse como una imagen final o un producto terminado y se transforma en un proceso activo de exploración, interpretación y construcción de sentido. Representar es, entonces, proyectar; y proyectar, narrar: una práctica que combina pensamiento, emoción y comunicación, situando a la arquitectura en diálogo con las lógicas culturales de su tiempo.

Marco teórico

El concepto de narrativa transmedia emerge en el marco de la cultura de la convergencia y la comunicación participativa que caracteriza a las sociedades contemporáneas. Henry Jenkins (2006) la define como un relato que se expande a través de diferentes medios y plataformas, donde cada uno aporta una contribución específica al conjunto, generando una experiencia narrativa unificada. Este modelo no se limita a la simple adaptación de una historia en diversos formatos, sino que propone un entramado de relatos complementarios que enriquecen la comprensión del universo narrativo.

En *Confronting the Challenges of Participatory Culture* (2009), Jenkins amplía este concepto al ámbito educativo, destacando competencias como la navegación transmedia y la convergencia transmedia, esenciales para moverse entre lenguajes y medios. Estas capacidades resultan particularmente pertinentes para la enseñanza de la representación de la arquitectura, disciplina que desde sus orígenes combina lo técnico, lo visual y lo simbólico en un mismo acto creativo.

El teórico de la comunicación y sus medios, Scolari (2013, 2018) aporta la noción de alfabetismo transmedia, entendida como el conjunto de competencias narrativas y tecnoló-

gicas necesarias para participar activamente en la cultura digital. Desde esta perspectiva, la transmedialidad no se reduce a una técnica de comunicación, sino que constituye un nuevo marco cognitivo y pedagógico, capaz de integrar lenguajes diversos en un entorno de aprendizaje colaborativo y dinámico.

Estas aproximaciones dialogan con las reflexiones sobre la representación y el pensamiento proyectual. Arnheim (1998) plantea que “el pensamiento visual no ilustra una idea: la idea se forma en la imagen misma”, mientras que González Moreno-Navarro (1998) sostiene que “dibujar es proyectar, y proyectar es pensar”. Ambas afirmaciones subrayan el carácter cognitivo del acto de representar, entendido como un proceso de conocimiento que estructura la forma de pensar el espacio.

En esta línea, Puig (2009) considera que el dibujo es una experiencia de la mirada que posibilita comprender el espacio antes de concebirlo, y Colombo (2015) entiende que “el proyecto se construye tanto en la mente como en el papel”. Estas visiones resaltan la dimensión reflexiva y narrativa del dibujo como instrumento de pensamiento, no solo de registro.

Narrativa y representación en la cultura digital

La expansión de la cultura digital ha modificado las formas de narrar, de percibir y de construir el conocimiento visual. Según Manovich (2001), los medios digitales no sustituyen a los tradicionales, sino que los reconfiguran, generando un campo híbrido donde la interacción, la simulación y la conectividad definen nuevas lógicas narrativas. En la enseñanza de la representación de la arquitectura, esta transformación exige alfabetizaciones múltiples: la visual, la tecnológica y la narrativa.

Por su parte, Buckingham (2007) sostiene que la educación en medios no debe limitarse al uso técnico de herramientas, sino que debe promover una comprensión crítica de los lenguajes visuales y de sus implicancias culturales. En la misma línea, Llorente Díaz (2017) afirma que el dibujo de arquitectura en la era digital se ha convertido en un espacio de negociación entre la imagen y el pensamiento, donde la visualización y la simulación sustituyen, en parte, los procesos de representación manual sin anular su valor conceptual.

Esta nueva ecología de medios (Scolari, 2018) implica que los estudiantes aprendan a navegar entre códigos, formatos y plataformas, articulando estrategias narrativas que conecten la historia, la experiencia y la percepción. La transmedia, desde este punto de vista, no solo amplía la forma de comunicar el proyecto, sino que reconfigura el proceso proyectual en sí mismo, al promover la creación de universos narrativos donde la representación de la arquitectura se piensa como relato expandido.

La narrativa transmedia puede considerarse, entonces, una extensión contemporánea de este pensamiento visual, al incorporar nuevos medios -textuales, audiovisuales, digitales y sonoros- que expanden la experiencia representacional. La representación se vuelve aquí multimodal y secuencial, articulando conocimiento, emoción y comunicación en un mismo proceso creativo.

A su vez, las aportaciones de Schön (1983) y Kolb (1984) sustentan la idea de que el aprendizaje proyectual se basa en la *reflexión en la acción* y en la *experiencia como forma de conocimiento*. Ambos autores coinciden en que el conocimiento en disciplinas creativas no se transmite de manera lineal, sino que se construye en la práctica, mediante un diálogo constante entre el hacer, el pensar y el volver a hacer. En este sentido, el modelo de

aprender haciendo aplicado en el curso *Idea y Transmedia* se vincula directamente con esta tradición, donde la práctica y la teoría se entrelazan para generar comprensión a partir de la experiencia.

Si trasladamos este enfoque al campo de la representación arquitectónica, podemos afirmar que dibujar, modelar o construir digitalmente no son actividades instrumentales, sino formas de reflexión en la acción (Schön, 1983). Cada trazo, imagen o secuencia visual implica un proceso de toma de decisiones, de exploración de alternativas y de interpretación de lo representado. Representar se convierte así en una forma de *pensar con las manos* y de *dialogar con el propio proceso proyectual*.

La representación, en este marco, no solo comunica un resultado, sino que produce conocimiento. En palabras de Kolb (1984), la experiencia se transforma en aprendizaje cuando es objeto de reflexión; del mismo modo, la representación arquitectónica deviene un espacio de pensamiento cuando el acto de dibujar o construir imágenes permite analizar, cuestionar y redefinir las ideas de proyecto. El dibujo, el croquis o la animación digital son, por tanto, instancias de pensamiento encarnado que traducen la experiencia en conocimiento visual.

Desde esta perspectiva, la representación adquiere una dimensión epistemológica y pedagógica: no se limita a ilustrar lo ya concebido, sino que participa activamente en la generación de sentido. En la enseñanza del proyecto, este proceso implica reconocer la representación como una práctica reflexiva, un laboratorio de experimentación y una herramienta de autoconocimiento del propio hacer proyectual. En el curso *Idea y Transmedia*, esta concepción se materializa a través de la narrativa transmedia, que amplía el campo de la representación hacia lenguajes digitales, audiovisuales y sonoros, permitiendo que el aprendizaje ocurra en la interacción entre pensamiento, medio y experiencia.

Metodología

Diseño del curso

El curso opcional *Idea y Transmedia* se desarrolla en régimen de taller, bajo una modalidad pedagógica centrada en el *aprender haciendo*, donde el conocimiento se construye a partir de la práctica concreta y la reflexión sobre el proceso. Este enfoque metodológico, propio de la enseñanza proyectual en arquitectura, encuentra en la representación un eje articulador esencial: es a través de las múltiples formas de representar –dibujar, narrar, visualizar, animar o relatar– que los estudiantes piensan, ensayan y comunican sus ideas de proyecto.

En este sentido, la representación no se aborda únicamente como un medio de traducción formal, sino como un espacio de pensamiento y experimentación, donde el acto de representar se convierte en un proceso cognitivo y creativo que permite comprender y transformar la realidad. El curso promueve, por tanto, una relación activa entre hacer y pensar, donde cada ejercicio de representación –sea gráfico, textual o audiovisual– se convierte en un instrumento de reflexión sobre el propio acto proyectual.

Este enfoque se reformula a partir de la incorporación de la narrativa transmedia como estrategia contemporánea de exploración, representación y comunicación. La transmedia amplía el campo tradicional de la representación arquitectónica al integrar diversos lenguajes y plataformas –digitales, visuales, sonoras e interactivas–, generando nuevas formas de relato espacial. De este modo, la representación se transforma en una práctica expandida que no solo registra el proyecto, sino que lo construye narrativamente, articulando teoría, práctica y comunicación en un mismo proceso formativo.

El taller se concibe como un espacio de experimentación colectiva, donde los estudiantes aprenden haciendo, explorando y narrando. Siguiendo los postulados de Schön (1983) y Kolb (1984), el aprendizaje se entiende como un ciclo de acción y reflexión en el que la experiencia práctica produce conocimiento. La metodología busca que los participantes asuman un rol activo, investiguen, construyan sentido y aprendan a comunicar sus ideas en múltiples lenguajes.

Estrategias didácticas

El curso parte de la elección de un tema común propuesto por el equipo docente, que actúa como eje vertebrador del trabajo. En lugar de centrarse en un objeto arquitectónico específico, el foco se dirige hacia un barrio o lugar de interés urbanístico, arquitectónico o histórico, considerado un territorio narrativo cargado de memoria e identidad.

Cada grupo de estudiantes selecciona un subtema derivado del eje general y realiza una investigación contextual que aborda aspectos espaciales, históricos, sociales y simbólicos del lugar. Esta etapa inicial culmina con la elaboración de una ficha síntesis, que reúne textos, imágenes, croquis, mapas y primeras hipótesis narrativas.

Sobre esa base, los grupos desarrollan la construcción del guión, entendido como una herramienta de pensamiento y organización del relato. El guión estructura la historia, define los medios y plataformas a utilizar –texto, dibujo, fotografía, sonido, video, animación o interacción digital– y establece la secuencia narrativa. Este momento marca el paso de la investigación al relato, transformando la información en experiencia comunicable.

Durante el proceso, se realizan charlas con invitados que abordan dos ejes principales: narrativas gráficas y Construcción del guión. Estas instancias, coordinadas por profesionales del campo del diseño, el arte y la comunicación, aportan referentes conceptuales y metodológicos, además de abrir el curso a otras miradas disciplinares.

Producción transmedia y publicación

El producto final de cada grupo consiste en un relato transmedia construido a partir de la investigación, el guión y la experimentación con medios diversos. Estos relatos combinan materiales gráficos, textuales, sonoros y digitales, conformando un universo narrativo expandido que articula la representación arquitectónica con la narración y la comunicación contemporánea. La representación, en este contexto, deja de ser únicamente una herramienta técnica o de registro, para convertirse en un lenguaje de pensamiento y expresión

del proyecto, donde la imagen, la palabra, el sonido y la animación participan activamente en la construcción de sentido.

Cada una de las producciones desarrolladas en el curso pone de manifiesto esta diversidad y expansión de las prácticas representacionales. En la edición 2024 se elaboraron trabajos como *Caza Casas*, *El parapentista que reescribió el futuro* y *Una familia en Punta Ballena*; mientras que en 2025 se incorporaron propuestas tales como *Los Secretos bajo el MAM*, *El Legado* y *El último canto de Carlos*. Estas experiencias reconfiguran el relato arquitectónico mediante la exploración de múltiples lenguajes y soportes –cómic, videos, infografías, publicaciones en Instagram y TikTok, y libros-objeto tridimensionales– que integran modos contemporáneos de producción y circulación de sentido. Como instancia de articulación colectiva, se desarrolló además un mapa interactivo que reúne y relaciona la totalidad de las producciones grupales, permitiendo visualizar su coherencia interna y sus vínculos narrativos (*Ver Figura 1*).

En conjunto, los trabajos evidencian que la representación puede expandirse más allá de los medios tradicionales –plano, croquis, maqueta o render– para proyectarse hacia formatos híbridos, participativos y narrativos, capaces de comunicar la arquitectura como un fenómeno cultural, histórico y emocional.

Un aspecto clave de esta experiencia es que la publicación se realiza progresivamente en redes sociales, acompañando todo el desarrollo del proyecto. De esta manera, la comunicación se convierte en parte activa del aprendizaje: los relatos no solo se muestran al final, sino que se construyen y comparten en tiempo real, generando interacción con la audiencia. Esta dinámica transforma las plataformas digitales en espacios de representación pública, donde los procesos se visibilizan, se discuten y se enriquecen con el intercambio. La dimensión transmedia otorga a los estudiantes la posibilidad de explorar nuevas formas de representación narrativa, donde el dibujo, el sonido, el texto y la imagen en movimiento se integran para crear experiencias espaciales y emocionales. Al publicar en tiempo real, cada grupo experimenta con la temporalidad y la fragmentación del relato, aprendiendo a comunicar desde la construcción del proceso y no solo desde el resultado. En ese sentido, la difusión no es un acto final de exhibición, sino una fase del propio proyecto, una instancia de reflexión y relectura sobre lo representado.

En conjunto, estas producciones evidencian cómo la representación arquitectónica, entendida como acto de narrar y de comunicar, se convierte en el núcleo de la experiencia pedagógica del curso. La arquitectura, al ser contada, se humaniza y se expande, generando nuevas formas de conocimiento que integran historia, memoria, territorio y ficción (*Ver Figura 2*).



Figura 2. Transmediando la idea (Fuente propia).

Dinámica de taller y colaboración

El curso se apoya en el trabajo grupal y colaborativo, fomentando la integración de saberes diversos y la reflexión conjunta. Cada grupo funciona como un pequeño laboratorio interdisciplinar donde los estudiantes combinan perspectivas provenientes del arte, la comunicación, la tecnología y la arquitectura. Esta interacción favorece una mirada plural sobre el territorio y la representación, permitiendo que la diversidad de enfoques enriquezca la construcción del relato. La interacción entre los grupos y la retroalimentación colectiva constituyen un aspecto central del aprendizaje: el conocimiento no se concibe como un producto individual, sino como una construcción compartida, en constante diálogo y revisión.

Inspirado en la noción de inteligencia colectiva propuesta por Lévy (1997), el taller se configura como una red de producción de conocimiento distribuido, donde cada participante aporta desde su experiencia, sensibilidad y dominio de lenguajes específicos. En este ecosistema de aprendizaje, el valor emerge de la colaboración y de la capacidad de los grupos para integrar las contribuciones de todos en una obra colectiva. Las redes sociales y las plataformas digitales potencian esta dinámica, extendiendo el aula hacia un espacio de interacción público y participativo, donde el conocimiento se comparte y circula libremente. El rol del docente se redefine en este contexto: deja de ser un transmisor de contenidos para asumir la función de mediador, guía y facilitador del proceso creativo y reflexivo. El docente acompaña, orienta y propone desafíos, pero es el grupo quien toma decisiones, experimenta y redefine sus estrategias narrativas y representacionales. Este cambio de rol se inscribe en una pedagogía contemporánea que valora el aprendizaje autónomo, la autorregulación y la co-creación, desplazando el énfasis desde la enseñanza hacia el aprendizaje. El aprendizaje emerge así de la práctica, la discusión y la construcción conjunta del relato, en un entorno donde la creatividad y la comunicación se entrelazan con la investigación y la representación. Cada producción se convierte en un proceso de reflexión en la acción (Schön, 1983), donde los estudiantes comprenden haciendo, representando, narrando y revisando sus propias decisiones proyectuales. Este ejercicio de pensar mediante la representación -ya sea a través del dibujo, la animación, el texto o el sonido- convierte el taller en un espacio de conocimiento experiencial y simbólico.

En síntesis, la metodología del curso *Idea y Transmedia* propone un modelo de enseñanza que combina práctica, reflexión y tecnología en un entorno colaborativo. A través de la creación de relatos transmedia, los estudiantes aprenden a leer, representar y narrar el espacio como experiencia cultural y comunicativa, comprendiendo que proyectar también implica contar, y que toda forma de representación es, en el fondo, una forma de pensamiento colectivo.

Resultados y reflexiones

La experiencia del curso *Idea y Transmedia* permitió constatar la eficacia de la narrativa transmedia como recurso pedagógico y proyectual, pero también reveló algo más profundo: el papel de la representación como espacio de pensamiento, reflexión y comunicación dentro del proceso de aprendizaje arquitectónico. Los resultados evidencian un proceso de aprendizaje integral, basado en la integración entre la investigación, la experimentación, la representación y la comunicación. En este marco, la representación no aparece como una instancia final del proyecto, sino como su medio constitutivo, el terreno donde las ideas toman forma, se transforman y se comparten.

Uno de los aportes más significativos de la experiencia fue el desplazamiento del foco desde el objeto arquitectónico hacia el territorio, entendido no solo como soporte físico, sino como espacio simbólico, histórico y narrativo. El trabajo sobre barrios y lugares de relevancia patrimonial permitió abordar la arquitectura como fenómeno cultural y social, donde los valores espaciales se entrelazan con la memoria colectiva y las identidades urbanas. La representación se convierte, en este sentido, en una herramienta para interpretar y narrar el territorio, para dar visibilidad a las huellas, los relatos y las voces que lo habitan. Los estudiantes lograron construir relatos que articularon memoria, historia y experiencia urbana, explorando el vínculo entre el espacio y sus habitantes a través de diversos medios –dibujos, collages digitales, cómics, videos, maquetas interactivas o piezas sonoras– Cada uno de estos recursos representacionales abrió una puerta distinta hacia la comprensión del lugar, mostrando que la representación no es una forma de duplicar la realidad, sino una forma de pensarla, sentirla y reconstruirla. La representación, en este contexto, se volvió un medio de conocimiento y de creación simultáneamente: una práctica interpretativa que, más que ilustrar el espacio, lo revela y lo reinventa.

Durante el proceso de construcción de guiones, muchos grupos incorporaron personajes históricos y hechos reales como punto de partida, transformándolos en relatos ficcionales inspirados en sucesos verídicos. Esta estrategia, al entrelazar lo documental con lo imaginado, permitió resignificar los lugares y abrir nuevas lecturas del territorio, donde la historia se convirtió en materia proyectual y la ficción en herramienta de conocimiento. Desde el punto de vista de la representación, este cruce entre realidad y ficción amplió el campo del proyecto, otorgándole una dimensión simbólica y afectiva. Los estudiantes comprendieron que representar también puede significar evocar, reinterpretar o imaginar, y que la representación arquitectónica no se limita a lo visible, sino que abarca lo sensible, lo narrativo y lo poético.

La publicación progresiva de los relatos en redes sociales aportó una dimensión de comunicación viva, dinámica y participativa. Los estudiantes se sumergieron en la experiencia de narrar su proceso en tiempo real, comprendiendo que el acto de comunicar forma parte del acto de proyectar. En este sentido, la representación digital se transformó en una práctica abierta, dialógica y en permanente construcción. Las plataformas –Instagram, TikTok o YouTube– funcionaron como laboratorios de ensayo y difusión, donde cada publicación fue a la vez un registro y una reinterpretación del proceso. La interacción con el público enriqueció las narrativas, confirmando la naturaleza participativa de la transmedia y mostrando que la representación puede ser también un acto colectivo de intercambio cultural.

Desde el punto de vista pedagógico, el curso consolidó la vigencia del modelo de taller y del aprendizaje basado en la experiencia. El trabajo colaborativo fomentó la discusión crítica, la toma de decisiones compartidas y la construcción de sentido colectivo. A través de la práctica representacional, los estudiantes se vieron obligados a tomar posición ante lo que representan: seleccionar, jerarquizar, sintetizar y traducir información en imágenes y relatos coherentes. Este proceso favoreció el desarrollo de la autonomía intelectual y de una mirada reflexiva sobre la representación misma, entendida como un acto de interpretación antes que de descripción.

Los relatos resultantes revelan un tipo de pensamiento proyectual expandido, donde el dibujo, la imagen, el texto, el sonido y la secuencia audiovisual se articulan para comunicar una experiencia espacial. En varios casos, los proyectos asumieron un carácter poético y sensible, demostrando que la transmedia puede servir no solo como herramienta tecnológica, sino como un lenguaje expresivo y cognitivo para pensar la arquitectura desde la emoción y la memoria. En este sentido, la representación se concibe como un territorio híbrido que une razón e intuición, técnica y narración, conocimiento y sensibilidad.

A lo largo de las distintas ediciones del curso, se observó que los estudiantes desarrollaron una creciente capacidad para integrar saberes visuales, tecnológicos y narrativos. El trabajo con narrativas transmedia favoreció el pensamiento crítico al exigirles seleccionar, re-interpretar y conectar información de múltiples fuentes, transformándola en relato visual y espacial. Este proceso contribuyó a consolidar la sensibilidad estética y la capacidad de pensar gráficamente, es decir, de utilizar la representación como forma de conocimiento y comunicación proyectual.

Asimismo, el trabajo en entornos digitales estimuló la experimentación con nuevos formatos de representación –mapas interactivos, microvideos, collages digitales, visualizaciones 3D o piezas sonoras– que ampliaron las posibilidades expresivas del proyecto. El espacio arquitectónico se volvió entonces un campo de relato y de experiencia, donde los datos históricos, las voces de los habitantes y las percepciones sensoriales se integraron en un mismo discurso. La representación digital se mostró así, como un medio de interconexión entre escalas, tiempos y sensibilidades, generando un tipo de proyecto que se narra y se construye simultáneamente.

En este sentido, la experiencia del curso demuestra que la narrativa transmedia no es solo una metodología pedagógica, sino también un laboratorio de pensamiento proyectual, donde la representación adquiere una dimensión expandida: ya no se limita a mostrar lo construido o lo proyectado, sino que explora, cuestiona y reimagina la arquitectura desde la interacción con otros lenguajes. Representar se convierte en una forma de proyectar; proyectar, en una manera de narrar; y narrar, en una forma de construir conocimiento.

En definitiva, *Idea y Transmedia* reafirma que la narrativa transmedia y la representación –entendidas como prácticas complementarias– contribuyen al desarrollo de competencias esenciales para el arquitecto contemporáneo: la creatividad, la alfabetización digital, la sensibilidad narrativa y la capacidad de integrar teoría y práctica en un relato coherente. Al situar la representación en el centro del proceso pedagógico, el curso propone una enseñanza del proyecto donde el dibujo, la imagen y la narración se vuelven formas de pensamiento crítico, cultural y poético, reafirmando que toda arquitectura es, en última instancia, una forma de contar el mundo.

Discusión y conclusiones

La experiencia del curso *Idea y Transmedia* confirma la relevancia de integrar la narrativa, la representación y la tecnología en la enseñanza contemporánea de la representación arquitectónica. En un contexto en el que la comunicación digital y los medios visuales redefinen los modos de concebir y transmitir conocimiento, la narrativa transmedia se presenta como un puente entre pedagogía, cultura visual y práctica proyectual, permitiendo repensar la enseñanza de la representación no solo como técnica, sino como lenguaje crítico y creativo.

El curso demuestra que la representación puede concebirse como una forma narrativa del pensamiento arquitectónico, en la que la imagen, el texto, el sonido y la experiencia se entrelazan para construir conocimiento. En este sentido, representar implica narrar, interpretar y reflexionar sobre el espacio. La representación deja de ser un instrumento de registro o traducción de la forma para convertirse en un dispositivo cognitivo y comunicacional, donde las ideas se exploran, se discuten y se reformulan visualmente.

Las ideas de Jenkins (2006), Scolari (2013), Arnheim (1998) y Pérez-Gómez y Pelletier (2000) encuentran aquí aplicación concreta: el pensamiento visual y la narrativa convergen en un mismo proceso de producción simbólica. Arnheim subraya que el pensamiento visual no acompaña la idea, sino que la genera; Pérez-Gómez y Pelletier proponen que toda representación es una forma de narrar la experiencia espacial. Desde esta perspectiva, en este curso de la enseñanza de la representación nos orientamos menos a la reproducción de códigos gráficos establecidos –enseñanza que se desarrollan en otros cursos– y más a la construcción de modos de pensamiento visual capaces de articular emoción, memoria y conocimiento.

La narrativa transmedia se consolida, en este marco, como una extensión contemporánea de la representación. Permite que las imágenes, los sonidos y las palabras conformen relatos que trascienden el soporte tradicional del dibujo o del plano. Al integrar medios digitales, audiovisuales e interactivos, la representación se transforma en una práctica expandida que articula el hacer, el pensar y el comunicar. Representar equivale a proyectar y narrar al mismo tiempo: cada representación se convierte en un acto interpretativo, un punto de vista sobre el mundo y una invitación a comprenderlo.

Desde el punto de vista pedagógico, la experiencia reafirma la pertinencia del modelo de *taller* como espacio de aprendizaje activo, reflexivo y colaborativo. La metodología del *aprender haciendo* favorece un tipo de conocimiento situado, donde los estudiantes piensan a través de la representación, explorando distintos medios y lenguajes. En este contexto, el docente deja de ser un transmisor de técnicas para convertirse en un mediador de procesos, un facilitador que acompaña la búsqueda expresiva y conceptual de los estudiantes. A su vez, los estudiantes asumen el rol de autores y narradores visuales, capaces de construir significados propios mediante imágenes, secuencias o relatos digitales.

La representación compartida se convierte así en un proceso colectivo de aprendizaje. La discusión, la crítica y la retroalimentación entre pares promueven una comprensión más profunda del acto de representar, no como mera destreza, sino como construcción cultural y cognitiva. En este sentido, la narrativa transmedia potencia la enseñanza de la represen-

tación al vincular el pensamiento visual con el pensamiento narrativo, permitiendo que los estudiantes elaboren discursos espaciales más ricos y polifónicos.

El uso de plataformas digitales y redes sociales resignifica las prácticas de enseñanza y comunicación. La representación deja de estar confinada al aula o al papel para volverse pública, dinámica e interactiva. Publicar los procesos en entornos digitales permite visualizar la evolución de las ideas y entender la representación como un proceso en movimiento. Esta apertura hacia lo público convierte la enseñanza de la representación en un espacio de comunicación y de crítica social, donde la arquitectura se comprende como experiencia compartida y donde la representación actúa como mediación entre el pensamiento proyectual y la cultura visual contemporánea.

En términos de formación disciplinar, este enfoque aporta competencias que trascienden la técnica: la capacidad de leer, interpretar y producir discursos visuales; la sensibilidad estética; la alfabetización digital; y el dominio de la representación como medio de pensamiento crítico. En este sentido, la narrativa transmedia amplía la enseñanza de la representación al incorporar dimensiones simbólicas, sensoriales y tecnológicas que permiten comprender la arquitectura no solo como objeto, sino como relato visual y experiencia cultural.

Desde una perspectiva epistemológica, esta experiencia reafirma que representar es conocer. Cada imagen producida –ya sea un dibujo, un collage, un comic, una animación o una secuencia audiovisual– constituye una forma de pensamiento. La enseñanza de la representación debe, entonces, orientarse a enseñar a pensar gráficamente, a construir imágenes que revelen ideas, que provoquen reflexión y que comuniquen sentidos. En la contemporaneidad digital, donde la imagen adquiere un papel central en la circulación del conocimiento, enseñar representación equivale a enseñar a mirar críticamente, a narrar visualmente y a comunicar con sentido.

El curso abre nuevas líneas de investigación en torno a la relación entre representación, tecnología y pedagogía visual. Las herramientas emergentes –realidad aumentada, inteligencia artificial, entornos inmersivos o visualizaciones interactivas– no deben verse solo como recursos técnicos, sino como nuevos lenguajes de representación que amplían las posibilidades expresivas y cognitivas del aprendizaje. Estas tecnologías proponen escenarios inéditos para enseñar y aprender a representar, donde la experiencia, la inmersión y la interacción redefinen el acto de ver y de imaginar.

En un mundo saturado de imágenes y de narrativas visuales, el desafío pedagógico radica en mantener viva la capacidad de pensar a través de la representación, de construir sentido más allá de la apariencia y de narrar la arquitectura como experiencia humana. La narrativa transmedia, entendida como práctica creativa, reflexiva y comunicacional, se consolida así, como una herramienta contemporánea para la enseñanza de la representación, capaz de integrar historia, memoria, tecnología y ficción en un mismo proceso de aprendizaje. Asimismo, el curso abre una línea de reflexión sobre la hibridación entre medios analógicos y digitales. Los estudiantes descubren que la potencia expresiva no reside en la herramienta, sino en la mirada: tanto el croquis a mano como el video animado o la publicación en Instagram pueden ser formas válidas de representación arquitectónica, siempre que comuniquen una experiencia, una idea o una emoción. Este reconocimiento refuerza la idea de la representación como lenguaje expandido, en el que lo poético y lo técnico se integran.

Finalmente, la experiencia invita a proyectar nuevos horizontes de investigación sobre las relaciones entre diseño, arte y comunicación. Las tecnologías emergentes –realidad aumentada, inteligencia artificial, entornos inmersivos y modelado generativo– abren nuevas preguntas sobre cómo representar y aprender la arquitectura en la era digital. *¿Qué sucede cuando el dibujo deja de ser solo representación y se convierte en simulación? ¿Cómo se redefine el papel del autor cuando la imagen se genera mediante algoritmos? ¿Qué lugar ocupa la memoria y la emoción en estas nuevas ecologías visuales?*

En definitiva, la experiencia de *Idea y Transmedia* demuestra que enseñar representación hoy es enseñar a pensar, a narrar y a comunicar visualmente. La representación deja de ser un producto final para convertirse en un medio activo de exploración y comprensión del mundo. En el aula, la imagen se vuelve pensamiento, el relato se convierte en proyecto, y la representación, en un acto colectivo de conocimiento que vincula la arquitectura con la cultura, la memoria y la imaginación (*Ver Figura 3*).

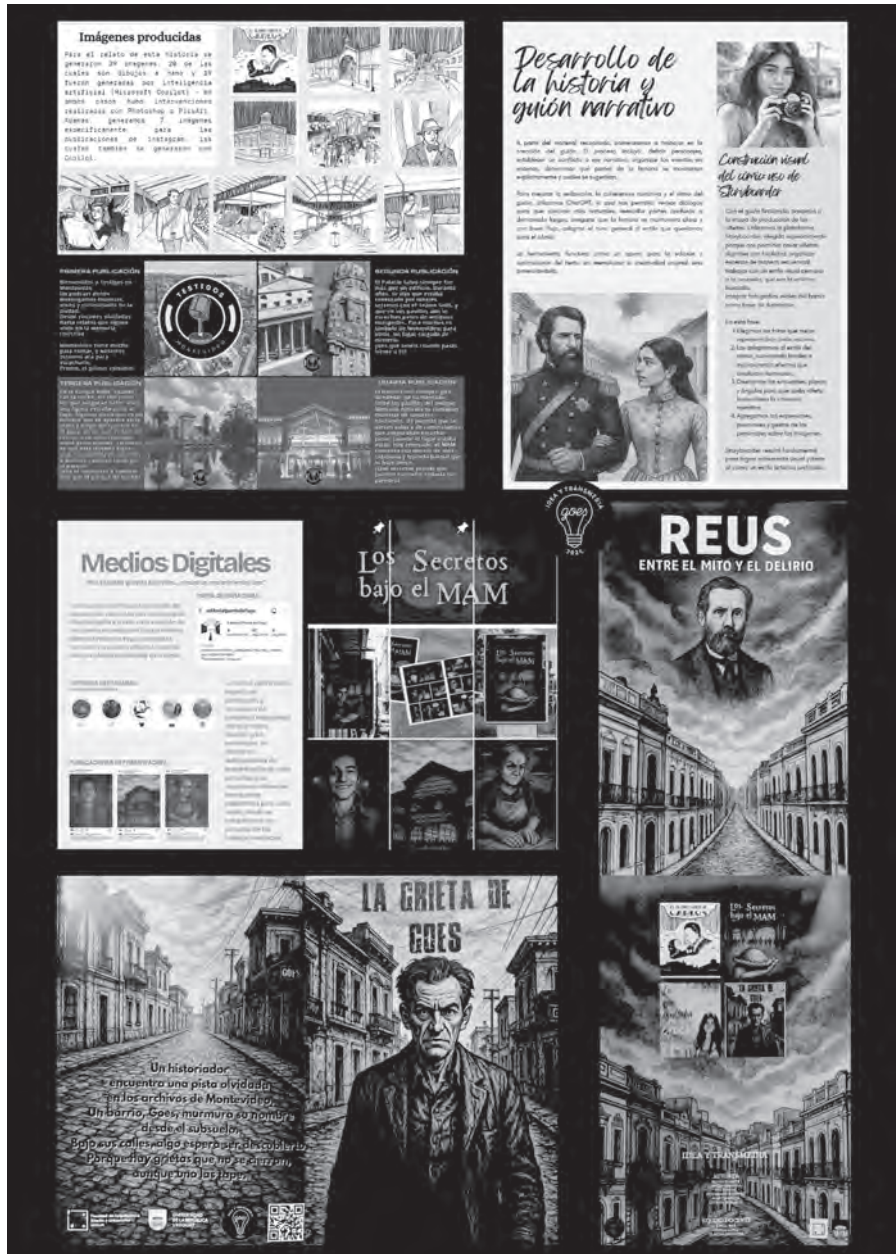


Figura 3. Trabajos Finales 2025 (Fuente propia).

Referencias bibliográficas

- Arnheim, R. (1998). *El pensamiento visual*. Paidós.
- Biggs, J. (1999). *Teaching for quality learning at university*. Open University Press.
- Buckingham, D. (2007). *Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture*. Polity Press.
- Colombo, F. (2015). *El proyecto de arquitectura como representación*. Nobuko.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Farina, J. (2012). *El dibujo y el proyecto de arquitectura*. Nobuko.
- González Moreno-Navarro, J. (1998). *Dibujar, proyectar, pensar*. Ediciones UPC.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The MIT Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Lévy, P. (1997). *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*. Perseus Books.
- Llorente Díaz, M. (2017). *El dibujo de arquitectura en la era digital: Entre la imagen y el pensamiento*. Abada Editores.
- Montaner, J. M. (2008). *Sistemas arquitectónicos contemporáneos*. Gustavo Gili.
- Oxman, N. (2008). Digital architecture as a challenge for design pedagogy: Theory, knowledge, models and medium. *Design Studies*, 29(2), 99–120.
- Pérez-Gómez, A., & Pelletier, L. (2000). *Arquitectura y narración: Ensayos sobre representación, experiencia y sentido*. Gustavo Gili.
- Puig, T. (2009). *El dibujo como pensamiento: De la experiencia de la mirada al proceso de proyecto*. Ediciones UPC.
- Salama, A. M. (2015). *Spatial design education: New directions for pedagogy in architecture and beyond*. Ashgate.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. A. (2018). *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios*. Fundación Telefónica / Ariel.
- Zumthor, P. (2006). *Pensar la arquitectura*. Gustavo Gili.

Abstract: This article presents the academic experience of the optional course *Idea and Transmedia* at the Faculty of Architecture, Design and Urbanism (FADU, Universidad de la República, Uruguay), part of the Department of Representation within the Institute of Project. The course explores the incorporation of transmedia storytelling as a pedagogical, project-based and communicational tool within the teaching of architectural representation. It proposes a space for experimentation in which students construct expanded narratives that integrate practice and communication, incorporating new forms of represent-

ing history and urban memory. Developed as a studio-based course and grounded in a learning-by-doing methodology, it promotes an active and collaborative learning dynamic in which narrative practice and critical reflection are intertwined within a continuous process of creation and analysis.

“A transmedia narrative is a type of storytelling that unfolds across multiple platforms and media formats, where each element makes a unique and indispensable contribution to the whole, and where each medium does what it does best to enrich a shared narrative universe” (Jenkins, 2006). This principle guides the pedagogical approach of the course, in which a complex, collective narrative is constructed through the convergence of history, territory and experience. Based on research into neighbourhoods and places of urban or heritage value, student groups develop narrative scripts that integrate historical facts and characters—real or fictionalised—as a starting point for new interpretations. The outcomes of the process are progressively disseminated through social media, turning communication into an active component of learning and an extension of the project. This practice fosters creativity, digital literacy and collective intelligence, consolidating transmedia storytelling as a contemporary tool that expands project thinking and redefines architectural representation as an exercise in narrating, experimenting and sharing knowledge.

Keywords: Transmedia storytelling - Narrative construction - Representation - Visual discourse - Graphic narrative - Project-based pedagogy - Architecture - Urban memory - Active learning

Resumo: O presente artigo apresenta a experiência acadêmica da disciplina optativa *Idea e Transmídia* da Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo (FADU, Universidad de la República, Uruguai), vinculada ao Departamento de Representação do Instituto de Projeto. A proposta explora a incorporação da narrativa transmídia como ferramenta pedagógica, projetual e comunicacional no ensino da representação da arquitetura. A disciplina propõe um espaço de experimentação no qual os estudantes constroem narrativas expandidas que integram prática e comunicação, incorporando novas formas de representar a história e a memória urbana. Desenvolvida em regime de ateliê e fundamentada na metodologia do aprender fazendo, a disciplina promove uma dinâmica de aprendizagem ativa e colaborativa, na qual a prática narrativa e a reflexão crítica se entrelaçam em um processo contínuo de criação e análise.

“Uma narrativa transmídia é um tipo de narrativa que se expande por múltiplas plataformas e formatos midiáticos, na qual cada elemento contribui de maneira única e indispensável para o conjunto, e em que cada meio faz o que sabe fazer melhor para enriquecer um universo narrativo comum” (Jenkins, 2006). Esse princípio orienta a proposta pedagógica da disciplina, na qual se constrói uma narrativa complexa e coletiva, em que convergem história, território e experiência. A partir da investigação sobre bairros e lugares de valor urbanístico ou patrimonial, os grupos elaboram roteiros narrativos que integram fatos e personagens históricos –reais ou ficcionalizados– como ponto de partida para novas interpretações. Os resultados do processo são progressivamente difundidos nas redes sociais, transformando a comunicação em parte ativa da aprendizagem e em uma extensão do projeto. Essa prática promove a criatividade, a alfabetização digital e a inteligência cole-

tiva, consolidando a narrativa transmídia como uma ferramenta contemporânea que amplia o pensamento projetual e redefine a representação da arquitetura como um exercício de narrar, experimentar e compartilhar conhecimento.

Palavras-chave: Narrativa transmídia - Construção narrativa - Representação - Discurso visual - Narrativa gráfica - Pedagogia projetual - Arquitetura - Memória urbana - Aprendizagem ativa
