

Fecha de recepción: febrero 2023
Fecha de aprobación: marzo 2023
Fecha publicación: abril 2023

Diseño, Arte y Transmedia

Prólogo Cuaderno 187

Proyecto de Investigación –incubado durante el período 2022-2023– entre la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO, México) y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina)

Daniela V. Di Bella⁽¹⁾

Resumen: Los distintos sectores –educativo, médico, laboral, empresarial, económico, social, comunicacional y cultural– entre otros, han mediatizado gran parte de sus procesos de ejecución. Por su lado, el diseño en todas sus categorías, continua respondiendo a la solución de distintas problemáticas, implementando mecanismos que dialoguen en plataformas combinadas; y el arte comienza a tener nuevos representantes y expresiones en mundos virtuales cada vez más inmersivos. Así, arte y diseño trabajan de manera conjunta y con otras disciplinas para realizar proyectos a partir de la construcción colectiva, siendo estos cada vez más orgánicos, ramificados, participativos, inclusivos, al igual que complementarios para llegar a niveles 360° como la *transmedia*. Este sistema surge de la convergencia entre ecosistemas de medios de carácter líquido que superan barreras de espacio/tiempo, que se apoyan en herramientas de todo tipo, en múltiples plataformas, soportes y canales donde las subjetividades se expanden hacia experiencias infomediatizadas, al igual que se alteran los espacios de creación, circulación y difusión. La *transmedia* ofrece diversas perspectivas desde la representatividad de grupos socialmente excluidos y/o minimizados, contribuyendo con la democratización del conocimiento -por tanto puntualiza- que el diseño, las artes, la comunicación y las recientes tecnologías, son parte de los mecanismos transformadores de la sociedad contemporánea y de sus futuros desafíos.

Palabras clave: Diseño - Arte - Transmedia - Comunicación - Medios digitales - Experiencias

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 18-19]

La presente Edición (187) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: “Diseño, Arte y Transmedia”, dirigida por el Cuerpo Académico en Diseño, Arte y Crítica de la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO, México) y el Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (UP, Argentina), se inscribe en la Línea de Investigación (6) Convergencia, Diálogos e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias y contiene los resultados del presente Proyecto de Investigación.

⁽¹⁾ **Daniela V. Di Bella** nacida en Buenos Aires, Argentina, es Arquitecta, con una Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magister en Gestión del Diseño (Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina) y Doctoranda (*a nivel de Tesis*) del PhD en Educación Superior, Facultad de Ciencias Sociales (UP, Argentina). Investiga sobre prospectiva, teoría y futuro del Diseño y la Arquitectura y su vínculo con la transición y la sostenibilidad. Se desempeña como Coordinadora de Proyectos Interinstitucionales: Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño. Dirige desde 2014 la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Es parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al *Programa Transition Design (TD)* del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU), y Autora de numerosos artículos de investigación, par revisor de agencias y publicaciones nacionales e internacionales, jurado en eventos científicos y culturales.  ORCID ID 0000-0003-0923-8755.

La presente publicación es el resultado del 6º Proyecto de Investigación colaborativo *–incubado durante el período 2022-2023–* surgido de los diálogos y trabajo conjunto mantenido con el Profesor **Otniel Altamirano** del Cuerpo Académico en Diseño, Arte y Crítica de la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO, México) y la **Incubadora de Proyectos de Investigación DC** del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (Argentina).

El presente Proyecto se denomina **Diseño, Arte y Transmedia**, y se inscribe dentro de las actividades de investigación disciplinar y creación de conocimiento en el campo del Diseño, iniciadas por la **Incubadora de Proyectos de Investigación** del Instituto de Investigación en Diseño.

La Incubadora nace como parte de la generación de un estímulo e invitación a académicos y autores, a profesores y profesionales, en forma individual o en equipos, que están dando sus primeros pasos en este campo y están interesados en avanzar, consolidarse, proyectarse e integrarse al mundo formal y sistemático de la Investigación en Diseño. Surge como un espacio de generación, desarrollo y concreción de nuevos Proyectos de Investigación de carácter interinstitucional, de alcance nacional e internacional de la Universidad de Palermo. De este modo La Facultad de Diseño y Comunicación a través de su Incubadora ofrece generosamente su plataforma a quienes estén interesados en acercar sus ideas, iniciativas y propuestas para avanzar en la generación de nuevos Proyectos de Investigación -que impacten positivamente en el diseño como disciplina y profesión- e integrarse al Instituto de Investigación en Diseño¹.

Los avances de los Proyectos de Investigación incubados por la Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño fueron presentados el Jueves 21 de Julio de 2022, en ocasión de la comisión inaugural de la Incubadora de Proyectos de Investigación, durante el VII

Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño², en el marco de la Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022.

En esta ocasión –y a partir de las iniciativas de la Incubadora– se inicia un camino de indagaciones, enfoques y transversalidad de los aspectos creativos del Arte, el Diseño, la Comunicación y las Tecnologías, en su concreción de casos que resultan de la convergencia de subjetividades expandidas e infomediadas y el acceso a experiencias provistas por múltiples plataformas, soportes y canales, que alteran los espacios de creación, circulación y difusión tradicionales. El campo de la **Transmedia** se instala desde la Gestión de Diseño en la creación y producción de proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias a través de la combinación de múltiples formas de medios, para distinto tipo de audiencias cuyo comportamiento diversificado y cambiante se va actualizando conforme a un profundo cambio cultural que transforma a los espectadores en participantes activos de la interacción, alentado por diferentes accesos a experiencias, información, conexiones, contenidos, representatividad y entretenimiento.

A través de este Proyecto de Investigación y los muchos otros desarrollados por las 26 Líneas de Investigación del **Instituto de Investigación en Diseño**³ de la Facultad de Diseño y Comunicación, se articulan y complementan contenidos, objetivos e intenciones con los de la **Maestría en Gestión del Diseño**⁴, en relación con el desarrollo y apoyatura de aspectos metodológicos, conceptuales y teóricos para la gestión y planificación integral de proyectos, programas y soluciones en el campo del Diseño. Se comprende que el Diseño es un campo dinámico que actúa en un amplio espectro de áreas, liderando acciones estratégicas, innovadoras y sostenibles orientando soluciones en la generación de mejores productos y servicios. La plataforma conceptual del Diseño es una disciplina poderosa que puede convertirse en una infraestructura consistente para anticipar, proponer e identificar oportunidades de intervención, aumentar las cualidades de innovación y competencia de los sectores productivos, como de la industria, gobierno, sociedad y academia.

Se presenta en esta oportunidad los aportes colaborativos de 21 Investigadores/as, Profesionales, Académicos/as, Doctores/as, Educadores/as, Directores/as y Miembros de Institutos y Centros de Diseño, Comités y Consejos Científicos entre otros, provenientes de Brasil, Colombia, Costa Rica, México y Argentina, que representan a las disciplinas del Arte, Artes Visuales, Audiovisuales y Diseño Multimedia, Arte inclusivo, Estética y Semiótica, Comunicación Visual, Digital e Interactiva, Diseño, Diseño Gráfico y Digital, Cine y Televisión, Fotografía, Periodismo, Lectura y Literatura, Lenguajes y Medios, Alfabetización mediática e informacional, Visualización de la información, Entornos Virtuales, Tecnologías Digitales, Educación, TIC e Interfaces interactivas, Diseño Social, Antropología, Arquitectura, Historia y Gestión Cultural entre otras, mayormente involucradas en las áreas de la Creación y Producción de Diseño Transmedia y de Información, la Comunicación, la Educación, la Pedagogía, la Investigación, la Innovación y la Gestión de Diseño en sus distintos campos de aplicación.

El presente volumen contiene cuatro resultados de investigación pertenecientes a Investigadores convocados por el Profesor **Otniel Altamirano** del Cuerpo Académico en Diseño, Arte y Crítica de la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO, México), y nueve resultados de la investigación pertenecientes a Investigadores convocados por el

Instituto de Investigación en Diseño, en el marco de la Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (Argentina).

Seguidamente se detallan de manera comentada los artículos de investigación convocados por la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO, México): (1) **Convergencia de contenidos informativos** de Otniel Altamirano, quién presenta una investigación de tipo correlacional y análisis de las producciones de tres equipos transdisciplinarios latinoamericanos, dedicados a la creación de contenidos informativos, los que comprenden diversas perspectivas sociales, comerciales, tecnológicas, entre otras, con el fin de visualizar las diferencias, los puntos de contacto y las potencialidades de cada una; (2) **Cambios en la imagen de la ciudad como atractivo para las narrativas imagéticas del espacio** de Renata Svizzero Fakhoury y Denis Porto Renó, quienes indagan mediante un análisis de las narrativas e imágenes presentes en los espacios de la ciudad, la comprensión de cómo los medios de comunicación urbanos y sus prácticas incluyen diferentes percepciones y agrupamientos en lugares públicos y donde estas se aparecen como una nueva forma de circulación marcada por nuevas experiencias surgidas de los mensajes y signos de la ciudad; (3) **Las Prácticas colaborativas Diseño + Artesanía como espacios de encuentro para explorar el diseño fuera de la hegemonía** de Elsa Alejandra Villegas Martínez y Ana Paula Fuentes Quintana, quienes presentan una investigación sobre los antecedentes globales y nacionales de lo que en México se denomina: Prácticas Colaborativas Artesanía y Diseño (PC A+D) y una reflexión acerca de las problemáticas, prácticas e implicaciones aparejadas en relación con el Diseño; y (4) **Narrativas multiplataforma para la conservación socio-cultural de las comunidades periféricas: Puerto Viejo, Tolú, Colombia** de Pedro Martínez Osorio, Alexandra Castellanos Tuiran, Rafael Hernández Porras, Angélica Sierra Franco, Lewis Pereira González y Otniel Altamirano, quienes exponen los resultados parciales de una investigación en curso que integra las disciplinas de la Arquitectura y el Diseño, desde un enfoque estratégico de desarrollo territorial y sostenibilidad, con el objetivo de implementar un proyecto social para el rescate y conservación de los saberes socioculturales de la comunidad indígena Zenú del corregimiento de Puerto Viejo, Municipio de Tolú, Colombia.

Seguidamente se detallan de manera comentada los artículos de investigación convocados por la Universidad de Palermo (UP, Argentina): (1) **Más allá de los datos: transcodificación para visualizar la información** de Itzel Sainz, quién presenta cómo con el advenimiento de la informática se llegó a una nueva convergencia, donde el lenguaje computacional ha permitido traducir todo tipo de datos entre sí; cómo la transcodificación subyace a casi todos los mensajes, y explora cómo se pone en práctica dentro de las ciencias, el diseño y el arte; (2) **La letra. Síntesis y Comunicación Visual** de Santiago Osnaya Baltierra, quién presenta un proyecto de investigación materializado en el cuadernillo “*Letters Book*” para niños y niñas en edad preescolar, y cómo se ha conjugado en él un proceso creativo, teorías de la semiótica, y el conocimiento para la posibilidad del aprendizaje del abecedario en idioma inglés; (3) **Diseño transmedial: Cruces entre cine, comics y novelas literarias** de Carla Montoya quién analiza y explora la obra de Edgar Allan Poe como un ejemplo de diseño de narrativa transmedia, estudiando su soporte literario analógico original hasta los diversos lenguajes en los que se han contado las historias de Poe, pasando por el comic y el anime, novelas en producciones fílmicas, logrando convertirse en una figura transmedial en

evolución; (4) *Sonidos del Pura Vida: narrativas expandidas desde los territorios* de Ricardo Osorno Fallas y Vivian Solano Brenes, quienes exponen un ejercicio para tomar conciencia de las sonoridades que caracterizan a las comunidades de Costa Rica, a través de un trabajo realizado por un equipo interdisciplinario. Definió una serie de más de 400 sonidos destacados y llevó a cabo una colección de postales sonoras de las diferentes regiones del país y como parte de las actividades de conmemoración del bicentenario de la independencia de Costa Rica; (5) *Diseño de experiencias y narrativas emergentes del medio digital* de Mercedes Nicolini, quien presenta un recorrido conceptual para comprender el diseño de experiencias y narrativas (visuales, auditivas, transmedia, entre otras), que surgen de la inclusión y uso de múltiples pantallas y dispositivos, con el fin de dotar a los nuevos contextos culturales de nuevas mediaciones y diversas experiencias innovadoras, a partir de la realización de talleres en el marco de la Bienal de Arte Joven 2022 de la Universidad Nacional del Litoral (Argentina); (6) *Realidades expandidas: guía metodológica para proyectos transmedia de no ficción* de Ana Teresa Arciniegas Martínez y Norberto Fabián Díaz Duarte, quienes exponen un proyecto de investigación cualitativo que presenta el diseño de una guía metodológica para realizar audiovisuales transmedia y multipantalla de no ficción, con el objetivo de orientar sobre el proceso de creación, navegación e interacción de proyectos en ecosistemas mediáticos; (7) *Notas para una propuesta de guionado transmedial: Caso de análisis “De Barrio Somos”–DCMTeam* de María Celeste Marrocco, quien presenta los resultados de una investigación cuyos objetivos abordan las decisiones que se toman en el proceso de guionado de una propuesta transmedial, a partir de un caso de análisis que se desarrolla en la ciudad de Rosario (Argentina); (8) *El Rol de los Centennials en las Narrativas Transmedia creadas con Teléfonos Inteligentes* de Sebastián Valencia Zamora, quien presenta los avances de una investigación cuyos objetivos pretenden aportar un diagnóstico para la generación de un Ecosistema Digital –a través de la Alfabetización– destinado a los *centennials*, en su rol de creación de contenido audiovisual Transmedia a través de *smartphones*; y (9) *Una estrategia transmedia como espacio de aprendizaje y de comunicación popular: Experiencia en una radio escolar comunitaria* de Beatriz Robles quien reflexiona sobre las nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, desde los cambios culturales que puede generar un proyecto transmedia en una escuela de Provincia de Buenos Aires (Argentina), que cuenta con una radio de frecuencia modulada, además de otros recursos tecnológicos digitales, experiencia que traspasa los muros escolares.

Para finalizar quiero agradecer al Profesor Otniel Altamirano, sus investigadores convocados y al Cuerpo Académico en Diseño, Arte y Crítica de la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO, México) que han participado con sus investigaciones en el presente Proyecto de Investigación.

Notas

1. Incubadora de Proyectos de Investigación. Disponible en https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/incubadora.html

La Incubadora de Proyectos de Investigación ha incubado hasta el presente los siguientes Proyectos de Investigación:

Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad

[Cuaderno 176] Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 176
Coordinación: Erika Rivera Gutierrez y Alejandro Higuera Zimbrón (Universidad Autónoma del Estado de México, UAEMex México) y el Instituto de Investigación en Diseño (Universidad de Palermo, UP Argentina)

Museografía: El Arte de la Puesta en Escena

[Cuaderno 177] Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 177
Coordinación: Carlos G. Coccia y el Instituto de Investigación en Diseño (Universidad de Palermo, UP Argentina)

Aprendizaje Bioinspirado: El Diseño como disciplina y como proceso

[Cuaderno 178] Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 178
Coordinación: Alberto T. Estevez (Universitat Internacional de Catalunya, iBAG-UIC Barcelona, España) y Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina)

Diseño y Producción: Relato de experiencias significativas

[Cuaderno 184] Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°184
Coordinación: Orestes Dámaso Castro Pimienta (Instituto Superior de Diseño, Universidad de la Habana ISDI, Cuba) y el Instituto de Investigación en Diseño (Universidad de Palermo, UP Argentina)

Diseño y Territorio Social II: Identidad y Paisaje Cultural

[Cuaderno 185] Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°185
Coordinación: Paola de la Sotta Lazzarini (Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile FAU-UChile, Chile) y el Instituto de Investigación en Diseño (Universidad de Palermo, UP Argentina)

Diseño, Arte y Transmedia [Cuaderno 187] Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°187
Coordinación: Otniel Altamirano (Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca UABJO, México) y el Instituto de Investigación en Diseño (Universidad de Palermo, UP Argentina)

2. Comisión 21: Presentación de la Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño. VII Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Disponible en https://www.palermo.edu/dyc/coloquio_investigacion_y_desarrollo/agenda_2022/comision_C21.html

3. Instituto de Investigación en Diseño. Disponible en: https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/index.html

4. Maestría en Gestión del Diseño. Disponible en: https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/

Abstract: The different sectors –educational, medical, labour, business, economic, social, communicational and cultural– among others, have mediatised a large part of their execution processes. For its part, design in all its categories continues to respond to the solution

of different problems, implementing mechanisms that dialogue in combined platforms; art is beginning to have new representatives and expressions in increasingly immersive virtual worlds. Thus, art and design work together and with other disciplines to realise projects based on collective construction, which are increasingly organic, ramified, participatory, inclusive and complementary to reach 360° levels such as transmedia. This system arises from the convergence between liquid ecosystems that overcome space/time barriers, that are supported by tools of all kinds, on multiple platforms, supports and channels where subjectivities expand towards infomediatized experiences, just as the spaces of creation, circulation and dissemination are altered. Transmedia offers diverse perspectives from the representativeness of socially excluded and/or minimised groups, contributing to the democratisation of knowledge - thus pointing out that design, the arts, communication and recent technologies are part of the transforming mechanisms of contemporary society and its future challenges.

Keywords: Design - Art - Transmedia - Communication - Digital media - Experiences

Resumo: Os diferentes setores –educacional, médico, trabalhista, empresarial, econômico, social, comunicacional e cultural– entre outros, têm mediatizado uma grande parte de seus processos de execução. Por sua vez, o design em todas as suas categorias continua a responder à solução de diferentes problemas, implementando mecanismos que dialogam em plataformas combinadas; a arte está começando a ter novos representantes e expressões em mundos virtuais cada vez mais imersos. Assim, a arte e o design trabalham juntos e com outras disciplinas para realizar projetos baseados na construção coletiva, que estão se tornando cada vez mais orgânicos, ramificados, participativos, inclusivos, assim como complementares para atingir níveis de 360°, como transmídia. Este sistema surge da convergência entre ecossistemas líquidos que superam as barreiras espaço/tempo, que são apoiados por ferramentas de todo tipo, em múltiplas plataformas, suportes e canais onde as subjetividades se expandem para experiências infomediatizadas, assim como os espaços de criação, circulação e disseminação são alterados. A transmídia oferece diversas perspectivas a partir da representatividade de grupos socialmente excluídos e/ou minimizados, contribuindo para a democratização do conhecimento - ressaltando assim que o design, as artes, a comunicação e as tecnologias recentes fazem parte dos mecanismos transformadores da sociedade contemporânea e de seus desafios futuros.

Palavras-chave: Design - Arte - Transmídia - Comunicação - Mídia digital - Experiências
