De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
Apuntes para una historia compartida a 20 años de la creación de la carrera
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
https://doi.org/10.24215/30087473e027
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata
La Plata. Buenos Aires. Argentina

Artículos

DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE DISEÑO MULTIMEDIAL

Apuntes para una historia compartida a 20 años de la creación de la carrera

What We Talk About When We Talk About Multimedia Design
Notes on a Shared History: 20 Years Since the Creation of the Degree Program

María Elena Reyes | marie_reyes@hotmail.com
Afiliación: Departamento de Diseño Multimedial, Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Resumen
Este artículo propone una reconstrucción histórica y crítica del proceso de creación y consolidación de la carrera de Diseño Multimedial en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata, a partir de los 20 años de trayectoria del Departamento de Diseño Multimedial. Desde una perspectiva que concibe la historia disciplinar como una construcción colectiva y abierta, el trabajo recupera las principales transformaciones curriculares atendiendo a la relación entre los cambios tecnológicos, socioculturales y profesionales.

Palabras clave
Diseño; multimedia; educación

Abstract
This article proposes a historical and critical reconstruction of the process of establishing and consolidating the Multimedia Design program at the Faculty of Arts of the National University of La Plata, drawing on the twenty-year history of the Multimedia Design Department. Adopting a perspective that views the history of discipline as a collective and open construction, the study examines key curricular transformations, focusing on the interplay between technological, sociocultural, and professional changes.

Keywords
Design; multimedia; education

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribucion-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Recibido: 8 de agosto de 2026
Aceptado: 2 de septiembre de 2026

De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

«Las tecnologías numéricas evolucionan
más rápido que nuestras ideas.»
Hervé Fischer (2003)

Este texto no pretende ser una historia oficial ni cerrada. Es, más bien, un primer apunte —parcial, provisorio, escrito para ser discutido— que buscamos poner en circulación en el marco de los 20 años del Departamento. Nos interesa abrir una conversación en torno a la historia de la carrera: recuperar momentos, tensiones y decisiones que fueron dando forma a lo que hoy llamamos Diseño Multimedial y que, muchas veces, quedan diluidos en la experiencia cotidiana de dictar clases, actualizar programas o discutir un plan de estudios. No buscamos establecer una cronología definitiva, sino reconstruir un proceso abierto, atravesado por distintas miradas y experiencias.

Elegimos narrar esta historia a partir de los cambios de contexto sociocultural y, en particular, a partir de la evolución de la tecnología y la cultura digital, porque entendemos que la carrera no se explica solo por decisiones internas de diseño curricular. Se explica también por lo que en cada época era técnicamente posible, culturalmente imaginable y profesionalmente demandado. Preferimos, además, hablar de períodos y de hechos antes que de nombres propios: no porque las personas no importen —importan, y mucho—, sino porque queremos que este relato pueda ser completado, corregido y ampliado por quienes fueron parte de cada etapa, sin que la autoría de una anécdota opaque el proceso colectivo del que todos fuimos protagonistas en distinto grado.

Este es, entonces, el primero de una serie de textos que iremos publicando. La invitación queda abierta: si algo de lo que sigue no coincide con tu memoria de los hechos, si falta un episodio, si un matiz merece otra lectura, esa observación es exactamente el tipo de intervención que este texto busca provocar.

De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

Prehistoria de la carrera

> «En fin, para no extendernos más ni realizar un alegato sobre el drama humano que supone la educación, lo invitamos a que destierre el enunciado demasiado triunfalista de que, gracias al multimedia, todo se puede aprender con poco esfuerzo.»
> **Guillem Bou Bouzá (1997)**

Antes de que existiera una carrera de grado propiamente dicha, hubo un ciclo de formación complementaria pensado para estudiantes de la Facultad. No era todavía una titulación autónoma: era una especialización que se cursaba *a medida* de la disciplina de origen, y que estaba organizada en torno a tres ámbitos disciplinares claramente diferenciados: imagen, sonido y video.

Ese ciclo fue, en varios sentidos, fundacional. No porque haya definido de antemano lo que la carrera terminaría siendo, sino porque funcionó como cantera: allí se formó buena parte del equipo docente que, años después, dio consistencia académica y proyección profesional a la carrera actual. Es interesante notar que esa consolidación posterior no fue un desarrollo lineal de aquel ciclo, sino más bien una reformulación que tomó de él tanto sus saberes técnicos como la experiencia acumulada de sostener una propuesta pedagógica multidisciplinar.

Vale la pena detenerse en cómo se pensaba la *multimedia* en ese momento, porque el término estaba lejos de tener las precisiones que hoy le atribuimos. No había todavía un consenso sobre sus posibilidades expresivas ni comunicacionales; se trataba, sobre todo, de ensayar articulaciones novedosas entre medios que las tecnologías del momento recién empezaban a permitir combinar. La producción se concentraba en formatos y soportes mayormente estáticos —CD-ROM, kioscos de información interactivos, puestas escénicas con proyecciones—, en un contexto de conectividad muy precaria,

De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

donde internet todavía no era el soporte estructurante que sería después. La interactividad, en ese período, era menos una certeza operativa que una pregunta abierta: se experimentaba para dimensionar qué alcance real podía tener, más que para aplicar un repertorio ya estabilizado de recursos.

Esta prehistoria importa porque muestra que la disciplina no nació de una definición previa y bajó después a la práctica, sino al revés: fue la práctica —ensayada con recursos técnicos limitados y en un escenario tecnológico todavía inestable— la que fue empujando, poco a poco, una definición disciplinar propia.

De una carrera de producción multimedial a una carrera de diseño

> «La novela definió la cultura del siglo XIX,
> el cine la del siglo XX, y la interfaz definirá
> la del siglo XXI»
> **Lev Manovich (2005)**

A principios de los 2000, la digitalización ya atravesaba de lleno las disciplinas de creación y los ámbitos profesionales de producción. La popularización de las computadoras personales y el crecimiento paulatino del ancho de banda dejaban en claro que nada iba a ser como hasta entonces, y mucho menos en los espacios donde se grababa, editaba, diseñaba y producía material sonoro, visual y audiovisual. En ese contexto se dictó, entre 2000 y 2005, la carrera de producción multimedial: una respuesta a una demanda mayormente técnica a las carreras de la Facultad que, como sabemos, tienen orígenes y horizontes distintos —de las artes más tradicionales al diseño sin apellidos—, ámbitos que comparten saberes pero difieren en sus sentidos.

Ese cruce de intereses fue lo que permitió que las conversaciones y experiencias compartidas fueran mucho más que la suma de las partes. Entre intercambios de técnicas, herramientas y bibliografías se fue tendiendo, de manera

De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

espontánea, a un conocimiento común. Sobre ese terreno se siguió ensayando cómo articular lo visual, lo sonoro y lo audiovisual, ahora bajo las reglas de algo que recién empezábamos a descifrar entre todos: la interactividad.

Esa construcción espontánea de conocimiento no se dio en el vacío teórico. Circulaba, entre docentes y estudiantes, una bibliografía que insistía en volver una y otra vez, y que fue dando marco conceptual a lo que se venía ensayando de manera intuitiva. *El lenguaje de los nuevos medios*, de Lev Manovich, ofrecía una gramática propia para pensar lo digital —nociones como la representación numérica, la modularidad o la variabilidad— que permitía nombrar con precisión operaciones que hasta entonces se describían de manera intuitiva. *Hamlet en la holocubierta*, de Janet H. Murray, aportaba otra pieza clave: pensar el relato en entornos digitales a partir de categorías como inmersión, agencia y transformación, y situar a la interactividad no como un efecto técnico sino como una posibilidad narrativa genuina. A esa conversación se sumaba *Hipertexto*, de George Landow, que —desde la teoría literaria— tendía puentes entre las ideas de no linealidad y enlace y un pensamiento crítico ya instalado en los estudios culturales.

Estos autores, entre otros, no funcionaron como un programa cerrado sino como un repertorio de categorías que el crisol de intereses de la carrera fue tomando y discutiendo desde sus propios lugares: quienes venían de las artes encontraban ahí una manera de pensar la experiencia y el relato; quienes venían del diseño, una manera de pensar la estructura y el sistema. Esa doble lectura de una misma bibliografía fue, en sí misma, un anticipo del desplazamiento que la carrera terminaría consolidando.

En 2006 cambió el paradigma: nació la Licenciatura en Diseño Multimedial, con un formato cercano al que tiene hoy. La propuesta recuperaba el modelo de las carreras de diseño de la Facultad, estructurado en tres pilares. El de los *lenguajes*, que presenta y estudia las posibilidades expresivas y comunicacionales de los distintos medios. El de las *tecnologías*, que da cuenta del contexto material de producción y circulación —formatos, medios y herramientas con los que materializar e implementar aquello que los lenguajes hacen

De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

posible—. Y el de los *talleres*, que buscan los contextos y las problemáticas donde intervenir mediante la prueba y el error, la investigación y el prototipo, con una dinámica de intercambio horizontal para aprender entre todos.

Cuando se diseñó el nuevo plan, internet ya era una realidad cotidiana en la mayoría de las instituciones, con una penetración cada vez mayor en la vida diaria. La *world wide web* ya había revolucionado las maneras de informarnos y comunicarnos, y todavía imperaba el espíritu original de descentralización, apertura y universalización que habían propuesto las comunidades que la impulsaron: estábamos lejos del imperio de las plataformas privadas que hoy centralizan los espacios virtuales con sus lógicas extractivistas y sus modelos que promueven la superficialidad y la frivolidad, caldo de cultivo de buena parte de los males de nuestra época. Algunas tecnologías se volvían accesibles y permitían que las artes escénicas regionales se animaran a innovar en proyecciones y sonido. En las instituciones artísticas nacían categorías atentas a expresiones novedosas, un ejemplo de esto es el Net Art, que se hicieron conocidas justamente por renegar del canon establecido y proponer uno nuevo, en sintonía con una cultura propia de la web que cuestionaba las jerarquías. Ya se hablaba del ocaso de la prensa escrita en papel, aunque sus referentes tardaran en aceptarlo.

Todas las problemáticas propias de este nuevo contexto le dieron sentido a varias de las materias que el nuevo plan incorporaba, pensadas justamente para entender un escenario tan dinámico.

El nuevo plan mantuvo las disciplinas centrales que habían estructurado el plan anterior, pero ahora todas eran obligatorias y estaban organizadas por nivel. La formación se volvió más integral, y los espacios de producción exigieron competencias más consistentes. La gran novedad fue la incorporación de la programación como recurso fundamental para controlar la computadora, mediador indispensable de cualquier producto o servicio digital. Se pasó de un proceso basado en la construcción de soluciones interactivas a partir de programas de autor a un

De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

paradigma de programación que permitía un control integral sobre las producciones, acompañando una tendencia que se estaba dando a nivel mundial: la de proyectos que empezaban a promover la programación como disciplina indispensable para el diseño.

Ese giro tuvo un referente insoslayable: John Maeda, cuyo trabajo en el MIT Media Lab impulsó directamente el desarrollo de Processing —el lenguaje que Casey Reas y Ben Fry crearon pensando específicamente en diseñadores y artistas, no en programadores profesionales—. Maeda venía sosteniendo, desde fines de los noventa, que el código podía ser un material de diseño tan legítimo como la tipografía o el color, y que aprender a programar no implicaba dejar de ser diseñador. Esa fue, en el fondo, la promesa que el nuevo plan trataba de instalar: no formar programadores, sino diseñadores capaces de pensar y controlar sus producciones desde el código.

Diseño multimedial se convirtió, con el tiempo, en una carrera reconocible con una idiosincrasia propia, que dejó de conflictuarse con la relación entre arte y diseño. Podríamos afirmar que hoy los graduados y las graduadas —y también quienes todavía cursan— saben que esa discusión ya no vale la pena: el recorrido por la carrera les da la posibilidad de elegir dónde ubicarse en cada momento, según lo que estén buscando. De hecho, la disciplina termina fluctuando entre ámbitos que tampoco se complican demasiado con las categorías: productoras de videojuegos, agencias de marketing y publicidad, empresas de software y plataformas digitales buscan por igual profesionales con competencias técnicas, creativas y atentas a una realidad dinámica.

Vale la pena mencionar, además, un tipo de inserción laboral menos convencional pero cada vez más presente: la de los proyectos autónomos y autogestivos, que exploran caminos profesionales por fuera de los circuitos más tradicionales de la disciplina.

Una disciplina consolidada y en crecimiento

De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

«Rediseñar la interfaz educativa implica pasar de un modelo centrado en la enseñanza lineal a un modelo centrado en el aprendizaje en red, donde los trayectos se diversifican.»
Carlos A. Scolari (2018)

El plan de estudios vigente, aprobado en 2023, retomó ese mismo espíritu participativo: encuestas, reuniones con los claustros de docentes, graduados y estudiantes y un intenso trabajo de consulta dentro de nuestra comunidad educativa. El resultado es un plan más dinámico, con espacios curriculares mejor delimitados y una oferta de seminarios optativos pensada para dar respuesta a una realidad que no deja de moverse.

En términos de estructura, esto profundiza algo que ya habíamos anticipado al cerrar la sección anterior: la posibilidad de que cada estudiante elija dónde ponerse en cada momento. Lo que antes era una tendencia de hecho —producto de un mercado laboral que no se complicaba con categorías— ahora está institucionalizado en el propio diseño curricular, organizado en áreas y núcleos con trayectos electivos. Ya no se trata solo de una currícula fija que se recorre de manera lineal, sino de una estructura que habilita distintos recorridos posibles dentro de una misma formación disciplinar.

Ese diseño más flexible acompaña, además, una ampliación real de las fronteras de la disciplina. La incorporación de la electrónica y los microcontroladores extiende el territorio del diseño multimedial más allá de la pantalla, hacia lo físico y lo tangible. La inteligencia artificial, presente en los sistemas generativos y en el procesamiento de imagen y sonido, ya no es una promesa lejana sino un contenido presente en la formación. Los entornos virtuales y los aumentados, los videojuegos, las humanidades digitales y la convergencia mediática terminan de dibujar un mapa de una disciplina que sigue discutiendo, hoy, las mismas preguntas que la originaron: cómo se articulan los lenguajes, las tecnologías y los cuerpos en cada nuevo escenario cultural.

De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

Ese mapa tampoco se armó en el vacío teórico. Los trabajos de Carlos Scolari sobre interfaces y narrativas transmedia acompañaron buena parte de las discusiones que se fueron dando en las materias e influyeron en el nuevo plan. La colección Futuros próximos, de la editorial Caja Negra, también se volvió una referencia habitual en esas conversaciones entre docentes y estudiantes, que intercambian textos de Mark Fisher, Boris Groys, Hito Steyerl y Éric Sadin, entre otros. A esto se sumaba, además, la psicología cognitiva aplicada al diseño de Donald Norman y el enfoque metodológico de Alan Cooper sobre el diseño de interacción, clásicos desde la primera versión de la carrera y todavía en diálogo con voces más actuales de esa misma tradición, como Susan Weinschenk.

Ese crecimiento también se nota puertas afuera. La carrera fue consolidando la práctica de abrir sus muestras a la comunidad, como una manera concreta de poner a prueba las propuestas interactivas frente a usuarios reales —no ya como ejercicio de cátedra, sino como un intercambio con un público que también aprende, junto a nosotros, a descifrar qué significa interactuar con estos medios—. Esa tradición fue ganando su lugar en las noches primaverales de la Facultad, y hoy es uno de los rasgos que identifican a la carrera.

A esa transformación curricular se suma otra propuesta que articula lo disciplinar con lo pedagógico, y que también nos interesa señalar: la incorporación de dinámicas de enseñanza y aprendizaje basadas en la educación virtual, particularmente afines a nuestros propios objetos de estudio. Material didáctico en línea, plataformas de educación a distancia y encuentros virtuales sincrónicos ya no son un complemento sino una realidad que la carrera requiere, demanda y necesita —coherente, además, con la idea de formar en medios digitales desde medios digitales.

Vale la pena mencionar, por último, que junto a la Licenciatura funciona también un Profesorado en Diseño Multimedial: una formación que, con el correr de los años, fuimos viendo cómo se volvía cada vez más necesaria y demandada, y que también merece su lugar en este relato.

De qué hablamos cuando hablamos de Diseño Multimedial.
María Elena Reyes y Christian Silva
Proyectual D (N.º 4), e027, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

Con esto no pretendemos cerrar la historia, sino todo lo contrario. Este primer apunte queda, a propósito, incompleto: hay nombres, anécdotas y matices que solo quienes los vivieron pueden reponer. Por eso retomamos la invitación con la que empezamos este texto, ahora dirigida en particular a quienes dieron clases y a quienes se formaron en cada una de estas etapas: este relato es también el de ustedes, y esperamos seguir escribiendo juntos en las próximas entregas.

Referencias

Bou Bouzá, G. (1997). *El guion multimedia*. Anaya Multimedia

Fischer, H. (2003). *El choque digital.* UNTREF

Landow, G. (1995). *Hipertexto.* Paidós

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital.* Paidós.

Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta.* Paidós

Scolari, C. A. (2018). *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología.* Gedisa