Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.º 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
https://doi.org/10.24215/30087473e037
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata
La Plata. Buenos Aires. Argentina

Artículos

# MULTIPLICIDADES: HIPERTEXTO, MULTIMEDIA E HIPERMEDIA REVISITADOS

## *Multiplicities: Hypertext, Multimedia and Hypermedia Revisited*

**Joaquín Galasso** | joaquin@galasso.ar
**Mathilda Esteban** | mathildaesteban13@gmail.com
**Loreley Joray** | loreleyjoray97@gmail.com
Afiliación: Departamento de Diseño Multimedial, Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

**Resumen**
Este artículo revisa los conceptos de hipertexto, multimedia e hipermedia junto con la figura del navegante a través de tres obras: Wordtoys (Belén Gache, 1996-2006), Bird Sounds (Tan & McDonald, 2017) y The Wilderness Downtown (Chris Milk, Arcade Fire & Google, 2010). Los confronta con la evolución de la disciplina, leída desde un corpus latinoamericano. Aquellas categorías no envejecieron, sino que se cumplieron: la multimedia se volvió transparente y la navegación se volvió delegada mediante feeds, sistemas de recomendación e interfaces generativas. Releer las definiciones fundacionales permite medir ese pasaje y proyectar cómo devolver al interactor sus grados de libertad.

**Palabras clave**
Hipertexto; multimedia; hipermedia; navegación; diseño multimedial

**Abstract**
This article reviews the concepts of hypertext, multimedia and hypermedia altogether with the figure of the navigator, through three different works: Wordtoys (Belén Gache, 1996-2006), Bird Sounds (Tan & McDonald, 2017) and The Wilderness Downtown (Chris Milk, Arcade Fire y Google, 2010), confronting them with the evolution of the discipline and approached from a Latin American corpus. Those categories did not age, they were fulfilled: multimedia became transparent and navigation became delegated via feeds, recommendation systems and generative interfaces. Rereading the founding definitions makes it possible to measure that shift and to imagine how to give the interactor back their degrees of freedom.

**Keywords**
Hypertext; multimedia; hypermedia; navigation; multimedia design

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

Recibido: 3 de agosto de 2026
Aceptado: 24 de agosto de 2026

Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.º 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

«El universo —que otros llaman la Biblioteca— se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales. [...] Sospecho que la especie humana —la única— está por extinguirse y que la Biblioteca perdurará: iluminada, solitaria, infinita, perfectamente inmóvil, armada de volúmenes preciosos, inútil, incorruptible, secreta.»
**Jorge Luis Borges (1941/1989)**

## La formación de un lenguaje invisible

Hipertexto, multimedia e hipermedia, las tres palabras organizaron la reflexión sobre los medios digitales cuando la web era joven y todavía requería cierta explicación. Su genealogía, sin embargo, es bastante más larga que el navegador: Theodor Nelson acuñó la palabra hipertexto hacia 1965, inspirado en el Memex, aquella mesa de trabajo capaz de enlazar documentos por asociación que Vannevar Bush había imaginado en 1945 (Landow, 1995); y el deseo de integrar todos los lenguajes en una sola obra es, por lo menos, tan viejo como el siglo XIX. Hoy, en cambio, las tres palabras suenan a términos anacrónicos, superados por un vocabulario que se renueva a una velocidad cada vez mayor. Este artículo sostiene lo contrario: aquellas categorías no envejecieron, sino que se cumplieron. Y porque se cumplieron hasta volverse invisibles, releerlas es la manera más precisa de medir la evolución de la disciplina: qué ganó el usuario cuando todo se volvió navegable y qué perdió cuando la navegación empezó a trazarse sola. Para ese ejercicio volvemos a tres obras que funcionan como ejemplos rectores: *Wordtoys (1996-2006), Bird Sounds (2017) y The Wilderness Downtown (2010),* y a un corpus de autores que pensaron estos problemas desde América Latina, cuando pensar los medios tenía un poco que ver con inventarlos.

Un punto de partida preciso lo ofrece el primer número de la revista RIM, publicado por el área de Artes Multimediales del IUNA en agosto de 2006 —el mismo año en que, en el ámbito de la entonces Facultad de Bellas Artes de la UNLP,

Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.º 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

se aprobaba el plan de estudios original de la Licenciatura en Diseño Multimedial—. Allí Andrea Sosa (2006) describía a la multimedia como «la práctica mediática del siglo XXI» y advertía que la web, los CD-ROM y las instalaciones interactivas «parecen ser tan sólo la punta del iceberg de un lenguaje en formación» (p. 36). Veinte años después de aquel texto nos preguntamos qué quedó del iceberg: cuánto del lenguaje se formó, cuánto se naturalizó y cuánto todavía asoma.

## La dialéctica del navegante

Entre los diferentes modos de interacción con la tecnología digital, la navegación se impuso como modelo paradigmático. Rodrigo Alonso (2015) la define como el recorrido a través de conjuntos de datos mediante sistemas de enlaces, y señala que esa actividad no describe solamente una forma de relación con la información:

> propone, además, una concepción fluida de esta información, al representar al universo informático como un espacio continuo y permanente, sin fisuras, en el que es posible abandonarse sin el temor a malograr el recorrido. La navegación se asocia con otros vocablos afines, como exploración, travesía, buceo, surfeo, viaje. Todos ellos comparten el sentido espacial que desde los orígenes de los soportes digitales ha acompañado a la mayoría de las producciones numéricas (Alonso, 2015, pp. 172-173).

La metáfora náutica no es un adorno: está en el origen mismo de la disciplina. Lev Manovich recuerda que el término ciberespacio deriva de cibernética, y que Norbert Wiener forjó esa palabra a partir del griego *kybernetikos,* «que alude al arte del timonel»; de modo que «la idea de espacio navegable se encuentra en los propios orígenes de la era del ordenador» (como se citó en Alonso, 2015, p. 174). El diseño multimedial es, en un sentido bastante literal, un arte del timón: construye recorridos posibles y enseña a conducirse por los que construyeron otros.

Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.º 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

En la navegación, el interactor arma su experiencia a partir de una serie de elecciones que se le presentan. Esas elecciones lo vuelven responsable de la configuración final de la pieza y, en alguna medida, su creador momentáneo. «Durante la navegación, el usuario imprime su propia temporalidad a la experiencia estética: decide cuándo comenzar y terminar, el ritmo de la exploración, la velocidad del recorrido» (Alonso, 2015, p. 175). Claudia Giannetti resume el desplazamiento que esto produce en los roles clásicos: «la polifonía (o hipertextualidad) del discurso relativiza la autonomía del autor y de la obra» (como se citó en Alonso, 2015, p. 175). Autor, obra y observador quedan conectados en un diálogo abierto, y en la figura del navegante conviven, sin resolverse del todo, el lector, el intérprete y el prosumidor.

Esa desestabilización alcanza también al acto mismo de la recepción, y encuentra su formulación más precisa en el concepto que da nombre a estas páginas: «Una multiplicidad no tiene sujeto ni objeto —señalan Gilles Deleuze y Félix Guattari— sino tan sólo determinaciones, grandezas, dimensiones que no pueden crecer sin que ella cambie de naturaleza (las leyes de combinación crecen, pues, mediante la multiplicidad)» (como se citó en Alonso, s. f.). La distinción es decisiva para pensar la obra digital: no se trata de un objeto que se agranda al sumar medios, enlaces o usuarios, sino de una trama que, al crecer, se vuelve otra cosa. En manos de ese sujeto movedizo —navegante o explorador— la contemplación cede su lugar a una participación creadora en la que se definen y redefinen «las precarias actualizaciones del objeto artístico» (Alonso, s. f.).

## ¿Cómo es que leo? El hipertexto

El hipertexto es una estructura de información asociativa y no lineal: bloques de texto conectados por enlaces que el lector recorre eligiendo caminos. George Landow (1995), retomando a Theodor Nelson y a los teóricos posestructuralistas, lo describió como una textualidad compuesta de lexias que se enlazan en red, donde los conceptos de centro, margen, jerarquía y linealidad quedan bajo sospecha. Lo esencial no es la proeza técnica del enlace sino el desplazamiento del

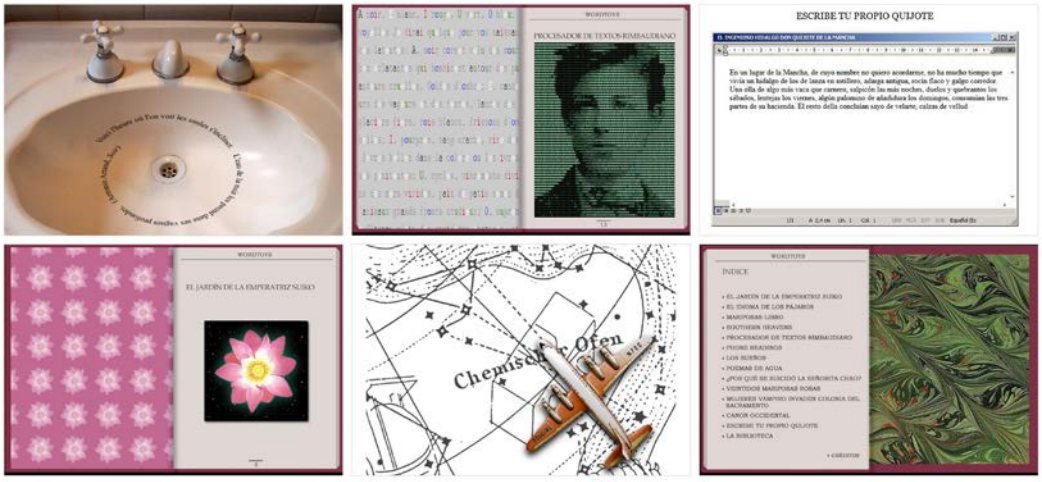
Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.° 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

poder de composición: parte del orden del discurso pasa del autor al lector. Erkki Huhtamo lo explicaba con las obras en CD-ROM de los años noventa, cuya grilla arquitectural básica «es espacial y conforme a la noción de hipertexto»: la estructura hipertextual «ofrece una alternativa a la progresión lineal continua, al ofrecer al usuario algunos grados de libertad en la elección de su camino, de forma tal de poder negociar su experiencia» (como se citó en Alonso, 2015, p. 174).

Esa negociación es el factor sustancial de la relación dialógica entre interactor y sistema: con mayor o menor orientación, el navegante construye el sentido propuesto por el universo simbólico de la obra. Y en la mayoría de estas piezas no puede hablarse de un producto terminado: no hay una finalidad preestablecida ni un sentido último a descubrir tras agotar la travesía por los datos; muchas resultan interminables o distintas en cada visita (Alonso, 2015).

*Wordtoys* (1996-2006), de Belén Gache [Figura 1], es el ejemplo que elegimos: es contemporánea del nacimiento del *net art* y una de las piezas mayores de la poesía digital en español. En sus capítulos, la poeta combina texto y navegación para ablandar la rigidez de la lectura: el lector escribe su propio Quijote sobre huellas de Borges y Menard, hojea mariposas-libro, interroga el idioma de los pájaros. En «Poemas de agua», el interactor extrae versos de un lavatorio accionando sus canillas, y los versos son diferentes cada vez que se acciona una canilla y cada vez que se reingresa a la pieza. La obra pregunta, con humor, qué es un autor, qué conlleva el acto de escribir y cómo definir el lenguaje; y responde en la práctica: la lectura es una forma de ejecución. En términos de Martín Groisman (2006), el click funciona como puntuación del relato: «el tiempo es una variable relativa al comportamiento puntual del usuario» (p. 16).

**Figura 1.**
Belén Gache (1996-2006), *Wordtoys*



Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.º 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

## ¿Sobre qué soportes leo? La multimedia

Si el hipertexto responde a la pregunta por el cómo de la lectura, la multimedia responde a la pregunta por sus soportes. En la caracterización de Sosa (2006), la multimedia integra medios y lenguajes diversos sobre la base del procesamiento digital, pero su concepto es más viejo que el bit: ya en 1849 Wagner imaginaba la obra de arte total, donde el artista sólo podía sentirse pleno uniendo cada rama del arte, y donde «el público olvida los confines del auditorio y vive y respira ahora sólo en la obra de arte» (como se citó en Sosa, 2006, p. 36). La genealogía importa porque desactiva el reflejo de la novedad permanente. La integración de medios es un viejo deseo del arte que el ordenador volvió programable.

Arlindo Machado (2004) aporta la otra mitad del argumento y la genealogía que lo sostiene: «el arte siempre fue producido con los medios de su tiempo» (p. 85). Bach compuso fugas para clave porque era el instrumento más avanzado de su época en términos de ingeniería y acústica; Stockhausen prefirió el sintetizador; Degas se sirvió de la fotografía para congelar cuerpos en movimiento y Duchamp aplicó la cronofotografía de Marey en su serie fundante. Pero la artemedia, advierte Machado, «es algo más que la mera utilización de cámaras, computadoras y sintetizadores en la producción de arte, o la simple inserción del arte en circuitos masivos como la televisión o Internet» (2004, pp. 84-85): la cuestión compleja es saber de qué manera pueden combinarse, contaminarse y distinguirse arte y medios. La multimedia, en este sentido, no es una suma de formatos: es una pregunta por lo que la integración hace posible.

*Bird Sounds* (Tan y McDonald, 2017), del programa Experiments with Google, es un ejemplo de la multimedia aplicada a un producto educativo: un mapa navegable donde miles de cantos de aves fueron organizados automáticamente por similitud sonora mediante la técnica t-SNE [Figura 2]. Releído hoy, el ejemplo dice más de lo que decía: fue, para muchos, una primera obra hecha con aprendizaje automático que se dejaba usar como un juego, antes de que la palabra de moda fuera inteligencia artificial. La máquina no compone, lo que hace es ordenar un archivo y volverlo explorable; el sentido

Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.° 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

lo construye el mismo navegante que recorre el mapa con el cursor. Ese reparto de tareas —la máquina organiza, la persona recorre y significa— sigue siendo un modelo oportuno para discutir el presente.




Figura 2.
Manny Tan y Kyle McDonald (2017), *Bird Sounds*

## ¿De qué recursos me valgo? La hipermedia

La hipermedia se construye sobre los dos términos anteriores: estructura hipertextual con nodos que ya no son sólo texto sino recursos como imagen, sonido, video, mapa, programa. El resultado es una trama donde la elección del usuario no cambia únicamente el orden de lectura sino la materia misma de lo leído. Esta es la instancia donde se articula todo el discurso: «La programación es al lenguaje multimedia, lo que el montaje es al lenguaje cinematográfico» (Groisman, 2006, p. 18). El diseñador multimedial debe trascender de diseñar meras pantallas para construir verdaderos sistemas de decisiones.

*The Wilderness Downtown* (Milk, 2010), el video interactivo que Chris Milk creó con Arcade Fire y Google sobre la canción «We Used to Wait», llevaba esa idea a una escala íntima: el espectador ingresaba la dirección de su casa de la infancia y la pieza coreografiaba múltiples ventanas del navegador con imágenes de Google Maps y Street View de sus propias calles [Figura 3]. Cada función era única porque cada biografía lo es: la obra convertía el dato personal en material dramático y la ventana del navegador en escenario. Hoy la pieza casi no puede ejecutarse dado que dependía de tecnologías de una web que ya no existe. Su deterioro también aporta claridad sobre los imparables avances tecnológicos que condicionan a nuestra disciplina. Como recuerda Alonso (2015), buena parte de la historia de las artes electrónicas es una historia de

Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.º 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

obsolescencias sorteadas con ingenio, y la conservación de estas obras es una tarea de diseño tan creativa como su producción. La hipermedia envejece rápido, por lo que sólo las ideas consumadas y registradas son las que trascienden.

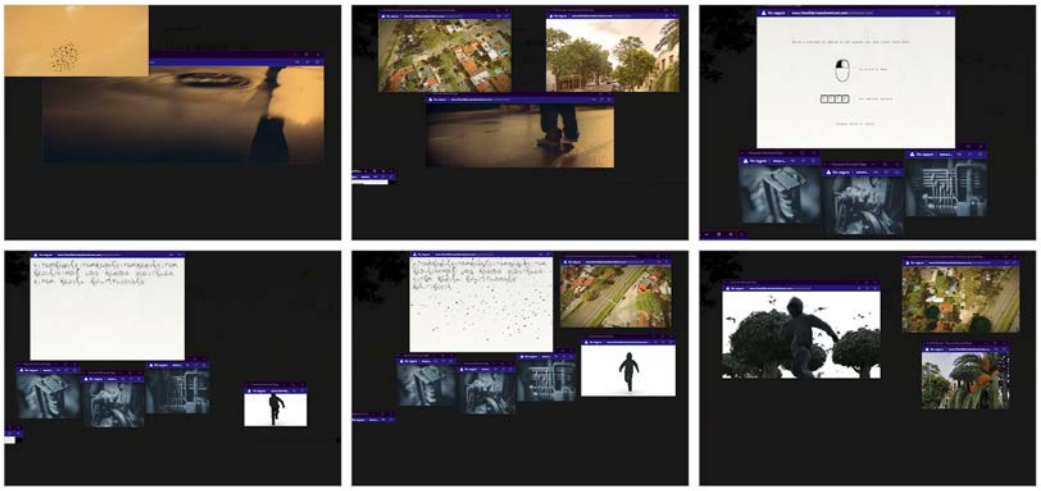


**Figura 3.** Chris Milk, Arcade Fire y Google (2010), *The Wilderness Downtown*

Alonso (2015) ofrece, además, una herramienta precisa para leer estas tramas: los niveles de determinación, redundancia e indeterminación, rasgos que toda narrativa interactiva combina en dosis distintas (p. 176). La grilla ilumina retrospectivamente nuestras tres obras. En Wordtoys domina la indeterminación: los versos del lavatorio cambian con cada canilla accionada y con cada nueva visita. En Bird Sounds pesa la redundancia: miles de variantes de una única acción —escuchar un canto y saltar a otro— que vuelven el mapa legible. En The Wilderness Downtown, una determinación estructural férrea —la coreografía de ventanas es siempre la misma— se alimenta de un material radicalmente variable: la infancia de cada espectador. Tres economías del enlace, tres modos de repartir libertad y control entre quien diseña y quien navega.

## Un navegante autómata

El cierre del artículo de Sosa (2006) contenía una profecía. La multimedia, decía, transitaba todavía «el imperio de la fascinación por la novedad, la fascinación por los dispositivos tecnológicos en sí mismos»; pero llegaría un momento en que «estos dispositivos se volverán transparentes», y entonces el

Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.º 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

lenguaje debería enfrentar su verdadero desafío: «empuñar un martillo, y, a su estilo, construir una casa, una mesa, una imagen del mundo» (p. 42). Ese momento llegó. Nadie dice ya multimedia para describir su día: la integración de texto, imagen, sonido, video y programa es el estado natural de cualquier interface. El lenguaje en formación se formó tanto que se volvió invisible, como afirmaba Bill Viola en el epígrafe citado por Sosa: las tecnologías útiles son las inconscientes.

Pero la transparencia tuvo un costo que nuestras categorías permiten medir. La promesa del hipertexto era un lector con grados de libertad para negociar su experiencia; el diseño dominante de las plataformas invirtió la carga: el *feed* es una navegación sin timón, un recorrido infinito armado por sistemas de recomendación donde las elecciones se reducen a seguir o soltar. Y la explosión reciente de los modelos generativos radicaliza la inversión: ya no navegamos hacia la información, sino que una interfaz conversacional mediante lenguaje natural la sintetiza y nos la trae. Donde el navegante de Alonso imprimía su propia temporalidad, el usuario contemporáneo delega recorrido, ritmo y hasta pregunta. No es que el hipertexto haya muerto sino que su política (quién enlaza, quién elige, quién compone) parece haber sido desvirtuada.

Visto así, el aparato conceptual que estas páginas revisitan funciona como una posición más que como un simple glosario. La disciplina maduró cuando dejó de preguntarse por sus herramientas y empezó a formar timoneles en el sentido de Wiener: gente capaz de leer la arquitectura de los sistemas que otros naturalizan, de construir recorridos donde la época propone deriva pasiva, y de proyectar obras que devuelvan al interactor a sotavento, con la libertad que las plataformas recortan. Las tres obras revisadas señalan ese horizonte.

## Reflexiones finales

Si hubiera que explicar por qué este campo sigue produciendo lo nuevo, la respuesta no estaría en la potencia de sus máquinas sino en un viejo mecanismo de la creatividad: la asociación de mundos dispares. Gutenberg imaginó la imprenta cuando advirtió que la prensa de vino y el punzón de

Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.º 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

acuñar monedas podían unirse en un mismo invento; Leonardo comprendió que el sonido viaja en ondas al asociar el tañido de una campana con los círculos que dibuja una piedra al caer al agua. Combinaciones inusuales entre saberes que no se frecuentaban: eso fueron también el hipertexto —la biblioteca más la máquina—, la multimedia —todas las artes más el bit— y buena parte del arte generativo hecho en la región. Emiliano Causa cruzó la biología evolutiva con la pintura óptica en Vasarely Genético, una obra donde los cuadros se reproducen y evolucionan según el gusto de los usuarios, y dejó formulada la pregunta que resume el método: «¿Puede una obra de arte —o un fenómeno estético cualquiera— evolucionar por sus propios medios de la misma forma que lo hacen los seres vivos?» (Causa, 2014, p. 136). En un campo definido por el cruce —de artes, de ciencias, de técnicas— la transdisciplinariedad no es un mero desafío sino que refiere a su mayor potencial, condición propia de su serendípica naturaleza.

Multiplicidades quería nombrar, al comienzo, la variedad de formatos y plataformas disponibles para leer. El recorrido de la disciplina le agregó a la palabra una dimensión temporal: una definición de 2006 puede cumplirse en 2026; una obra de 1996 puede enseñarnos más hoy que cuando era una novedad; una pieza de 2010 puede volverse inejecutable y seguir formulando su pregunta. La biblioteca de Borges del epígrafe perdura iluminada y secreta, pero ya no creemos que sea inmóvil: sus galerías hexagonales se reordenan con cada lectura, y aprehender a recorrerlas —a enlazarlas, a integrarlas, a diseñarlas— sigue siendo el oficio. Si la próxima década vuelve a cambiar los soportes, el lugar donde pararse ya lo conocemos: del lado del navegante.

## Referencias

Alonso, R. (s. f.). Entre el Aleph y la Biblioteca de Babel. Universos estéticos en CD-ROMs y redes informáticas. arteUna. https://www.arteuna.com/CRITICA/RAlonso5.htm

Alonso, R. (2015). Elogio de la low-tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina. Luna Editores.

Multiplicidades: hipertexto, multimedia e hipermedia revisitados
Joaquín Galasso, Mathilda Esteban y Loreley Joray
Proyectual D (N.º 4), e037, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

Borges, J. L. (1989). La biblioteca de Babel. En Ficciones (13.ª ed., pp. 86-99). Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1941).

Causa, E. (2014). Los algoritmos genéticos y su aplicación al arte generativo. Invasión Generativa, (1), 135-160.

Gache, B. (1996-2006). Wordtoys [Obra de poesía digital]. Fin del Mundo. https://findelmundo.com.ar/wordtoys/

Groisman, M. (2006). ¿Qué hay de nuevo en los nuevos medios? RIM. Revista de Investigación Multimedial, (1), 16-21.

Landow, G. (1995). Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Paidós.

Machado, A. (2004). Arte y medios: aproximaciones y distinciones. La Puerta FBA, (1), 84-93.

Milk, C. (2010). The Wilderness Downtown [Video interactivo]. Google Creative Lab y Arcade Fire. http://www.thewildernessdowntown.com/

Sosa, A. (2006). Multimedia: un lenguaje en formación. Hacia una caracterización de la multimedia. RIM. Revista de Investigación Multimedial, (1), 35-42.

Tan, M. y McDonald, K. (2017). Bird Sounds [Experimento en línea]. Experiments with Google. https://experiments.withgoogle.com/bird-sounds