

# LUPA

## EMPRESARIAL

- ① **Juego en hipermedia:** la experiencia estética en el aprendizaje
- ① **PHI:** Challenges and innovation within the University
- ① **Estrategia de la política exterior argentina del gobierno de Mauricio Macri hacia los países de la Unión Europea:** ¿nuevos roles a los socios de siempre?
- ① **Lo que aprendí viviendo**
- ① **¿Qué es el hombre?** Una aproximación filogenética al “animal que habla”
- ① La importancia de las **ciencias humanas en la administración**

**No - 19**  
**Septiembre**  
**2018**

ISSN: 1900-2459

# Juego en hipermedia: la experiencia estética en el aprendizaje

Bruna Bariani \*, Ronaldo Nunes Linhares \*\*

## RESUMEN

La hipermedia y la obra de arte tienen en común su diseño pues se originan en el juego. Este es un concepto que a través de la experiencia estética favorece la verdad, aquella que se develará en el juego mismo que se juega. La hipermedia, así como la obra de arte, tiene la capacidad de propiciar en la persona un desprendimiento de su mundo y transformarlo a través de una experiencia genuina ya que lleva una dinámica activa. Y es este enfoque el que abandona la pasividad e inaugura la coautoría que debe ser adaptado a las aulas.

Palabras clave: hipermedia, juego, experiencia estética, educación

---

\* Profesora en la Universidade Tiradentes (Aracaju, Brasil). Mestre por la Universidade de São Paulo (Brasil).  
brunabariani@yahoo.com.br

\*\* Profesor en la Universidade Tiradentes (Aracaju, Brasil). Post-doctor por la Universidade de Aveiro (Portugal).  
ronaldo\_linhares@unit.br

# 1. INTRODUCCIÓN

Después de la invención de la prensa, las tecnologías de la información han servido para crear y propagar información en un formato dinámico, lo que ha permitido que el conocimiento transmitido por vía oral antes, ahora puede ser transferido a diferentes lectores en diferentes tiempos y lugares. Esta nueva dinámica revoluciona la educación pragmática, que deberá desarrollar una cultura científica y humanística guiada por las posibilidades que abren el debate y las peculiaridades de los textos (Landow, 2009).

El método científico intentó construir un camino que condujera a la verdad, ya fuera por la vía cartesiana, por la estructuralista o por otras vías, y la subjetividad, que reconoce los valores y las experiencias individuales, había identificado su ámbito solo en las bellas artes. La subjetividad se separó de la ciencia, lo que para Gadamer (2008) es un gran error, ya que limita la comprensión.

La coherencia, la razón y la lógica nunca dependieron solamente de expresiones como "lógico", "coherente" y "racional". Entenderlos en la zona que han convenido en llamar arte, no se produce principalmente por la descripción de la obra, sino más bien por la construcción de la propia temporalidad en la experiencia que tuvimos. Por desgracia, incluso institucionalmente, la experiencia estética y el conocimiento educativo aún representan dos contextos absolutamente exclusivos, como dos mundos de interpretación distintos (Bairon, 2011, p. 87).

El de hipermedia es, en sí mismo, un concepto amplio y complejo, sin embargo, las posibilidades de la producción de conocimiento son aún más amplias. La colisión entre la ciencia y la subjetividad, típica del lenguaje hipermedial, conduce a un desacuerdo en el método científico como la única forma de diálogo con la ciencia y el conocimiento. La hipermedia surge con el fin de revisar y ampliar el conocimiento de los medios de producción para recuperar el valor de la subjetividad presente en el juego impulsado por la experiencia estética. En este artículo se analiza la experiencia de aprendizaje a través del juego en hipermedia.

# Conceptualización de la hipermedia

La Ilustración en el siglo XVIII despojó a la "verdad" de cualquier forma de subjetividad o de arte. Ella debe estar sujeta a las reglas del racionalismo cartesiano y representada por el "método". Se desarrolla así una dicotomía: el arte, la religión y la vida diaria fueron clasificados como "imaginación" (la mente sueña) y la ciencia, la política y la moral están fuera de la clasificación de la "estructura del mundo" (el mundo tal como es) (Bairon y Petry, 2000). En este contexto surgió el prejuicio de que la interpretación escrita era más confiable que cualquier otro medio de comunicación.

La modernidad estableció que el conocimiento científico solo podía darse a través de la dinámica lectura/escritura, de esta manera, la división entre la ciencia y el arte era inevitable. La hipermedia va en contra de esta separación y busca la intersección entre la verdad y el conocimiento objetivo y subjetivo.

Los términos "hipermedia" e "hipertexto" surgieron en 1965 en la obra de Theodor Nelson y vinieron a "designar a una nueva forma de los medios de comunicación que utilizan el poder de la computadora para almacenar, acceder y visualizar la información en forma de imágenes, textos, animaciones y sonido" (citado por Petry, 2009, p. 142). Nelson (1965) se refiere a una estructura formada por bloques no secuenciales de texto en los que el lector es libre de elegir su propio itinerario de forma interactiva. Es esencial para demostrar que el término "interactivo" se utiliza para indicar que el usuario tiene el poder de participar en un proceso, es decir, no se trata simplemente de producir un efecto, como encender una lámpara, sino una acción capaz de alterar rutas y sistemas (Landow, 2009).

El mismo Landow deja claro el uso de términos como "hipertexto" e "hipermedia". Este último, mediante la inclusión de la información visual y sonora extiende la idea de hipertexto. El autor explica también que el hipertexto implica un texto compuesto por fracciones de texto (tales fragmentos se denominan lexias) y vínculos electrónicos (links) que se conectan entre sí. "El énfasis está en la discontinuidad, así surge el concepto de hipertexto como una extensa asamblea, que en otro lugar se llama metatexto y que Nelson llama docuverso" dice Landow (2009, p. 87, traducción de los autores). El autor entiende, entonces, el hipertexto como una estructura entretejida con hilos que pueden ser atados o sueltos libremente.

Roland Barthes es recordado por Landow (2009) al proponer la formación de un tipo de bloques de palabras o imágenes, interconectados electrónicamente a través de varias rutas abiertas y siempre inacabados. En este contexto, las redes son de suma importancia, ya que garantizan que ningún texto se impondrá sobre otro. Landow (2009) categoriza las redes en cuatro tipos: el primero consiste en un tipo de texto electrónico equivalente al impreso, pero electrónicamente conectado, es decir, cuando el documento se transfiere a un hipertexto, se llena de nodos y lexias y compone uno de los muchos bloques unidos por una red de vínculos y parcelas interconectadas. La segunda categoría de redes se puede resumir en la web: un conjunto de lexias en el que los límites cambiantes de los documentos convergen y hacen un hipertexto. El tercer tipo de red es una estructura física que garantiza el funcionamiento de un sistema electrónico que integra múltiples ordenadores: cables y conexiones físicas. Por último, Landow categoriza la red basado en la teoría crítica, es decir, como un sistema permanentemente abierto en el que las condiciones están cambiando constantemente y en expansión. El autor también nos recuerda que Foucault indica que el pensamiento funciona como una red, que tiende a acercarse a las ideas y a las opiniones contradictorias. La red, para el autor, es un fenómeno capaz de interconectar varias taxonomías, observaciones e interpretaciones, allí funciona el principio de contradicción.

En 1980, en el CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear, en Suiza) Tim Berners-Lee construyó el sistema Enquire con el fin de compartir información y documentos. El resultado fue la creación de la World Wide Web, entre 1990 y 1991. La WWW ha propiciado la reunión de la hipermedia y el hipertexto con internet (Bairon, 2011).

En 1993, el navegador gráfico Mosaic hizo posible la visualización simultánea de textos e imágenes en la web, por lo que se presentó como la expansión local de la hipermedia. En ese mismo 1990 ya había una gran cantidad de software que proporcionaba la creación de entornos gráficos en ámbitos "cerrados", como el CD-ROM. En la década de 2000 hubo una unión de dicho software con la interactividad de la web. Entonces, la hipermedia -como la expresividad del lenguaje- encuentra el entorno para evolucionar (Bairon, 2011).

La hipermedia es entendida por Bairon (2011) como un lenguaje no lineal, que actúa en forma multimediática (imágenes, textos y sonidos en el mismo entorno) y tiene su origen en el diseño del juego. El aspecto no secuencial de la hipermedia expresa la idea de que la comprensión no es un resultado exclusivo de los contenidos de exposición lineal. Murray (2003) nos dice que el deseo de vivir una fantasía en un universo de ficción ya estaba presente en nuestros antepasados. Este deseo se ha reforzado a través de entornos inmersivos, sobre todo en el medio digital. Para el autor, la experiencia de ser transportados a un sitio simulado es ya en sí mismo un placer y define lo que se llama "inmersión". El término deriva de la experiencia de ser sumergido en el agua, como en un baño: la realidad es ajena a nosotros de una manera que se apodera de toda nuestra atención. Dejando el mundo habitual para estar atentos en este nuevo universo que requiere que aprendamos a vivir, esta experiencia es un placer en sí misma (Murray, 2003).

La hipermedia provoca un mundo virtual en el que cada superficie está recubierta de texturas que llevan implícitos unos conceptos. El concepto de textura, que se relaciona con el concepto de pantalla, hace que el significado simbólico de hipermedia se duplique. Este concepto de adquisición de textura impulsa el primer momento de la inmersión en el conocimiento, para la reunión del objeto tridimensional con el universo de la textura conceptual e impulsa al lector-intérprete a una navegación en direcciones múltiples y con diferentes significados. La imagen de la hipermedia no es solo un ejemplo, ya que constituye el ambiente en el que los conceptos habitarán.

Según Santaella (citado en Bairon y Petry, 2000), el primer gran poder de la hipermedia está en su capacidad de hibridar idiomas, reafirmar procesos, códigos, medios de comunicación, direcciones y receptores sensoriales globales. Bairon (2011) cree que cuando se trata de hipermedia, se asiste a un dilema relacionado con lo visual, con lo verbal o lo auditivo, ya que es un aspecto mucho más amplio: un think híbrido.

Otra característica poderosa es la capacidad de almacenamiento de información hipermedial que fluye a través de la interactividad, tiene varias versiones posibles de la navegación debido a su estructura no secuencial, es decir, hiper. Este flujo de información se debe al hecho de que la hipermedia no tiene principio, medio y fin. Ella siempre está abierta a nuevas versiones y discursos es un diálogo permanente que es la circularidad de la comprensión, siempre habrá una nueva versión, una nueva idea, una nueva interpretación. Esta debilidad de los sentidos puede ser denominada como la circularidad de la comprensión. La circularidad del entendimiento no es un círculo metodológico, sino que describe un punto estructural de su propia comprensión (Bairon 2011, p. 25).

Para Bairon (2011, p. 28), el término "error como comprensión" es muy apropiado para el concepto de hipermedia con el fin de demostrar que el error no conduce a ninguna voz única, como en la escritura metodológica, es una consecuencia de la multiplicidad de voces y de la pluralidad. Esta idea también ayuda a entender por qué lo hipermedial no puede ser tomado como algo hermético sino como algo que cambia constantemente.

El tercer y último gran poder de este lenguaje, según Santaella, es la fluidez de su arquitectura hipermedial que refleja el diseño conceptual del todo abierto mencionado: "explotando o no este potencial puede ser evaluado el contenido creativo de una producción hipermedia: el isomorfismo de su diseño estructural con el contenido que pretende transmitir "(citado por Bairon y Petry, 2000, p. 9).

La hipermedia valora la multiplicidad de voces, ideas y caminos y su extensión por diversas redes y conexiones. Así, deviene "democrático" el concepto de autoría puesto que el jugador tiene una postura activa y este mismo papel dinámico del usuario en la hipermedia pone fin a la idea de la recepción. Este último es un factor que debe llenarnos de optimismo pues el fin del concepto de recepción es aceptado por casi todos los autores que alimentan las discusiones filosóficas sobre el tema digital. Esto es consistente con el hecho de que, en la hipermedia, gran parte del control del sentido textual -el mismo que tradicionalmente estaba en las manos del autor-, pasó a manos del lector, haciendo de la privacidad una noción cada vez más frágil, porque es el resultado de la interacción (Bairon 2011, p. 31).

Pensado esto en términos de la enseñanza, en algunas de las posibles asignaciones del profesor, el estudiante se convierte en escritor, editor y distribuidor. El autor de la hipermedia es, para Bairon (2011), una especie de arquitecto que crea líneas por las que el jugador viaja en medio de posibilidades que se abren.

Derrida, Foucault y Barthes (citados por Bairon, 2011), entre otros autores, propusieron a lo largo del siglo XX un concepto de pensamiento que se ve favorecido por el medio digital. La idea, por ejemplo, de nunca conformarse con la linealidad de la comprensión mostrada por la escritura tradicional. Incluso en un texto secuencial, el lector produce imágenes correlacionadas, las ideas surgen no en forma seriada, el lector hace una pausa, de nuevo retoma la lectura, reanuda sus conceptos y crea nueva comprensión (Bairon, 2011). En hipermedia, de manera privilegiada, este camino está fragmentado, es azaroso y el foco principal está puesto en la asociación de ideas que surgen en este viaje, precisamente por esta razón, no debe tener ninguna relevancia el orden de la navegación para la persona que hace el recorrido, más bien debe tener la oportunidad de crear su propio entendimiento. ¿Dónde empiezo? ¿Dónde puedo terminar? ¡Donde quieras! Este es el orden, el azar expresa nuestro acto de conocer algo a través de la reticularidad. “En hipermedia, el principio y el final son el mismo en todo momento” (Bairon 2011, p. 99).

Aunque al azar, la hipermedia está lejos de consolidar una especie de caos, ya que su estructura de red requiere un diálogo profundo y un entendimiento con el medio ambiente o con los demás. La reticularidad es la “condición de la libre elección dentro de una amplia gama de información y servicios que pueden ‘hacerse cargo’ de nuestra voluntad” (Bairon 2011, p.77). El autor sostiene que es en la reticularidad donde se despliega todo el conocimiento. En ella, la ubicación es cultural, estética e imaginaria, no se consolida geográficamente. Tal espacio solamente se puede medir sobre una base virtual, es decir, una referencia más que un lugar fijo. La estructura de red del hipertexto reevalúa la jerarquía de la información, ya que diversos textos y autores pueden estar en posiciones de igualdad puesto que no siguen un orden lineal (Bairon, 2011).

Sobre la estructura hipermedial del ámbito interactivo, el usuario se convierte en coautor una vez inicia su recorrido por el juego. Su principal fuente de interacción son los accesos directos, que están representados por el comando buscar, sonidos, imágenes, colores, formas, etc. (Bairon y Petry, 2000). Es importante que el usuario hipermedial sea activo al tratar con ella, ya que la comprensión que surge de este lenguaje no ocurre de forma pasiva. Mayes (citado por Bairon, 2011) señala que el aprendizaje explícito y deliberado se refiere a la conciencia en la generación de hipótesis y en la aplicación de normas. El aprendizaje implícito, el que tiene la hipermedia, es más misterioso, se desarrolla lentamente y da lugar al inconsciente.

El conocimiento, dice Bairon (2011), no se produce exclusivamente por los medios académicos o por el ambiente artístico, sin embargo, hay que destacar que la memoria que se construye a través de la navegación está mucho más relacionada con una red de significados y vínculos no lineales que con una clasificación metódica por categorías. Las palabras y la comunicación no constituyen un paquete listo para el conocimiento del mercado, ya que este es el resultado de una navegación aleatoria y casual que proporciona un entendimiento. El carácter incompleto, que es intrínseco a cualquier entendimiento, muestra la extrañeza del estar consigo mismo y con el entorno.

# La experiencia estética a la luz de Gadamer

La hermenéutica pretende buscar la experiencia de la verdad que, según Gadamer (2008), va más allá de los límites metodológicos y alcanza la filosofía científica, la historicidad y el arte. Aquí es donde la ciencia del espíritu y la hermenéutica están estrechamente vinculados: la comprensión escapa a los grilletos del método y abraza la experiencia, estar en el mundo. Vivir y entender son intrínsecos.

El término "ciencia del espíritu" (Geisteswissenschaften) fue acuñado por Schiel en la traducción que hace de la obra de J.S. Mili para referirse a las ciencias morales, lógica inductiva, que fue traducido por Schiel como Geisteswissenschaften (ciencia del espíritu) (Gadamer, 2008).

El método de este tipo de ciencias está "dominado" (Gadamer, 2008, p.38) por el modelo de las ciencias naturales, es decir, sigue el patrón que descarta el valor de la subjetividad en la búsqueda de la verdad y solo establece la objetividad y la racionalidad como caminos para el conocimiento. Las ciencias del espíritu no se guían por la objetividad, sino por relación previa con el objeto (Gadamer, 2008). A diferencia de las ciencias exactas, la Geisteswissenschaften busca entender una ley, es decir, la forma de desarrollarse de los hombres, pero para entender cómo llegaron a ser lo que son.

Helmholtz (citado por Gadamer, 2008) en 1862 diferenciaba dos segmentos de inducción: la lógica y la "instintiva" artística. Gadamer informa que tal diferenciación es lo que ahora discriminamos como las ciencias naturales y del espíritu. Ambas siguen la conclusión inductiva, sin embargo, la segunda es un inconsciente concluir que requiere sensibilidad, tacto y memoria, entre otras subjetividades, mientras que la primera se limita a su propio entendimiento y no necesita ninguna derivación histórica. Sin embargo, el método de la ciencia contemporánea es el mismo para todas las áreas, aunque Gadamer, con el apoyo de los estudios de Helmholtz, busca la singularidad de las ciencias de la mente en el sentimiento y la inducción artística. Las ciencias de la mente tienen su origen en el clasicismo alemán en el siglo XIX, que define el humanismo como apoyo para superar el racionalismo de la Ilustración y crear un "formación para el ser humano" ideal (Herder citado por Gadamer, 2008, p. 44).

# La experiencia estética

En este trabajo se entienden la vivencia y la experiencia estética indistintamente, en la línea de la palabra originaria de lengua germánica utilizado por Gadamer: Erlebnis. Goethe sostiene que la experiencia es estar vivo cuando sucede algo. Es una verdadera percepción de inmediatez que precede a cualquier interpretación, a diferencia de lo que se cree conocer a través de una enseñanza que se nos ha retransmitido, pero que carece de la experiencia misma.

El segundo significado de la "experiencia" es el contenido en sí mismo "con experiencia", que se presenta como una especie de resultado permanente. Artistas y poetas del siglo XIX argumentaron que el trabajo de concierne se debe entender de la vida: "algo se convierte en experiencia en la que no sólo se ha experimentado, sino que su ser-con experiencia tuvo un efecto especial, que le da un significado permanente "(Gadamer, 2008, p. 106). La experiencia se convierte en memoria y su repetición se subsume en la idea de la formación.

Para Descartes (citado por Gadamer, 2008) la vivencia consiste en la reflexividad y en la interioridad. Su objetivo es justificar, a través de la epistemología, el "conocimiento del mundo histórico, de la forma específica de ser de estos datos. Los datos primarios de la interpretación de los objetos históricos no son los datos de la experimentación y la medición" (Gadamer, 2008, p. 111). Así que las vivencias son configuraciones del sentido de los ajustes que se encuentran en las ciencias del espíritu, que incluso, aparentemente incomprensibles en un primer momento, son remitidas a experiencias que llevan a la conciencia, y que se constituyen en unidades de significado.

Las ciencias del espíritu trascienden el modelo mecánico y recurren a la experiencia. Dilthey y Husserl (citados por Gadamer, 2008) afirman que la experiencia no es algo que fluye y desaparece, sino que se mantiene como una unidad que proporciona un contenido semántico.

La elaboración de la experiencia es un proceso largo pero que se tarda para ser olvidado (Gadamer, 2008). Nietzsche (citado por Gadamer, 2008, p. 113), declaró que "en los hombres de profundidad las experiencias duran mucho tiempo." Ellas son inolvidables, y la comprensión insustituible de significados que surge de la experiencia es infinita. Se trata de "los últimos datos y de la base de todo conocimiento" (Gadamer, 2008, p. 113).

Lo vivido estéticamente se distancia de todos los vínculos con la realidad y la obra de arte es un mundo aparte. La experiencia del arte es presentar una gran cantidad de significados que no pertenecen solo a este contenido específico o a ese objeto, sino que es todo el sentido de la vida. Una experiencia estética siempre contiene la experiencia de un conjunto infinito (Gadamer, 2008, p. 117).

La obra de arte es vista como una representación simbólica de la vida, por lo que se caracteriza como objeto de la experiencia estética. La consecuencia de esta idea es que el arte experimental se consolida como el verdadero arte. Lo que el nombre implica es que la técnica experimental se origina a partir de la experiencia y expresa la misma idea, el mismo concepto también se utiliza para referirse al arte que se destina a la experiencia estética. Hay dos significados interconectados para el mismo concepto.

## El juego en la obra

La experiencia del arte, según Heidegger (citado por Gadamer, 2008), es genuina y de tal manera que la persona que la experimenta no permanece igual. En vista de este hallazgo es posible creer en un mejor conocimiento de la verdad que se revela. Petry explica que:

El mundo humano ha producido diferentes formas de conocimiento y una no es más importante que la otra. El arte aporta mucho, particularmente a la experiencia, a la cuestión fundamental del ser humano, y por el abandono de sí, convence por sí mismo. La ciencia, colocando sus objetos adelante, cree que debe y puede dominarlos, y mantener bajo control los supuestos subjetivos. (2010, p. 27).

Gadamer afirma que, dada la experiencia de una obra de arte, el sujeto se pregunta por la forma de ser de la experiencia y es, mediante la comprensión de este contexto que rodea la obra, que la verdad se revela.

En el juego se basa la obra de arte, según Gadamer (2008), es necesario que el que juega entre en la realidad del juego. "El juego es para ser jugado" (Gadamer, 2008). Sin embargo, es importante saber que el juego tiene su propia naturaleza, "el tema del juego no son los jugadores. Él acaba de ganar la representación a través del jugar el juego" (Gadamer, 2008, p. 155).

El movimiento del juego no tiene ningún objetivo específico y se renueva en cada repetición. Es este ir y venir lo que conforma la esencia del juego, independientemente de quien lo ejecuta. El juego de la enseñanza es el mismo. Este traslado se hace sin esfuerzo, es natural e intrínseco a quien interpreta y, así sea un juego, se caracteriza por un representarse a sí mismo. El jugador solo conoce el juego para jugar, es decir, cuando no es una simple subjetividad abstracta, "la idea que tiene el juego y lo que el juego es solo existe en el mismo acto de juego", resume Mota (2005, p. 77).

Todavía bajo la luz de Gadamer, podemos decir que toda experiencia representa la obra de arte. Aquí es donde radica la peculiaridad de la naturaleza juguetona de arte. El arte del juego, a diferencia de ese niño jugando solo, no termina lo que es, se alude solo a sí mismo, es decir, para el público se trata de un "para representar" contenido en el arte.

En lo relativo al juego del arte, se tiene que la "configuración" (Gadamer, 2008) de la transformación significa que algo cambia a otra cosa, es decir, lo que una vez fue ya no existe. La configuración de la transformación indica que lo que es ahora, es cierto. El juego en sí es una transformación tan grande que la identidad del juego se suprime, es decir, no es solo lo que se juega por el sujeto, el mundo en el que vive el individuo también deja de ser, no hay más que el mundo del juego, cerrado en sí mismo. "A medida que se configura, encuentra su medida en sí mismo y no se puede medir con cualquier cosa fuera de sí mismo", dice Gadamer (2008, p. 167).

A través de la imitación, el individuo hace presente lo que sabe y sabe cómo hacerlo. Mímesis es el reconocimiento, según Gadamer. El autor explica que la obra de arte que se experimenta es el conocimiento y el reconocimiento de algo y el sujeto mismo. Se apunta, en este caso, que reconocer es identificar más de lo que ya sabemos. Recordando la cuestión de la transformación en configuración, se puede decir que el juego es configuración. Es un "todo significativo" (Gadamer, 2008, p. 173) y como tal tiene numerosas posibilidades de representación y comprensión. Gadamer complementa el planteamiento afirmando que la configuración se establece y únicamente alcanza su plenitud de ser a través de la representación.

Para Gadamer, el receptor hace referencia a una distancia estética que no permite ninguna acción práctica, pero le permite ver con claridad y verdaderamente parte de lo que se presenta. Es un auto olvido estático. "En el momento absoluto, el espectador es, tanto olvido de sí mismo como la mediación con ella misma. Lo que es el comienzo de todo, es lo mismo que devuelve todo su ser ", añade el autor (2008, p. 186). Petry (2010) menciona la compleja cuestión de la temporalidad del juego, ya que convergen pasado (reglas conocidas), futuro (una amplia gama de posibilidades y la imprevisibilidad) y presente (decisiones que se toman). En cada momento del juego estas tres etapas son, están allí y es por esta razón que el que juega no tiene una clara percepción del tiempo.

Así, al igual que la obra consolida su ser para provocar una experiencia transformadora, el juego también abre numerosas posibilidades de transformación para el que lo experimenta.

## El juego en la hipermedia

Bairon y Petry interpretan los conceptos gadamerianos y aplican estas ideas al asunto del lenguaje hipermedial. En este contexto, señalan que el juego consiste en la mimesis de la rutina diaria en la que las reglas de la sociedad crean recuerdos y estrategias. Es la acción cotidiana fundamental para hacer caminos y descubrir lo que hay detrás de cada objeto, es decir, la simulación/disimulo. En hipermedia, está claro que la duda es seguida por la búsqueda y es esta dinámica la que se vive el juego: la repetición y el disfrute (Bairon y Petry, 2000). "La comprensión depende de su infinitud de existir como la interacción y tiene su expresión más esencial en el juego que se revela en la obra de arte, más propicio a la verdadera forma" (p 43).

Ambos autores hacen hincapié en que la obra de arte del juego revela alguna verdad a través de la experiencia estética, lo que indica que el arte y la verdad son inseparables. Se presenta el arte como juego extremo, ya que esto aumenta la trayectoria reticular-circular del entendimiento (Bairon y Petry, 2000) y esto se hace muy evidente en el contexto digital.

Entendemos que la unión de esta trayectoria reticular-circular del entendimiento con lo virtual digital revela la acción de la cadena de significantes que se vive en cronotopos, y su velocidad es el descubrimiento y la repetición de estar en el juego. Las pantallas, frases, animaciones, ambientes, texturas, etc. no solo ofrecen un hábitat conceptual al mundo y a nuestras reflexiones, sino también a la redefinición que se da en cada nueva navegación. Una cadena significativa será expuesta a medida que más relaciones alcanzan las unidades de significado que componen el hipertexto (Bairon y Petry, 2000, p. 48-49).

La pregunta es uno de los pilares del juego y cada búsqueda es un acto de autocomplacencia. La pregunta y la respuesta, lo esencial de cualquier juego, instan a una especulación constante que busca remediar cada nueva consulta en la finitud circunstancial (Bairon, 2011). En este contexto, la ruta de interactividad hipermedial ofrece posibilidades de construcción en lugar de proporcionar un tipo preestablecido y terminado de vivienda. "Interactivo es el sistema que se abre y nos da la bienvenida como un edificio que nos recibe" (Bairon y Petry, 2000, p. 51). Bairon (2011) rescata a Heidegger, que afirma que, para poseer el conocimiento de las cosas, necesitamos interactuar, integrarnos con ellas; lo mismo se aplica a un objeto y a un concepto.

La hipermedia permite al usuario construir una casa en la que las verdades tienen el potencial de revelarse a través de la interactividad y de la experiencia estética. Lo digital y los elementos virtuales favorecen la inmersión en los conceptos, de modo que el navegador puede probarlos, y para ser capaces de interactuar, debemos ser capaces de superar la idea cartesiana pues el juego es para ser jugado (Gadamer, 2008).

La inmersión ofrece interactividad con ambientes que serán parte de la memoria cotidiana del individuo, "al igual que en los días que siguen a una película en particular con la que nos involucramos, revivimos sus escenas y teatralizamos con ellas nuestros sentimientos, que también resultan hipermediales" (Bairon 2011, p. 76). El autor sigue haciendo hincapié en la interactividad, ya que el individuo tiende a recordar más los medios de comunicación en los que se desempeñó activamente tomando sus propias decisiones que aquellos los que se mantuvo pasivo.

La estructura digital incluye con éxito el acelerar las preguntas que son parte del juego como "y si hago clic aquí, ¿qué pasa?" etc. El juego llama de una manera especial a nuestras pasiones e irracionalidades. La obra es una experiencia en hipermedia, porque cuanto más nos movemos dentro de ella, más nos relacionamos (Bairon, 2011). Jugar en hipermedia requiere la superación de los métodos que limitan la expresividad a través de reglas estrictas. La hipermedia es un juego colectivo, de autoría compartida y de construcción constante de significado (Bairon, 2011).

Además, como en la obra de arte, en la hipermedia cada intérprete podrá decidir su propia verdad en su propio tiempo. Sin embargo, bastante diferente de una imagen o de un juego contemplado por el público, la hipermedia requiere del usuario "poner sus manos sucias" y ensuciarse como un niño jugando en la arena. Se necesita "cometer errores" a menudo, lo hipermedial es un camino donde no hay errores y aciertos, es una experiencia intensa y genuina.

## Consideraciones finales

La hermenéutica de Gadamer (2008) defiende la experiencia estética como la forma esencial de inmersión en el mundo, la apertura conceptual debe hacerse a través de ella es decir, debe experimentar el concepto antes de pretender entenderlo formalmente.

La experiencia estética es principalmente una búsqueda de la verdad que es fundamental para el arte, según Kant (citado Bairon y Petry, 2000, p. 28).

Una vivencia estética contiene una experiencia sin terminar y sin fin con el mundo. Su significado se hace infinito, ya que representa un conjunto, y no una unidad. Tenemos, entonces, en la obra de arte una cualificación completa del significado simbólico de la vida, ya que también se puede encontrar en todos los vivientes. Cada encuentro con el lenguaje del arte es un encuentro inconcluso, y es parte del mismo lugar de la obra la búsqueda de la verdad, así como ocurre en las ciencias del espíritu (Bairon y Petry, 2000, p. 29).

Las construcciones hipermediales tienen en su arquitectura, no una presentación de la metodología euclidiana lineal, sino que la memoria incorporada a través de la navegación está mucho más relacionada con una red de significados y conexiones no lineales que con una clasificación por categorías metódicas. Las palabras y la comunicación no producen un paquete listo para el conocimiento del mercado, ya que es más bien una consecuencia de los enlaces aleatorios y casuales. La incompletitud intrínseca a cualquier entendimiento, demuestra una extrañeza al estar consigo mismo y con el entorno.

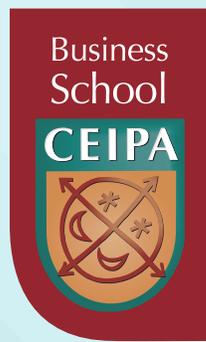
El objetivo es ofrecer a alguien que experimenta, la oportunidad de verse transformado por esa experiencia, ya que se sintetiza el surgimiento de un sentido hasta ahora desconocido pero que pareciera haber existido siempre.

Las carencias de la palabra están siendo suplidas por la fusión de lenguajes híbridos, vivencia que es clara dentro de los caminos determinados por las búsquedas. En este despliegue de sentido, estamos compartiendo nuestra búsqueda de las formas que se presentan de nuevo para nosotros; y nuestra forma tradicional de pensar muta de la conclusión esperada a la experiencia del camino pues el viaje es más importante que la llegada, es el carácter incompleto de la ruta conceptual donde se encuentra el conocimiento.

La lectura hipermedial se hace en una lengua originaria que revisa las metodologías usuales, su objetivo es volver a conectar el arte y la ciencia con miras a una reflexividad a través de exploraciones conceptuales hipermediáticas. Este no es un concepto que desprece la escritura, sino un concepto que cree en la asociación del pensamiento científico con lo artístico, con lo sonoro y con lo visual.

## Referencias

- Bairon, S. (2010). A comunicação nas esferas, a experiência estética e a hipermídia. Revista USP: Cibercultura, (86), 16-27.
- Bairon, S. & Petry, L. C. (2000). Hipermídia: psicanálise e história da Cultura. São Paulo: EDUCS/Mackenzie.
- Gadamer, H. G. (2008). Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes.
- Landow, G. P. (2009). Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización. Barcelona: Paidós.
- Mota, M. (2005). Arte, conhecimento e jogo em H-G. Gadamer. Revista VIS, (1-5), 76-65.
- Murray, J. (2003). Hamlet no holodeck. Sao Pablo: Editora UNESP.
- Nelson, T. (1965). The Hypertext. Proceedings of the World Documentation Federation.
- O que é hipermídia. (2011). São Paulo: Brasiliense.
- Petry, A.S. (2009). Análise de produções em linguagem hipermidiática. Revista Cibertextualidades, (3), 141-159.
- Santaella, L. (2005). Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras: FAPESP.



# LUPA

## EMPRESARIAL

No - 19 Septiembre 2018