

JolasBIDE 2020

IKASKUNTZARAKO ERRONKAK XXI. MENDEAN. RETOS DEL APRENDIZAJE EN EL SIGLO XXI

► **Arte Comunitario y Relacional:
resignificar el ámbito académico
a través de la lúdica**

Javier Abad Molina
Centro Universitario La Salle (UAM)
Madrid



La lúdica expandida

"El juego será fiesta, la fiesta será trabajo, el trabajo será juego"
(Johannes Itten, maestro de la Bauhaus).

Desde el relato cotidiano de nuestra experiencia como profesores de universidad (y aprendices siempre), el juego intenta ser el organizador de sentido de las materias que no impartimos, sino compartimos con estudiantes de Educación desde hace 25 años y todas aquellas personas o instituciones con las que hemos colaborado en este tiempo, entendiendo este espíritu de juego no como momento de descanso y ocio, sino como una declaración de intenciones que nos lleve a continuar el trabajo en diferentes contextos relacionales en los que, independientemente de la edad de las personas, se promuevan los mismos principios socioeducativos de convivencia, una forma diferente de entender el sentido del juego como manera de construir la narración del convivir y no como algo subsidiario o relegado a la esfera de lo banal, infantilizado o prescindible.

Por ello, es fundamental la configuración de un lugar simbólico en el que cada persona pueda hacerse responsable de sus deseos, para que los actos que en muchas

ocasiones realizamos de manera no consciente desde las imposiciones de la razón (y por tanto no razonables por esa misma necesidad de transgredir la exigencia del deber), se transformen en acciones reflexivas y consecuentes originadas desde la emoción y la cognición. Así, el desear y el razonar no han de ser incompatibles sino interrelacionados y en constante conexión, tanto a nivel individual como colectivo, ya que el *deseo* no es un capricho sino una necesidad humana y no podemos negarlo sino hay que dar ese *lugar* en nosotros para que se exprese con total legitimidad y no de manera clandestina. como una declaración de intenciones que nos lleve a continuar el trabajo en diferentes.

El educador que asume un rol y una actitud acorde con el sistema social actúa de la misma manera que cualquier estamento político o económico del que, como ciudadanos, acabamos renegando en el momento que tomamos conciencia de no seguir dejándonos llevar por la deriva de las reglas impuestas del “juego”. A veces y sin darnos cuenta, lo que hacemos es preparar a los educandos desde edades tempranas para ser obedientes, acatar normas sin consensuarlas, cumplir el deber sin reflexionar su validez, sentirse inseguros y devaluados cuando se equivocan o recibir órdenes sin cuestionarlas. En esta situación es probable que el resultado sea adoptar una conducta acorde con lo que perpetua el modelo ejerciendo poder u obediencia, mandando o siendo mandado o apropiándose de la verdad mediante argumentos de objetividad y de razón absoluta.



En homenaje al maestro *Humberto Maturana* (1928-2021). Gracias por el encuentro en tu recuerdo a través del “Amor y Juego” en el *Museo de la Evolución Humana* de Burgos.

Así, el juego y la posibilidad del *imaginario lúdico* en contextos universitarios es una irrupción como metáfora de vida en relación para comprender el aprendizaje y la educación, fundamentada en lo que el biólogo y filósofo chileno *Humberto Maturana*, recientemente fallecido, denominaba *cultura matrística* y que se caracteriza por el planteamiento de un modo de vida centrado en el establecimiento de una relación social basada en la participación, el respeto, la mutua aceptación y la confianza (y no en el control, la obediencia o la autoridad) desde las palabras que nos ha legado el maestro y que se recogen en la *Plegaria del estudiante* y en toda su obra en la que plantea *el amor y el juego* como manifestación de vida que puede desarrollarse en todo su potencial cuando nos ofrecemos a nosotros mismos y a los otros con una mirada de aceptación incondicional y de reconocimiento de la dignidad y valor de cada sujeto en relación. Es, por tanto, un matiz lúdico de la evolución el que ese relato de dignidad se reafirme a través del juego y no a pesar de él. Es decir, quien se toma la vida realmente “en serio” y la honra en su profundidad nunca deja de jugar como manifestación fundante del Ser.

Proponemos entonces que el juego sea una vía de alejamiento o una “huida hacia delante” de estas concepciones y deje de estar solo asociado al ámbito de la infancia o a momentos puntuales en la vida adulta que muchas veces no sabemos ya gestionar por colapso o vergüenza, al considerarlo como algo poco serio, inapropiado o sencillamente una pérdida de tiempo. Se hace preciso reivindicar un lugar para la vida lúdica con pleno derecho a cualquier edad y en todos los ámbitos educativos, incluido el contexto universitario en el que se desarrolla la formación inicial de futuros docentes y discentes sin separación significativa, pues todos somos aprendices siempre y maestros, a veces. Concretamente, el juego al que nos referimos es aquel que intersecciona (al menos, de manera tangente) con una forma concreta de entender la existencia relacionada con la oportunidad de (con)vivir en un espacio de encuentro o cualquier entorno de enseñanza-aprendizaje, incluido nuestro ámbito universitario y que pueda obtener experiencias relacionales desde la diversidad cognitiva, afectiva y emocional. Un espacio que se transforme así en lugar de pertenencia con otros para construir y reconocer nuevos vínculos más allá de ocupar juntos un aula y compartir unas rutinas académicas.

El juego sería pues esa “metodología” o propuesta de inclusión en la lúdica y el educador, su acompañante. Y así, por esa correspondencia existente entre juego y arte, el artista-educador también se puede reinventar o reconvertir de la misma manera, sin necesidad de conocimientos procedimentales o materiales. Siendo conscientes de que el contexto es también un buen maestro, la escuela se abre como *zona intermedia* y lugar de símbolo para ofrecer las mejores herramientas (y significados) para metaforizar y representar el mundo social. Es decir, aquellas materias que con un “aprobado” no bastan para capacitarnos y constituirnos en la vida de relación y que son las únicas interlocutoras válidas que pueden cambiar definitivamente la forma que entendemos (y transmitimos) la educación. Así, el juego será detonante de la vocación y la provocación.

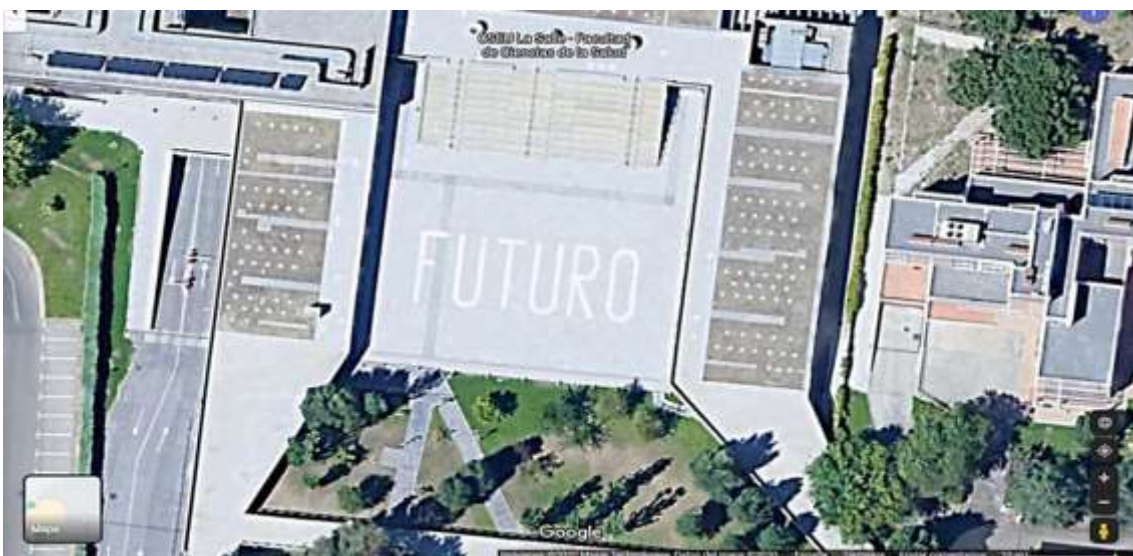


Ocupación lúdica de un aula realizada por un colectivo de estudiantes de Educación Infantil del Centro Universitario La Salle, Madrid (2018). Proyecto: *Ángeles Ruiz de Velasco y Javier Abad*.



Ocupación lúdica de un espacio público en la Ciudad de Madrid (monumento a la *Constitución* en el Paseo de la Castellana). La trasgresión, el humor y la interferencia del objeto resignifica un espacio de memoria y encuentro a través el juego. *Ángeles Ruiz de Velasco y Javier Abad* (2020).

Podremos “jugar” entonces a recrear situaciones simbólicas que expresen ideas o deseos, a convertir los espacios neutros en lugares investidos de significados derivados de las experiencias que se originan y comparten en ellos, a generar encuentros que se transformen paulatinamente en conexiones desde la concurrencia entre lo cotidiano y lo extraordinario, porque el sentido del conocimiento y lo que permanecerá de él no habrán sido los contenidos, muchos ya superados o caducados, ni las calificaciones obtenidas y seguro que olvidadas en el expediente académico o la fragmentación del saber en asignaturas, sino aquel *contexto narrativo* que se transformó a través del juego.



Acción lúdica realizada por estudiantes de Educación. Campus del CSEU La Salle (2018). Eligieron una palabra significativa para ser escrita en un lugar de *ritual* o espacio-texto.

La metáfora relacional

A través de la presencia evocadora del objeto que el imaginario simbólico inviste de significados afectivos, hemos ofrecido un recorrido sirviéndonos de la metáfora y su importancia para la vida de relación. Desde su etimología, la metáfora realiza una transferencia, desplazamiento o traslado del sentido semántico de una palabra o idea a otra palabra o idea mediante el vaivén de la lúdica. Como ya hemos comentado en anteriores apartados, sucede en esa zona neutral de distensión donde habita lo posible.

La metáfora explica pues el mundo en un proceso divergente que subvierte la realidad, pero manteniendo su esencia en esquemas de orden y lógica en el vaivén entre razón e intuición. Esta situación permite acceder a la experiencia cultural por diferentes vías que amplifican la transformación compartida de la realidad y la comprensión del mundo. La *experiencia metafórica* parte de un bagaje común de conocimientos previos que permiten acceder a nuevas interpretaciones entre lo conocido y lo “por conocer” e invitan a construir puentes de significado entre las evocaciones y sus representaciones.

METÁFORA RELACIONAL



Así, esa construcción comunitaria de la *metáfora relacional* posibilita el encuentro en el lugar del símbolo y no puede ser expresada de otra manera, pues necesita de *otros* que acompañen en la construcción de significados. La metáfora en relación colabora entonces con eficacia para describir semejanzas y no comparaciones que representen los símbolos compartidos de esa *comunidad de interpretación*. De esta manera, el sentido figurado de lo metafórico se expande para ser realmente lo que parece (de lo imaginario que se postula como real y también, al contrario), pero siempre como agregado de valor para vincular órdenes aparentemente paralelos entre sí y reactivados simultáneamente a través del juego compartido. Es decir, se traslada un concepto que explica la metáfora como sustitución entre las ideas a la interacción entre personas que juegan en un contexto compartido por el imaginario lúdico como principal valor común.

La *metáfora en relación* entonces no solo afecta a cada sujeto, sino que transforma al colectivo pues reconfigura sus percepciones y, por tanto, sus acciones y compromisos. Así, puede cambiar el transcurso del procomún si se acuerda en beneficio de todos ya que su poder es tal que permite profundizar y enriquecer las experiencias de vida de forma que descubran nuevas maneras de entendimiento mutuo. La comunidad que se representa a través de la metáfora, amplía y significa su propio sistema de valores, pues se siente reconocida mediante un lenguaje propio que genera la experiencia cultural. Además, la metáfora espacial del lugar de juego también participa en el significado simbólico de la acción lúdica pues contiene, envuelve y otorga sentido de pertenencia al colectivo que lo habita. Es decir, nace de la experiencia vivida con otros cuando el ambiente invita a la transformación en la diferencia como renovación de su diversidad.

Así, la metáfora del juego, por lo tanto, es vida de relación y el juego de la metáfora es su representación para explicar (y comprender) lo que puede ser difícilmente accesible o es inefable: a través de agregados de oposiciones, traslado de significados, sustitución o relación analógica, el juego de la metáfora permite hacer visible lo posible. Es decir, se desplaza de lo imaginario que se postula como real, a lo real que se presenta como imaginario. Las metáforas, al igual que los juegos son también culturales y encierran la memoria del pensar y del saber de ámbitos y épocas culturales que tienen sus metáforas y juegos que los representan También, como ellos, tienen su propia vida y mueren cuando se convierten en rutina. Por ello, la metáfora abre la posibilidad de la significación del juego no solo en la práctica artística, sino también en el conocimiento y la intuición. La naturaleza del juego es pues mediadora del procedimiento metafórico con el que el pensamiento artístico interviene e interpreta la realidad pues arte y juego son activados por las interacciones de la *metáfora relacional* como lugar para el símbolo.



El *sentido de pertenencia* a un mismo relato educativo se explica a través de la metáfora.

Identidades lúdicas y ludobiografías

Los antiguos griegos fueron los primeros en acuñar el término “escuela” (*skholé*) y no era un precisamente un lugar cerrado. En su inicial concepción era una actividad de tiempo libre en la que se dedicaban a hacer lo que realmente merecía la pena hacerse en el encuentro con otros (era pues *ocio* y no su negación en el *negocio*). El tránsito del concepto de la *escuela* a lo que hoy conocemos dista mucho de la tranquilidad y el placer ya que acabó significando “estudio”, por oposición al juego, dentro ya de las escuelas de filosofía. Algo similar también ocurrió con la palabra “arte” que nos viene directamente del latín *ars, artis* y que, a su vez, originariamente, parte de la raíz indoeuropea “ar”, que significa “hacer”. Así, cuando antaño las personas “hacían”, celebraban en comunidad la llegada de la primavera o la recogida de la cosecha. El cambio de su significado genuino se perdió en su conversión desde el *téchne* o su espesa traducción, por oposición también, en la “técnica”. Es decir, el arte que se celebraba con otros ya no fue de todos, sino de unos pocos que se especializaron o poseían cualidades innatas. Pero persiste, todavía, ese espíritu de una escuela antecesora que enseñó a nuestros ancestros a vivir juntos y transformarse en la identidad que ahora somos, ese *lugar* que no entiende de leyes educativas y reformas curriculares, nuestra primera escuela y hogar: el sentido lúdico de la vida que transforma y (re)significa la biología en cultura.

Incorporando (*in-corpo* significa “en” o “a través” del cuerpo) el juego a nuestro espacio-tiempo, nos advocamos a una necesaria pulsión que remite también a la pasión. Podemos decir entonces que “jugarse la vida”, en un sentido figurado y real, es una acción reflexiva que no solo entraña la aceptación de un riesgo sostenible, también implica ese apasionamiento que densifica el sentido de la vida no solo desde las acciones sino también desde las intenciones en su permanencia y urgencia. Al igual que la voz no es la palabra, la rutina no es el ritual, aunque sea su instrumento. Y en esa ritualidad que no es hacer-siempre-lo-mismo-de-la-misma-manera, el juego se filtra por las grietas del sistema social para convertirse en compromiso y amable travesura. Desde un manifiesto común por una ludificación auténtica o “jueguización” de la sociedad y la educación actual, reclamamos juntos su refundación desde el principio del placer lúdico que todo agente activo (ya sea niño o adulto), acepta con el compromiso de no solo “hacer”, sino de compartir haciendo un relato construido de *relatios* y relaciones. Así, la escuela ya no será más un lugar de resignación, sino de dignificación. Esa es ahora nuestra esperanza.

Surge así la propuesta para “hacer” y celebrar nuestro *tiempo-espacio-cuerpo* en la escuela-vida a través del arte comunitario en contextos educativos basado en las relaciones humanas que se promueven, reconocen y visibilizan en comunidad y que colaboran en la construcción narrativa de los acontecimientos, símbolos y encuentros posibles en el singular *entramado de biografías* que genera la convivencia creativa y que, por el contrario, comenzó en nuestra etapa escolar siendo un lugar de pasividad que se asignaba mediante un “puesto de trabajo” (silla o bancada) alejado del placer de la lúdica.



La *imagen-palabra* colabora en el juego de significados que desvela el sentido del lugar. Cada silla remite a una *historia de vida* escolar que habitó un paisaje de rutina y reglas.



La *posibilidad* es horizonte en un paisaje de ausencias, pero investido por la presencia de la palabra y su sentido metafórico. Cambiar pues la metáfora es cambiar la educación.



Ser “amateur”, **resistencia lúdica** antes las prácticas, las imágenes y, en definitiva, los saberes hegemónicos.

Con pasión y no por la lógica del éxito, la utilidad o la eficacia. Saberes íntimos y domésticos como desplazamientos del **deseo**.

Espacio abierto y alternativo al **ensayo**, al error *no-productivo*.

El placer de situarse en la inexperiencia y el **no-saber**.

El “hacer” de manera espontánea y calmada.
El pensar **porqué hacemos** de manera reflexiva y crítica

Actuar desde el margen, la periferia y lo **tangente**.

Atención a lo *germinal, lo originario, lo sencillo y auténtico, lo sutil, lo imperceptible y lo silencioso*.

Formas otras del aprendizaje que cuestionen el mundo normativo y generen nuevas coreografías sociales.

Reivindicar “*estéticas disidentes*” para el **valor y el cuidado**: belleza, bondad y verdad (sublimar la intersubjetividad y el deseo).

El vínculo entre el juego y el arte

Considerando tanto las semejanzas como las diferencias en su estructura, principios y finalidades, el vínculo que existe entre arte y juego tiende un puente (real e imaginario) que conecta ambas dimensiones. En ese lugar y a través de él, la vida se *semantiza* pues poseen un espacio y un tiempo propios que interrumpen la realidad. Pretendemos ahora revelar las relaciones que existen entre el arte y el juego, recuperando y promocionando su sentido en la vida cotidiana como añadido de valor que la dignifica y significa. En su complementariedad, tanto el arte como el juego son proyecciones de la interioridad hacia el mundo del ser humano de cualquier época que desemboca en la práctica artística y la actividad lúdica como manifestaciones culturales, sociales, estéticas y espirituales de un colectivo que comparte una misma realidad. A través de los tiempos, arte y juego han compartido un mismo patrimonio simbólico y un carácter semiótico que transvasa el sentido metafórico de la vida que se puede (y debe) verificar en lo real.

Entonces... ¿es el juego una manifestación del hecho artístico? o, por el contrario, ¿es el arte la expresión más lúdica del ser humano? Como posible respuesta a ambas preguntas, consideramos que el arte puede desarrollarse “en” y “con” el juego y viceversa. Es decir, se puede hacer arte mediante el juego y se puede jugar a través del arte ya que resultan iguales y diferentes a la vez al habitar un mismo paréntesis de la posibilidad. Y ya sea de forma conjunta o separada, las fronteras entre ambos resultan borrosas en su explicitación y carácter como “círculo mágico” donde el ritual y la celebración generan un goce moral (no solo sensorial o psíquico) que es independiente de su finalidad y que trasciende en su significado para cada uno de nosotros y para otros.

Las reglas implícitas y explícitas del arte y el juego crean un orden o fin en sí mismo que determina el impulso lúdico compartido y la aceptación tácita e inherente del azar, la trasgresión, el humor y la risa como principio constitutivo. Así, la primera regla para el juego y para el arte es querer ingresar voluntariamente en el ámbito correspondiente, ya sea como autor, jugador o contemplador, pero siempre desde la implicación. Esta participación inclusiva puede ser considerada entonces como un rasgo principal del arte *de-nuestro-tiempo* ya que esos roles son apenas perceptibles en esta contemporaneidad que ha transformado la noción de espectador (“el que espera”, desde su etimología), a ser acompañante del que juega mediante su propia interpretación creativa y aportación reflexiva. Es decir, arte y juego irrumpen hoy en el espacio público y privado a través de nuevos formatos que invitan a la acción de una “comunidad deseante” que evoluciona hacia *lo relacional*, pues en esa experiencia prevalece el encuentro y el intercambio.

Y si el arte es un acto de sustitución o transformación intencionada de la realidad para operar eficazmente en un mundo reinventado (por necesidad o placer), el juego ensaya también esa misma realidad reversible con un amplio margen de error que posibilita el vaivén entre lo real y lo ficticio, ya sea tangible o inmaterial. Aunque el fin

del arte no sea la creencia o producción necesaria de la satisfacción, el juego puede ser la esencia de la práctica artística pues escapa de la obligación y el mandato, siendo motor de vida para el artista que juega o para el jugador que crea en el ámbito artístico. Dentro del paréntesis (*arte-juego*), nada es como parece ser y el mundo se abre para recibir nuevos significados a través de la lúdica como actitud vital, expresión de libertad y emancipación de la rutina que reinventa esas otras formas relacionales de vivir juntos.

La obra de arte deriva de una conciencia colectiva que ya no se identifica solo con un determinado estado de ánimo o emoción del autor, sino con un imaginario social que media entre lo objetivo e intersubjetivo: la acción de juego concreta el deseo y la esperanza colectiva pues no solo la seriedad sostiene (y metaforiza) la vida. Arte y juego quedan exentos de normas impuestas, estereotipos o intereses ajenos pues la falta de espontaneidad y autenticidad se reflejan nítidamente en su resultado y no deberían ser formas enmascaradas de trabajo o de aprendizaje. Es decir, la idea de la “gamificación” en la actividad laboral o académica entraña riesgos que pueden desvirtuar la pura esencia de la *ludificación*, al intervenir la recompensa o la gratificación. Como el niño que reconstruye una y otra vez sin frustración el castillo de arena que derriba la ola o como el artista que conceptualiza su obra desde el vacío, el desaprovechamiento o la inutilidad, el arte y el juego recomienzan con éxito cada vez que se desentienden de la productividad. Resumimos algunos vínculos existentes entre ambos lados del “puente”:

- Son reveladores y mediadores de cultura y valores humanos.
- Crean vías posibles de conocimiento y relación, más allá de la mera expresión.
- Ofrecen un sistema de orden propio que puede ser interpretado y reinventado.
- Son manifestación viva de afectividad y alteridad para favorecer el encuentro.
- Comparten un mismo ámbito semántico y simbólico que da sentido a su práctica.
- Concretan una experiencia de participación que trasciende el yo en el nosotros.
- Son motor y pulsión de vida en la exploración y descubrimiento del mundo.
- Generan una catarsis que ofrece interferencias y alternativas a lo cotidiano.
- Desarrollan la comunicación como vehículos de transformación social y personal.
- Exteriorizan las formas de acceso a la imaginación y el regreso a la realidad.
- Son fuente de placer, diversión y reconocimiento de la creatividad compartida.
- Proponen medios de introspección, proyección e intuición de la interioridad.
- Desde la imaginación consciente, muestran interés por lo originario e instintivo.

En definitiva, el juego y el arte manifiestan una autonomía que les permite instalar un mundo dentro del mundo pues se juega y se hace arte para reordenarlo en la *zona intermedia* como lugar que no pertenece a la realidad y que solo afecta la vida de manera transitoria. Y que esa forma sea voluntaria, placentera e intensa y permita tomar distancia del sistema social (el deber, el reglamento, la obligación o imposición) depende de nosotros y de la aceptación consensuada de la norma como *juego social* y encuentro:



Así, sentadas en círculo (forma simbólica de la inclusión), las estudiantes escriben su propio nombre propio en una hoja de papel y con una cera de diferente color. Una vez escrito (en grande y en el centro) se invita a pasar el soporte al participante de al lado, para que escriba su nombre entramado en el anterior, de tal manera que se superponen para formar uno solo. Y así sucesivamente hasta que cada hoja realiza el recorrido completo. El resultado de este juego de estratos autográficos es la *"firma colectiva"*: la identidad reconocida se diluye en el conjunto pues cada biografía es el vector de relaciones con otro, pero siendo conscientes de permanecer en esa trama de líneas anudadas. Así, "perdemos" una parte de nuestra individualidad para "ganar" el sentido de pertenencia al colectivo. Como ritual final, comentan su percepción ahora en relación al grupo y llevan consigo la imagen como memoria que es propia y también es de todas.



El emperador va desnudo

(...) hasta que un niño de corta edad, inocente donde los haya, dijo en voz alta y clara: ¡pero si va desnudo! De El traje nuevo del emperador de Hans Christian Andersen (1837).

Un último pensamiento que no pretende ser el final: sólo porque todo el mundo crea que algo es verdad, no significa que lo sea. La metáfora del conocido cuento muestra una escena en la que una amplia mayoría de observadores decide, de común y tácito acuerdo, compartir la ingenua ignorancia colectiva de un hecho obvio y a la vista de todos, aun cuando cada uno (ellos y nosotros) reconozca lo absurdo de la situación. La “verdad” a menudo, no es la voz de esa mayoría que decide la desnudez o no. Entonces, ¿quién eligió algunas de las cuestiones más esenciales que nos afectan (en el sentido de impregnar nuestro imaginario afectivo) y separan lo que en la realidad está unido y solo es visible a través del juego compartido? Lo invisible, pero real, también es conciencia plena de un *no-saber* que aboga por la disolución de las fronteras (y muros) entre las sociedades lúdicas cuando se infiltra la maravilla y se elige democráticamente un saber no dominante o impuesto y que no se apropia de nada pues es aceptación de nuestra incompletitud. Así, el juego es saber ancestral y colectivo, que se disuelve en la alteridad de la experiencia lúdica y que nos permite siempre *regresar siendo otros*.

Jugar es hacer un ejercicio de orden y caos para entender la verdad a través de la mirada principiante de los ojos infantiles que se adentra en una zona de tránsito sin más obligaciones que atender y cuidar el juego con otros, para que el desarrollo de los acontecimientos mantenga y contenga la tensión lúdica hasta que decidamos juntos su intermedio o continuidad. *Entre-tener* significa entonces “sostener” entre varios y ese “entretenimiento” va más allá de la *psicolúdica* para redescubrir nuestra vida-metáfora cada vez que jugamos sin más recompensa que ser nosotros mismos al conectarnos con lo más profundo de la esencia humana que es la transformación lúdica de la realidad.

La no literalidad (y seriedad) del mundo es, ante todo, una opción posible que nos llega acompañada de la voluntad consciente de poder Ser de otro modo si así se desea. Decir en voz alta y clara que “el emperador va desnudo”, cuando todo el mundo lo sabe (y calla), es conectarse con la alegría de vivir en la realidad imaginada o en la imaginación real que nos atraviesa, posibilita, trasciende y reactualiza en el espíritu de la infancia. Lugar “entre el cielo y la tierra” al que regresamos cuando nos desprendemos de la máscara de la apariencia y decidimos *no-saber*, disfrutando de lo que somos y tenemos sin más pretensión que la acogida de lo inesperado y de la pregunta como única verdad, pues, cuando no sabemos, nos desposeemos de lo superfluo. Y si lo primero que aprendemos es lo último que olvidamos, jugar es y será nuestro destino. *Game Over*.

Textos: Ruiz de Velasco, Á. y Abad J. (2019). *El lugar del símbolo*. Graó, Barcelona.