

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Juego erótico Batail
Autor(es)	Dueñas Mateus, Yulieth Yeraldin
Director	Díaz Velasco, Edgar Andrés
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2016. 21 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional U.P.N
Palabras Claves	JUEGO; EROTISMO; RECREACIÓN

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que se propone crear un juego erótico que evidencié cada una de las partes del erotismo (erotismo de los cuerpos, erotismo de los corazones y erotismo sagrado) y a su vez el conjunto de ellas. Es un juego dividido en cuatro tableros, cada uno con sus respectivas tarjetas y fichas, contiene juegos de hipervínculos, es decir, juegos alternos. El objetivo del juego es experimentar las dimensiones del erotismo, pasando por cada uno de los tableros realizando los retos correspondientes. Este juego lleva por nombre 'Batail' en homenaje al autor sobre el cual se basa la división del juego que es George Bataille. Se creó a partir de conceptos teóricos como el juego, entendiendo este como fenómeno fundamental del hombre como lo explica Eugen Fink, el erotismo, mucho más allá de la parte meramente sexual y la recreación como campo que abarca desde lo festivo hasta lo trágico, ritual y sagrado.</p>

3. Fuentes
<p>Ariés, P. (1987). El niño y la vida familiar en el antiguo régimen. Madrid: Ediciones Taurus.</p> <p>Barba, A, Montes, J. (2007). La ceremonia del porno. Barcelona: Anagrama.</p> <p>Bataille, G. (1997). El Erotismo. Barcelona: Tusquets Editores.</p> <p>Caillois, R. (2004). El hombre y lo sagrado. México: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Díaz, A. (2013). Paidiagogía y ociosidad. Ponencia en el Congreso Internacional de Educación. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Santa Elena, Ecuador.</p> <p>Documento Maestro de la Licenciatura en Recreación y Turismo. (2013). Documento elaborado por el equipo de profesores de la Licenciatura en Recreación para efectos de la Renovación de registro calificado. Universidad Pedagógica Nacional. Documento de circulación interna.</p> <p>Fink, E. (1966). Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego. México: Universidad Nacional Autónoma de México.</p> <p>Huizinga, J. (2012). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.</p> <p>Ospina, W. (2008). La escuela de la noche. Bogotá: Norma.</p> <p>Zuleta, E. (2006). Educación y democracia. Un campo de combate. Medellín: Hombre Nuevo Editores.</p>

4. Contenidos

Carta al juego: Justificación teórica por de la importancia del juego en el trabajo por medio de una carta.
 Carta al erotismo: Justificación teórica de la importancia del erotismo en el trabajo por medio de una carta.
 Carta a la recreación: Justificación teórica de la importancia de la recreación y su unión con educación en el trabajo por medio de una carta
 Carta de agradecimiento: Carta que agradece al juego, al erotismo y a la recreación su importancia en el trabajo, y explicación del juego.
 Fotos: estas fotos son a cerca del juego, muestran el tablero, las fichas y cada uno de los componentes de este.

5. Metodología

La metodología utilizada en este trabajo fue:

1. Análisis documental de textos que sirvieran de apoyo para la construcción del juego.
2. Investigación de diferentes tipos de juegos que ayudaron a la creación de las actividades del juego
3. Diseño del dispositivo.
4. Construcción del dispositivo.

6. Conclusiones

Este trabajo concluye:

Primero, el juego no es exclusivo de la edad infantil sino que es fundamental para el ser humano, por lo tanto está presente en todas nuestras etapas de la vida, todo el tiempo estamos jugando.

Segundo, el erotismo va más allá de lo sexual, es una parte pero no lo es todo, ya que comprende la continuidad contante que buscamos con el otro o lo otro.

Finalmente que la recreación no se trata de hacer actividades, sino de un campo que vincula el juego, la fiesta, el rito, el desespero, lo sagrado, por lo tanto atraviesa al juego y al erotismo.

Elaborado por:	Yulieth Yeraldin Dueñas Mateus
Revisado por:	Edgar Andrés Díaz Velasco

Fecha de elaboración del Resumen:	22	02	2016
--	----	----	------

Querido juego, respondiendo el interrogante del porqué lo escogí a usted como uno de los principales ejes de este trabajo, quiero decirle que de por sí ya es bastante obvio. Perdonará mi atrevida respuesta, pero es que el trabajo de grado es un *juego erótico*. Dirá – sí, eso ya lo sé, pero entre tantos temas que se pueden abordar ¿por qué yo?-. ¡Ay! la misma pregunta de mi amado erotismo, en fin. Para tranquilizarlo, y en resumen de esta cordial epístola, inicio citando las palabras de un gran amigo suyo (¿se preguntará cuál de todos?), don Andrés, aquel que dice “que el hecho de vivir es equivalente al hecho de jugar” (2013, p. 9)

Como bien se sabe, usted ha estado desde los inicios de la existencia del hombre, pero con el pasar de los años lo han ido apartando hacia el mundo infantil y no estoy diciendo que eso esté mal, ¡no señor!, pero como dice Fink, usted es “un fenómeno vital que todos conocemos íntimamente” (1966, p. 7). Todos, sin distinción de edad, sexo, religión, creencias, etc., hemos jugado, y por lo tanto lo conocemos. Conocemos sus aventuras, roles, hazañas, enseñanzas y reglas; el problema es que no nos hemos querido dar cuenta y aceptar su existencia en todas las etapas de la vida, y con el progresivo avance de la industrialización, pareciera que el tiempo se agota cada vez más y que sólo alcanza para trabajar, dormir y volver a trabajar, estar en una continua producción. Además, está la idea latente de que, si llegásemos a jugar cada vez más, nuestro tiempo se malgastaría, se perdería y así no tendríamos para comer, comprar cosas, estudiar, en una palabra, no tendríamos bien-estar.

Ahora bien, decir que no sólo los niños juegan es muy escandaloso, porque es quitarle las propiedades no erróneas sino superficiales que la idiosincrasia popular, así como la pedagogía, le ha colocado, propiedades de herramienta, de infantilización, y llegar a ampliar su significado al decir que los adultos también juegan, que están en un continuo juego de rol –por ejemplo, cuando en la casa ríen a carcajadas, en la universidad se las dan de intelectuales, en el trabajo son personas serias y calladas– es un vuelco total al imaginario, una *recreación de su ser*.

Usted me dice en cartas anteriores que cosas como las que le escribo, solo las sabemos unos pocos, pero responder a su interrogante de “¿cómo hacer que cada vez más y más personas se unan y tengan otra perspectiva para que así puedan escoger, indagar, interrogarse sobre las diferentes posibilidades que yo, el juego, puedo brindar?”, es un tanto complicado porque no tengo los pasos a seguir para lograr eso; pero lo que sí tengo son muestras, evidencias de que sí se puede lograr.

Mire señor juego, una de mis apuestas es apuntarle a lo que don Phillipe contaba en sus escritos acerca de que usted formaba “uno de los principales medios de que disponía la sociedad para estrechar sus vínculos colectivos, para sentirse reunidos” (1987, p.107), y ¿cómo se lograría evidenciar eso? Ejemplos sencillos como cuando las personas ven un partido de la selección de

fútbol de Colombia: llegan desconocidos a un mismo lugar público y con la intensidad del *juego* todos terminan siendo amigos, seguramente hablando de las posibles jugadas; todos terminan inmiscuidos en un juego de rol, ya que juegan a ser árbitros, técnicos, jugadores, hasta comentaristas y críticos del fútbol. Podría algún que otro estudioso suyo objetar que no se trata de juego sino de deporte, pero aquí no hago referencia a esa diferencia (epistemológica), sino al hecho de que toda actividad relacionada con el *jugar*, sin duda, conglomera. Podrían darse entonces varios ejemplos, como el de los niños en la arenera del parque que sin conocerse crean un “mundo lúdico” en el momento, o el de los jóvenes en los videojuegos que sin importar en qué país del mundo se encuentren físicamente, se unen en equipos dentro del “mundo virtual”.

Otra de mis apuestas al referirlo es entender que usted es sagrado, tal como lo expresaba el querido Huizinga: “no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir, que ésta se desarrolla en las mismas formas que aquel” (2012, p.28). Y es que esto es tan importante que, por ejemplo, cuando jugamos entramos en una especie de *trance*, creemos fielmente que lo que está pasando en el juego es real, ningún jugador puede hacer algo diferente porque dañaría todo: el espacio, las reglas, los símbolos y el tiempo de juego son sagrados, son inalterables. Así, pues, tal como sucede en una misa católica, donde el espacio, que es por ejemplo la catedral, es tan sagrado para los feligreses que todos tienen ciertas reglas para poder entrar como el estar “bien presentados”, no poder hablar sino hasta cuando el sacerdote lo indique, no poder comer, no poder hacer ruido y similares. Por su parte, los símbolos como la cruz, la ostia, el cáliz, representan la importancia de Dios, porque son su sacrificio, su carne y su sangre. Y, finalmente, el tiempo, el cual, aunque dure aproximadamente una hora como el de una misa dominical ordinaria, no está siendo revisado constantemente por la gente en su reloj para saber si ya se cumplió o no: están tan entregados a su ritual que el tiempo del reloj se relativiza entre las sensaciones subjetivas y la dinámica colectiva de la unión con Dios (o con su palabra).

No puede negarme que lo mismo pasa cuando “entran” en usted, señor juego, con ciertas diferencias claro está, como el hecho de que usted no tiene una catedral sino miles de millones de ellas, de todas las formas, tamaños y en todos los rincones del mundo, las cuales se pueden traslapar y, mejor aún, se pueden trasladar: de la casa al trabajo, al estudio, al parque y/o a la calle. Con esto, estoy de acuerdo con la idea de que siempre es recreado y repensado, en este caso, el *espacio de juego*, parte del mundo lúdico como lo menciona don Eugen (2011), y que, a diferencia de las construcciones mencionadas, aparece y desaparece en cualquier momento. Asimismo, respecto a las reglas hay que decir que se transforman en cada juego, esto es, usted es tan “buena gente” que permite que cada jugada sea nueva, sea creativa, y que por tanto ningún juego sea igual a otro. Sobre los símbolos, los cuales vienen a ser algo como su cuerpo, o su ser y espíritu, es también claro que

pueden constituirse a partir de una hoja de papel hasta un gran libro. ¿Y el tiempo? eso sí que es sabroso, porque en 5 minutos usted permite que pasen años, meses, décadas, siglos: esos 5 minutos alcanzan para todo, el tiempo alcanza para todo, y el pasado, el futuro, el presente están intercambiándose, están en constante movimiento.

Pensemos ahora las ventajas (¿o desventajas?) que usted, señor juego, ofrece al ser humano: una es que usted posibilita la creación e imaginación en cualquier momento. La fantasía es tan poderosa y necesaria para escapar, así sea por un breve instante, de esta aburrida y monótona realidad ligada a las obligaciones que a través suyo lo que se encuentra es una liberación. Y, por ello, un esfero puede convertirse en un avión, así como una hoja en un cisne o en una gran pelota; una escoba es una excelente pareja de baile; una almohada es el mejor arsenal con el que contamos para la guerra; una cuchara es una gran resortera; una piedra es la mejor base para la cancha de fútbol; el control del televisor es un buen micrófono, y la vida, ella es nuestro escenario, nuestro espacio para hacer y rehacer, para equivocarnos, enamorarnos, jugar a ser niños, a ser bebés, a trabajar, a estudiar, a la familia, de modo que, citando las sabias palabras de don Eugen, “La potencia de la fantasía creadora lúdica es ciertamente una impotencia en la realidad” (2011, p.229). Qué palabras, qué inspiración, o dígame si no señor juego.

Otra cualidad es que en usted no se necesita saber, y a usted no le interesa saber, quién es la persona (el jugador) en la vida “real”, porque un barrendero puede llegar a ser un rey, una niña puede ser una maestra, un joven un gran luchador, un profesor de química un científico, un ama de casa la mejor psicóloga, un universitario un héroe que va a salvar al mundo con su trabajo de grado; en suma, cualquiera puede ser cualquiera. Por ejemplo, quien lea esta carta puede ser un pez que va nadando por las profundidades del océano, huyendo de una enorme red o de un feroz tiburón, si es que no quiere ser una roca que sirva de soporte a una puerta, o un timbre en la ventana de alguna jovencita a la que llega a visitar su enamorado, o, por qué no, un grano de arena en la playa, el cual las olas lo tienen en un constante vaivén, en un ir y venir en el que lo mojan mientras el sol lo seca, o quizá incluso no más que una sombra de algún otro caminante errante en busca de un motivo para continuar su camino. O una guitarra que trascienda hasta el balcón de una doncella; y hasta un pincel que plasme la poesía de la naturaleza, la belleza de las calles, la nostalgia de los caminantes, la felicidad del sol y de la luna. Pero también un palo de leña que calienta los hogares tanto como los corazones; o simplemente el viento que sopla y juega con nuestro cabello y se lleva lejos todas las tristezas, achaques y caídas de la vida.

El ser humano se encuentra tan inmerso en usted señor juego, que para que todo fluya juega a estar feliz, a estar triste, a estar enojado, experimenta todas las sensaciones lindas o feas, pero no le importa porque el mismo jugador es el que escoge sentirse así, no se siente bien o amargado por su

vida “real” sino por decisión propia. Definitivamente, “Jugar es una creación infinita en la dimensión mágica de la apariencia” (Fink, 1966, p.28).

Pero un momento, querido juego, al igual que todos, usted quizá por lo sagrado que es, tiene un pequeño efecto secundario, el cual es la pérdida de la razón de quienes lo atraviesan (los jugadores), debido a que estar en usted es tan grato que ya los jugadores no quisieran salir. Un ejemplo muy claro de esto es el que se muestra en la película *Sucker Punch* dirigida por Zack Snyder, ¿se acuerda señor juego?, aquella que trata acerca de una mujer que es internada en un hospital psiquiátrico y convence a cuatro mujeres internas también de escapar. Para poder soportar el hospital, en su imaginación, lo reemplaza por un burdel y ella y las otras mujeres son bailarinas intentando liberarse del doctor que en este caso es el dueño del burdel. Para escapar necesitan conseguir unos objetos que a su vez están inmersos en otros cuatro escenarios más, escenarios creados por la protagonista para poder sobrellevar el dolor que no solo le causan en el hospital sino el dolor de cargar con la muerte de su hermana menor. Es tal la angustia y decepción que envuelve a la protagonista cuando ve que toda esa magia y fantasía están por acabar, que termina al borde de la locura. Lo mismo pasa con muchos de los jugadores que se han perdido en sus vericuetos, así como en la llamada realidad virtual: la posibilidad de llegar a ser cualquier personaje puede llevar a negar o no enfrentar este “nivel” de realidad, y ello es un golpe muy duro. ¿Si se da cuenta señor juego el “pequeño” efecto secundario que provoca?, mejor dicho, usted es como dicen por ahí “un arma de doble filo”.

Por otro lado, y cambiando un poco de tema debido a que lo que he hablado hasta el momento han sido cosas muy generales que demuestran el comportamiento e imaginarios de los jugadores, mientras que la apuesta de este trabajo es proponer una visión diferente acerca de usted a través del arte mágico de hacerlo manifiesto en un *juego erótico*, ahora voy a centrarme en algo mucho más específico, como lo son las tipologías que lo han encasillado de varios modos. Dejando claro que toda tipología depende del autor en cuestión, su contexto, la edad y los logros a alcanzar, entre otras cosas, es evidente que “los juegos presentan tantos aspectos diferentes que hay la posibilidad de múltiples puntos de vista” (Caillois, 1997, p.39). Por ello, la tipología que aquí trato, no tiene otro interés que exponer las que más me interesan en función del diseño con el que lo traigo a mi “realidad”; va orientada por tanto hacia la relación con las fases que tenemos y que vivenciamos los seres humanos. Unos serían los *juegos de mesa*, como el parqués y el ajedrez, que son juegos que necesitan la mayor seriedad y concentración, como a veces en nuestra vida necesitamos la mayor concentración para lograr alcanzar nuestros objetivos. Otros son los *juegos de tablero*, como el monopoly, juego que refleja muy bien a aquellos “riquillos” que gobiernan la sociedad. *Juegos de rol*, que son en los que estamos todo el tiempo, ya que necesitamos estar

cambiando de máscara y de personaje para poder encajar y acomodarse a la situación. Están los *juegos de azar*, las decisiones que continuamente estamos tomando son un azar, ya que nos pueden llevar o no por el camino que queremos. Los *juegos de construcción*, con cada acción que realizamos estamos construyendo nuestro destino, nuestra vida. Los *videojuegos*, si nos equivocamos tenemos un botón de reinicio, en la vida nuestro botón de reinicio es como dicen las abuelas, “*eso mijo le toca respirar y seguir adelante porque atrás asustan*”. Y, por último, los *juegos sexuales*, esos son los favoritos, encontrar diferentes formas que atraigan nuestra pareja, donde la seducción, el amor, la sensualidad están inmersos. Todos estos “tipos” de juego, entonces, se juntan de algún modo en mi diseño de usted.

Ahora bien, usted dirá que lo que he escrito hasta ahora sigue siendo muy general, que no he hablado nada del porqué mencioné al erotismo iniciando esta breve carta (cosa que me imagino lo debe tener algo intrigado), de modo que ¿cuál sería la relación entre usted y mi amado erotismo? Perdonaré mi tonto sentimentalismo, porque ¿cuál es mi verdadero aporte a usted? Pues bien, para empezar, la relación suya con el erotismo es muy grande ya que a los dos los tienen en un concepto un tanto equivocado; por ejemplo, mientras a usted lo tachan de banal, poco serio y sin sentido, al erotismo lo igualan a lo meramente sexual, dejando a un lado el placer, el deseo, el gusto, lo sagrado y lo romántico, entre otras cosas, que contiene. A los dos, los tienen adjudicados a cierta edad, es decir, a usted lo remiten a los niños y si los adultos juegan son “inmaduros”. Al erotismo lo remiten a los adultos y si los niños expresan su erotismo los regañan o los toman por perversos. Y los dos son acciones, como dirían por ahí, “del demonio” ya que por ejemplo usted hace perder a los jugadores en la locura y les quita tiempo para trabajar y hacer cosas más provechas, mientras cualquiera que exprese su erotismo es un pecador, un inmoral.

Ahora bien, con esta respuesta me remito a responder las otras preguntas. He creado un juego erótico, de ahí la relación. Pero con este juego no pretendo cambiar los imaginarios, pensamientos, percepciones que tienen de usted y de mi querido erotismo (otra vez mi sentimentalismo, disculpe no lo puedo evitar); decir que las personas “están mal y yo bien”, no me parece justo, lo que pretendo es dar una visión diferente, separando el juego erótico del juego sexual, es decir avanzar en otra clasificación para que los jugadores puedan escoger o tener otra alternativa de juego. Surgirá, entonces, en usted otro interrogante: ¿si hablo de tantas clasificaciones y tipos de juego cuál es la necesidad de avanzar en uno distinto? Como lo mencioné anteriormente, el erotismo abarca mucho más, desde lo sexual y sentimental hasta lo sagrado, por lo que merece una categoría propia. Anhele, así, que este *juego erótico* lo puedan jugar niños, adultos e incluso una familia, sin problema, sin escandalizarse, entendiendo que el erotismo, al igual que el juego son inherentes al ser humano. Así

mismo, lo que he tratado de hacer es crear un juego que explore otras formas vitales del ser humano, permitiendo salir de convencionalismos puramente mercantilistas y controladores.

Para terminar esta carta, entonces, quiero que sepa que voy a seguir en la lucha por llevarlo a usted más allá de la niñez para que su esencia trascienda hasta el final de nuestras vidas.

Muy agradecida por la atención prestada, recuerde que cuenta conmigo como una aliada, ya que soy una admiradora más.

Hasta una próxima carta.

TEXTOS QUE HE TOMADO COMO REFERENCIA PARA HACERLE ENTENDER QUE HAY MUCHOS QUE TAMBIÉN LO ADMIRAN

Ariés, P. (1987). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Madrid: Ediciones Taurus

Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica

Díaz, A. (2013). La importancia de lo que está en juego. *Lúdica Pedagógica*, 2 (18), pp. 21-27

Fink, E. (1966). *Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*. México: Universidad Nacional Autónoma de México

Fink, E. (2011). Fenómenos fundamentales de la existencia humana (extracto). *Observaciones Filosóficas*. N° 12. Recuperado de:

<http://www.observacionesfilosoficas.net/fenomenosfundamentales.htm>

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial

Deseado erotismo, hoy por fin me decidí a escribirle; he leído, escuchado y visto mucho sobre usted, por lo tanto, creo que ahora sí tengo palabras que escribir, y sentimientos que expresar. Me he aferrado a algunos allegados suyos, de los cuales he tomado ideas para poder escribirle esta carta y lograr que me entienda el porqué lo escogí. Gracias a sus allegados he logrado comprender la grandeza de su poder, he entendido sus dimensiones y comprendo que el conjunto de ellas, forman su ser; podría decirse, que son su cuerpo, corazón y espíritu, por lo tanto, no pueden separarse ya que se perdería su esencia.

Siguiendo esto, por un largo tiempo algunas personas hemos creído que usted sólo tiene cuerpo, pero ahora que lo leí y vi, tiene mucho más que ofrecer, más que mostrar y demostrar. Por eso, a partir del juego que he inventado, quiero lograr evidenciar quién es usted en realidad, no porque crea que el pensamiento de las otras personas acerca de usted este mal y que ahora yo estoy bien, ¡NO!, quiero mostrar otra posibilidad y que las personas al jugarlo lo vean desde otra perspectiva. Por otro lado, como bien lo dice Bataille, “toda la operación erótica tiene como principio una destrucción de la estructura del ser cerrado que es, en su estado normal, cada uno de los participantes del juego” (1997, p.22); por lo tanto, con el juego, llegar a destruir el estado de comodidad de verlo únicamente desde un solo lugar: ahora las personas tendrán otros modos de jugar con usted, pensarlo, analizarlo, recorrerlo, etc.

Ahora bien, ante usted suscitará la pregunta de quién soy yo, a lo que responderé que soy una persona que, al igual que muchos, lo ha ocultado, ¡qué tonta!, ya que usted me aterroriza, me atormenta, me sonroja. Bien dice Bataille que “el espíritu humano está expuesto a los requerimientos más sorprendentes. Constantemente se da miedo a sí mismo. Sus movimientos eróticos le aterrorizan” (1997, p. 11). Tal vez por mantener una imagen, por estar educada dentro de una falsa moral que de una u otra forma fue impuesta por la religión (católica), o por los burgueses de antaño. Pero ahora llegó el momento de dejar aquellas sensaciones de incomodidad y aceptarlo, entender que usted es fundamental para mi vida al igual que el “señor juego”; que usted es una representación de mi esencia para poder interactuar con lo Otro y el otro. También soy alguien que ahora, después de conocerlo un poco, quiere conocerlo aún más, probar sus encantos y deleites, llegar a sentir su cuerpo acariciando el mío, su corazón amándome y su espíritu llenando de demonios y ángeles mi perturbado ser, y así, cuando esto ocurra, reencontrarnos en el lugar más prohibido y profano para poder visibilizar lo que realmente somos, lo sagrado que realmente poseemos.

Quiero que su cuerpo se una al mío, quiero dejar de ser un ser discontinuo y pasar a ser continuidad en usted, y así mismo los dos pasemos a ser discontinuos con el resto del mundo, tal como Bataille lo enseña. Quiero entregarme a usted, pero no para reproducir otros seres “¡Oh Virgen Santa, que concebiste sin pecar haz que yo peque sin concebir!” (Lafargue, 2003, p. 199). Ver entonces nuestros cuerpos y nuestros corazones desnudos, dejar de escondernos como si fuésemos criminales, ya que como dicen Barba y Montes (2007):

No es difícil imaginar una sociedad diferente a la nuestra, que televisa ejecuciones pero jamás felaciones, en que fuesen otras las formas destinadas al secreto: una en la que, por ejemplo, fueran las imágenes de violencia las verdaderamente pornográficas y donde se recluyera en el museo secreto la imagen de un tiro en la nuca y no la de una penetración (p. 75)

No hay nada más hermoso y perfecto que el cuerpo humano, y con perfección no me refiero a los estereotipos de las sociedades modernas del cuerpo delgado, las mujeres con grandes nalgas, cintura pequeña y senos grandes, y los hombres como dicen por ahí “con la chocolatina”; me refiero a los cuerpos naturales que muestra Tinto Brass en su película ‘Confesiones’. Y, a propósito de esta película, me gustaría encontrar en usted un Tinto Brass, a quien le pueda contar mis más secretos sueños y más indóciles deseos; quisiera poder relatar, y que los demás también lo pudiesen hacer sin temor a ser señalados y tomados por depravados. Quisiera hacerlo como lo hacen aquellas mujeres por medio de las *cartas* (hablo sólo de mujeres ya que a Tinto Brass no le gusta y no lee, por tanto, carta escritas por hombres) en las cuales narran sus fantasías eróticas y sexuales más extrañas y dementes, e imaginarlo a usted realizando cada una de aquellas fantasías. Aunque no le puedo negar que me gustaría tenerlo sólo para mí, pero sería ingenuo de mi parte, ya que usted le pertenece a todos aquellos que lo reconocen y lo aceptan, también entendiendo que la orgía “es el aspecto sagrado del erotismo, allí donde la continuidad de los seres, más allá de la soledad, alcanza su expresión más evidente” (Bataille, 1997, p.135).

Entonces, recogiendo todo esto, por qué ha de esconderse la perfección, por qué tenemos que sonrojarnos al ver nuestros cuerpos o al imaginarnos que el otro nos ve desnudos si como lo menciona González (2006) “Ante la desnudez del cuerpo los seres humanos sufren de una excitación física que está acompañada del deseo de perderse en el otro y de romper las propias ataduras” (p.12). Eso mismo es lo que pretendo con usted, perderme en su cuerpo y que usted se pierda en el mío, y así lograr ser uno solo; a pesar de que quizá todas las sensaciones de incomodidad que se generan frente al cuerpo desnudo sean por el pudor que hemos manejado a lo largo de nuestra vida, o que de pequeños nos enseñaron, cuando nos obligaban a taparnos y a no cogernos nuestras “zonas íntimas”

en público, generalmente, solo por vergüenza con los demás. Aquí entra un punto muy importante y es la relevancia de la pornografía ¡Oh sagrada y dulce pornografía!

En el momento en que toca esconder la sexualidad, esconder el sexo, esconder el cuerpo, llega la gloriosa pornografía. “El porno es —como el sexo— una de las poquísimas vías por las que a la conciencia se le abren las puertas de su laberinto y satisface, por un instante —nunca es por más de un instante, de todas formas, sea cual sea la vía de aproximación—, su necesidad imperiosa de constatar que hay algo ahí afuera” (Barba y Montes, 2007, p.108). Ya que se disfruta en la intimidad, el porno transgrede por completo las normas de la sociedad; ya que muestra sin reserva alguna la penetración, el orgasmo, la pasión, logra hacer todo lo que el espectador sueña e imagina, no necesita esconderse como nosotros querido erotismo, debido a que se mueve libremente por el mundo de lo prohibido y lo permitido.

No obstante, no deseo solo su cuerpo, también deseo enamorarme de usted y que usted se enamore de mí, entregarle mi corazón, ya que

El amor no es el deseo de perder, sino el de vivir con el miedo de la posible pérdida, manteniendo el ser amado al amante al borde del desfallecimiento: sólo a este precio podremos sentir ante el ser amado la violencia del arrobamiento (Bataille, 1997, p. 247).

Tener la sensación continua de llegar a perderlo, le da significado a mi existencia, porque es vivir con la zozobra de hacer hasta lo imposible por preservarlo, para no volver a ser un ser discontinuo que es mi verdadera preocupación, tal como lo hizo Hurbert, quien se sacrificó casándose con la Charlotte para poder estar cerca de Lolita. Su amor por ella era tan grande y desequilibrado que no le importaba su ser, ya que él estaba bien si Lolita lo estaba. El problema, de sentir un amor así es cuando aquel amor se vuelve inalcanzable, como el amor de Teresa de Ahumada hacia Cristo, quien en sus poemas deseaba morir para poder estar cerca de él: “Mi alma afligida/ Gime y desfallece/ ¡Ay! ¿Quién de su Amado/ Puede estar ausente?/ Acabe ya, acabe/ Aqueste Sufrir/ *ansiosa de verte/ Deseo morir*”, y mientras la muerte llegaba por ella, lo encerraba en su mente, su amor por él se volvió egoísta, ya que no podía dejarlo ir, no podía dejarlo libre o su corazón desfallecía.

Y al igual me pasa a mí, porque mi amor por usted, que cada vez que me siento lejos de su presencia, me duele; mi alma se atormenta, no sabe cómo actuar, ¡y se vuelve tan dependiente!... y mi cuerpo se mueve en la medida que el suyo se mueve, respira, cuando usted respira y vive cuando usted vive, porque “la pasión nos repite sin cesar: si poseyeras al ser amado, ese corazón que la soledad oprime formaría un solo corazón con el del ser amado [...] egoísmo de a dos; esto significa una nueva forma de discontinuidad” (Bataille, 1997, p. 25 y 26). Significa una nueva forma de

discontinuidad porque usted y yo pasaríamos a ser un solo ser, en la medida en que se es uno sólo con el ser amado.

Pero para tenerlo por completo, falta que me entregue su espíritu, su parte más sagrada, y si “el ser u objeto sagrado [...] suscita sentimientos de terror y veneración, [sin duda] se presenta como algo prohibido. Su contacto se hace peligroso. Un castigo automático e inmediato caería sobre el imprudente lo mismo que la llama quema la mano que la toca; lo sagrado es siempre, más o menos, ‘aquello a lo que no puede uno aproximarse sin morir’” (Callois, 2004, p.13). Para lograr acercarme a su parte sagrada necesito morir, con razón lo que dice Bataille de que usted es la aprobación de la vida hasta en la muerte (p. 15). La muerte es el momento más violento del ser humano, y es allí donde usted se encuentra ya que usted es en esencia violencia y prohibición, violencia a la norma, a lo socialmente aceptable. Usted es sagrado y para acceder a usted se necesita de un sacrificio, para gozar de su ceremonia, y cuál podría ser dicho sacrificio, de pronto el de aceptarlo y ser juzgado de inmoral, cursi, loco, en fin, romper las ataduras del mundo lícito para poder acceder al mundo de la *fiesta*, al mundo que quebranta las obligaciones, transgrede la vida y le permite ser lo que realmente es, sin máscaras, sin ocultamientos.

Para finalizar esta carta quiero decirle que estoy dispuesta a entregar mi cuerpo a usted, y terminar nuestro encuentro con un orgasmo ya que es éste cuando “todo el ser humano, por un instante, es naturaleza y sólo naturaleza: ausencia de significado” (Barba y Montes, 2007, p. 116). Y le doy mi corazón sin importar lo mucho que vaya a sufrir, ya que es ahí donde está el verdadero significado del amor. Y me sacrifico, matando esta vida ordenada y trabajosa, para vivir en una fiesta profana junto a usted.

Me despido, no sin antes decirle que mi ser está comprometido con usted, así como su ser está comprometido conmigo.

PERSONAS QUE ESCRIBIERON SOBRE USTED INTENTANDO ENCONTRAR CONTINUIDAD CON SUS ESCRITOS

Ahumada, T. (1998). *Santa Teresa de Jesús obras completas*. Madrid: Plenitud.

Barba, A, Montes, J. (2007). *La ceremonia del porno*. Barcelona: Anagrama.

Bataille, G. (1997). *El Erotismo*. Barcelona: Tusquets Editores.

Caillois, R. (2004). *El hombre y lo sagrado*. México: Fondo de Cultura Económica.

González, S. (2006). Pornografía y erotismo. *Reportes de investigación*, (69), s.p. Recuperado de:

<http://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/3873/Fasc%C3%ADculo69.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lafargue, P. (2003). *El derecho a la pereza*. Buenos Aires: Longseller.

SEÑORITA RECREACIÓN- 01 DE DICIEMBRE DEL 2015

Señorita recreación, espero se encuentre muy bien y no se vea tan afectada como su primo (el turismo) con la nueva resolución que propuso el Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Le escribo para hacerle partícipe de la convocatoria acerca de la creación de un juego erótico, el cual necesita sus aportes y vastos conocimientos en el campo de la cultura, la fiesta y la imaginación, entre otras cosas. Me acerco a usted gracias a una recomendación que me hizo la Universidad Pedagógica Nacional y, más exactamente, el campo que maneja su prima la niña *Licenciatura en Recreación y Turismo*; la recomendación describe aquellas virtudes y potencialidades que usted posee, y como me imagino que tendrá la duda de saber cuál es aquella recomendación que nombro tanto, se la escribo en esta carta. Se dice que usted es:

“Una mediación creativa con intencionalidad pedagógica que tiene como propósito aportar a la construcción del tejido sociocultural potenciando la imaginación y los lenguajes lúdicos que interpelen los discursos hegemónicos frente al trabajo, el tiempo libre y el ocio, para agenciar otros mundos posibles alternativos, alterativos e incluyentes” (Documento Maestro *Licenciatura en Recreación y Turismo* 2013).

Partiendo de esta recomendación, usted busca crear y recrear espacios, los cuales posibiliten el rompimiento de esquemas homogéneos y permitan la construcción de una sociedad pensante, crítica, reflexiva y heterogénea, ¡justo lo que necesito!, ya que con este juego quiero que se diluyan de una u otra forma los esquemas establecidos sobre lo que se concibe del juego, del erotismo, de la educación y hasta de usted misma.

Siguiendo esto, lo que pretendo con su ayuda es la generación de un espacio educativo y emancipador. Con educativo no me refiero a enseñar a través del juego qué es el erotismo, cómo se divide, qué lo constituye; no, me refiero a generar una experiencia interior diferente, es decir, creando la incógnita sobre si lo que se plasma en el juego es erotismo o no, si estamos jugando a ser eróticos, o a buscar el erotismo o reconocerlo, no se sabe porque este juego, al igual que el arte, depende de la persona que lo juegue, que lo contemple. Pero, bueno, de lo educativo y su forma de intervenir en él hablaremos más adelante

Emancipador, ya que pretende romper las ataduras de nuestra imaginación, liberarnos del miedo y empezar a crear otras realidades, buscar otras alternativas, porque no se trata de un *juego sexual* meramente, sino de un juego que abarca lo sexual, es cierto, pero no es su centro, es decir, es un juego erótico que transgrede lo establecido. De allí, que me resulte pertinente “entenderla [a usted] como una posibilidad emancipadora del sujeto y de las sociedades” (Carreño, Rodríguez, & Gutiérrez, 2011, p. 3).

Ahora bien, con respecto a la educación, usted juega un papel muy importante, ya que por medio suyo no solo se podría reinventar el discurso de educación, sino también su práctica, en la medida que se entienda que teoría y práctica son uno solo, que no puede funcionar el uno sin el otro, porque muchas veces se cae en una discusión, para mí, un tanto nimia, la cual gira en saber qué es más importante (si la teoría o la práctica), aun sabiendo que, por ejemplo, no se puede hacer práctica sin un contexto teórico previo, ni lo contrario, para saber sobre qué se va a practicar o sobre quién. Y no se puede sólo hablar *lindo*, sin colocar ese discurso en práctica para ver verdaderamente su funcionalidad. Así, lo que pretendo con el juego erótico, en palabras de Ospina (2008), es “una educación que no se limite a informar y a adiestrar, que no exagere el culto de la competitividad, que favorezca la capacidad de creación, la alegría de buscar el espíritu de solidaridad” (p. 193). Ve, señora Recreación, usted está inmersa en este cambio de la educación, de usted necesitamos no para salvar el mundo, ni nada por estilo, sino para intentarlo cambiar así sea un poco.

Mi apuesta para “descontaminar” la educación, asociada demasiado al saber científico, como lo dice Zuleta (2006), es que hay que dejar a un lado la repetición por la indagación, que lo importante no es la solución, sino el proceso que condujo a encontrar dicha solución, que las notas no son sinónimo de inteligencia, sino intimidación y represión del pensamiento. Por eso, una solución factible para lograr esto es por medio de la autonomía, de la desescolarización, del juego: es debido recrear la educación para que llegue a ser “atractiva, hermosa, deseada” (Zuleta, 2006, p. 70).

Por otro lado, necesitamos que usted deje de ser un cúmulo de actividades sin sentido para divertir a las personas y ocuparles su tiempo libre (como la mayoría de programas de televisión), sino que llegue a ser un campo con diferentes nodos de conexión, como lo expresa el profe Andrés (2013) al decir que usted tiene que ver con

El deseo y el placer, así como la fantasía y la simulación. [...] con el dolor, tanto como con el horror y la desdicha, con el aburrimiento o la melancolía, con la desidia y el desespero. Aborda el arte tanto como a la ciencia y la filosofía, en cuanto productos y productores de la facultad creativa del hombre. Y tienen que ver con ella, las fiestas, las ferias y los carnavales, así como las formas de entierro y duelo, los espectáculos (deportivos, políticos y artísticos), las humildes exhibiciones teatrales y hasta los sueños, el mundo onírico lúdico (p. 25).

Con todo esto aquí expuesto, me comprende por qué quiero que usted forme parte de este proyecto; como lo dice el profe, usted tiene que ver con las fiestas, así como con el entierro, lugares por donde se mueve el erotismo, la fiesta y la muerte representa lo más sagrado, son rituales a los que no puede asistir cualquiera sin tener una preparación previa (Bataille, 1997). Melancolía y desespero, el sentimiento constante de los amantes, al sentir que el otro en cualquier momento se

puede ir y finalmente deseo y placer, que produce el estar cerca al cuerpo desnudo del otro, el excitarse con el otro.

Lo anterior se asocia con el erotismo, así como con el juego; se asocia a la fantasía y a la simulación, indispensable para lograr entrar al mundo lúdico que menciona Fink (2011), ya que nos ayudan a ser lo que siempre hemos querido ser, pero que, en este nivel (sesgado) de realidad, no nos lo permiten las leyes morales. Y la facultad creadora del hombre que se despierta a través de imaginarse otra realidad y al mismo tiempo vivir en esta. Usted es, pues, erotismo y juego, el escenario perfecto para presentar mi *dispositivo*.

Y todo ello conforma la conexión existente entre la educación, el juego y mi amado erotismo, y cómo usted logra atravesarlos, dotándolos de un significado recreativo.

Me despido por ahora, y espero que con esta carta me logre entender el porqué es indispensable y necesaria su participación en tan excitante proyecto.

RECOMENDACIONES

Bataille, G. (1997). *El Erotismo*. Barcelona: Tusquets Editores.

Carreño, J, Rodríguez, B, y Gutiérrez, P. (2011). Deber ser y competencias de un licenciado en recreación. *Uni-pluri/versidad*, 11 (3). Recuperado de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/unip/article/viewFile/11842/10754>.

Díaz, A. (2013). Paidagogía y ociosidad. Ponencia en el Congreso Internacional de Educación. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Santa Elena, Ecuador

Documento Maestro de la Licenciatura en Recreación y Turismo. (2013). Documento elaborado por el equipo de profesores de la Licenciatura en Recreación para efectos de la Renovación de registro calificado. Universidad Pedagógica Nacional. Documento de circulación interna.

Ospina, W. (2008). *La escuela de la noche*. Bogotá: Norma.

Zuleta, E. (2006). *Educación y democracia. Un campo de combate*. Medellín: Hombre Nuevo Editores.

QUERIDOS, AMADOS Y RESPETADOS JUEGO, EROTISMO Y RECREACIÓN – 19 DE FEBRERO DEL 2016

Esta carta, que espero no sea la final, es para expresarles mis más sinceros agradecimientos, por haber participado de este gran proyecto, que hoy día lleva el nombre de *Batail*.

Se trata de un tablero, que a su vez se divide en 4 sub-tableros: tres pequeños, que son el verde (erotismo de los corazones), el azul (erotismo sagrado) y el lila (erotismo de los cuerpos), y uno grande que es el dorado con forma de parqués (combinación de los anteriores tableros).

Cada uno de estos tableros, menos el dorado, tienen sus propias fichas, que son alusivas al tipo de erotismo en el cual se encuentran (por ejemplo, penes en el tablero del erotismo de los cuerpos, rosas en el tablero del erotismo de los corazones y cruces en el tablero del erotismo de lo sagrado). Se dividen, además, en tres secciones o casillas (amarilla, roja y naranja), cada una de las cuales consta de tarjetas diferentes que son actividades que los jugadores deben cumplir para poder pasar a otro tablero. Aunque una vez cumplidas las actividades, es decir, pasadas las tres casillas, deben responder una tarjeta *corchadora* para lograr pasar verdaderamente a otro tablero.

Así, hay que superar primero los tres tableros pequeños para poder pasar al tablero dorado, el que los reúne a todos en un tipo de juego similar al parqués.

El juego cuenta, asimismo, con tarjetas de *iniciación* que son las que dependiendo de la imagen que escoja llevan al jugador a su primer tablero. Es decir, con estas tarjetas se inicia el juego, luego los jugadores desarrollan cada uno de los pequeños tableros, para terminar en el tablero dorado. Solo allí pueden terminar, siguiendo las indicaciones que doy más adelante.

Este juego también tiene *hipervínculos*, los cuales son juegos conocidos por todos como el dominó, concéntrese, póker, burrito y lotería, aunque modificados para que tengan el sentido que se pretende dar, esto es, erotismo.

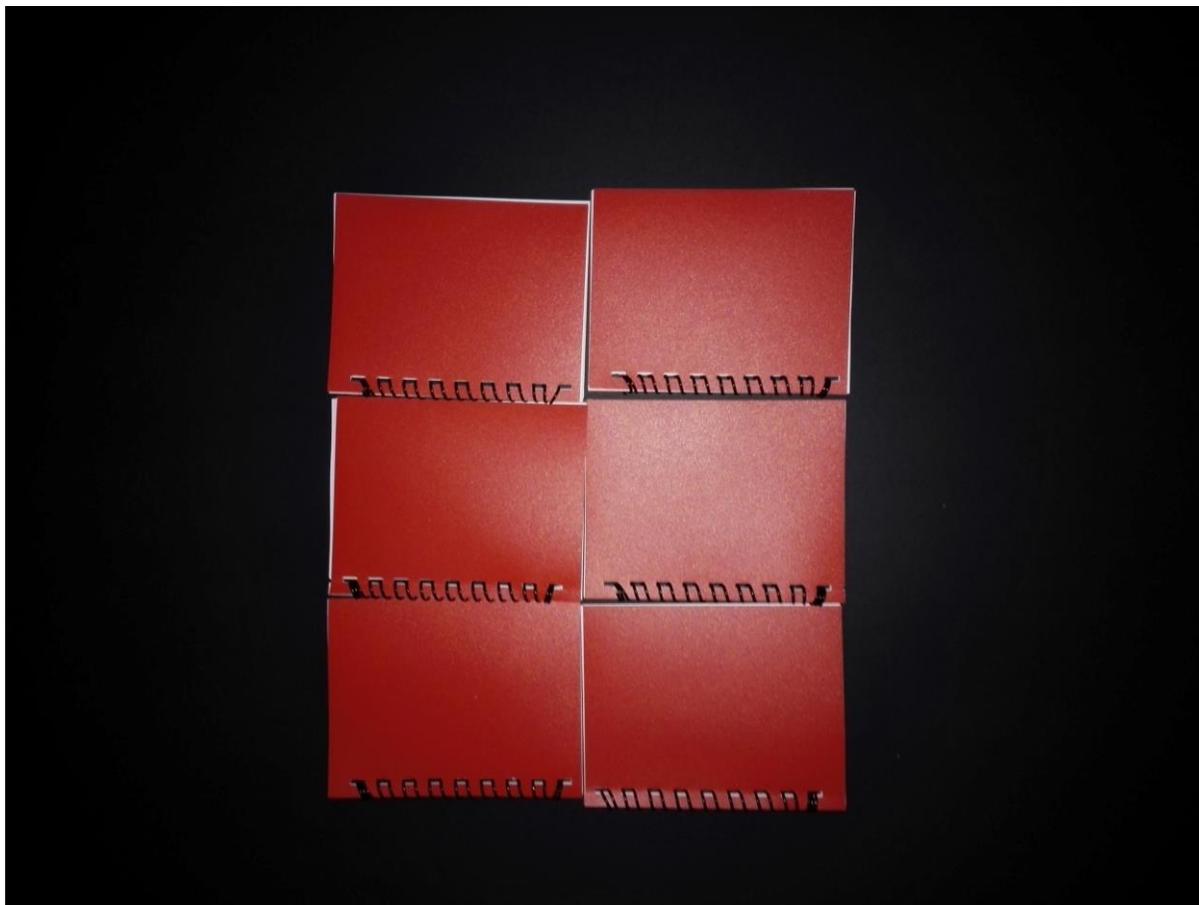
Contiene, finalmente, una tabla de perfiles que es la que determina el perfil que obtuvo el jugador durante el juego o, más exactamente, durante la partida. Este perfil se obtiene al cruzar el tablero en el cual inició con la ficha que escogió para jugar el parqués.

Como pueden ver, *Batail* es un juego múltiple, que cruza mundos lúdicos diversos, en los que las nociones convencionales sobre el erotismo, se alteran en un ejercicio recreativo y educativo, de modo que solo gracias a sus aportes logré crear y hacerlo realidad.

Espero los jugadores se diviertan jugando tanto como yo haciéndolo, y que ustedes sientan que he podido hacerles un homenaje.

Un abrazo fraterno. Hasta siempre

Anexos:



TARJETAS:

Tarjetas Amarillas: Los tableros **azul, verde y lila** tendrán tarjetas amarillas, correspondientes a la casilla amarilla de cada uno, las cuales son actividades de resolución de problemas y creatividad. Se diferenciarán de las otras tarjetas porque por un lado serán **azules, verdes o lilas**, dependiendo del tablero, y por el otro tendrán una franja **amarilla**.

Tarjetas Naranjas: Los tableros **azul, verde y lila** tendrán tarjetas naranjas, correspondientes a la casilla naranja de cada uno, las cuales son actividades de resolución de performance. Se diferenciarán de las otras tarjetas porque por un lado serán **azules, verdes o lilas**, dependiendo del tablero, y por el otro tendrán una franja **naranja**.

Tarjetas Rojas: Los tableros **azul, verde y lila** tendrán tarjetas rojas, correspondientes a la casilla roja de cada uno, las cuales son actividades de performance con un nivel de dificultad mayor que el de las tarjetas naranjas. Se diferenciarán de las otras tarjetas porque por un lado serán **azules, verdes o lilas**, dependiendo del tablero, y por el otro tendrán una franja **roja**.

Tarjetas Doradas: Estas tarjetas están ubicadas en el tablero dorado, las cuales son las actividades que se van a realizar en él. Contiene un total de 18 tarjetas, que representan el número de casillas del parque.

Tarjetas conchadoras: Las tarjetas conchadoras estarán ubicadas en el centro del tablero al lado de las de iniciación, las cuales tendrán unas preguntas que deberán responder correctamente para poder pasar a los otros tableros. Contiene un total de 27 tarjetas.



Nota: El número de tarjetas actual puede incrementar de acuerdo a las modificaciones del creador.

Tarjetas virulentas: Cada tablero tendrá tarjetas virulentas, mezcladas con las tarjetas **amarillas, rojas y naranjas**, las cuales corresponden a castigos.



Franja otro diseño.

Tarjetas de identificación: Estas tarjetas están ubicadas en el centro del juego, las cuales tendrán unas preguntas y cuya respuesta dirigirá a los jugadores a uno de los tableros **azul, verde o lila**, y dará la primera pista para la orientación del perfil del jugador en el juego. Se diferenciarán de las otras tarjetas porque por un lado tendrán una imagen y por el otro tendrán una

Tarjetas de hipervínculos: Cada tablero tendrá tarjetas de hipervínculos mezcladas con las tarjetas amarillas, naranjas y rojas, las cuales indican el juego alterno que deben realizar todos los jugadores, sin importar a quién le salga. Los hipervínculos se pueden encontrar en la caja de hipervínculos. Los hipervínculos son los siguientes:

Domino: Este hipervínculo cuenta con 28 fichas, se juega igual que un dominó común; la diferencia es que inicia el jugador que sacó la tarjeta y en lugar de números tiene palabras e imágenes que deberán coincidir.

Ejemplo: si hay una ficha con un corazón pintado lo que le debe seguir será la que tiene la palabra corazón, o si hay una ficha con la palabra perro le continuará el dibujo de un perro.

Cartas: Este hipervínculo contiene un total de 54 cartas. El jugador que sacó la tarjeta, deberá hacer grupo de cartas, es decir sin son cuatro jugadores deberá hacer cuatro grupos (ejemplo, un grupo con los cuatro 5, otro grupo con los cuatro 8, otro grupo con los cuatro 7 y otro con los cuatro 6), de acuerdo al número de jugadores. Después de hacer los grupos, repartirá a cada jugador de a cuatro cartas en desorden. El juego consiste en el primer jugador que arme todas las cartas de igual denominación, para esto cada uno deberá decir dos cartas a la derecha, o dos a la izquierda o tres, o una, o todo el juego, dependiendo de lo que necesite para completar su juego. El jugador que complete su grupo deberá colocar la mano en el centro y todos los jugadores la colocarán sobre él y al último que la coloque, el que ganó deberá ponerle una penitencia.

Lotería: Este hipervínculo contiene un total de 6 tableros con 8 imágenes cada uno y 20 tarjetas. Se juega como una lotería común y corriente, el jugador que haya quedado en segundo lugar, deberá realizar una penitencia que le colocará el jugador ganador.

Encriptado: Este hipervínculo contiene tres tarjetas, cada tarjeta un mensaje y un código diferente, el objetivo es descifrar el mensaje cambiando el símbolo por la letra, el mensaje correcto estará tapado por una hoja, cuando lo descifre podrá destapar el mensaje y compararlo con el suyo, si no es correcto, así sea por una sola letra, perderá dos turnos.

Rompecabezas: Este hipervínculo contiene tres rompecabezas cada uno de 20 fichas.

La respuesta aparece: Este hipervínculo contiene un total de 130 tarjetas, cada tarjeta trae una "J" que es la pregunta que debe realizar al jugador de su derecha, una vez realize la pregunta el jugador leerá la respuesta "J", después él le hará la pregunta que aparece en su tarjeta al jugador de su derecha y así sucesivamente hasta que el primero que preguntó responda, cada jugador tendrá la cantidad de tarjetas que desea.

Tabla de perfiles: Esta tabla contiene los perfiles que obtiene cada jugador durante la partida.

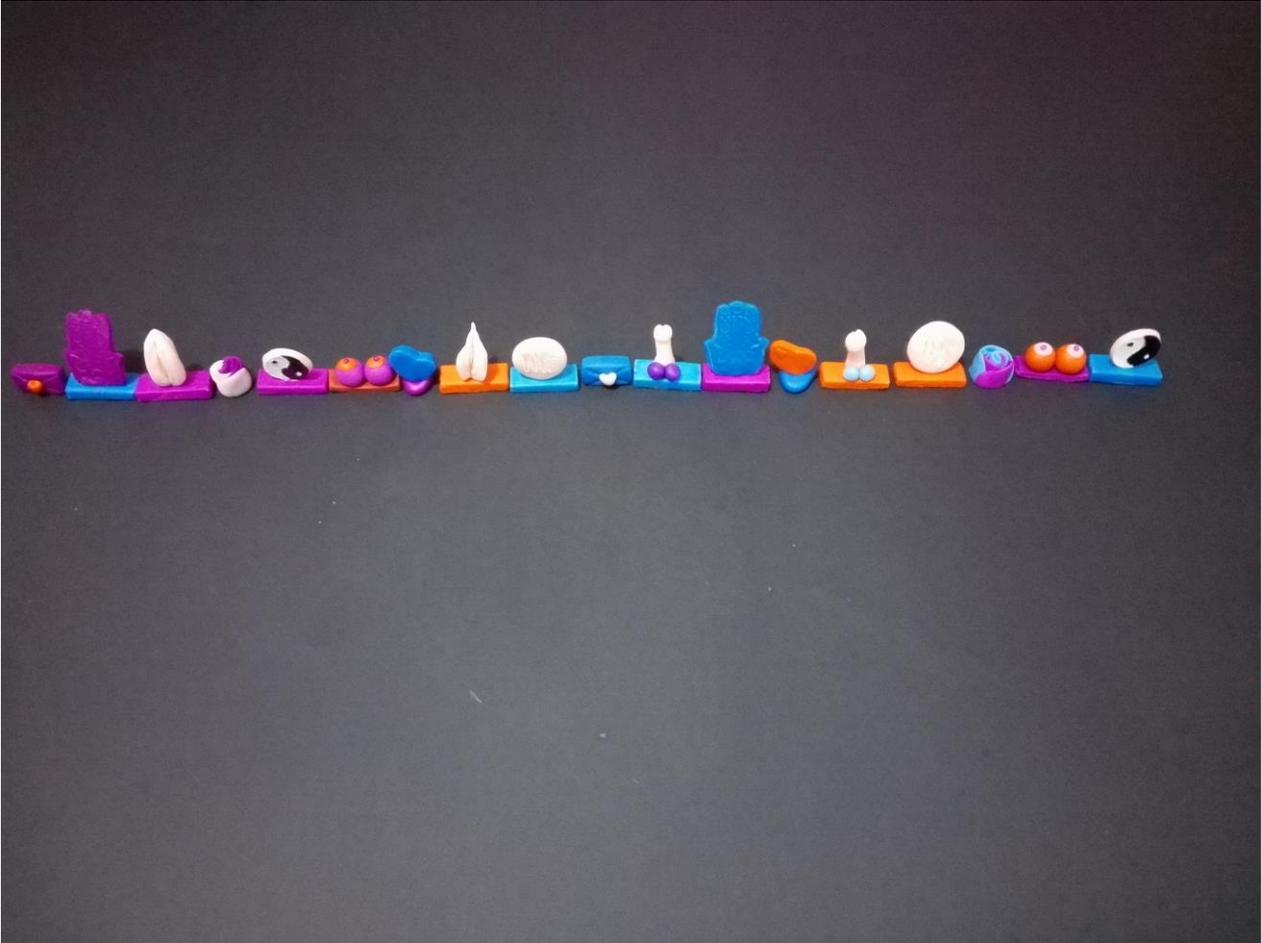


Tabla de perfiles

Esta tabla determina el perfil que obtuvo durante la partida

Si usted comenzó en el tablero **verde (corazones)** y escogió para el parqués una ficha del tablero **verde (corazones)** su perfil es:



Claddagh: simboliza los lazos de amor, amistad y lealtad. La corona simboliza la lealtad, el corazón representa el amor y las manos que lo sostienen simbolizan la amistad.

Si usted comenzó en el tablero **verde (corazones)** y escogió para el parqués una ficha del tablero **azul (sagrado)** su perfil es:



Nudo Perenne: Representa la unión eterna, la imposibilidad de deshacer el lazo del amor más allá del tiempo y el espacio.

Si usted comenzó en el tablero **verde** y escogió para el parqués una ficha del tablero **lila (cuerpos)** su perfil es:



La ervástica: Representa la honestidad, la verdad, la pureza y la estabilidad.

Si usted comenzó en el tablero **lila (cuerpos)** y escogió para el parqués una ficha del tablero **lila (cuerpos)** su perfil es:



Dios Baco: Es el dios de la vendimia y el vino, inspirador de la locura ritual y el éxtasis

Si usted comenzó en el tablero **lila (cuerpos)** y escogió para el parqués una ficha del tablero **verde (corazones)** su perfil es:



Ammyt: la "devoradora de los muertos" o "devoradora de corazones", en la mitología egipcia. Solo devoraba el corazón si el alma del difunto era culpable, si no lo era, era recompensado con la vida eterna.

Si usted comenzó en el tablero **lila (cuerpos)** y escogió para el parqués una ficha del tablero **azul (sagrado)** su perfil es:



Veena: Instrumento indio de cuerda que representa el arte y el aprendizaje.

Si usted comenzó en el tablero **azul** y escogió para el parqués una ficha del tablero **azul (sagrado)** su perfil es:



El Crann Bethadh o árbol de la vida: representa el mundo de los espíritus, el bienestar y la integridad de las aldeas. Refleja la conexión de sus ramas, que tocaban el cielo, con sus raíces, que descendían al mundo de los muertos.

Si usted comenzó en el tablero **azul (sagrado)** y escogió para el parqués una ficha del tablero **lila (cuerpos)** su perfil es:



Shen: Una cuerda que no tiene principio ni fin y que simboliza la eternidad

Si usted comenzó en el tablero **azul (sagrado)** y escogió para el parqués una ficha del tablero **verde (corazones)** su perfil es:



Sesen: flor de loto. Es un símbolo del sol, de la creación y el renacimiento. Porque por la noche la flor se cierra y se hunde bajo el agua, al amanecer se levanta y abre de nuevo

