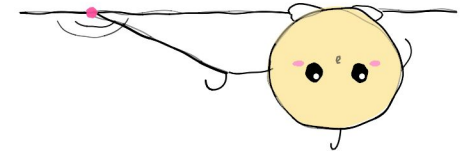


¿Qué usas tú para enterrararte del mundo?

Lo que sientes, lo sientes por la punta. El bastón son una sola cosa que se entera.

¿Dónde termina él: en la mano o en la punta del bastón?

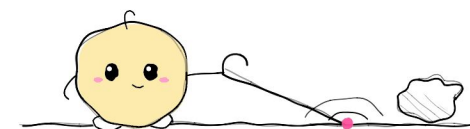


Un bichito camina sin ver. Va tocando el suelo con su bastón.

1 el bastón

Bastoncito

dónde terminas tú



¿hasta dónde llegas?

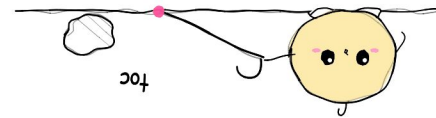
Con dos ojos ves profundidad porque cada ojo ve una imagen un poquito distinta: la diferencia entre las dos es lo que te da da.

dato

dos ojos, dos imágenes



Una diferencia que hace una diferencia: eso es información.



El bastón no manda nada. Solo avisa cuando algo cambia: una piedra, un hueco, tierra blanda.

2 la diferencia

para llevar



Esta semana escoge un círculo de tu día: tú y tu perro, tú y un colega, tú y tu celular.

Cada vez que uno hace algo, mira qué cambia en el otro.

Tú no terminas en tu piel.

a partir de Pasos hacia una ecología de la mente y Espíritu y naturaleza, de Gregory Bateson

Bastoncito · dónde terminas tú · de Gregory Bateson

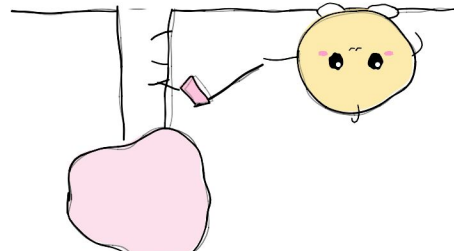
Bogotá · septiembre de 2026

1 hoja · 1 corte · 8 páginas

dominio público (CC0) · si haces una, déjala libre como esta

¿Qué círculos hay en tu día? ¿Tú y quién, tú y qué?

La mente no vive solo dentro de la cabeza: corre por el círculo entero, leñador, hacha y árbol.



Un leñador da un hachazo. El árbol queda distinto, y el próximo golpe ya no cae igual.

3 el círculo

tres trampas

«Entonces las piedras piensan.»

No. Para el libro, hay mente donde varias partes se avisan diferencias en círculo. Una piedra sola, no.



«Tú no importas, solo el todo.»

Tampoco. Lo que se cuida es tú-más-lo-que-te-rodea, y ahí estás tú.



«El mapa es el terreno.»

Ningún mapa, palabra o idea es la cosa misma: siempre deja algo por fuera.



dato

Bateson miró a dos monjes jugando en el zoológico de San Francisco. Los gestos eran los de una pelea, y aun así se sabían jugando: entre ellos circulaba el aviso «esto es juego».

Todo mensaje viene con otro mensaje que dice cómo entenderlo.



Dos monjes se muerden y se revuelcan. Pelear y jugar se ven casi iguales.

4 el aviso

5 lo de afuera

Un bichito tumba todo el bosque para quedarse con la leña.



Y se queda sin sombra, sin agua, sin nada que lo sostenga.

Quien daña lo que lo rodea se daña a sí mismo: el círculo también es él.

tip

Para Bateson lo que sobrevive no es una persona sola, sino la persona junto con lo que la rodea. Mira hoy algo de tu entorno: ¿qué te avisa, y qué le avisas tú?