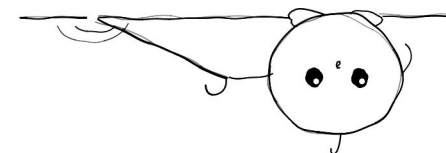


¿Qué usas tú para enterrararte del mundo?

**Lo que siente, lo siente 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**

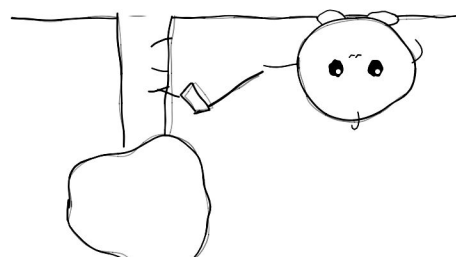
Bogotá · septiembre de 2026

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 monos 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 monitos 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?