



LA DERIVA LÚDICA COMPARTIDA: ACCIÓN POÉTICA-POLÍTICA Y NARRATIVAS DEL JUEGO DE ERRAR

SHARED LUDICDRIFT: POETIC-POLITICAL ACTION
AND NARRATIVES OF WANDERING PLAY

Javier Abad Molina

Universidad Complutense de Madrid  <https://orcid.org/0000-0003-2347-9010>
jaabad01@ucm.es

Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez

CSEU La Salle (UAM) Madrid  <https://orcid.org/0000-0003-4773-5824>
ange@lasallecampus.es

Resumen

Se propone la *deriva* lúdica como práctica poética y política asociada a la deambulación consciente para revelar, mediante la documentación y el registro de narrativas visuales, el patrimonio simbólico y relacional de una comunidad que resignifica así el encuentro y el diálogo. El estudio propone la acción de la *deriva* compartida como investigación artística y práctica sostenida desde la acción lúdica y la observación del entorno próximo para rescatar el valor de lo efímero y lo transitorio del paisaje cotidiano, entendido como ámbito relacional y construcción de sentido. Así, la práctica educativa de la *deriva* y la reflexión que suscitan las imágenes, son mediadoras del relato de una experiencia realizada con estudiantes del Grado de Educación Primaria en intersección con la obra del escultor *Leandro Alonso* y su participación en una muestra colectiva cuyo propósito es rescatar detalles de una realidad que se desvanece o está en proceso de desaparición.

Palabras clave

Investigación basada en las artes, deriva lúdica, narrativa visual, metáfora, acción simbólica.

Abstract

The ludic *dérive* (drift) is proposed as a poetic and political practice associated with conscious wandering to reveal, through the documentation and recording of visual narratives, the symbolic and relational heritage of a community that thus resignifies encounter and dialogue. The study proposes the action of shared *drift* as artistic and practical research sustained from playful action and observation of the nearby environment to rescue the value of the ephemeral and transitory of the everyday landscape, understood as a relational environment and construction of meaning. Thus, the educational practice of *drift* and the reflection that the images provoke are mediators of the story of an experience carried out with students of the Degree of Primary Education in intersection with the work of the sculptor *Leandro Alonso* and his participation in a collective exhibition whose purpose is to rescue details of a reality that is fading or is in the process of disappearing.

Key words

Arts-based research, ludic drift, visual narrative, metaphor, symbolic action.

1. INTRODUCCIÓN: ELOGIO DE LA DERIVA

“Andando se escapa a la idea misma de identidad, a la tentación de ser alguien, de tener un nombre y una historia” (Gros, 2014 p. 14).

El andar o caminar el espacio físico es una manera de hacer deriva, pero no es el único. También existe un deambular propio del pensamiento en el espacio psíquico que recorre los caminos de la memoria mediante la evocación y la llamada a las imágenes mentales que conforman un patrimonio simbólico, ya sea personal o colectivo. En ambas opciones y acepciones, existe un compromiso con la poética que es política (y viceversa) pues la vida en tránsito no implica necesariamente una carencia de estabilidad y coherencia, sino que puede ser actitud fluyente y la apertura constante a la revelación de la sutileza.

Así, la *dérive*, se nombre o identifique como deambulación, errancia, acción andariega, divagación, vagabundeo o fluir sin-fin, permite investir los espacios en territorios donde se nos muestran opciones de la vida. Solicita así una capacidad mimética que permite la interpretación de la *Teoría de la deriva*, como expresó Guy Debord (1958), y que requiere un andar sin objetivos y horarios, además de la acogida de una enajenación consciente para elegir el trayecto evitando lo ya conocido. Hacer deriva es pues, renunciar a la forma convencional de desplazarse que no significa o implica una pérdida sino ganancia de percepciones intersubjetivas que transforman a los *derivantes* que comparten recorrido y les sitúan en el lugar donde existe una conciencia en el valor de los mínimos detalles.

Por tanto, la deriva del *flâneur* se configura como medio de expresión poética y política pues es acción consciente y consecuente en la aceptación de un nomadismo que implica el desapego o cuestionamiento de creencias hegemónicas (Katzner, 2021) y una propuesta desde el juego “pues es en lo lúdico donde tiene mejor cabida el azar (...). La motivación en la deriva tiene inicialmente un sentido lúdico, pero también crítico e inconformista que debe sostenerse como método de investigación” (Ramón y Alonso-Sanz, 2022, p. 943). Y posee ese carácter lúdico y político al incluir el azar o lo inesperado como estrategia subversiva y acto premeditado de improductividad e ineficacia (Debord, 1958). Es decir, es política también no solo como una *práctica estética* (Careri, 2013), sino como acción reivindicativa y una forma de resistencia desde lo cotidiano (López-Martínez, 2008) para entretejer el mundo desde la inclusión y participación de un *estado de encuentro* (Bourriaud, 2006) y una conciencia colectiva que se manifiesta en la deriva compartida.

De esta manera y como propuesta de poética-lúdica derivante, es posible su aplicación y traslado al ámbito de la práctica educativa como método vivencial de investigación basado en artes (Marín y Roldan, 2012) que propone la toma de registros fotográficos y la construcción de narrativas visuales basadas en la elección de un tema y el diálogo consensuado para un mejor encuadre de la imagen y concretar pues “la resolución de una pregunta de investigación (...) que se basa en técnicas artísticas como método de exploración, o bien se basa en una obra artística donde se ha empleado esta técnica para abordar su propio estudio” (Ramón y Alonso-Sanz, 2022, p. 940). Así, la propuesta de la deriva compartida resulta ser fundamento y revelación cuando se realiza en un tiempo y con un número de participantes concreto como proponía Guy Debord (1958). Es decir, no en solitario, sino en grupos pequeños de dos o tres personas que comparten un mismo estado de conciencia. Por tanto, personas que se entregan a la deriva y renuncian durante un tiempo suspendido a las motivaciones de la vida ordenada para desplazarse y actuar en sus relaciones, actividades laborales y entretenimientos, dejándose llevar por las solicitaciones del territorio y los encuentros que le corresponden (Debord, 1958).

La propuesta de pasear con *otro* o compartir la andadura, en silencio o en conversación, es una manera de operar en el “intersticio social” de las relaciones humanas (Bourriaud, 2006), donde las nuevas micropolíticas del arte (y de la educación), se nos revelan como posibles. En este nuevo contexto aparece la voluntad de inmanencia y mimesis con el

territorio cercano ya que “la errancia representa una interrogación política de la ciudad pues es escritura en marcha y crítica de lo urbano como matriz de los guiones que no movemos y que fundamentan una estética del desplazamiento”(Bourriaud,2009, p. 115). En resumen, la deriva compartida propone el juego de la visualidad que implica el redescubrimiento del entorno próximo a través de un “otro” que acompaña y significa, a través de la textualidad (la palabra), el ámbito de encuentro que acontece en el derivar.

2. LA DERIVA LÚDICA

Como ya se ha mencionado, la deriva del paseante o *flâneur* es un constante volver a empezar para mirar el mundo de una manera que es, a la vez, idéntica y diferente, lo mismo y lo contrario, lo similar y lo opuesto en la seguridad de la permanencia y la emoción de lo posible. La exploración del espacio es, a través de la *deriva* como técnica de exploración psicogeográfica, un juego de posibilidades (Montañez,2014). Por eso, la deriva y la lúdica tienen tanto en común, no solo en el modo de jugar de las infancias, sino como una actitud que orienta la existencia de las personas que mantienen presente el “espíritu de la infancia” (Droit, 2018) que es recurso perpetuo en la *deriva* de los años.

Desde la definición de juego de *Caillouis* (2010), existen similitudes que conectan la deriva y la lúdica. El autor enuncia las características del juego (y de su deriva) como actividad libre, ausente de realidad, incierta, improductiva y voluntaria desde el deseo de perderse y encontrarse, de acoger lo inesperado y valorar más el camino que el destino. Se separa de la realidad porque se despega de la rutina cotidiana, sin prisas y sin rumbo, tan solo en el suceder en un territorio placenteramente incierto en constante reinención que se nutre de la incertidumbre, la duda y lo imprevisible pues posee un encuadre de reglas tácitas y ficticias (Huizinga, 1972). De esa manera, la simulación del “como si” oscila entre la realidad y el imaginario para relacionar lo ya conocido y lo por inventar (Droit, 2018).

La deriva y el juego son pues, acciones subversivas en el sentido otorgado: “Lo subversivo no es oponerse, sino esquivar, exagerar hasta alterar, y aceptar hasta superar” (Gros, 2015: 187). Por tanto, si el *flâneur* acompañado subvierte la soledad en el disfrute del anonimato correspondido de la ciudad, ralentizando el paso para agilizar la mirada y el pensamiento o especula con el elogio de la improductividad creativa y el consumo de experiencias gratuitas desechadas del entorno, los adscritos a la vida lúdica subliman la acción de *derivar jugando* en la fuga reiterada de obligaciones y prohibiciones que no son aceptadas pues la acción lúdica que emana de su discurrir es transgresora y crítica. La *deriva situacionista* (Debord, 1999) proponía la transformación por el ambiente. Y en este sentido, los proponentes de la vida lúdica, que es juego y deriva simultáneamente, saben que los lugares invitan a jugar de otras maneras como declaración de intenciones y principios. Por tanto, transforman y son transformados a través de la acción lúdica para concretar el deseo y la esperanza colectiva de pensar y metaforizar la vida con otros.

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. 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 épocas culturales que tienen sus metáforas y juegos que los representan (Ricoeur, 2001). Por ello, la metáfora abre la posibilidad de significación del juego de la deriva, pero no solo como procedimiento de investigación artística, también para la construcción del conocimiento desde la intuición.

La metáfora también tiene una dimensión relacional (Abad y Ruiz de Velasco, 2020) que nos explica en la vida de relación para expresar aquello que no puede ser dicho o descrito de otra forma pues la experiencia metafórica expresa la intersubjetividad lúdica de la comunidad que juega. Por tanto, esa construcción comunitaria necesita de otros para el encuentro en la singularidad y la diversidad que representan los valores compartidos.

Así, la dupla o el colectivo jugador se reconoce mediante un lenguaje propio que otorga un sentido de permanencia, en la confianza de poder errar y de volver a empezar. Y ese errar en el juego compartido puede ser acompañado de unos “objetos mediadores” que acompañan el ritmo de la marcha y generan una interferencia o anti-rutina en el derivar.

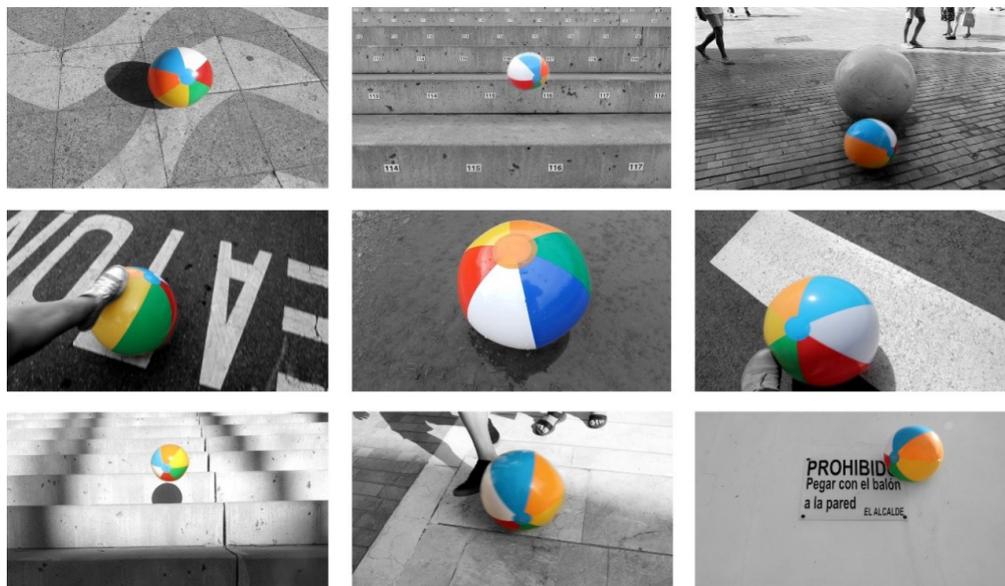


Figura 1. Narrativa visual (A) de registros de la deriva con el acompañamiento del objeto mediador. Imágenes de los autores.

Es decir, en ese redescubrimiento de lo conocido, la acción errática del jugar se expresa desde lo *performativo* cuando se acompaña de un objeto mediador que significa más aún el gozo de alterar lo previsible (la pelota de playa es el símbolo compartido para acompañar el recorrido errático de la deriva y desactivar así la normatividad impuesta).

Aún más, la palabra *error* proviene de la raíz latina “errare”, que significa navegar con rumbo incierto o sin un destino preciso (Solnit, 2020). Esta situación indica movimiento, inquietud, valor en el ensayo, aceptación del riesgo y confianza en la *deriva* y, por tanto, el errar también puede ser un cambio en el relato y gestión de la incerteza que es la cotidianidad de quienes juegan y es preciso convivir con ella. Así, trazar el mapa de lo desconocido implica otras maneras de conocer relacionadas con el placer de situarse en la inexperiencia y el “status” de amateur o aprendiz si consideramos la vida como *deriva*.

3. REVELACIONES DEL JUEGO DE LA DERIVA EN EL ENTORNO URBANO

El espacio público resulta ser un lugar físico, pero también imaginario, como escenario posible de la *acción poética-política* de la *deriva*, más allá de la ética y la estética, que evidencian las metáforas del errar y nombrar nuestras ficciones audiovisuales (González Wonham, 2020). Pero no todo es movimiento o acción en la práctica del andar y la investigación artística basada en las artes visuales (Marín y Roldan, 2012) nos ofrece una manera de atestiguar y revivir el *paseo* de deriva pues cada hallazgo nos interroga. Y con la complicidad de la ciudad, las revelaciones se basan en el placer de ese encuentro con lo fugitivo, fugaz y perecedero. Así, algunos artistas como *Francis Alÿs*, *Hamish Fulton*, *Richard Long*, *Sophie Calle* o *Leandro Alonso*, expresan el entorno urbano en sus derivas y tienen en común la búsqueda de las significaciones ambulantes y de todo aquello que pasa inadvertido si no se realiza desde el desplazamiento unificado del cuerpo y el pensamiento. Así pues, andar y el movimiento se rebelan contra la pasividad y proponen el autoconocimiento desde la desposesión del tiempo y el extrañamiento del espacio, con actitud *peripatética* o itinerante, como ya proponía la escuela aristotélica griega.

Así, desde nuestra experiencia como dupla derivante en el descubrimiento y registro de la topología poética de los lugares con mirada extraviada y extrañada, entendemos bien estas palabras: “El movimiento era, en esencia, el acto de poner un pie delante del otro para seguir la deriva del propio cuerpo. Deambulando sin objetivos, todos los sitios acabaron siendo iguales y sentían que estaban en ninguna parte” (Auster 1988, p. 27). En la *deriva* somos nosotros y nuestra memoria lúdica que nos invita continuamente a revisar la envoltura de las causas y los efectos para así disipar y desaprender, por puro placer, todo aquello que resulta preconcebido y no permite la poética de la navegación.

Y desde este caminar azaroso o sin un rumbo premeditado hacia el encuentro, el juego de la deriva compartida se predispone y ensaya en la acción lúdica desde su co-incidencia con el territorio. Y como hicieron Julio Cortázar y Carol Dunlop en *Los astronautas de la cosmopista* (2016), Marina Abramović y Ulay en *The Lovers: The Great Wall* (1988) o las figuras andantes en la video-creación de Bill Viola: *The Encounter* (2012), celebramos el juego del errar un día cualquiera en la ciudad de Madrid (donde se cruzan los caminos de la casualidad y causalidad, del itinerario y su imaginario). Y así, intentar rehacer las intuiciones y decisiones que propiciaron el encuentro al anticipar el recorrido del otro:



Figura 2. Narrativa de una deriva urbana (desde la intuición del encuentro y la anticipación del recorrido). Imágenes de los autores.

Así, derivar no es solo andar, sino imaginar la deriva de ese otro que juega al encuentro y cuyo camino queda balizado por un registro de imágenes que decididas y elegidas más tarde por la dualidad caminante, construyen en conversación una cartografía itinerante y son testimonio de las *metáforas vivas* (Ricoeur, 2001) que activan un mundo que se transforma en un desmoronamiento suave y continuo de grietas, objetos perdidos por los viandantes, mosaicos, dibujos infantiles de tiza, palabras cruzadas, restos de obra y escombros, señalética difusa, mobiliario urbano en desuso, charcos, reflejos y sombras. Todo este elenco conforma un territorio por nombrar que ya no es lejano sino próximo.

Por tanto, los recorridos vitales que elegimos al trazar con nuestros pasos una línea recta o una espiral, con desvíos o atajos, rupturas o convergencias, descubrimientos y nuevos ensayos, continuidad o alternancia, límites o aperturas que expresan la posibilidad de entender la ciudad como una *rayuela* a escala 1:1 que finaliza en un mismo horizonte común donde confluir cuando el azar también juega. Así, somos transformados a través del trazado consciente del mapa mudo dibujado mediante el registro de marcas e hitos a la vez que transformamos la escala de la ciudad con el cuerpo.

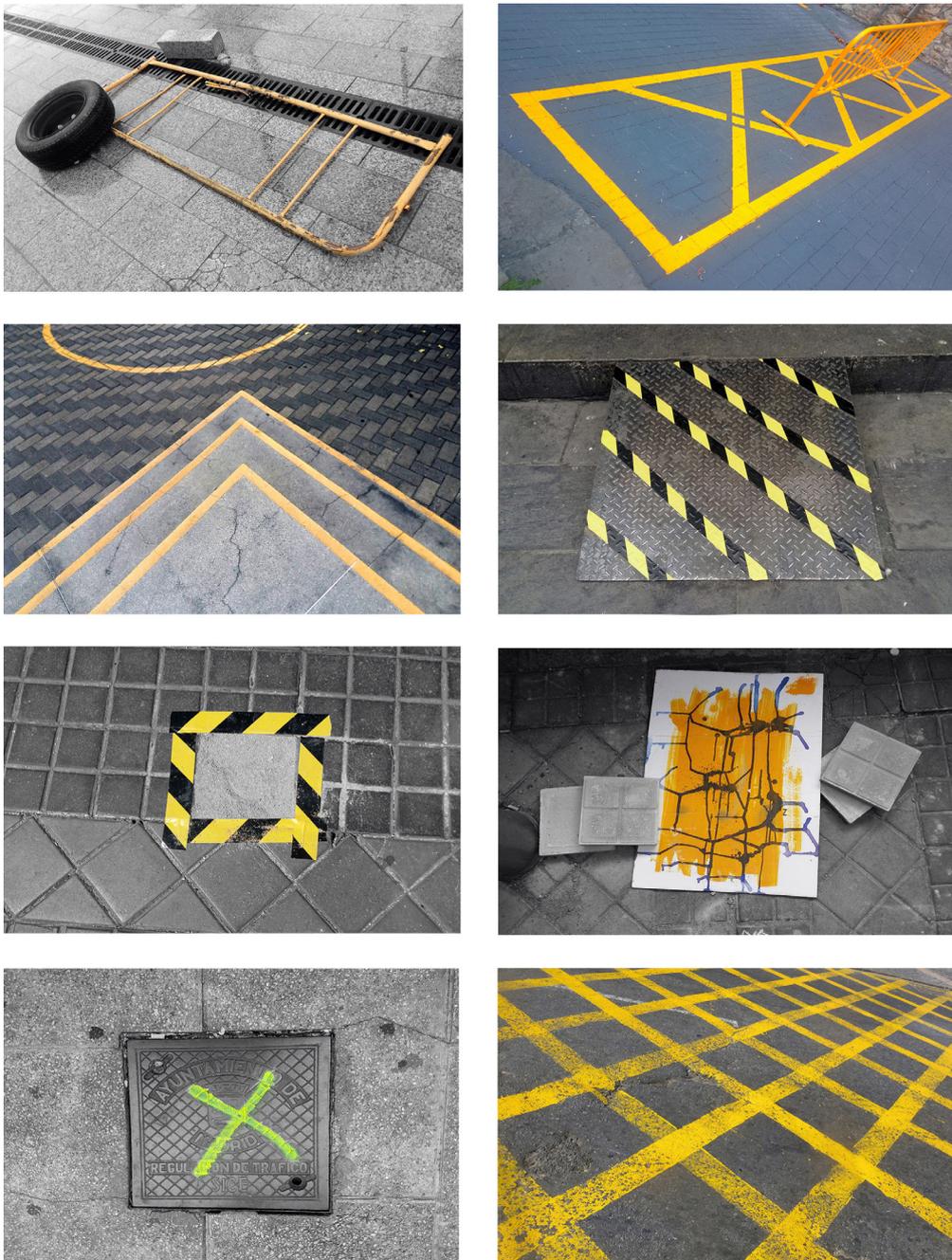


Figura 3. Narrativa visual (B) del registro de marcas e hitosa través de la deriva en el entorno urbano. Imágenes de los autores.

De esta manera, el registro documental de la *deriva* supone la advertencia de diferentes trazas para construir posteriormente una narrativa visual como testimonio de haber rescatado, a través de la narratividad y la elección dialógica de las imágenes, el objeto-reflejo-sombra-grafismo-huella que sirven de relato y memoria. Estas narrativas visuales pueden leerse en cualquier dirección como propuso Julio Cortázar (1963) en la novela “Rayuela”, es decir, no tienen principio o fin en el orden de lectura sino son la invitación a crear el propio itinerario a partir de la sugerencia e intuición, tal y como sugieren las calles, cruces, escaleras y plazas de la ciudad con el ritmo acompasado de la *deriva* compartida en dupla que no tiene alternativa en el gran grupo (y no es necesario llegar lejos pues el sentido de la marcha es redescubrir un cruce de biografías en la percepción del aquí y el ahora). La “voluntad de andar como destino” (Gros, 2014, p. 168) es el talante del *flâneur* que subvierte la soledad, la velocidad, la especulación y la distracción de la masa (Benjamin, 2003) para explorar la superficie poética de la ciudad reuniendo lo que es disperso y discontinuo pues no hay manera de ser más humano que en el caminar no solo en cuestiones de reflexión sobre la ciudad, también “en ámbitos más ampliados de la relación entre lugar y pensamiento asociados al espacio” (Alonso-Sanz, 2020, p. 383).

La propuesta metodológica y su pregunta se concretan en la iniciativa de realizar la deriva en dupla o tríada para que la toma de imágenes no sea una decisión individual sino consensuada. Todo ello implica la necesidad de una conversación previa ante el motivo sugerido y una reflexión posterior para decidir sobre el valor del registro y su significado. Así, el descubrimiento y contemplación durante la deriva compartida son acciones que están mediadas por la llamada de la estética o la curiosidad, pero a través del diálogo se convierten en pretexto para compartir experiencias o recuerdos (Alonso-Sanz, 2020) que constituyen una buena oportunidad para la práctica de la argumentación y la aceptación.

Objetivos del estudio:

- Reconocer y describir la *deriva* como acción lúdica que conlleva un compromiso con la práctica poética-política y su manifestación desde la comunidad como metáfora de vida.
- Promover la *deriva* compartida, más allá de la actividad artística, como mediadora de reflexión y encuentro entre estudiantado y equipo docente para un cambio en la mirada.
- Elaborar en pequeño grupo, a través de los registros de la documentación visual, la argumentación o relato de los procesos de descubrimiento y diálogo durante la *deriva*.

Contexto humano y académico:

El estudio se realizó en el contexto de la formación universitaria con 38 estudiantes del Grado de Educación Primaria, dos docentes de Educación Artística y un artista invitado.

Temporalización:

La propuesta se realiza durante 3 meses (marzo a mayo) y 9 semanas lectivas con sesiones de 2 horas que se organizan de esta manera: exposición teórica por parte del equipo investigador (20 minutos), *deriva* en pequeño grupo para la realización de imágenes (60 minutos) y exposición-reflexión con la presencia del artista (40 minutos).

5. RELATO DE LA EXPERIENCIA

Desde un discurso narrativo que conecta la teoría enunciada con la práctica educativa en el ámbito universitario, se ofrece ahora el relato experiencial del encuentro con el escultor *Leandro Alonso* y su proceso de trabajo desde la documentación y registro, mediante imágenes en blanco y negro, de los paseos o *derivadas* que realiza en el entorno urbano en la búsqueda de motivos (composiciones geométricas casuales, grietas, “des-pinturas”, *décollages* y otros desechos de construcción) que inspiran su obra escultórica.

La colaboración con el artista durante tres meses supuso una interesante experiencia para un grupo, con paridad de género, compuesto por estudiantes de tercer curso del Grado de Educación Primaria y que contribuyó al desarrollo de la asignatura “Educación Plástica y Visual” que tenía como objetivos, entre otros, la inmersión en la *Cultura Visual* contemporánea (Mirzoeff, 2016) y la aproximación a las manifestaciones del arte actual desde perspectivas que integraran nuevas propuestas de apreciación estética, el valor del “azar” como referencia (Stangos, 1997) y las relaciones del arte contemporáneo con disciplinas de las Ciencias Sociales, además de su contextualización con otras áreas para la mejora en la comprensión holística y globalizadora del conocimiento (Perniola, 2016).

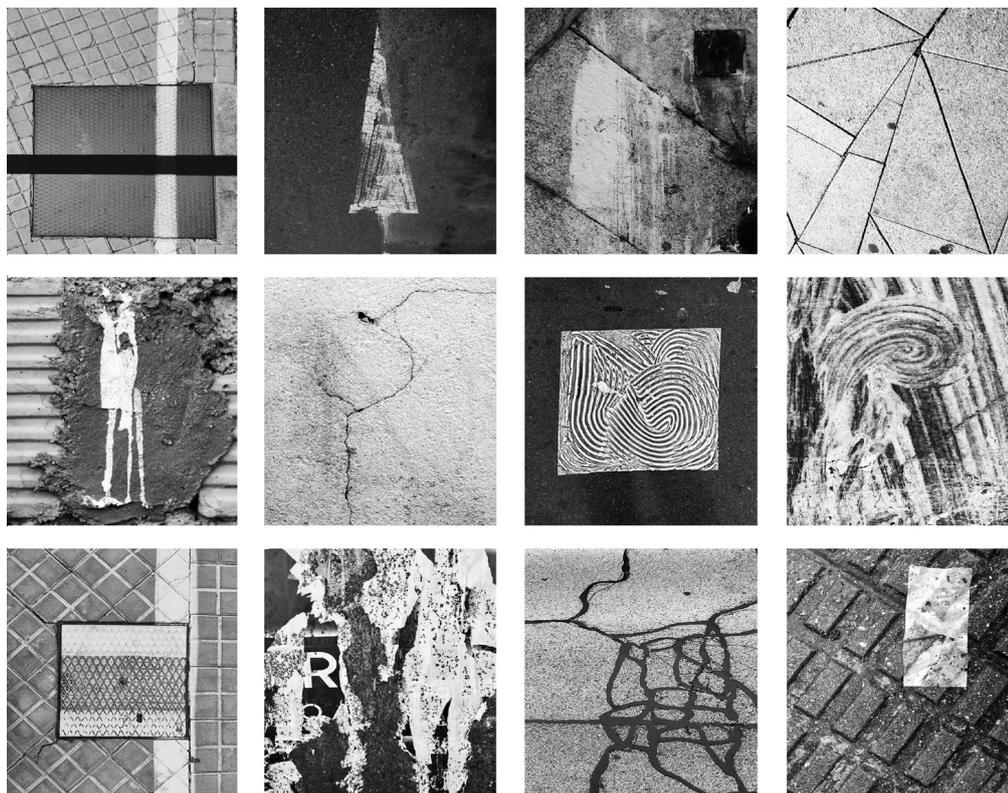


Figura 5. Narrativa visual de *Leandro Alonso*. Referencia: <https://www.instagram.com/lag.escultor/>

La intención era la convivencia en el aula con los beneficios de la presencia del artista y su acompañamiento en los procesos de creación de imágenes en la deriva lúdica. Como inicio del proyecto, se celebró la muestra “Superposición, fragmento, recorte” en la sala del “Espacio Creativo” de un centro universitario de Madrid entre los meses de marzo y mayo de 2023. El autor citado, *Leandro Alonso*, realizó además una conferencia inaugural donde transmitió cómo el trabajo del poeta-escultor está en la mirada, y tras ella, los procesos que concretan la tríada de la imagen-poema-objeto. Desde sus palabras, “toda obra comienza con una imagen, no necesariamente real, pues puede ser mental. La transparencia actúa de mediadora entre imágenes, perdiéndose una parte, pero enriqueciéndose mutuamente igual que surge la metáfora en la intersección entre dos palabras e ideas” Así, desde la narratividad de su creación interdisciplinar, el sentido del rescate del “fragmento” como retazo del paisaje cotidiano, tiene una gran importancia en el descubrimiento de formas que expresan la desaparición de lo transitorio y efímero.

Así, la aportación del artista al proyecto, además de la realización de la exposición y su conferencia inaugural, supuso una estrecha colaboración con los docentes universitarios y el colectivo de estudiantes de Educación Primaria para generar un encuentro a partir de la propuesta de su obra y el valor del “cambio de mirada” ya que, en la casi mayoría de los casos, la realización de imágenes de *fragmentos* o del detalle desapercibido, era una nueva y primera experiencia en el alumnado. La presencia del autor en el horario lectivo (una sesión semanal) sirvió también para ofrecer asesoría de las cuestiones que surgían relacionadas con los procesos de indagación y reflexión a través de las imágenes y sobre las decisiones del encuadre para fragmentarla realidad con un sentido estético.

Desde esta propuesta y como parte importante de la práctica experiencial, tras las sesiones teóricas del mes de marzo y mitad de abril, se invitó al estudiantado en las posteriores sesiones a realizar una *deriva*, en dupla o tríos fijos en todas ellas, por los espacios del centro universitario con la intención de realizar diferentes imágenes con teléfonos móviles que pudieran interpretar, o mejor aún, continuar y completar la obra de referencia de *Leandro Alonso*. Para ello, se organizaron por afinidad y fueron enviando las fotografías a un espacio virtual común con acceso compartido también con el artista. Además de las *derivas* en el Campus, se realizó también una visita guiada en el Centro de Creación

Contemporánea *Matadero-Madrid*, para rescatar y documentar aquello que percibieran como perecedero o en estado de derrumbe y proceso de desvanecimiento.

Y después en el aula, con la presencia de los docentes y el propio artista en los siguientes encuentros, se compartieron las imágenes y se eligieron aquellas que se consideraban más adecuadas desde las referencias ofrecidas previamente en anteriores sesiones. El debate suscitado fue enriquecedor desde las diferentes elecciones y miradas pues el estudiantado comentó la importancia del diálogo previo en la dupla o trío para elegir la situación a documentar y el mejor encuadre con frases como “en un principio todo nos parecía lo mismo, pero al fijarnos mejor, descubrimos lo que hasta ahora había pasado desapercibido” (Blanca, 20 años), “no había realizado nunca este estilo de imágenes y me ha sorprendido el resultado pues la estética del blanco y negro traslada a otro plano lo fotografiado” (Miguel, 21 años), “la deriva nos ha ayudado a mirar de otra manera pues en el traslado de un lugar a otro sin una intención concreta, hemos entendido mejor la idea inicial que nos proponía Leandro Alonso” (Carla y Susana, 20 años), “me ha creado mucho interés la propuesta de derivar con mi compañera de dupla pues lo que ella veía era siempre una sorpresa y no me hubiera fijado en esos mismos encuadres” (Alberto y Sara, 20 años) o “la idea de derivar en compañía supone el reto de entender lo que otra persona mira y decide como buen motivo para realizar la imagen” (Juan y Eva, 20 años).

Como avance de las conclusiones, es notable señalar que la totalidad de los comentarios aportados por el estudiantado para la evaluación dialógica o conversación sobre la experiencia, se aprecia el aumento significativo de su interés por el cambio de mirada que permite reparar en el detalle y la importancia de la *deriva* compartida como manera de conocerse y conocer a *otros* pues es a través de ese diálogo necesario para acordar el lugar y la situación a documentar cuando, en palabras de *Leandro Alonso*: “se expresa el sentido y placer de la mirada lenta como acción de la poética que es también política”.



Figura 6. Fotografías del estudiantado de Educación Primaria en el espacio universitario y ciudadano.

Desde esa misma voluntad y como final reconocible del proyecto compartido, el artista permitió que el estudiantado situara sus imágenes, ya impresas digitalmente sobre lona, en los huecos o espacios vacíos que existían entre sus obras en la muestra ya citada a

modo de “contaminación” o convivencia entre la obra del artista profesional y la del alumnado universitario. El resultado fue gratificante para ambas partes y también para las personas visitantes de la exposición que compartieron comentarios como: “el diálogo entre las diferentes obras es sorprendente y la idea de mezclar las fotos es realmente original e innovadora, no todos los artistas lo permitirían” (Elva, coordinadora del espacio creativo), “la idea de derivar en grupo, como parte del proceso creativo, es muy interesante pues la mirada compartida genera un nuevo descubrimiento” (Juan Ramón, comisario de exposiciones) o “las imágenes describen una elección donde se aprecia que no se busca la belleza, sino el sentido crítico que nos muestra la realidad” (Luis, profesor).



Figura 7. Relato visual del montaje de la muestra colectiva con la participación de *Leandro Alonso* y el estudiantado de 3.º Educación Primaria que sitúan sus imágenes entre las expuestas por el artista.

6. CONCLUSIONES

Retomando los principales ejes discursivos del estudio, se ofrecen ahora conclusiones que reflexionan sobre los beneficios de la práctica de la deriva lúdica compartida y su desarrollo en la formación del estudiantado para favorecer el diálogo y la comunicación:

La acción de mirar, desde el acompañamiento convierte el sentido de la *deriva* en una acción simbólica para expresar diferentes maneras de explicarse el mundo que difumina la individualidad y el aislamiento ensimismado del “yo” y revelar así, la conciencia del *no-sotros* desde la necesaria concepción de la educación como tarea compartida y plural.

La mirada compartida en dupla y la gestión del acuerdo en el objeto fijado por la imagen supone para el estudiantado una tarea retadora pues la práctica de la *deriva*, desde esa

mirada dialógica, conlleva una argumentación explícita y la necesidad del acuerdo para generar una conversación que invita a la empatía con el *otro* desde la reflexión dialógica.

La documentación del contexto urbano elude la idea de *no-lugar* (Augé, 2008) cuando se habita con la conciencia de resignificar el paseo desde la lúdica compartida que se opone a la noción de paseo demarcado y previsible por el turismo o el viaje-express. A través de la *deriva* se desvela pues el detalle que elabora maneras *otras* de pensar, escuchar y sentir la ciudad. Así, la *deriva* compartida permite la investigación artística en el espacio público en continuidad y conversación, no en la privacidad y fragmentación.

La acción poética-política de la *deriva lúdica* compartida puede ser también un discurso crítico desde su propuesta para generar el reconocimiento de la emoción y la cognición. Y más allá de ser reivindicación y resistencia (pasiva o activa), ofrece visibilidad y es el altavoz de un mensaje socioeducativo que cuestiona la comprensión del ejercicio de la ciudadanía como una mera acción de traslado o el desplazamiento de un lugar a otro.

En relación con las conclusiones de la experiencia de *deriva* y el estudiantado, podemos destacar su gran implicación en la propuesta, mayor que lo habitual en otras actividades culturales del centro universitario, y la satisfacción de su participación en la exposición.

Los objetivos enunciados se asumieron en su mayoría, además de la pertinencia de la propuesta metodológica a través del desarrollo procesual del proyecto y el empleo de las imágenes de las *derivas* para una mejor comprensión del sentido de la acción lúdica.

El compromiso en la acción poética-política fue muy debatido por el estudiantado para determinar la transformación suscitada por la idea de la *deriva*, no solo como práctica artística, sino como manifestación de una filosofía de vida que trasciende lo educativo.

La selección de los registros de la documentación visual con el acompañamiento de *Leandro Alonso* supuso una interesante experiencia compartida que el artista resume con estas palabras: “el encuentro con estudiantes de educación ha resultado un hecho significativo en mi trabajo pues me ha permitido poner en duda lo que creía conocido. Su cuestionamiento me ha supuesto replantear y repensar mi obra con una nueva mirada”.

Una idea final de conclusión es el deseo de que ojalá el sentido de la *deriva* contagie a la institución educativa y no se entienda como sinónimo de zozobra o improvisación, sino extensión del relato educativo para ofrecer al profesorado y alumnado de cualquier edad, la confianza de celebrar el error y la incertidumbre como posibilidad. Solo así la educación será emancipación y no resignación en la búsqueda de la respuesta única, sino en asumir la divergencia de la duda como alternativa y posicionamiento poético-político.

REFERENCIAS

- ABAD, J.** (2011). La ciudad lúdica. Interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. *Creatividad y sociedad: revista Asociación para la Creatividad*, & .
- ABAD, J.; RUIZ DE VELASCO, À.** (2020). Experiencias de arte comunitario: cuerpo-objeto-espacio-palabra. En Raquejo Grado, T. (coord.). *El arte de corporeizar el entorno: prácticas artísticas para una pedagogía del sentir*. Aula Magna-Mc Graw Hill.
- ABRAMOVIC, M. y ULAY** (2008). *The Great Wall*. Marina Abramović & Ulay-The Lovers: The Great Wall, 1988/2008
- ALONSO-SANZ, A.** (2020). Una profesora flâneuse en París. Cartografías en la formación inicial de docentes. *6jZz̄ xYkYj d̄ n̄ HdXZYVY# ('(2), 363-386* <https://doi.org/10.5209/aris.63670>

- AUGÉ, M.** (2010). *Los no lugares. Espacios de anonimato*. Gedisa.
- AUSTER, P.** (1998). *Ciudad de Cristal*. Anagrama.
- BENJAMIN, W.** (2003). *El libro de los pasajes*. Akal.
- BOURRIAUD, N.** (2006). *Arte relacional*. Adriana Hidalgo Editora.
- BOURRIAUD, N.** (2009). *El radicante*. Adriana Hidalgo Editora.
- CAILLOIS, R.** (2010). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. FCE.
- CARERI, F.** (2013). *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Gustavo Gili.
- CORTAZAR, J.** (1963). *Rayuela*. Editorial Sudamericana.
- CORTÁZAR, J. Y DUNLOP, C.** (2016). *Los astronautas de la cosmopista*. Alfaguara.
- DEBORD, G.** (1958). *Teoría de la Deriva. Internacional Situacionista*. Vol 2. Literatura Gris.
- DROIT, R-P.** (2018). *Volver a ser niño. Experiencias de filosofía*. Paidós.
- GONZÁLEZ-WONHAM, A.** (2020). La deriva poética del relato audiovisual. *Revista CREA International Multidisciplinary Journal*. 1(1). 98-107. <https://doi.org/10.35869/ijmc.v1i1.2844>
- GROS, F.** (2014). *Andar. Una filosofía*. Penguin Random House.
- HUERTA, R.** (2015). *La ciudad y sus docentes. Miradas desde el arte y la educación*. Editorial U.O.C.
- HUIZINGA, J.** (1972). *Homo ludens*. Alianza editorial.
- IRWIN, R.** (2013). Práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*. 65, 106-113.
- KATZER, L.** (2021). Dinamizando el concepto de nomadismo. Notas teóricas y etnográficas sobre un modelo territorial no reconocido. *GZkñiVTabula Rasa* (, , 151-167. <https://doi.org/10.25058/20112742.n37.07>
- LÓPEZ-MARTÍNEZ, I.** (2008). El retorno del flâneur: hacia una cartografía de la deriva. *GZkñiVIMAfRoNTEžfi9-20łž197-207*.
- MARÍN, R., Y ROLDAN, J.** (2010). Photo essays and photographs in visual artsbased educational research. *International Journal of Education Through Art*, +(1), , !' (https://doi.org/10.1386/eta.6.1.7_1
- MARÍN, R. Y ROLDÁN, J.** (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Aljibe.
- MIRZOEFF, N.** (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Paidós.
- MONTAÑEZ, M.** (2014). La deriva situacionista como herramienta pedagógica. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://www.tesisenred.net/handle/10803/285390>
- RICOEUR, P.** (2001). *La metáfora viva*. Trotta editorial.
- SOLNIT, R.** (2020). *Una guía para el arte de perderse*. Capitán Swing.

- PERNIOLA, M.** (2016). *La estética contemporánea*. A. Machado libros S.A.
- RAMÓN, R.; & ALONSO-SANZ, A.** (2019). La deriva paralela pedagógica. Un hilo educativo invisible entre Porto y Paris a través de narrativas personales. *Revista Portuguesa de Educação*, 32(2). <https://doi.org/10.21814/rpe.17200>
- RAMÓN, R.; & ALONSO-SANZ, A.** (2022). La deriva paralela como método en la investigación basada en las artes. *Arte, Individuo y Sociedad* 34(3), 935-954, <https://dx.doi.org/10.5209/aris.76203>
- RAMÓN, R.** (2013). Estéticas del entorno urbano. La experiencia de visualización de la ciudad. *Matéria-Prima*, 1(2), 98-106.
- RAMÓN, R.** (2015). Reinventar la ciudad, desarrollo de las competencias básicas a través de un proyecto de creación urbana. *Matéria-Prima*, 3(2), 79-88.
- STANGOS, N.** (1997). *Conceptos de arte moderno*. Alianza Forma.
- VIOLA, B.** (2012). *The Encounter*. The Encounter - Bill Viola.

Javier Abad-Molina es Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, Artista Comunitario y profesor acreditado en la unidad docente del Departamento de Educación Artística (UCM).

Ángeles Ruiz de Velasco-Gálvez es Doctora en Ciencias de la Educación, Diplomada en Psicomotricidad educativa y terapéutica y profesora acreditada en la Facultad de Educación del Centro Universitario La Salle (adscrito a UAM). Son profesores del posgrado "Educación Artística, Cultura y Ciudadanía" de la CAEU-OEI (Organización de Estados Iberoamericanos) y coautores de los libros "El Juego Simbólico" (2011) y "El Lugar del Símbolo: El imaginario infantil en las Instalaciones de Juego" (2019).