

Una exposición de **Ana Morales**

El juego del Tercer Ricino

2 octubre - 19 noviembre de 2025

Espacio Cero
Contenedor Cultural
Universidad de Málaga



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

VICERRECTORADO
DE CULTURA

umaeditorial 





UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

VICERRECTORADO
DE CULTURA

umaeditorial 

uma.es/cultura

El juego del Tercer Ricino

Una exposición de **Ana Morales**

Sala de exposiciones Espacio Cero
Contenedor Cultural
Universidad de Málaga
2 octubre - 19 noviembre 2025



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

VICERRECTORADO
DE CULTURA

umaeditorial 



uma.es/cultura

EXPOSICIÓN

Rector

Juan Teodomiro López Navarrete

Vicerrectora de Cultura

Rosario Gutiérrez Pérez

Vicerrector adjunto de Cultura

Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García)

Organización y coordinación

Vicerrectorado de Cultura

M^a Eugenia Pérez Navas

Yolanda Amate Villalba

Artista

Ana Morales

<https://kuriblu.great-site.net/>

Comisariado

Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García)

Montaje técnico

Vicerrectorado de Infraestructuras y Sostenibilidad

Servicio de Mantenimiento UMA

Música del vídeo *El juego del Tercer Ricino*

Guillermo Morales Ruiz

Vídeo y edición de *El juego del Tercer Ricino*

Ana Morales, con asistencia de Alberto Cajigal García y

Ricardo León Cordero

CATÁLOGO

Coordinación

Pepo Pérez

Vicerrectorado de Cultura

Textos

Rosario Gutiérrez

Pepo Pérez

Anabel Perujo

María Góngora

Fotografías

Alberto Cajigal García

Dibujos de proceso

Juanma Cabrera

Diseño y maquetación

Agustín Linares Pedrero

Adjuntas de maquetación

Lidia Alcalde Moral

Viktorii Mandzhieva

Edición

UMA Editorial

Vicerrectorado de Cultura

Universidad de Málaga

© De los textos: sus autores

© De las fotografías: sus autores

ISBN: 978-84-1335-502-3

Depósito legal: MA 1183-2026

© UMA Editorial. Universidad de Málaga

Bulevar Louis Pasteur, 30 (Campus de Teatinos) - 29071

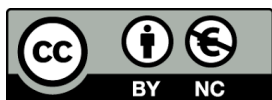
Málaga www.umaeditorial.uma.es

© Los autores

Diseño y maquetación: Los autores

ISBN: 978-84-1335-502-3

Publicado en julio de 2026



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:

Reconocimiento - No comercial - (cc-by-nc):

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es> Esta

licencia permite a los reutilizadores distribuir, remezclar,

adaptar y desarrollar el material en cualquier medio o formato

únicamente con fines no comerciales y siempre que se otorgue

la atribución al creador.

El juego del Tercer Ricino: creación de espacios y memoria a través del arte

La Sala de exposiciones Espacio Cero del Contenedor Cultural de la Universidad de Málaga, situada en el corazón del campus universitario de Teatinos, tiene el placer de presentar: *El juego del Tercer Ricino*, una exposición de la artista Ana Morales, graduada en Bellas Artes por nuestra universidad en 2018 y Máster en Producción Artística Interdisciplinar en 2019, también por la Universidad de Málaga.

Con ella el Vicerrectorado de Cultura muestra una vez más su compromiso con la investigación artística, dando visibilidad a un proyecto expositivo que evidencia la actitud experimental, creativa y crítica de su autora, su potente mirada poética, su enorme sensibilidad y su capacidad para transformar el espacio utilizando objetos propios intervenidos, cerámicas, tejidos, videos y videojuegos.

La muestra, comisariada con la profesionalidad que lo caracteriza por Pepo Perez, profesor de la Facultad de Bellas Artes y Vicerrector adjunto de Cultura, cuenta con piezas que ocupan la sala rehuyendo de toda monumentalidad y apostando por una relación horizontal con el espectador. De este modo, el conjunto nos ofrece una lectura no impuesta y propone un terreno que demanda la percepción atenta y situada del visitante para la producción de significados, para la interpretación de un relato en el que la autora nos habla de experiencias propias que hibridan memoria y ficción y con las que construye un espacio propio que trasciende, al mismo tiempo, de lo individual.

Desde el Vicerrectorado de Cultura queremos dar las gracias a la artista por compartir su trabajo con la que será siempre su alma mater: la Universidad de Málaga, y al profesor Pepo Pérez por su generosa labor de comisariado y la especial dedicación que ha prestado a este proyecto. Esperamos poder compartirlo con ustedes en el Espacio Cero del Contenedor Cultural de la Universidad de Málaga.

Rosario Gutiérrez Pérez
Vicerrectora de Cultura

“Si al final *to es presta*o”. **La nueva lengua de Ana Morales**

En *Los desposeídos* (1974), Ursula K. Le Guin novelaba desde la ciencia ficción social acerca de una “ambigua” utopía anarquista, tal como indicaba el subtítulo original (*The Dispossessed. An Ambiguous Utopia*). Un mundo imaginado sin propiedad ni nombres posesivos porque, en palabras de la escritora, “quienes fundaron esta sociedad anarquista crearon una nueva lengua porque se dieron cuenta de que no podían instaurar una nueva sociedad con un lenguaje antiguo” (Le Guin con Naimon, 2020, 26).

La nueva lengua que está construyendo desde hace años la artista Ana Morales (alias Kuriblu) cuenta con un nuevo hito: *El juego del Tercer Ricino*, una exposición interdisciplinar que despliega un espacio híbrido situado entre lo doméstico y lo ritual. A través de la cerámica, el tejido, el vídeo, el videojuego y los objetos encontrados, Ana Morales (Málaga, 1996), graduada en Bellas Artes por la Universidad de Málaga (2018) y Máster en Producción Artística Interdisciplinar también en la Facultad de Bellas Artes de dicha Universidad (2019), da vida a una suerte de “casita del árbol” a modo de laboratorio personal. Un hábitat fabricado de manera “salvaje” donde el concepto de hogar se explora como lugar inestable. Una “cápsula” donde se confunden líneas temporales divergentes: la infancia y la edad adulta, la memoria y la ficción, lo transpersonal y lo cotidiano.

Este proyecto de Ana Morales, ideado para el Espacio Cero del Contenedor Cultural de la Universidad de Málaga, parte de una pulsión íntima de la artista, confesada en su *statement* para la exposición: la necesidad de dotar de sentido a un entorno propio a través de la acumulación de símbolos, materiales y recuerdos. En nuestra era actual dominada por el “complejo de internet 24/7” (Crary, 2022), un mundo donde la identidad se fragmenta y los espacios seguros escasean, la idea de construir un “códice” desde las obsesiones personales se convierte en una herramienta de repliegue, meditación y resistencia. También de adaptación. Otorgar propiedades mágicas a los objetos propios, sobre todo cuando han sido hechos a mano, es una forma de resistencia porque desafía a una época en la que, de modo paradójico, consumimos mucho más pero poseemos menos, atrapados en la lógica de lo virtual y lo alquilado, vía *streaming* digital.

El juego del Tercer Ricino pretende también establecer una relación entre lo ancestral y lo digital; no es casual en este sentido la combinación de cerámica y tejido con obras digitales. De este modo, los universos de videojuegos y estéticas de

subculturas de internet se superponen con la memoria y los juegos de una infancia aún analógica, *pegada a la tierra*. Ana Morales construye así una narrativa difusa en la que la “basura” de internet y la “imagen pobre” —el “fantasma de una imagen” que ha sido comprimida, remezclada o *ripeada* (Steyerl, 2018, 33)— se transforma en reliquia, aludiendo a la nostalgia latente en estos entornos virtuales. Los objetos encontrados, muchos de ellos descartes cotidianos, son asimismo piezas fundamentales que, tras la intervención de Ana Morales, devienen artefactos en sus instalaciones. Al final, indica la artista, lo que atesoramos es lo que podemos asir y sostener físicamente: aquello que no nos pueden “quitar”, aunque sean objetos tan modestos como el tapón de un bolígrafo mordido o la cuchara infantil con la que nos daban los potitos.

Hay algo profundamente contemporáneo en la obsesión por levantar un sistema propio de creencias en el marco fragmentado de la era digital de redes sociales. La exposición trenza además este código personal de memoria, obras digitales y objetos encontrados o hechos a mano con referencias de la cultura pop y la ciencia ficción: novelas fundacionales como *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, mangas como *Fullmetal Alchemist* (2001-2010) de Hiromu Arakawa, animes como *Serial Experiments Lain* (1998) de Ryūtarō Nakamura o la mencionada novela *Los desposeídos* de Ursula K. Le Guin.

La *nueva lengua* de Ana Morales vincula además todas esas referencias al hacer artesanal femenino, y lo hace a través de la cerámica y del acto de tejer, con toda la tradición cultural que implican. La presencia de la araña y su madriguera conduce, por confesión de la artista, a Louise Bourgeois: el hogar como trampa, como refugio, como obra en constante construcción. “La araña es una oda a mi madre”, declaró Bourgeois sobre su célebre escultura *Maman* (1999). “Ella era mi mejor amiga. Como una araña, mi madre era una tejedora. Mi familia tenía un negocio de restauración de tapices y mi madre estaba a cargo del taller. Como las arañas, mi madre era muy lista. Las arañas son presencias amistosas que se comen los mosquitos. Sabemos que los mosquitos propagan enfermedades y son por ello indeseables. De esta forma, las arañas son útiles y protectoras, como mi madre” (Guggenheim Bilbao, s.f.).

El juego del Tercer Ricino es, desde este punto de vista, un espacio femenino, pero también *outsider*, “marginal”, donde lo monstruoso y lo mágico coexisten. En el fondo, esta exposición es una búsqueda de lo transpersonal en un mundo desacralizado que nos invita, en última instancia, a recuperar una relación lúdica y transitoria con las cosas. A asumir que están de paso, que nos acompañan temporalmente y que su verdadero poder reside en su aparente fragilidad. A la abuela de Ana Morales, explica la artista, no se le podía decir que te gustaba algo de su casa porque te lo regalaba en el acto. “Y si le decías, ‘Aya, quédatelo si es tuyo’, te contestaba: ‘Pero niña, si al final *to es pretao*’”.

Un mapa tejido (2025) es la pieza central de la exposición, al menos en un plano físico. Ocupando el centro de la sala principal encontramos este soberbio “atlas” de memoria personal, tejido con tricotado y ganchillo en mohair y seda, que cubre como un insólito mantel una vitrina llena de tierra, piedras y hojas secas. La historia la escribimos siempre desde el presente hacia el pasado, no puede ser de otro modo, y así ocurre también con nuestra memoria, personal y colectiva. Un mapa o atlas que no responde al territorio de manera literal sino más bien a la memoria —del mural de la malagueña Cueva del Tesoro— y que permite asociaciones visuales por contigüidad: la información no está jerarquizada por una secuencialidad evidente sino que, antes al contrario, se “mueve” por circuitos muy diversos. Esta imagen relacional remite al concepto general de atlas que maneja Didi-Huberman como “forma visual del saber”: un atlas funciona como red de conexiones y pretende ordenar lo heterogéneo, poner en relación lo particular y lo universal. El atlas “hace saltar los marcos. Quiebra las autoproclamadas certezas de la ciencia segura de sus verdades y del arte seguro de sus criterios. Inventa, entre todo ello, zonas intersticiales de exploración, intervalos heurísticos. Ignora deliberadamente los axiomas definitivos. [...] Por su propia exuberancia, deconstruye los ideales de unicidad, de especificidad, de pureza, de conocimiento integral” (Didi-Huberman, 2010, 15).

Secretitos en reunión (2025) es una obra “performativa” abierta a la intervención del espectador, realizada a base de materiales escolares (pupitre, papel, lápices) y un grabado con compás (en concreto, las instrucciones del juego del Tercer Ricino). La pieza incluye instrucciones para el público: “Coge un papel del casillero, ponlo sobre el pupitre y frota con el lápiz para llevarte el dibujo y las instrucciones a casa”. Uno de los puntos de partida de esta instalación es la mirada de la infancia, en concreto las creencias mágicas propias del pensamiento mitopoético infantil, capaz de creer en la existencia de seres fantásticos, en el Ratoncito Pérez, Papá Noel o los Reyes magos. “Recuerdo tener un libro sobre historia natural de los dragones que explicaba cómo atraerlos para observarlos”, recuerda la artista para este catálogo; “junto con mi hermano realizaba estos rituales, siempre pensando que podríamos ver un dragón. Y esto no era distinto de cuando íbamos a buscar gatos. Como dice María Zambrano, el conocimiento poético no se demuestra, se intuye; no se construye con lógica racional, sino con la mirada. Lo sagrado está en lo cotidiano, si se lo sabe ver”.

El mito que recorre *El juego del Tercer Ricino* es simple, afirma la artista: si levantas una piedra, puede que encuentres un bicho. O un tesoro. O algo que te mira de vuelta. De manera analógica a otros rituales como el Verónica (*Bloody Mary* en inglés), en el que acondicionas un espejo para invocar a un espíritu, o *One Man Hide and Seek*, en el que rellenas un peluche con los materiales indicados para invitar a un espíritu a poseerlo y a jugar contigo al pilla-pilla, el ritual personal de Ana Morales viene con sus instrucciones, que pasan de niño a niño. Por ejemplo, dejando las reglas dibujadas en un pupitre del colegio:

El juego del Tercer Ricino

1. Encuentra una vaina de ricino. ábrela con cuidado. y saca sus 3 semillas.
2. Métete dos en la nariz, pero no inhales.
3. La tercera, entiérrala donde nadie mire.
4. Desde ese punto, comienza a caminar.
5. Siempre que haya un cruce, elige izquierda, luego derecha, luego izquierda. Nunca repitas el mismo giro.
6. Cuando veas una piedra que te guste, detente. Levántala sin hablar.
7. Levántala y recoge el tesoro que te ha tocado.
8. **IMPORTANTE:** Cierra el ritual: espera un día completo. Luego regresa al punto donde sembraste la semilla.
9. Al escarbar la semilla de ricino debe haber echado patas de escarabajo, libera al bichito.
10. Si no hay nada, el tesoro no es tuyo.
11. Si el bichito te sigue, no te detengas.

Varias obras en cerámica siguen completando la exposición, apelando a nuestra imaginación visual, es decir, táctil. “Cerremos los ojos para ver” (*Shut your eyes and see*), escribía Joyce en su *Ulysses* (1922). “¿Qué significa? [...] En primer lugar, al volver a poner en juego e invertir irónicamente proposiciones metafísicas muy antiguas, incluso místicas, nos enseña que *ver* no se piensa y no se siente, en última instancia, sino en una experiencia del *tacto*” (Didi-Huberman, 1997, 14).

Mariposas (2023) son piezas de cerámica deliberadamente tosca que evocan una belleza natural precisamente “inaprensible”, porque las mariposas no pueden tocarse, a riesgo de causarles daños críticos. *Rocío y Carlota* (2024) son figuras también de cerámica inspiradas por una amiga de la artista, embarazada de su primera hija, transformadas aquí en objetos *inquietantes* (también en sentido freudiano) que remiten tanto a los juguetes científicos del “cuerpo humano” como a la estética de lo abyecto. Por su lado, *Montante y bastarda* (2022) combina madera y cerámica para construir una de las piezas más sofisticadas y al mismo tiempo “primitivas” de la exposición, rematada por esos “fetos” animales, esculpidos de nuevo en cerámica.

Receta para un muñeco (2024), realizada con cerámica, afieltrado, ganchillo, madera y otros materiales, es una expansión de una obra previa realizada para la galería Pulsa, una respuesta a frustraciones originadas en la infancia de la artista con respecto a los juguetes comercializados entonces. En particular, la falta de interactividad debido a imágenes impresas, posturas rígidas o instrucciones predefinidas que no confiaban en la capacidad infantil para construir un juego o relato *propio* en torno al muñeco-juguete. Morales propone con esta obra una “receta” para recuperar el auténtico recuerdo de lo que componía el inventario de objetos encontrados o fabricados, de restos y piezas sueltas, atesorados por cada niño o niña. La idea, afirma la artista, es que esta instalación se sienta un poco como un santuario extrañado, un “hogarcito” entre lo infantil, lo mágico y lo inquietante (y lo hostil) que combina objetos hechos a mano (lo artesanal) con lo transpersonal, tal como lo viven los niños.

Kongens Rubin (2025), realizada por Ana Morales con la ayuda de Juanma Cabrera, presenta un videojuego *ad hoc* que se expone mediante una instalación con madera, cerámica y textiles (cojín bordado para la silla, alfombra). Las instrucciones en sala indican: “Toma asiento, usa el mando para moverte con el *joystick* y levanta las piedras con el botón”. El título de la obra, *Kongens Rubin*, contiene una resonancia literaria. En los libros de Tove Jansson, la creadora de los *Mumin*, el Rubí del Rey es un objeto mítico que concentra deseo, misterio y poder. Ana Morales toma el nombre prestado para desplazarlo a su propio universo. Para la pantalla del videojuego utiliza un monitor de ordenador *vintage*, pero lo que destaca sobre todo es el mando, envuelto en una singular carcasa de cerámica. “El resultado fue una especie de joya pedregosa verde [...] que parecía sacada de *Los Picapiedra*. Se asemejaba a uno de esos aparatos de piedra que recreaban en la serie de animación que eran completamente anacrónicos (televisores, teléfonos, tocadiscos, ordenadores)” (Morales, 2019, 12). En el videojuego, al levantar diferentes piedras del suelo aparecen bodegones ocultos de objetos e insectos: pequeños tesoros escondidos bajo la superficie cotidiana (las piedras normalmente son mero relleno en los videojuegos, aclara la artista). Así, como en la literatura de Jansson, lo importante no es el valor material de la joya, sino lo que convoca alrededor: narraciones, símbolos y la imaginación de quien lo contempla. *Kongens Rubin* es el mito fundacional de este universo, construido con imágenes animadas en diferentes registros visuales, desde el *collage* fotográfico al CGI en 2D y 3D, con imágenes —de nuevo— deliberadamente “pobres”.

El juego del Tercer Ricino (2025), la obra, remata la exposición con un vídeo proyectado en una pequeña pantalla dentro de una casita de madera. En el vídeo un niño recrea el juego del Tercer Ricino, pero lo vemos a través de una puerta abierta y de una ventana, ambas hechas a escala. Ana Morales nos abre así el umbral de su universo, al que solo podemos acceder a través de la “maqueta” de una “casita del árbol” infantil, un simulacro fantástico del hogar. Abierto a todas las posibilidades de la imaginación.

Pepo Pérez
Comisario

Referencias bibliográficas

1. Crary, Jonathan (2022). *Tierra quemada. Hacia un mundo poscapitalista* (Beatriz Ruiz Jara, trad.). Barcelona: Ariel.
2. Didi-Huberman, Georges (1997) [1992]. *Lo que vemos, lo que nos mira* (Horacio Pons, trad.). Buenos Aires: Manantial.
3. Didi-Huberman, Georges (2010). *Atlas. Cómo llevar el mundo a cuestas*. Madrid: MNCARS.
4. Guggenheim Bilbao (s.f.). *Mamá*, de Louise Bourgeois. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/mama>
5. Le Guin, Ursula K., con Naimon, David (2020) [2018]. *Conversaciones sobre la escritura* (Núria Molines, trad.). Barcelona: Alpha Decay.
6. Morales, Ana (2019). *Dungeon Boogie* [Trabajo de Fin de Máster]. Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga. <https://hdl.handle.net/10630/19417>
7. Steyerl, Hito (2018) [2012]. *Los condenados de la pantalla* (Marcelo Expósito, trad.). Buenos Aires: Caja Negra.

**Esta era mi piedra... esa X en el suelo la pinté yo: revisiones
de la primera mirada de fascinación a través de la
práctica artística de
Ana Morales**

Así, de un modo artístico, recupera, en su edad adulta, su niñez, forma para sí, idealmente, un estado de naturaleza, que, si no le es dado por experiencia alguna, le ha sido impuesto necesariamente por su destinación racional; [...] como si comenzase desde el principio y substituyese por obra de la claridad de la inteligencia y de la decisión libre la situación de los pactos por la de la independencia.

Friedrich Schiller, *Cartas sobre la educación estética del hombre* (1795)

Mientras cosía se pusieron a jugar a su alrededor, formando un grupo de caras alegres y piernas y brazos danzantes iluminados por aquella romántica lumbre. Había llegado a convertirse en una escena muy familiar en la casa subterránea, pero la estamos contemplando por última vez.

J.M. Barrie, *Peter Pan y Wendy* (1904)

***Home under the ground* o el Hogar secreto** donde cada niño tiene su propio árbol, con el tronco hueco tallado a su medida y que sólo él puede usar. Dentro de la casa subterránea, el espacio está lleno de camas improvisadas, juguetes, armas de mentira y comida imaginaria. Todos son objetos de su propia creación. El lugar es fantástico y acogedor, pero también improvisado y algo caótico, como la mente de un niño.

Es la escena del sueño infantil de los *niños perdidos de Nunca Jamás*, dueños de los árboles, del cielo y de la tierra que pisan y, sobre todo, administradores de su propio tiempo. Una imagen llena de color y risas ruidosas que, sin embargo, se resiste al análisis de las cosas sencillamente alegres; más bien nos inquieta saturada de detalles y lecturas que nos llenan de una melancolía preventiva. Se adivinan los rigores de los juegos, la soledad de las infancias,

lo corta que es la utopía con su final previsto para cada fiesta. No nos pasa desapercibida la agencia huérfana de los niños, desprovista de los materiales más básicos que puedan otorgarle alguna eternidad al mágico paraíso. Nos vemos conmovidos, ¡no hay duda!, pero con la reserva que tienen los sueños incompletos.

Como resistencia feroz, me agarro a las lecturas que tengo más a mano: a Stig Dagerman diciendo que “el arte de ser inventor consiste pues en no permitir que la vida, la gente o el dinero te arrebaten, entre otras cosas, el hábito de inventar” (Dagerman, 2007, 6), o al contrato de las afinidades electivas todavía posibles en los artistas según Michel Onfray (1994, 74) y voy a pensar en el deseo de agencia de los niños –en el de ejecución, movimiento y propiedad– como uno de los mayores motores de fantasía contingente del creador de hoy. Vamos... voy a pensar en Ana Morales. Con la mirada en esa obra que habita un mundo propio con un rizoma causal único de las dimensiones perdidas del tiempo que ya no recordamos con rigor. Así como la infancia cuenta con su propia medida del espacio de lo posible y su propia escala del tiempo, con su transcurrir misterioso de ráfagas que se ralentizan, se detienen o se esfuman en busca de una constante. La obra será la constante.

[...] las verdades últimas de la vida, las de la muerte y el amor, son aunque perseguidas halladas al fin, por donación, por hallazgo venturoso, por lo que después se llamará “gracia” [...].

María Zambrano, *Filosofía y poesía* (1939)

Para avalarme en este tema, me vació los bolsillos en la mesa blanca de la sala de exposiciones y así demuestro que, abandonadas en la misma isla, supe seleccionar las mismas piedras que ella, los mismos palos y cristales pulidos por el mar, los fósiles de las caracolas idénticas, la rama curva en forma de remo y la estalactita de savia amarilla oscura con la burbuja dentro. Así quede dicho que puedo aportar algo en esta conversación, aunque solo sea porque somos de la misma condición y crecimos en el mismo pueblo artificial.

Estoy hablando de Ana, de la gruta donde Ana escondió su valiosa colección; hablo de su mesa de trabajo y el agujero oculto en el campillo, en la montaña rocosa y salina, *cuartucho subterráneo* y sin revocar, donde tejía y labraba figurines en la roca, archivando las carcasas de los insectos y cultivando musgos fosforescentes y digitales.

Si ya entraron, habrán visto la gracia, “el hallazgo”, la infinita gracia vaciada de ingenuidad con que su colección, fabricada en terribles labores, inmensa y

aún resumida en antología para la exposición, se fortifica contra el tiempo en negociaciones con lo muerto y lo seco. Cómo fuerza el material quebradizo y enredado y le otorga el valor y la estabilidad temporal con la que sueñan los niños que no se consuman las cosas y los veranos. El mejor ejemplo de esta cristalización sería la pulsión, la fabricación de su propio videojuego de mundo abierto o las repetidas esculturas de su perro.

Se hacían infinitos los veranos en este pueblo simulado, con sus noches largas y estrelladas y sus tardes olímpicas de calor y de agua. Escaleras abajo, para luego subir la cuesta con el olor dulce del cloro, mezclado con la dama de noche y los jazmines. El colegio apenas era un recuerdo lejano ya, una deuda saldada hace tiempo. Y después de un día repleto venía otro parecido con los mismos materiales: el calor de las pistas asfálticas de las urbanizaciones, los campos secos y las ranas sonoras, los animales mitológicos; camaleones y cernícalos contra adorables gatos asesinos de animales extintos... y todo ese calor desperdiciado, igual que todas esas ideas de exploración pospuestas para un futuro con agencia, cuando seamos adultas por fin y partamos a buscar los prodigios del sueño, y poder construir y al fin encontrar.

Posesa de conocimiento (las herramientas del juego/las armas del juego)

El ensueño material: en mi pequeña indagación para este texto, me encuentro con que en aquellos juegos, ajustándonos al *producto autóctono* que crecía en los campos de nuestro vecindario, *la ensalada de juguete* de nuestra infancia llevaba una buena cantidad de veneno local que convendría rescatar y prevenir aquí en una pequeña receta:

Las flores blancas de los asfódelos, las adelfas, la biznaga de la cicuta, el estramonio, las hojas y las semillas animal *print* del ricino, también llamada higuera del diablo; la verbena, los lirios y orquídeas silvestres, la amapola y la flor del opio. Aderezadas con algunas perfectamente comestibles como el tomillo, el hinojo, el ajo silvestre, la pimienta rosa del árbol sagrado *Schinus molle* y muchas más.

No teman, NO HAY NINGÚN PELIGRO, ya que *la cosa* no se comía, se jugaba a comer. Este es el rigor de la representación que nos mantuvo siempre a salvo: la metodología y la obra. Todo aquello de *la palabra* y *la cosa* de Foucault como antídoto; la distancia entre objeto y representación (en este caso vital) vuelve la materia inocua reducida a objeto de contemplación.

Vale, ahora observo y me entretengo pensando en que Ana bien podría haber ido inventando los animales, los coches y los barcos al mismo ritmo que un niño descubre la existencia de estas mismas cosas y si es posible que no sea más que simbólica la diferencia entre los dos procesos.

Fijo los ojos en el mapa tejido para apreciar sus tensiones y las distancias fluctuantes entre el objeto y la forma que persigue representar. La vamos acompañando en ese itinerario de mostración que ya se nos ofrece depurado por los tamices de su memoria y los furores del propio material en el que se traduce. Es por aquí donde Donna Haraway se nos aparece hasta en la literalidad de la técnica con su *juego de cuerdas*. Tal como ella lo trae, el juego de cuerdas (Haraway, 2019, 31) habla de la importancia de transmitir conexiones y encontrar sentido o belleza a través de patrones que ofrecemos y que se nos dan ya hechos. De tensiones con resultados y de errores de roturas y enredos. Coger todo ese potencial y narrar con las manos sobre manos una historia compartida.

Ella extrae de estas prácticas de pensamiento la *tabulación especulativa* que nos alerta de la importancia de qué materiales usamos para pensar otras materias, qué historias contamos para contar otras historias o a través de qué preguntas alcanzaremos las preguntas contingentes.

¿Es capaz la especulación material, la confección del fenómeno, de dotar de poderes –místicos, epistemológicos o mágicos– a través de los trabajos de la labor? ¿Es este un objetivo estético, el de trascender? ¿Puede este objeto, al menos, ganar el poder de la supervivencia de un prodigio?

Y una vez salvados, ¿dónde vivirán los animales demasiado salvajes? ¿Quién cuidará de los ferales demasiado domésticos? ¿En el campo corren peligro todos por igual? O mejor: ¿quién iluminará el agua por *dentro* sin hacer el ridículo? ¿Quién se volverá a arriesgar cocinando las ensaladas venenosas de nuestros juegos infantiles? ¿Quién transmitirá las instrucciones precisas? ¡Y! ¿Dónde están las enciclopedias fantásticas? ¿Y los manuales imposibles de las labores de tejido, describiendo secuencias de nudos en infografías febriles? ¿Quién les dará a estos niñxs los libros donde vienen listadas todas las cosas del mundo? ¿Serán las artistas las encargadas de hacer todas las que faltan?

Anabel Perujo

Referencias bibliográficas

1. Barrie, J. M. (2015) [1904]. *Peter Pan y Wendy* (M. R. Azaola, trad.). Madrid: Austral.
2. Dagerman, S. (2007). *Nuestra necesidad de consuelo es imposible de satisfacer* (N. Lanning, trad.). Barcelona: Nórdica Libros.
3. Foucault, M. (2002). *Las palabras y las cosas* (E. Lynch, trad.). Ciudad de México: Siglo XXI.
4. Haraway, D. J. (2019). *Seguir con el problema: Generar parentesco en el Chthuluceno* (H. Pons, trad.). Bilbao: Consonni.
5. Onfray, M. (1994). *La escultura de sí: La moral estética* (M. F. Jadraque, trad.). Barcelona: Paidós.
6. Schiller, F. (1990) [1795]. *Cartas sobre la educación estética del hombre* (A. Sánchez Pascual, trad.). Madrid: Alianza Editorial.
7. Zambrano, M. (2011) [1939]. *Filosofía y poesía*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Contando los puntos

La acompaño por el pequeño bosque que comunica nuestra casa con la playa. Camina varios metros delante de mí. Quizá para demostrar que es suficientemente mayor como para ir sola, o quizá porque se avergüenza de que su madre la siga. Quizá simplemente está tan metida en su aventura que todo lo demás se torna insignificante.

Va equipada con su traje de baño, unos escarpines, su gorrito gris y el bolsito de ganchillo que le regaló su tía. Sobre nosotras, una densa capa de ramas entrelazadas nos protege del calor y la humedad, conformando un microclima que no podría encajar mejor en su aventura. Podría ser la protagonista de un videojuego, cuyo inventario está repleto de cachivaches y baratijas. Tres conchas del tamaño de un nenúfar, algunos vidrios marinos que encontró en su expedición de ayer y que apenas han sobrevivido a la jornada, una patata deforme, una llave oxidada, dos lapas, lo que queda de un cuchillo roto, una cadena de cuentas azules y algunas cosas más que escapan de mi entendimiento. También acarrea con una guía de insectos que va tachando conforme va coleccionando, y que no comprendo cómo ha conseguido que le entre en el bolsito sin romperlo. Le regaño porque se aleja demasiado de mí y a los cinco minutos le vuelvo a regañar por subirse a un tronco del que la caída no sería muy agradable. Suspiro.

Volvemos de la playa con el tiempo justo para asearnos y cenar. Una sobremesa que se alarga. Recogemos juntas los trastos de todo el día que aún seguían por medio, y cada una marcha hacia su propia habitación. Veinte minutos después atravieso el pasillo y percibo cómo de la cerradura de su puerta surge un diminuto foco de luz que se proyecta en la pared de enfrente. La puerta cerrada denota secretismo, privacidad, intimidad, reclusión, exclusión. La escena que acontece en el interior le pertenece únicamente a ella. Aun así me siento en el suelo apoyando la cabeza sobre la madera para oír un poco mejor. No hace falta verlo para saber que mi hija no está en la cama, sabe que tiene permiso para permanecer despierta durante un rato más y lo aprovecha para desfogar los excedentes de energía que no ha consumido durante el día.

Levanta la voz y escucho con claridad la canción, bastante imperiosa a mi parecer, que está entonando. Y a continuación, parte de una conversación que no tiene ningún significado para mí, pero que para ella debe tener todo el sentido del mundo. Por un momento parece enfadarse, pero enseguida

escucho una tenue risita al acabar la frase. Cuando llega la hora, entro a su pequeña burbuja y le llamo la atención. Ya es hora de dormir, mañana tendrá más tiempo de jugar.

Es la hora de la siesta y, aunque a veces no se duerma, intento que se respete con un mínimo de tranquilidad después de una mañana agotadora. Intento leer, ver la tele o dormir un rato, algo que me permita reponer fuerzas antes de que llegue la hora de nuestra salida. Pero es imposible. Si lee, expresa en voz alta todas las emociones que acontecen en la historia, siempre de fantasía. Si dibuja, me acompaña con la canción que lleva atrapada en su mente días enteros, incesante como el zumbido de un insecto. Si juega, me hace partícipe de toda la historia que representa con sus muñecos y cachivaches. Inintencionadamente, me enreda en sus relatos, sus canciones o sus emociones, y no me suelta. Incansable e incansablemente inquieta, reflejo opuesto a mí.

Recuerdo entonces cómo era yo a su edad, y cómo encontré en las labores un antídoto a mis inquietudes. Si estuviera mi madre, la escucharía perfectamente señalar cómo a su edad debería comportarse mejor ya. Al igual que hizo conmigo. Y en un momento de completo desquicio, le propongo enseñarle una nueva “herramienta de juego”, que, si sale bien, hará que no tenga que llamarle más la atención.

Ahora, por las tardes nos sentamos juntas después de comer y pasamos la hora de la siesta tejiendo cada una en un sillón. La imagen es bastante caricaturesca. En el sofá de la derecha estoy yo, cuidando concienzudamente mi postura, la espalda recta, la cabeza agachada y la mirada hacia la labor que apoyo sobre mi regazo para descansar los brazos. Ella ya tiene puesto el bañador para no perder el tiempo cuando sea la hora de ir a la playa. Su pierna derecha, morena como el tizón, debajo de su culo, y su pierna izquierda en un incesante balanceo. La espalda girada hacia su derecha, de forma que se apoya sobre el reposabrazos mientras su labor cuelga por el lateral del asiento. Más que una niña parece un pescador reparando su red antes de aventurarse al mar de nuevo. Sus manos, también bañadas por el sol, elaboran su propia versión de una puntada que, más que a un bordado, se asemeja a la línea de puntos que indica el camino hacia un tesoro.

Cuando no es un bordado en una camiseta es un intento de calcetines. Parecen un par de serpientes deformadas de un dibujo animado infantil. Le ha cogido el gusto tanto a bordar como a tejer, y alterna ambas disciplinas según le apetece. De ella ya no sale ningún sonido aparte del que pueda hacer con el balanceo de la pierna o con las agujas. De su boca solo sale su lengua en

un gesto de concentración extrema. Silencio durante horas. Intento abrir un portal hacia ella, romper la barrera invisible que nos separa y nos mantiene en silencio. Después de varios acercamientos, cuando por fin lo consigo, solo obtengo seis palabras.

—¿En qué piensas, hija?

—En nada, estoy contando los puntos.

Por las noches, después del baño y la cena, a no ser que haya una película entretenida en la televisión, corre a su habitación aunque no sea la hora de acostarse. Cuando cruzo el pasillo, o pego mi oreja a la puerta, ya no escucho sus murmullos, cancioncillas o conversaciones indescifrables. El único sonido que sale de esa cerradura iluminada es el tintinear de las dos agujas chocando entre sí. Poco a poco un miedo sutil empieza a apoderarse de mi cuerpo y se esparce rápidamente hasta la punta de mis dedos. Imágenes de mi infancia se proyectan en mi mente. Recuerdo cómo era antes de que la única actividad permitida para mi edad, además de ayudar en casa, fuera la de las labores textiles. Y de pronto temo que, lo que para mí haya sido una simple medicina para aliviar su inagotable energía, se haya convertido en una lección demasiado prematura y rígida, como lo fue para mí: lo sabio que es callar, escuchar y mentir.

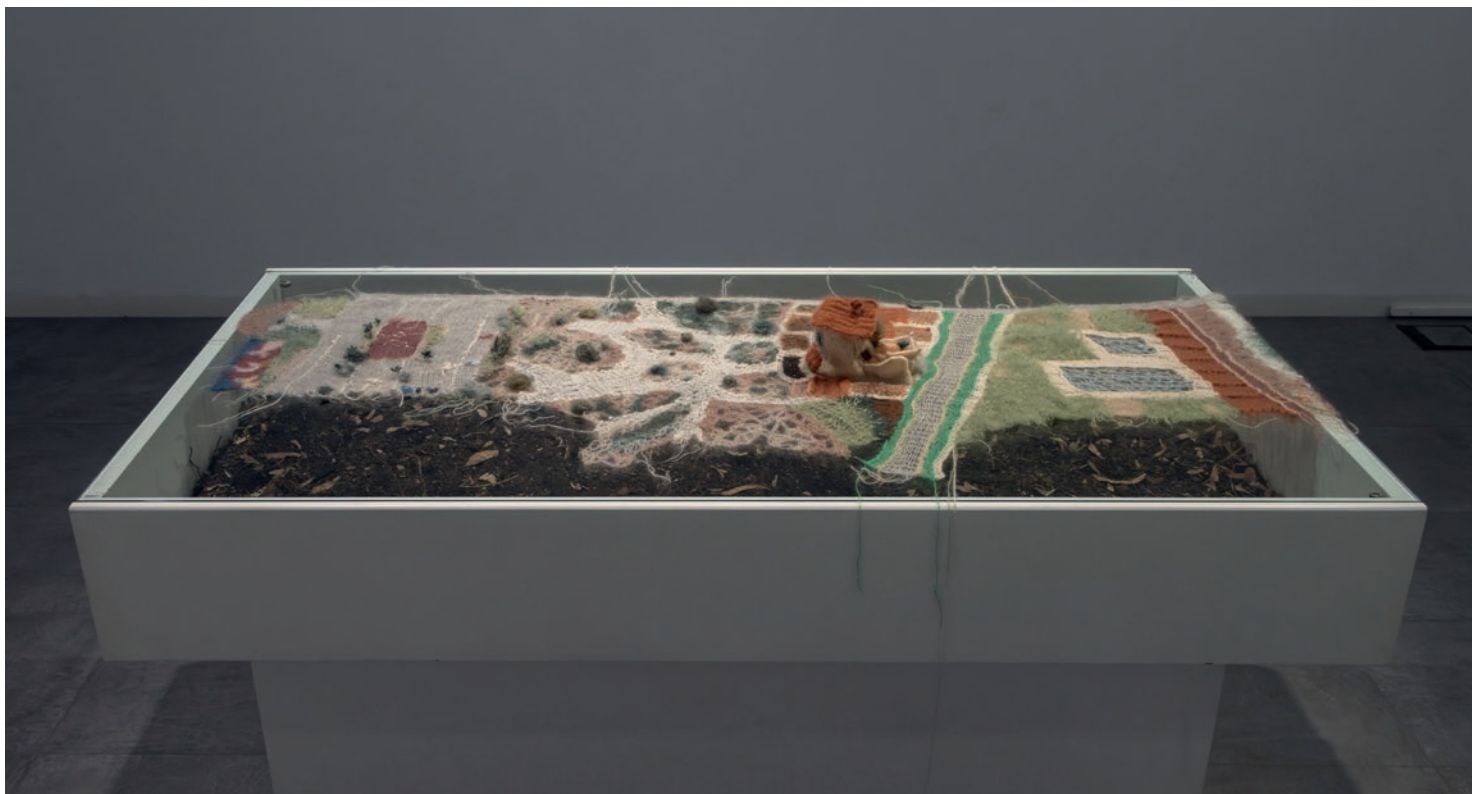
—¿En qué piensas, hija?

—En nada, estoy contando los puntos.

Mis temores se disipan cuando un día la acompaño por el pequeño bosque que comunica nuestra casa con la playa. Camina delante de mí, alimentando su narrativa ya asentada de niña mayor. O de personaje de videojuegos. O avergonzada de que su madre la siga unos metros por detrás. Esta vez va equipada con su traje de baño, los escarpines, su gorrito gris, el bolsito de ganchillo que le regaló su tía, repleto, una capa que se ha tejido ella misma, decorada con protuberancias de distintos tamaños y colores, y un bolso de ganchillo nuevo con forma de caracola. Me encuentro a mí misma sorprendiéndome de nuevo por cómo ha conseguido llenarlo hasta arriba de cosas en tan poco tiempo.

María Góngora

*El juego del
Tercer Ricino*



Un mapa tejido, 2025

Tricotado y ganchillo en mohair y seda

120 × 70 cm



Un mapa tejido (detalle), 2025



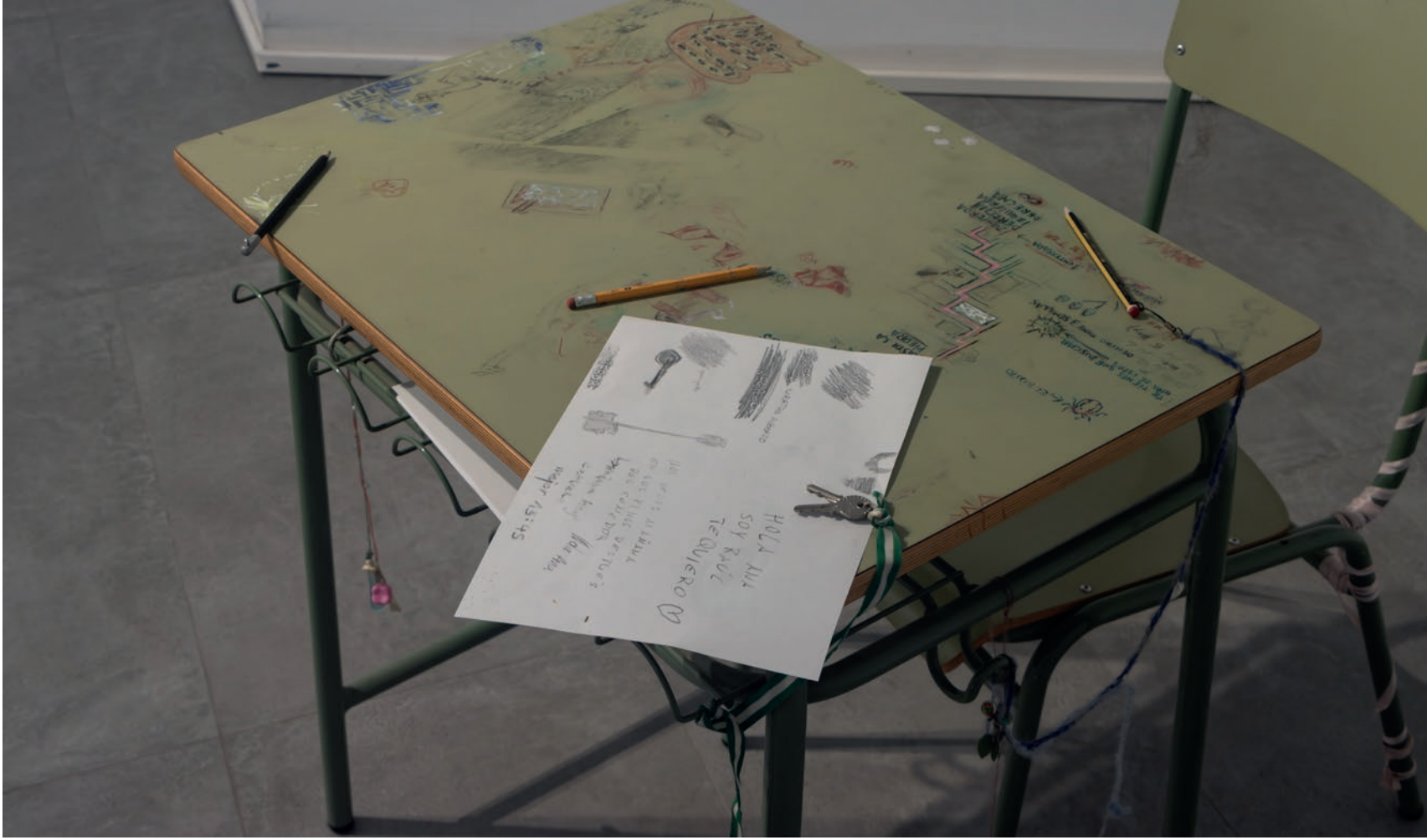




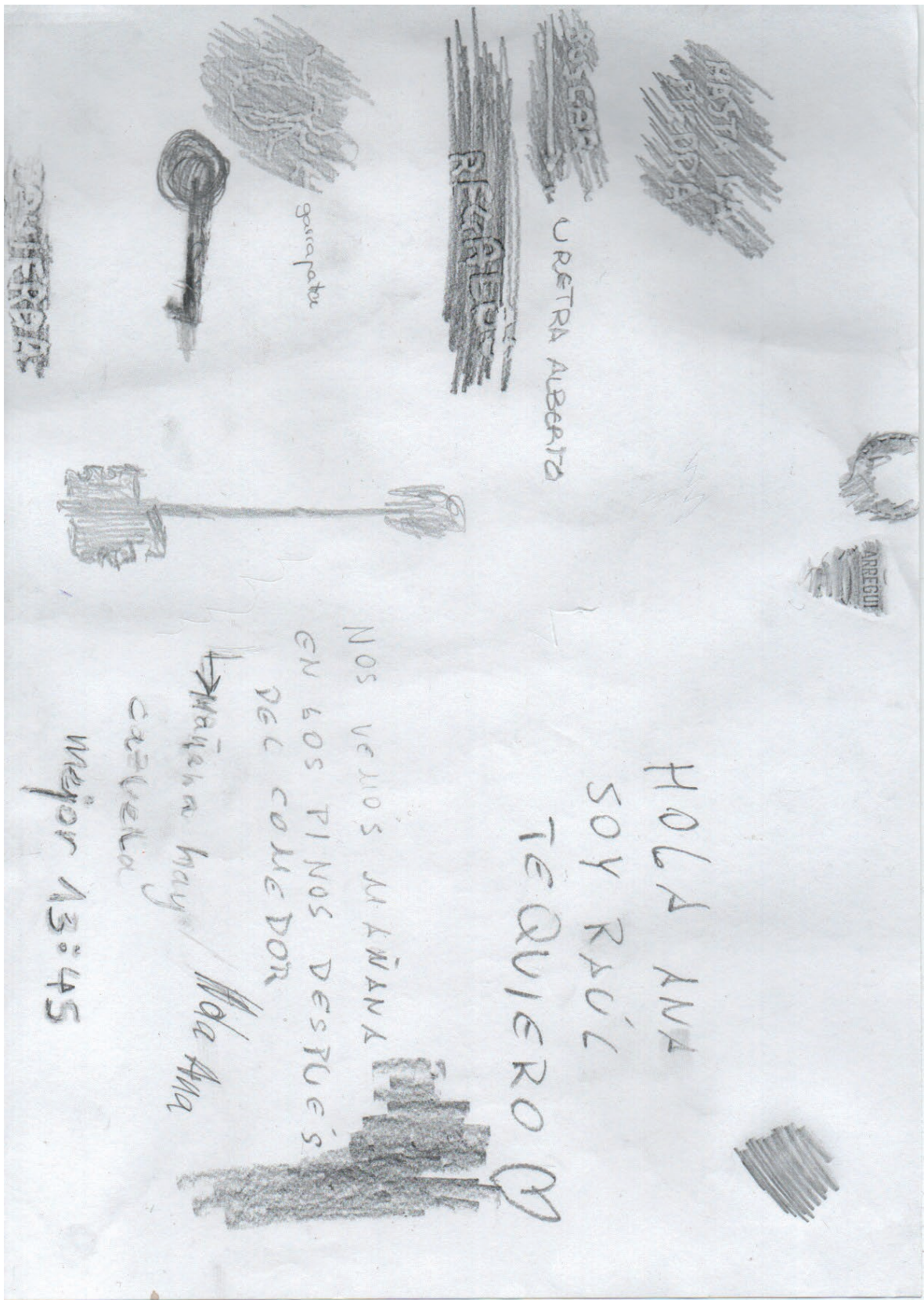
Secretitos en reunión, 2025

Materiales escolares y grabado con compás

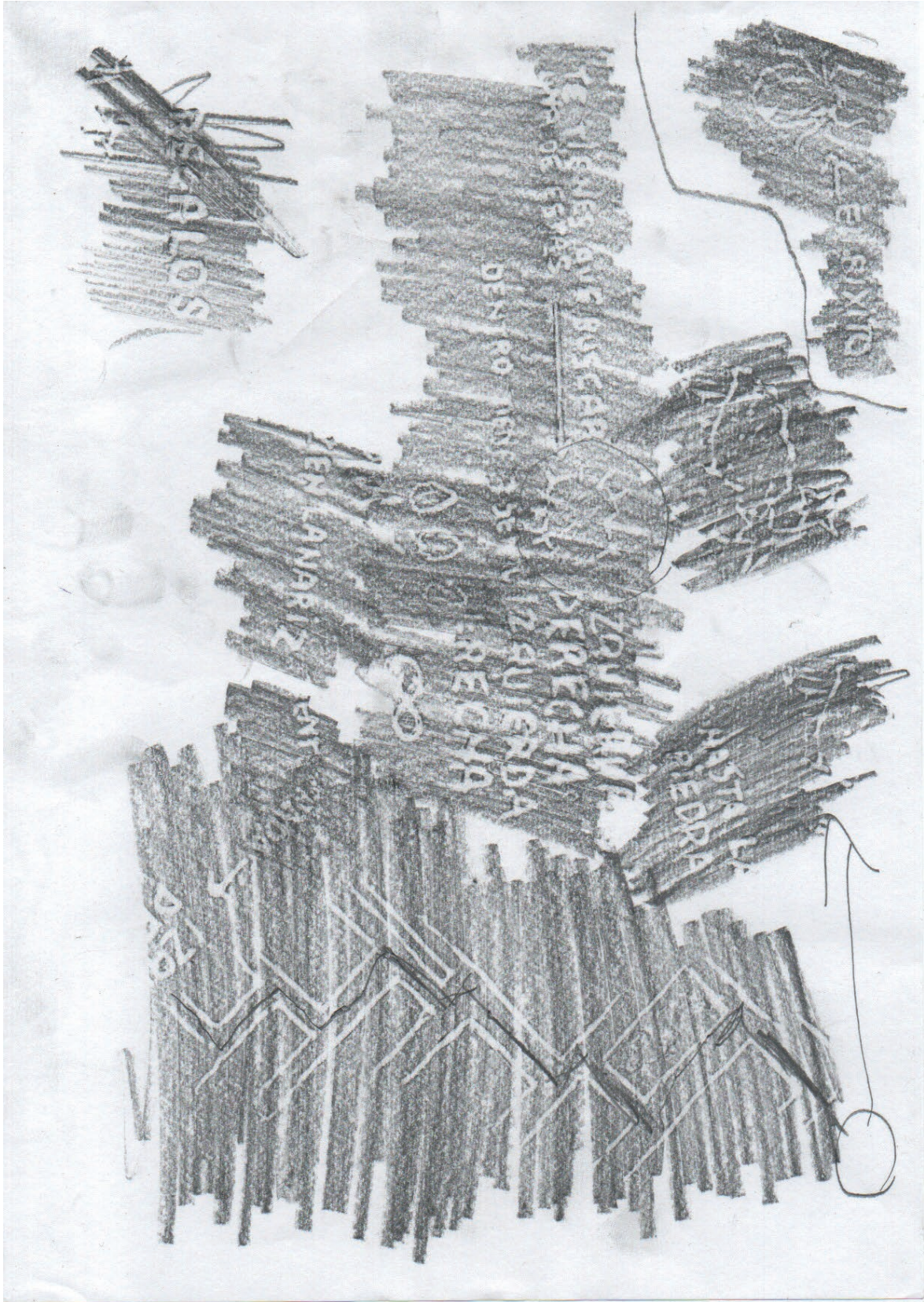
70 × 50 × 70 cm



Secretitos en reunión (detalle), 2025



Secretitos en reunión (papel frotado por el público), 2025



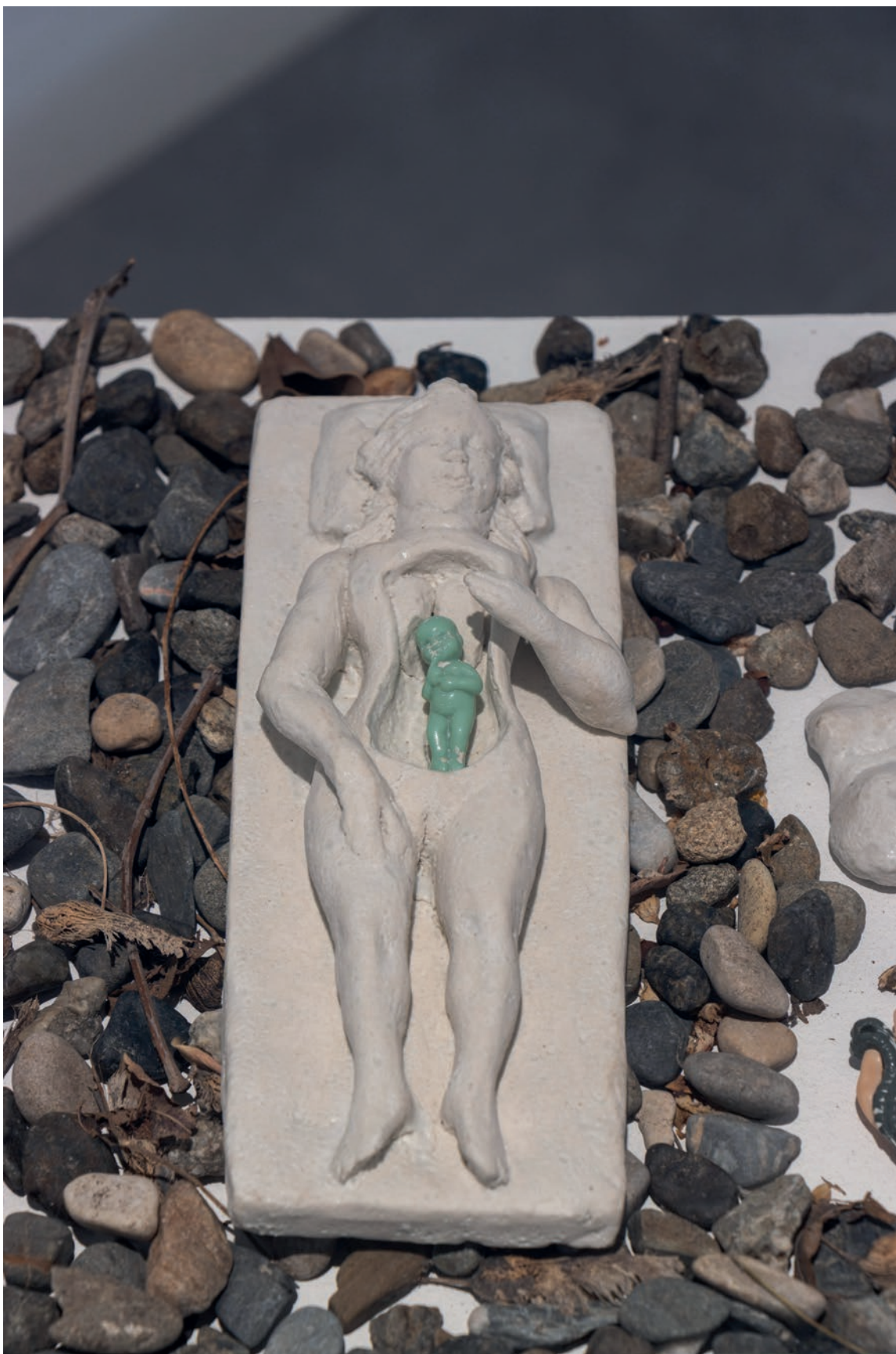
Secretitos en reunión (papel frotado por el público), 2025



Mariposas, 2023
Cerámica
6 × 8 cm (cada pieza)



Mariposas (detalle), 2023



Rocío y Carlota (detalle), 2024

Cerámica

17 × 7 cm



Rocío y Carlota, 2024



Montante y bastarda (detalle), 2022



Montante y bastarda, 2022

Madera y cerámica

120 × 80 × 50 cm



Montante y bastarda (detalle), 2022



Receta para un muñeco, 2024

Cerámica, afieltrado, ganchillo, madera y otros materiales

74 × 38 × 35 cm



Ana Morales y Juanma Cabrera

Kongens Rubin (detalle), 2025

Videojuego, instalación con madera, textil y cerámica

70 × 180 × 150 cm



Kongens Rubin (detalle), 2025



Kongens Rubin (capturas del videojuego), 2025



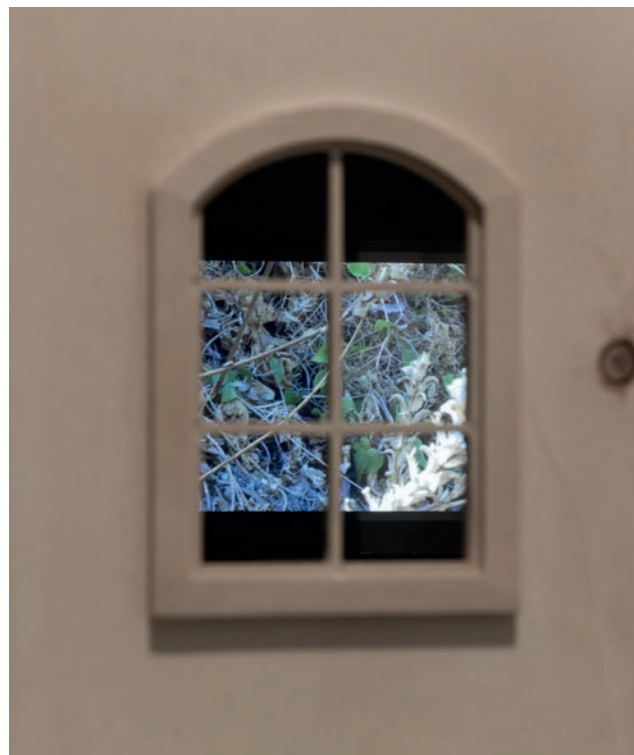
Kongens Rubin (capturas del videojuego), 2025



El juego del Tercer Ricino, 2025

Vídeo, madera y pastel al óleo

45 × 45 × 45 cm



El juego del Tercer Ricino (detalle), 2025



El juego del Tercer Ricino (fotograma del video), 2025



El juego del Tercer Ricino (fotograma del video), 2025



El juego del Tercer Ricino (fotograma del vídeo), 2025



El juego del Tercer Ricino (fotograma del vídeo), 2025



El juego del Tercer Ricino (fotograma del vídeo), 2025



El juego del Tercer Ricino (fotograma del vídeo), 2025

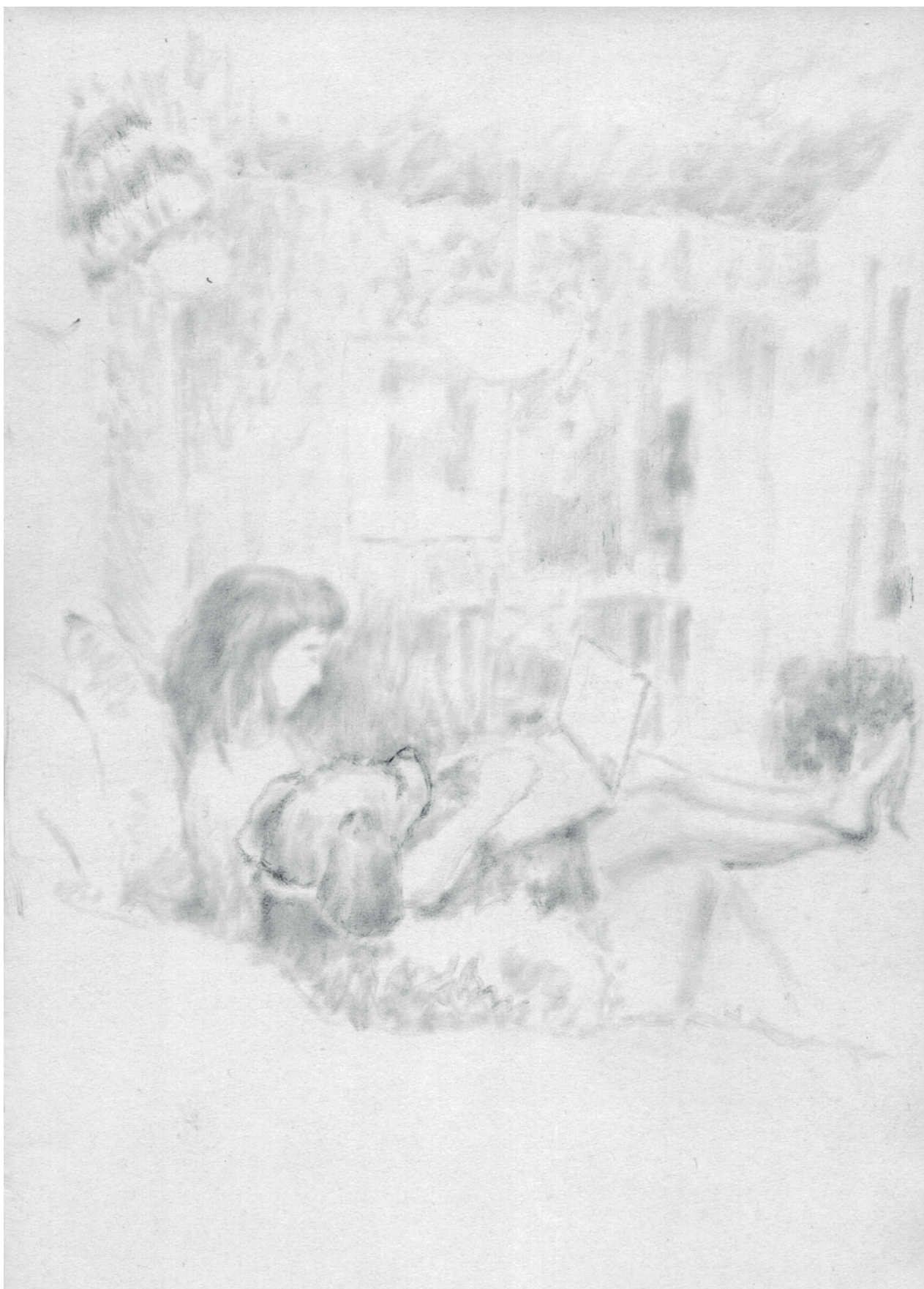
Dibujos de proceso



Ana grabando, 2025

Tinta sobre papel

14,8 × 21 cm



Ana modelando, 2025
Tinta sobre papel
14,8 × 21 cm



Ana tejiendo, 2025
Tinta sobre papel
14,8 × 21 cm

Agradecimientos

Mi agradecimiento a todas las personas que han acompañado y hecho posible este proyecto.

A Juanma Cabrera, con infinita complicidad. A mi hermano, Guillermo Morales Ruiz. A Alberto Cajigal. A Anabel Perujo. A María Góngora. A Alicia de la Fuente, recordaré con especial cariño nuestra última aventura juntas en Málaga. Y a mis padres.



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

VICERRECTORADO
DE CULTURA

umaeditorial 

