

Gabriela Tellez Sastoque

Objetivo Subjetivo Viceversa



Instituto Politécnico de Leiria- ESAD.cr

Recuerdo cuando flotaba entre los glóbulos.
Eran rojos, y eran blancos.
Pensé que la sensación de flotar era todo,
todo lo que interesa.

Pero después abrí los ojos, vi el cielo, el sol y la luna,
Subí una montaña sentí mis pulmones a arder,
Pensé que ver el paisaje con los pulmones a arder era todo,
todo lo que interesa.

Un día comí en una casa, llena de otros, que me hicieron reír,
La comida caliente, el corazón caliente,
Pensé que los otros eran todo, todo lo que interesa.

Pensé entonces en si todos nos sentiríamos igual,
si a todos nos interesa la montaña y la risa de los otros.
Le pregunté entonces a todos los que me encontraba,
que cosas interesan.

Unos me respondieron que el mar,
y el sabor de la sal en la piel.
Otros que el abrazo, que le daban a sus hijos.
Algunos dijeron que un helado en un día de calor,
Otros que ver su huerta florecer,
Muchos hablaron de velocidad,
Otros menos de lentitud.

Me contaron historias románticas,
También dramas que me hicieron llorar.
Entendí entonces, que hay muchas cosas que importan,
muchas personas que interesan.

Descubrí, que la forma más fácil de hacer cosas
que interesan era cerrar los ojos..
Y quedarme en silencio..
Contar hasta 1 desde 10,
cerrar los oídos, al ruido del mundo,
escuchar por un segundo el latir de mi corazón,
Que habla en código morse,
de repente me llegaba una sensación,
de que escuchar al corazón hablar era todo,
todo lo que interesa.

Título: Objetivo Subjetivo Viceversa.

Autora: Gabriela Tellez Sastoque

Orientador:

Professor Fernando Brizio

Tipografia: Thermal Variable

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em Design de Produto

Caldas da Rainha 2026

Escola Superior de Artes e Design do

Instituto Politécnico de Leiria

Rua Isidoro Inácio Alves de Carvalho

2500-321 Caldas da Rainha

www.esad.ipleiria.pt

“Para luchar contra el pragmatismo y la horrible tendencia
a la consecución de fines útiles”

Julio Cortazar,
Pérdida y recuperación del pelo

“Em vez de obteres um espelho,
Obtem uma pessoa.
Olha para ela,
Usa diferentes pessoas.
Velha,gorda,pequena,etc”

Yoko Ono,
Toranja

A la casualidad y al error, por enseñarme sobre la vida.

Agradecimientos

A Dios, el amor desinteresado y universal.

A mi mamá Adriana, y mi hermana Isabela, por ser una prueba constante de ese amor.

Ao Fernando Brizio, por seguir-me o jogo sempre, conversar conmigo sempre obrigada pelo seu interesse nas minhas ideias.

A mi papá, Miguel, por los recuerdos.

A mis abuelos, Fernando y Anna, Manuel y Luisa.

Aos meus amigos, a todos mis amigos, especialmente á Rute Saraiva, este projeto não seria possível sem ti Rute.

A Gustavo Calé y Margarida Pimentel, por fazer este caminho menos doloroso e mais divertido.

A Amanda, por tomarse un café conmigo un día y decirme que esto era posible.

A Paula, Maria Bento, Joao V. Rodriguez, Débora e Henrique, Maria Carnall, Kai, aos Sopamigos, Ana do Mar, Joana e Margarida Quá, a Pao y Dani, Sofia Pinho e João Batuca, Aislinn, Mizé, Claudia y Dalila, Melania, Vale y Nana, a mis amigas del colegio la conspi.

A Colombia por el español, el sentido de comunidad y la magia.

A Portugal, que se tornou a minha casa.

A la ESADcr e toda a comunidade que faz parte.

A todos los que se han cruzado conmigo alguna vez, y me han dado sus palabras genuinas sobre cualquier cosa, sobre cualquier tema, espero que saibam que as valoro todas y cada una.

Abstract

This dissertation proposes to explore a series of ideas that arise from the look of the self and the other, their relationship and interaction, and to materialize some concepts that surround this theme, through an authorial and subjective look at what they mean.

Through different proposals of objects or games, which are, in truth, experiences that invite their users to connect with others, in that space and time that is proposed in each object-experience.

In the end, the very brief presentation of a utopian universe, where communication and common experience are the center of all conversation.

Keywords

Play, Other, Gaze, Telepathy, Language, Relationship, Social, Fun.

Resumo / Resumen

Esta dissertação propõe-se explorar uma série de ideias que surgem da reflexão do “eu” e do “outro”, da sua relação e interação, e materializar alguns conceitos que rodeiam este tema, através de uma análise autoral e subjetiva do que significam.

Através de diferentes propostas de objetos ou jogos, que são, na verdade, experiências que convidam os seus utilizadores a conectar-se com os outros, nesse espaço e tempo que é proposto em cada experiência-objeto.

É, no fundo, a apresentação muito breve de um universo utópico, onde a comunicação e a experiência comum são o centro de toda a conversa.

Esta disertación propone explorar una serie de ideas que surgen del mirar del yo y del otro, su relación e interacción, y materializar algunos conceptos que rondan esta temática, a través de una mirada autoral y subjetiva sobre lo que significan.

A través de diferentes propuestas de objetos o juegos, que son, en verdad, experiencias que invitan a sus utilizadores a conectarse con los otros, en ese espacio y tiempo que se propone en cada objeto-experiencia.

Es en el fondo, la presentación muy breve de un universo utópico, donde la comunicación y la experiencia común son el centro de toda conversa.

Palabras chave /llave

Jogo, Outro, Olhar, Telepatia, Linguagem, Relação, Social, Diversão.

Juego, Otros, Mirada, Telepatía, Lenguaje, Relación, Social, Diversión.

Agradecimientos
Agradecimientos

07

Abstract
Resumo
Resumen

08
09

Key words
Palavras chave
Palabras llave

08
09

Índice

10-11

Introdução
Introducción
12

O abismo 16
El abismo

A fuga 26
El escape

Sinais de fumo 32
Señales de humo

Ilhas comuns 42
Islas comunes

Liberdade 46
Libertad

A sorte e a magia 52
La sorte y la magia

Casos de estudo 60
Casos de estudio

Projetos 70
Proyectos

HORMIGAS 72
FORMIGAS
ANTS

ECOSISTEMALIMENTAR 94

LEEME LAS MANOS, DEPOIS O PENSAMENTO 104

UNIVERSO O u V, UNIVERSO V 110

ALTEREGOEGOLATRAEGOCENTRICAEGOISTICA 114

Conclusão 118
Conclusión

Notas 122
Notas

Referências Bibliográficas 124
Referencias Bibliográficas

Índice de Figuras 126
Índice de Figuras

itFin!

Introdução

Introducción

É difícil dizer quando comecei a interessar-me tanto pela interação humana, comigo mesma, com o “outro” e pelo espaço que habita.

É fácil, por outro lado, compreender este interesse; o ser humano é o primeiro tudo que sabemos, a primeira coisa que vemos, que sentimos, que ouvimos, é aquilo com que nos identificamos (quase sempre), o que define a nossa consciência, limites, valores e ideais.

No entanto, somos tão desconhecidos para nós próprios que devemos continuar a estudar e reavaliar constantemente aquilo que entendemos como consciência e inconsciência, individual e coletiva, e quando acreditamos que encontramos o motivo, a razão, a essência, surgem novas manifestações do ser, até então desconhecidas, que nos levam a

Es difícil decir cuándo comencé a interesarme tanto por la interacción humana, consigo mismo, con el otro y con el espacio que habita.

Es fácil, por otra parte, entender ese interés; el ser humano es el primer todo que conocemos, lo primero que vemos, lo que sentimos, lo que escuchamos, es aquello con lo que nos identificamos (casi siempre), aquello que define nuestra conciencia, límites, valores e ideales.

Sin embargo, somos tan desconocidos para nosotros mismos que debemos continuar estudiando y reevaluando constantemente aquello que entendemos como conciencia e inconsciencia, individual y colectiva, y cuando creemos que hemos encontrado el motivo, la razón, la esencia; surgen nuevas manifestaciones del ser, antes desconocidas, que nos hacen replantear

repensar e reestudar continuamente a matéria do *Anthropos*.¹

É importante, então, falar do homem como objeto do sujeito.

Um paradigma que poderíamos simplificar dizendo que o corpo é guiado como uma marioneta, usada pelo sujeito, consciente e inconsciente, num grande palco, que chamamos sociedade, onde desempenhamos vários papéis e interagimos com várias pessoas.

É nestas interações com o mundo e com o outro que se pode realmente estudar e até refletir sobre a complexidade do que é o que o leva a procurar continuamente fazer parte dessa obra.

Uma parte fundamental desta escrita, e de tudo o que foi pensado para este projeto, o guião da peça, ou, por outras palavras, a comunicação, entra em jogo; a própria FORMA, a forma como esse paradigma acontece, estudar as formas e criar formas que se adaptem à consciência desses comportamentos socio/relacionais que fazem parte, neste caso, do meu dia a dia, que de uma forma ou de outra, acredito serem também os mesmos temas universais.

Um dia ouvi dizer que o ser humano é o único animal capaz de transmitir e armazenar conhecimento, não sei se isso é verdade, mas pensei que o ser humano é o único animal capaz de comunicar ao ser humano os seus medos e desejos.

y volver a estudiar continuamente la materia del *anthropos*.¹

Es importante, primero entonces, hablar sobre el hombre como objeto del sujeto.

Un paradigma que podríamos simplificar diciendo, que el cuerpo es conducido como marioneta, utilizado por el sujeto, consciente e inconsciente, en un palco grande, al que llamamos sociedad, donde interpretamos varios papeles, e interactuamos con varias personas.

Es en estas interacciones con el mundo y con el otro, que verdaderamente se puede estudiar y pensar siquiera en conocer, la complejidad de aquello que es el sujeto, y aquello que lo conduce a buscar continuamente hacer parte de ese palco.

Entra entonces una parte fundamental de este escrito, y de todo lo que fue pensado para este proyecto, el guion de la obra, o, en otras palabras, la comunicación; la FORMA en sí, la forma en la que ese paradigma sucede, estudiar las formas, y crear formas que se adapten a la concientización de esos comportamientos socio/relacionales que son parte de, en este caso, mi día a día, que de alguna u otra forma, creo sean también los mismos temas universales.

Un día escuché que el ser humano es el único animal capaz de transmitir y guardar conocimiento, no sé si eso es verdad, pero pensé en que el ser humano

1. "ser humano", "homem" ou "pessoa".

1. ser humano, "hombre" o "persona".

O ser humano é o único animal capaz de transmitir a outro ser humano uma visão do universo e da existência, baseada numa visão partilhada da espécie.

Acho que pensar que o outro é o único ser capaz de compreender melhor o eu, despertou em mim uma preocupação particular com essa complexidade, não física, não anatómica, que podemos até partilhar com outros animais, mas sim a consciência e a linguagem que se manifestam de forma única e específica no homem, *Anthropos*?

São estas linguagens que refletem, já desde há muito tempo, necessidades para além da sobrevivência, necessidades do ego, da presença, da escuta, do afeto, do amor, que se tornam tão importantes quanto as de comer ou dormir, e definem a felicidade ou realização que uma pessoa pode alcançar enquanto vive, e a relação que tem ou terá com o mundo. E com outros, que reconhecerá como iguais.

Compreender, então, uma sociedade cujas necessidades nem sempre são acompanhadas pelo objetivo que o sacia refletir-se-á em muitas coisas que nos afligem hoje, pois a humanidade, as guerras, a fome, a discriminação, são sintomas de uma sociedade que não conseguiu reconhecer verdadeiramente como iguais, de seres humanos que ultrapassam a linha do jogo e quebram as regras não escritas. Amor, liberdade, comunidade.

2. Diferenciado especialmente pela intervenção da consciência.

es el único animal capaz de comunicar al ser humano sus miedos y deseos.

El ser humano es el único animal capaz de transmitir a otro ser humano una visión del universo y la existencia, basada en una visión compartida de la especie.

Creo que pensar en que el otro, es el único ser capaz de comprender mejor al yo, despertó en mí, una preocupación particular por esa complejidad, no física, no anatómica, que incluso podemos compartir con otros animales, si no la de la consciencia y el lenguaje que se manifiestan de forma única y específica en el hombre, *antrophos*.²

Son estos lenguajes, que reflejan, ya desde mucho tiempo atrás, necesidades más allá de la supervivencia, necesidades del ego, de presencia, de escucha, de cariño, de amor, pasan a ser tan importantes como las de comer o dormir, y definen la felicidad o plenitud que puede llegar a alcanzar una persona mientras vive, y la relación que tiene o va a tener con el mundo, y con los otros, a quienes reconocerá como iguales.

Entender entonces a una sociedad cuyas necesidades no son siempre acompañadas por su objeto saciante, se verá reflejado en muchas cosas que hoy nos afligen como humanidad, las guerras, el hambre, la discriminación, son síntomas de una sociedad que no ha sido capaz de reconocerse

2. Diferenciada especialmente por la intervención de la consciencia.

Na sociedade atual, tudo é antropocêntrico e tudo o que é antropocêntrico acaba por ser relacional, embora também estejamos a ver mudanças neste conceito e em como a tecnologia abriu caminho para o transumanismo.²

Desde o início dos tempos até aos dias de hoje, o que nos acompanhou foram os outros. A ideia de comunidade é o que nos permitiu sobreviver. As modas passam; os sistemas económicos e governamentais também. Os sistemas mudam, morrem e repetem-se, mas caminhamos sempre juntos.

Acho importante lembra-mo-nos disto.

verdaderamente como iguales, de seres humanos que traspasan la línea del juego y rompen las reglas no escritas, el amor, la libertad, la comunidad.

En la sociedad de hoy en día, todo es antropocéntrico y todo lo antropocéntrico acaba por ser relacional, aunque también estamos viendo mudanzas en este concepto y cómo la tecnología ha abierto un camino hacia el transhumanismo.³

Desde el inicio de los tiempos hasta la actualidad, lo que nos ha acompañado son los demás. La idea de comunidad es lo que nos ha permitido sobrevivir. Las modas pasan; los sistemas económicos y gubernamentales también. Los sistemas cambian, mueren y se repiten, pero siempre caminamos juntos.

Creo que es importante recordar esto.

O abismo El abismo

Sartre diz que, para olhar para o outro, temos de olhar para nós próprios. (Sarte, 1943)

Ou seja, reconhecer-nos como observadores é também aceitar que somos objeto de observação, e que só nessa condição existe verdadeira justiça, perante ao que o olhar significa e aquilo que o condiciona, reconhece-se que se está a ser um “*escravo*” na medida em que o seu ser depende de uma liberdade estrangeira que o qualifica.

Levinas propôs a “expressão” e, consequentemente, a linguagem, como uma forma de não objetificar esse “rostro” que não pode ser limitado ao visual, porque, se assim fosse feito, e objetificasse o outro, poderíamos então atribuir categorias de superioridade ou inferioridade, e seria a guerra de poder que Sartre manifesta.

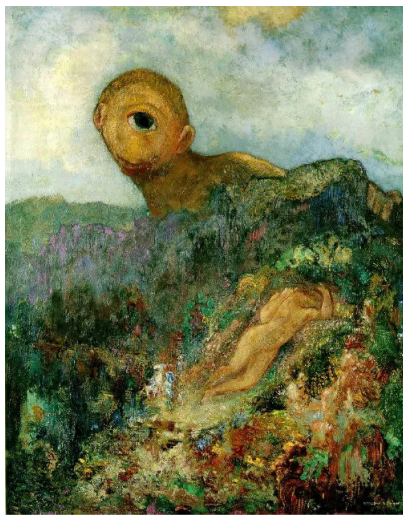


Figura 1, Odilon Redon, The Cyclops c. 1914

Sartre dice, para mirar al otro hay que mirarnos a nosotros mismos. (Sarte,1943)

Es decir, que reconocernos como observadores, es también aceptar que somos objeto de observación, y que solo en esa condición existe una verdadera justicia, frente a lo que significa y condiciona la mirada, se reconoce que se está siendo “*esclavo*” en la medida en que su ser depende de una libertad ajena que lo califica.

Levinas proponía la “expresión” y, por consecuencia, el lenguaje, como una forma de no cosificar a ese “rostro” al que no se puede limitar a lo visual, porque, si así fuese hecho, y cosificando al otro, podríamos entonces adjudicar categorías de superioridad o inferioridad, y sería la guerra de poder que Sartre manifiesta.

As duas propostas parecem seguir caminhos diferentes, mas existem bases fundamentais em ambas para compreender o comportamento social de ver e a resposta que podemos ter perante essa “natureza” aprendida que nos leva à objetificação do outro e que nos permite tentar superá-la ou, pelo menos, reformular o discurso com que interagimos uns com os outros.

O encontro cara a cara de Levinas, desafia-nos a aceitar uma responsabilidade ética que é uma resposta a uma ação que também é uma questão: olhar. (Levinas.E, (2002) Totalidade e Infinito, Ensaio sobre a Exterioridade,)

O rosto a rosto procura transcender essa “face” que acaba por ser relegada ao visual, e procura que aceitemos essa alteridade hegemónica e que respondamos ao compromisso ético que temos com ela.

Propondo, como fez Levinas, uma alteridade baseada na impossibilidade de unir o Eu e o Tu, nem sequer na palavra “nós”, porque o ser em si carrega uma subjetividade, dada em grande parte pelos sentidos, que desloca a possibilidade da união do Eu e tu, é, no entanto, o rosto do outro, aquele que rompe com aquilo a que poderíamos chamar de egoísmo total, e nos chama a querer saltar para aquele infinito que Heidegger chamará abismo, e que só é reconhecível nos olhos do outro e no seu olhar.

Las dos propuestas parecen andar por caminos diferentes, pero hay en ambas bases fundamentales para entender el comportamiento social del ver y la respuesta que podemos tener frente a esa “naturaleza” aprendida que nos lleva a la cosificación del otro y que nos permite intentar superarla o por lo menos, reformular el discurso con el que interactuamos los unos con los otros.

El cara-a-cara de Levinas que nos reta a aceptar una responsabilidad ética que es una respuesta a una acción que también es pregunta, el mirar. (Levinas.E(2002), Totalidad e Infinito, Ensayo sobre la exterioridad)

El Cara-a-cara busca que trascendamos de ese “rostro” que acaba por relegarse a lo visual, y busca que aceptemos esa alteridad hegemónica y que respondamos al compromiso ético que tenemos con ello.

Proponiendo como lo hacía Levinas, una alteridad basada en la imposibilidad de juntar en Yo y el Tú, ni siquiera en la palabra nosotros, porque el ser en sí mismo, carga una subjetividad, dada en gran parte por los sentidos, que desplaza la posibilidad de la unión del yo y el tú, es, sin embargo el rostro del otro, el que rompe con la que podríamos llamar, el egoísmo total, y nos llama a querer saltar a ese infinito al que Heidegger llamará abismo, y que solo es reconocible en los ojos del otro y su mirada.

Este salto para o abismo que está aos olhos do outro pressupõe, por fim, uma observação profunda de nós próprios, que se manifesta no reconhecimento das necessidades humanas e na decisão de agir no mundo, que acaba sempre por ser relacional.

É difícil não só aceitar essa responsabilidade, mas confiar que os outros também a aceitam connosco. Especialmente numa sociedade em que o cara a cara é frequentemente substituído por um ecrã a ecrã, e transmitimos o nosso ser a um avatar ou a uma pseudo-personificação, que é escolhida e modificada por nós próprios

.
Ou seja, no grande palco, atuamos, mas muitas vezes não controlamos o guião, porque vamos para a peça, nus, sem saber o futuro, e sem escolher, por exemplo, “o avatar” do corpo com que entramos no mundo, que mais tarde pode ser modificado para as nossas expectativas sobre ele e sobre nós, mas não é, nem semelhante, ao poder de criar uma personalidade online, onde tudo o que é visto e a forma como é exposto é escolhido por nós, ou seja, partimos desde o primeiro momento a manipular o que os outros vão observar de nós, e também nos sujeitamos a ser enganados por esta falsa realidade online.

Uma falsa realidade, que replica alguns aspetos da nossa realidade material, sem ser completamente possível, especialmente em ideias como a

Ese salto al abismo que se encuentra en los ojos del otro supone, al final, una observación profunda de nosotros mismos, que se manifiesta en el reconocimiento de las necesidades humanas y en la decisión de actuar en el mundo, que acaba por ser siempre relacional.

Es difícil no solo aceptar esa responsabilidad, sino confiar en que los demás también la aceptan con nosotros. Especialmente en una sociedad en la que el cara a cara es muchas veces reemplazado por una pantalla a pantalla, y transmitimos nuestro ser a un avatar o una pseudo-personificación, que es escogida y modificada por nosotros mismos.

Es decir en el gran palco, actuamos, pero muchas veces no controlamos el guion, porque acudimos a la obra, desnudos, sin saber el futuro, y sin escoger por ejemplo, “el avatar” el cuerpo con el que venimos al mundo, que puede si después ser modificado a nuestras expectativas sobre él y sobre nosotros, pero no es, ni parecido, al poder de crear una personalidad online, donde todo lo que se ve y la forma en la que se expone es escogido por nosotros, es decir, vamos desde el primer momento, manipulando aquello que los otros observarán de nosotros, y nos sujetamos también a ser engañados por esta falsa realidad online.

Falsa realidad, que replica algunos aspectos de nuestra realidad material, sin ser completamente posible, especialmente en ideas como la

interpretação social, o gesto, ou a consciência de que se falava antes, que Levinas propõe, uma consciência ética, do que significa ver o rosto do outro.

Num mundo que não está limitado pelos nossos limites e ideias, mas que nos obriga a interagir, viver juntos e aceitar que somos mais um ator na peça, e não o protagonista principal (como acontece nas redes sociais) e que isto, ao contrário de ser negativo, tira-nos um peso muito grande e abre outro caminho muito diferente daquele do narciso que se vê no reflexo da água, senão no do homem que se reflete no rosto do outro.

O que mais preocupa nesta ideia, e o que me leva a falar sobre ela neste texto, é o que já se pensa há alguns anos sobre a falsa empatia que a comunicação de massas pode criar.

Os problemas sociais continuam a existir, mas a nossa abordagem a eles tem sido condicionada por um falso sentido de interesse e preocupação que surge de estar sempre informado de tudo.

Alguém acreditaria o contrário, estando sempre informados sobre tudo, criaríamos empatia uns pelos outros, e o mundo mudaria à medida que o dano que frequentemente causamos uns aos outros é tão evidente.

interpretación social, gestual, o la consciencia de la que se hablaba antes, que propone Levinas, una conciencia ética, de lo que significa ver el rostro del otro.

En un mundo que no está limitado por nuestros limites e ideas, si no que nos obliga a interactuar, convivir y aceptar que somos un actor más en la obra, y no el protagonista principal (como pasa en las redes sociales) y que esto, contrariamente a ser negativo, nos quita un peso muy grande, y nos abre otro camino muy distinto al del narciso que se ve en el reflejo del agua, si no, en el del hombre que se reflejado en el rostro del otro.

Lo que es más preocupante de esta idea, y lo que me mueve a hablar de ella en este texto, es lo que ya se viene pensando desde hace algunos años sobre la falsa empatía que la comunicación masiva puede crear.

Los problemas sociales continúan existiendo, pero nuestra forma de abordarlos se ha visto condicionada por una falsa sensación de interés y preocupación que surge de estar informados de todo en todo momento.

Se creería lo contrario, estando informados sobre todo en todo momento, crearíamos empatía los unos por los otros, y el mundo cambiaría al ser tan evidente el daño que muchas veces nos causamos.

Durante a Segunda Guerra Mundial, as pessoas arriscaram as suas vidas para obter fotografias reais do que se passava nos campos de concentração, e acreditavam que isso ajudaria a pôr fim à guerra e às atrocidades cometidas nesses locais. Pensavam que só seria necessário ver o que estava a acontecer para que a situação mudasse. (Didi-Huberman, (2004), Imagens apesar de tudo: Memória Visual do Holocausto)

No entanto, isso não é o que acontece hoje, onde imagens de guerra, mortes e atrocidades iguais ou até maiores são partilhadas massivamente diariamente nos nossos telemóveis, e esta falsa proximidade, que é realmente normalizada pelo distanciamento que a nossa mente faz quando estamos atrás do vidro, faz-nos ver as imagens, partilhá-las e observar, mas não nos sentimos observados, e de alguma forma, esse rosto passa através de nós como píxeis, como informação, e não como aquilo que é, um reflexo de nós próprios que está em sofrimento.

Todas as nossas relações são condicionadas por ideias subconscientes de poder, que nascem maioritariamente no olhar, sendo o olhar no sentido literal da palavra, mas também no reconhecimento de algo.

Essa visão já é distorcida por ideias internas como o ego. A psicanálise dedica-se a falar sobre tudo isto que distorce e cria aquilo que vamos perceber como a nossa realidade.

Durante la Segunda Guerra Mundial, personas arriesgaron su vida para que fotos reales de lo que sucedía en los campos de concentración fuesen vistas, y creían que así intervendrían para acabar con la guerra y las atrocidades cometidas en estos lugares. Pensaban así que solo haría falta que lo que sucedía fuese visto, para que la situación cambiara. (Didi-Huberman, (2004) Imágenes pese a todo: Memoria visual del Holocausto)

Sin embargo, no es eso que sucede en los días de hoy, donde imágenes de guerra, muertes y atrocidades iguales o incluso mayores son compartidas masivamente diariamente en nuestros teléfonos, y esta falsa proximidad que en verdad es distanciamiento normalizado por nuestra mente al estar detrás de un vidrio, hace que veamos las imágenes, las compartamos y observamos, pero no nos sentimos observados, y de alguna manera, ese rostro pasa por nosotros como píxeles, como información, y no como lo que es, un reflejo de nosotros mismos que está en sufrimiento.

Todas nuestras relaciones están condicionadas por ideas subconscientes de poder, que nacen en su mayoría en la mirada, siendo mirada el sentido literal de la palabra, pero también el reconocimiento de algo.

Esa mirada es ya distorsionada por ideas internas como el ego. El psicoanálisis se dedica a hablar de todo esto que distorsiona y crea lo que vamos a percibir como nuestra realidad.

Agora, a manipulação por meios externos traria ainda mais confusão à psique humana, e é com isso que esta massificação da informação e a ideia de falsa empatia exploram.

No entanto, isto falha na prática, pois o mundo continua a ser maioritariamente físico, essa tributação continua a ser uma âncora que nos leva à realidade, e que é cada vez mais procurada dentro dessa confusão de identidade individual e social criada muitas vezes por estes mundos digitais paralelos, que ultimamente, estão a chegar a um ponto de confusão em que o sujeito não consegue acompanhar, e isso relega-nos então à busca do físico novamente.

Isto vê-se na tendência crescente para tecnologias analógicas como CDs, vinil, câmaras analógicas ou digitais, o regresso dos passatempos e das artes e trabalhos manuais, onde, felizmente, acabamos por nos ver e reconhecer cara a cara, de uma perspetiva, tanto quanto possível, menos artificial, permitindo-nos empatizar e adotar uma atitude menos consumista para com o outro.

Há algum tempo, numa conversa com uma amiga, estávamos a falar sobre o impacto da inteligência artificial, ela contou-me sobre um *subreddit*⁴ do Reddit chamado “MyBoyfriendIsAI”⁵ onde pessoas de diferentes partes do mundo partilham a sua relação romântica com Inteligências Artificiais, comentam as relações umas das outras e partilham interesses ou problemas da sua relação.

4. *sub-foro/foro*

5. *Meu namorado é IA*

Ahora, la manipulación por medios externos de la misma traería aún más confusión a la psique humana, y es eso con lo que juega esta masificación de información e idea de falsa empatía.

Sin embargo, esto fracasa en la práctica, ya que, el mundo continúa siendo en su mayor parte físico, esa fiscalidad, es aún un ancla que nos trae a la realidad, y que es cada vez más buscada dentro de esa confusión de identidad individual y social creada muchas veces por estos mundos digitales paralelos, que últimamente, están llegando a un punto de confusión que el sujeto no está logrando acompañar, y que nos relega entonces, a la búsqueda nuevamente de lo físico.

Esto se ve en la tendencia creciente a las tecnologías analógicas como los CD, vinilos, cámaras analógicas o digitales, la vuelta de los hobbies y arts and crafts, donde, por suerte, acabamos por vernos y reconocernos cara a cara, desde una perspectiva, en lo posible menos artificial, permitiéndonos empatizar, tomar una actitud menos consumista sobre el otro.

Hace algún tiempo en conversas con una amiga, hablábamos sobre el impacto de la inteligencia artificial, me habló sobre un *subreddit*⁴ de Reddit que se llama “MyBoyfriendIsAI”⁵ donde personas de diferentes partes del mundo, comparten su relación sentimental con Inteligencias Artificiales, comentan sobre las relaciones de los otros y

4. *sub-foro/foro*

5. *Mi novio es IA*

Admito que me deixou um pouco assustada ao descobrir este universo digital que tem mais de 66 mil seguidores no Reddit no post original.

Todos os dias, as pessoas publicam conteúdos com imagens humanas criadas pela inteligência artificial, ou seja, fotografias, desenhos, imagens onde se retratam com a imagem humana (um humano que claramente não existe) do seu parceiro artificial.

Sem emitir qualquer juízo de valor, moralidade ou sequer crítica a quem usa este método, questiono-me sobre as relações humano-humano, e sobre o que está a levar a humanidade a suprir essas necessidades sociais em máquinas, e não noutros, apelando ao facto de que, mesmo nestes casos, partilhar esta relação através das redes sociais procura da mesma forma integrar-se numa comunidade que, sim, é conformada por humanos.

É tão difícil para nós aceitar a nossa humanidade cheia de defeitos, que nos escondemos no que podemos controlar e escolher. Programar um sistema para expressar afeto, não é realmente despertar afeto nos outros, e essa ligação, embora pareça real, é artificial e superficial, novamente, afasta-nos do abismo, da essência, do espelho.

A importância do contacto físico, e o reconhecimento do rosto, merece neste momento a maior da nossa atenção, que continuemos a procurar esses momentos e espaços de observação dos

comparten intereses o problemas de su relación.

Admito que me dejó un poco asustada descubrir este universo digital que tiene más de 66 mil seguidores en Reddit en el post original.

Diariamente personas publican contenido con imágenes humanas creadas por la inteligencia artificial, o sea, fotografías, dibujos, imágenes donde se retratan a ellos mismos con la imagen humana (un humano que claramente no existe) de su pareja artificial.

Sin emitir ningún juicio de valor, moralidad, ni siquiera crítica, con aquellos que utilizan este método, me cuestiono sobre las relaciones humano-humano, y sobre qué cosas están llevando a la humanidad a suplir esas necesidades sociales en las maquinas, y no en los otros, apelando que aún en estos casos, el compartir esta relación por redes sociales busca de igual forma integrarse en una comunidad que sí, está hecha por humanos.

Nos cuesta tanto aceptar nuestra humanidad llena de defectos, que nos escondemos en lo que podemos controlar y escoger, programar un sistema para que exprese afecto, no es realmente despertar afecto en los otros, y esa conexión, aunque parezca real, es artificial y superficial, nuevamente, nos aleja del abismo, de la esencia, del espejo.

outros para enfrentarmos novamente aquela náusea sartriana,⁶aquele abismo heideggeriano, e ao infinito do Levinas, que nos aproxima da essência, que é relacional e comunicacional, ou seja, “*A significação dos seres não se manifesta na perspectiva da finalidade, mas na da linguagem.*” (Levinas, p. 119, 2002).

Especialmente numa contemporaneidade construída sobre a glorificação do sentido da visão, através das luzes que nos comunicam mensagens, aceitámos que a verdade é aquilo que vemos, não é então importante refletir sobre aquilo que vemos e aceitamos como verdade? E talvez, pensar que também podemos ver com os outros sentidos?

Começando a confiar mais no toque, no gosto, na escuta, pode ser que esta trivialização do olhar que temos vindo a experienciar há algumas décadas nos aproxime dos outros sentidos, e assim construir uma nova forma de ver o outro e o mundo, menos alienada ao olhar.

Removendo essa falsa sensação de verdade que nos proporciona o olhar, e que foi especialmente interrompida abruptamente pelas imagens criadas com IA que cada vez mais se assemelham à realidade, descobrimos que existem outras formas de conhecer os outros e o ambiente, sem sermos o corpo que nos encaminha para preconceitos sociais.

Pensar que estamos numa floresta, muito densa, onde só se vê o verde

6. Jean Paul Sarte, *A nausea*, 1938

La importancia del contacto físico, y el reconocimiento del rostro, merece en este momento, la mayor de nuestras atenciones, que continuemos a buscar esos momentos y espacios de observación de los demás para así en ellos volver a enfrentarnos a esa náusea sartreana,⁶a ese abismo heideggeriano, y a ese infinito de Levinas, que nos acerca a la esencia, que es relacional y comunicacional es decir “*La significación de los seres no se manifiesta en la perspectiva de la finalidad, sino en la del lenguaje.*”(Levinas, p. 119, 2002).

Especialmente en una contemporaneidad que ha sido construida en la glorificación del sentido de la vista, a través de las luces que comunican mensajes para nosotros, hemos aceptado que la verdad es aquello que vemos, ¿no es entonces importante reflexionar sobre aquello que vemos y aceptamos como verdad? ¿Y quizás, pensar en que podemos también ver con los otros sentidos?

Comenzar a confiar más en el tacto, en el gusto, en el escuchar, podría ser, que esta banalización del mirar que llevamos experimentando hace ya un par de décadas nos acerque más a los otros sentidos, y así construir una nueva forma de ver al otro y al mundo, menos alienada que la mirada.

Quitando ese falso sentido de verdad que nos he dado por la mirada, y que especialmente se ha visto interrumpido

6. Jean Paul Sarte, *La nausea*, 1938

da natureza que envolve tudo, mas o que vemos, no entanto, não é o que é. Quando fechamos os olhos no meio desta floresta e focamos a atenção em ouvir, de repente encontramos um submundo, cheio de animais, aves, insetos. Que estão escondidas naquele espaço verde.

Existe um mundo que não é acedido através da visão, pode também ser assim com outros, e quase sempre vale a pena silenciar os olhos, para realmente conhecer esses mundos.

abruptamente por las imágenes creadas con AI que se asemejan cada vez más a la realidad, descubrimos que hay otras formas de conocer a los otros y al entorno, sin ser el cuerpo que nos remite a preconceptos sociales.

Pensar que estamos en un bosque, muy denso, muy espeso, donde solo se ve el verde de la naturaleza que todo lo envuelve, lo que vemos sin embargo no es lo que es. Al cerrar los ojos en medio de este bosque, y enfocar nuestra atención a la escucha, encontramos de pronto, un submundo, lleno de animales, pájaros, bichos. Que se encuentran ocultos en ese espacio verde.

Hay un mundo, al que no se accede entonces a través de la visión, puede que así sea también con los demás, y casi siempre vale la pena, callar a los ojos, para conocer verdaderamente esos mundos.

A fuga El escape

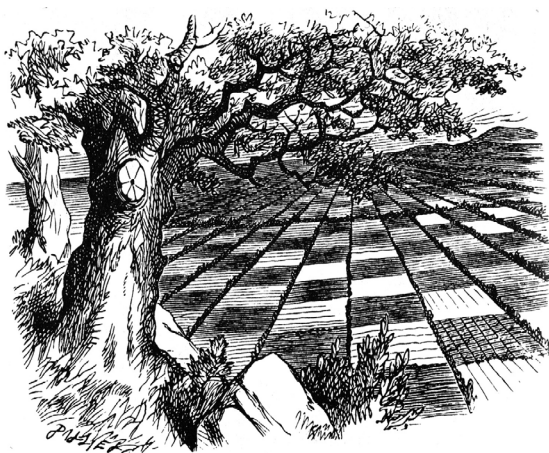


Figura 2, John Tenniel, Through the Looking-Glass and what Alice found there,

Para falar sobre jogos e objetos de jogo, devemos convergir numa definição fechada que nos ajude a acompanhar o resto da teoria relacionada com este projeto.

Um termo que tem sido explorado e pesquisado por psicólogos, pedagogos, designers, artistas, crianças e adultos, poderíamos dizer que é difícil conhecer alguém que nunca participou num jogo, ou que nunca jogou, em modo de ação.

O leitor deste projeto poderá lembrar-se das várias vezes em que, desde a infância até à idade adulta, aceitou uma série de regras, limites ou experiências que considera um jogo.

Podemos então começar com esse pensamento primitivo que nos vem à cabeça quando falamos de jogar; pensamos em desportos, jogos de

Para hablar de juego y objetos de juego, debemos convergir en una definición cerrada que nos ayude a acompañar el resto de teoría relacionada en este proyecto.

Un término que ha sido explorado e investigado por psicólogos, pedagogos, diseñadores, artistas, niños y adultos, podríamos decir que es difícil conocer a alguien que nunca haya sido partícipe de un juego, o haya, en modo de acción, jugado.

El lector mismo de este proyecto podrá pensar en las varias veces que desde la infancia hasta la adultez ha aceptado una serie de reglas, límites o experiencias a las cuales considera, un juego.

Podemos entonces comenzar por ese pensamiento primitivo que llega a

tabuleiro, jogos de role-play, jogos de azar, videojogos, atrações de parque como montanhas-russas, parques infantis e objetos como cordas, ioiô, berlindes, que nos remetem para essas memórias onde, por um momento, nos submetemos a uma dinâmica típica dessas atividades.

Huizinga, em *Homo Ludens* (1938), é um dos primeiros a falar sobre as teorias do jogo, a sua exploração, fala da separação do jogo da vida comum, sendo o jogo um espaço-tempo do qual se faz parte de forma livre, que existe numa dinâmica de regras “realidade” própria, realizada por prazer e que não depende de um retorno material ou emocional.

No entanto, embora separe o jogo da vida quotidiana, refere-se primeiro à influência do jogo nas estruturas culturais, e também a como estas estruturas ou dinâmicas do quotidiano podem existir num contexto lúdico, como se parássemos para pensar na estrutura que constitui o mundo, tudo ou quase tudo seria então um jogo. Hierarquias, negócios, matemática, as nossas relações, brincadeira, para Huizinga é isso que cria a cultura.

Embora as explorações deste livro sejam fundamentais para compreender as bases do que chamamos brincadeira, e se é possível catalogar este projeto dessa forma, também usaremos um pouco do pensamento de Roger Caillois, que anos mais tarde complementaria a ideia de brincadeira de Huizinga em relação à vida.

nosotros cuando hablamos de jugar; pensamos en deportes, juegos de mesa, juegos de rol, juegos de azar, videojuegos, atracciones de parques como montañas rusas, parques infantiles, y objetos como cuerdas, yo-yo, canicas, que nos remiten a estas memorias donde por un momento nos sometemos a una dinámica propia de estas actividades.

Huizinga en *Homo Ludens* (1938) es uno de los primeros en hablar de las teorías de juego su exploración, habla de la separación del juego de la vida ordinaria, siendo el juego un espacio tiempo del que se es parte libremente, que existe en una dinámica de reglas “realidad” propia, que se realiza por placer y no depende de un retorno material ni emocional.

Sin embargo, aunque separa el juego de la vida cotidiana, refiere primero la influencia del juego en las estructuras culturales, y también como esas propias estructuras o dinámicas de lo cotidiano poden existir en un contexto lúdico, como si nos detenemos a pensar en la estructura que constituye el mundo, todo o casi todo sería entonces un juego, las jerarquías, los negocios, la matemática, nuestras relaciones, el juego, para Huzinga crea la cultura.

A pesar de que las exploraciones de este libro son fundamentales para entender las bases de aquello que llamamos juego, y si es posible o no catalogar este proyecto como tal, usaremos también un poco del pensamiento de Roger Caillois, quien años más tarde complementaria la

Caillois concorda com Huizinga na importância do jogo e da separação da vida quotidiana, no entanto, no que toca à cultura, faz diferença, embora sim, o jogo possa influenciar alguns aspetos da cultura, *“Não o jogo em si, mas as disposições psicológicas que ele manifesta e desenvolve podem, de facto, constituir fatores importantes da civilização”* (Caillois, 1978), a cultura, ao contrário da teoria de Huizinga, não é criada nem fundamentada no jogo, mas na disposição e as manifestações psicológicas do utilizador que exercem essa influência.

Esta afirmação é interessante para o projeto, porque abre a porta à psicologia e ao jogo como meio de explorar o consciente e o inconsciente.

Para resumir, a definição de Caillois: O jogo, por si só, pode ser livremente abandonado; existe dentro dos limites e regras deste último; Não é produtivo nem sério (de uma forma que afete a vida comum), mas precisa de ser acreditado pelo utilizador. Cria também uma tipologia de jogo, que nos ajuda a categorizar melhor as atividades de que falámos acima, e que o leitor reconhecerá como um jogo; dividido em 4. Agon (jogos de competição), Alea (jogos de sorte), Mimicry (jogos de simulação, representação) e Ilinx (vertigem, jogos de movimento, estado de confusão).

idea de Huzinga del juego con relación a la vida.

Caillois concuerda con Huzinga en la importancia del juego y la separación con la vida ordinaria, sin embargo cuando se trata de la cultura, hace una diferencia, a pesar de que si, el juego puede influenciar algunos aspectos de la cultura, *“No el juego mismo, sino las disposiciones psicológicas que manifiesta y desarrolla puede en efecto constituir importantes factores de civilización”* (Caillois, 1978), la cultura, a diferencia de la teoría de Huzinga, no está hecha ni fundamentada en el juego, si no es la disposición y manifestaciones psicológicas del usuario las que tienen esta influencia.

Esta afirmación es interesante para el proyecto, porque abre la puerta del psicológico y del juego como medio de exploración del consciente y el inconsciente.

Resumiendo, la definición de Caillois: el juego, por sí solo, puede ser abandonado libremente; existe dentro de los límites y reglas de este; no es produtivo ni serio (de forma de afectar la vida ordinaria), pero sí necesita ser creído por el usuario. Crea también, una tipología del juego, que nos ayuda a categorizar mejor, las actividades de las cuales se habló anteriormente, y que el lector reconocerá como juego; dividida en 4. Agon (juegos de competencia), Alea (juegos de suerte), Mimicry (Juegos de simulación, representación) y Ilinx (Vértigo, juegos de movimiento, estado de confusión).

A partir destes conceitos, criaremos então uma definição fechada do que jogo significará:

O jogo é uma atividade que não procura nada em troca, que se move pela livre vontade dos jogadores, que existe dentro de certos limites espaciotemporais, e segue as suas próprias regras sérias, o jogo não é sério, e não corrompe a vida quotidiana, mas alimenta-a com pouco pragmatismo, O jogo é o espaço de negação do universo, para criar novos, onde nos submetemos a dinâmicas específicas.

Jogamos para ganhar, para perder e para empatar. Jogamos para aprender, educar, compreender, divertir-se e desafiar-nos. O brincar não é cultura, nem vida quotidiana, mas é inseparável da vida humana, e existe desde o início da civilização. A vida é um jogo, mesmo que o jogo não seja a vida. A natureza é Agón, Alea, Mimicry e Ilinx.

El juego, es una actividad, que no busca nada a cambio, que se mueve por libre voluntad de los jugadores, que existe dentro de unos límites espacio temporales, y sigue unas reglas propias serias, el juego no es serio, y no corrompe la vida cotidiana, si no, que la alimenta de poco pragmatismo, El juego, es el espacio de negación del universo, para crear nuevos, donde nos sometemos a dinámicas específicas.

Se juega para ganar, para perder, y para empatar. Se juega para aprender, para educar, para entender, para divertirnos y para desafiarnos. El juego no es la cultura, ni la vida cotidiana, pero es inseparable del humano, y existe desde el inicio de la civilización. La vida es un juego, aunque el juego no sea la vida. La naturaleza es Agón, Alea, Mimicry y Ilinx.

Heidegger vê o jogo como uma revelação do ser (Xolocotzi Yáñez, Fundament and Abyss: Approximations to Late Heidegger, México, 2011): o mundo e o homem fazem-se conhecer um ao outro através do jogo. Onde nos entregamos voluntariamente a um grupo de informação, sensações e sentimentos sobre o que nos rodeia, o nosso ambiente e os outros que o habitam.

Sendo assim, não só o jogo individual, mas também coletivo, ajudaria ainda mais a compreensão do outro e de si próprio. É na dinâmica de brincar com o outro que estamos livres de muitos preconceitos, ideias, limites enraizados

A partir de estos conceptos, crearemos entonces una definición cerrada, de lo que significará JUEGO:

Heidegger, ve el juego como revelación del ser (Xolocotzi Yáñez, Fundamento y Abismo: Aproximaciones Al Heidegger Tardío, México, 2011) el mundo y el hombre se dan a conocer mutuamente a través del juego. Donde voluntariamente nos entregamos a una troca de información, sensaciones y sentimientos respecto a lo que nos rodea, nuestro entorno, y los otros que lo habitan.

Siendo así, el juego no solo individual si no colectivo, ayudaría aún más al entendimiento del otro y de sí mismo. Es en la dinámica de juego con el otro, que somos libres de muchos preconceptos, ideas, limites arraigados

em nós desde a infância, e que muitas vezes nos afastam de realmente conhecer os outros verdadeiramente.

Estudos mostram que qualquer atividade se torna mais divertida na companhia de pessoas (Woolley, E. M. 2010), especialmente se forem nossos amigos, isto pode parecer óbvio, mas mostra a importância do ser social para o homem.

Quanto ao jogo, encontramos então uma razão clara para falar sobre ele: permite a criação de novos mundos, novas regras que limitam esse mundo, apenas para os jogadores.

Podemos “*escapar do mundo tornando-o outro. Mas também é possível escapar dele tornando-se outra pessoa.*” (Roger Caillois, (2002), p52) como Caillois mencionou sobre o jogo Mimicry, e depois regressar a este mundo e a esta realidade com uma nova perspectiva, com uma nova experiência que acrescenta nova informação sobre o ambiente às nossas vidas.

Como refletido na introdução, já estamos num palco onde somos atores, marionetas, controladas pelo sujeito que habita o corpo.

Porque não explorar essa obra de forma experimental? Olhar para o espaço-tempo (que tem um início e um fim) que é a vida, criar e reconstruir regras que facilitam a interação e o conhecimento do mundo e do ambiente.

en nosotros desde la infancia, y que muchas veces nos distancian de conocer verdaderamente, libremente a los otros.

Estudios demuestran que cualquier actividad se vuelve más divertida en compañía de personas (Woolley, E. M. 2010), especialmente si son nuestros amigos, esto puede parecer una obviedad, pero demuestra la importancia de ser social del hombre.

Respecto al jugar, encontramos entonces un motivo claro para hablar de ello, permite la creación de nuevos mundos, nuevas reglas que limitan ese mundo, solo para los jugadores.

Podemos “*escapar del mundo haciéndolo otro. Pero también es posible evadirse de él haciéndose otro.*” (Roger Caillois, (2002), p52) como mencionó Caillois sobre el juego mimicry, y después volver a este mundo y a esta realidad con una nueva perspectiva, con una nueva experiencia que adicione a nuestra vida nueva información sobre el entorno.

Como se reflexionó en la introducción ya estamos en un palco donde somos actores, marionetas, controladas por el sujeto que habita el cuerpo.

¿Por qué no entonces, explorar ese palco de forma experimental? Mirando para el espacio-tiempo (que tiene inicio y fin) que es la vida, creando y reconstruyendo reglas que nos faciliten la interacción y el conocimiento del mundo y del entorno.

Esse é o objetivo e, mais do que isso, a razão pela qual este projeto quer criar esses jogos experimentais que nascem em mim e, de certa forma, na necessidade de modificar o mundo próximo para o conhecer e compreender, a partir da leveza que um jogo propõe.

Ese es el objetivo y, más que eso, el motivo por el cual este proyecto quiere crear esos juegos experimentales que nacen en mí y de cierta forma en la necesidad de modificar el mundo próximo para conocerlo y entenderlo, desde la levedad que un juego propone.

Sinais de fumo Señales de humo



Figura 3, Panel de los leones de las cavernas en la cueva de Chauvet (Francia).

A linguagem e a narração são fundamentais em qualquer jogo, mesmo naqueles que escapam à convencionalidade do significado destas palavras, jogos que usam uma linguagem própria, única e incompreensível para quem não faz parte dela, ou uma narrativa completamente fora do que poderia ser considerado lógico.

Linguagem e narrativa, tornam tudo isto credível, e desta forma, considera-se realmente um novo mundo ou universo, baseado em algum significado.

A linguagem é um sistema de comunicação organizado, de outra forma, é a capacidade de se expressar através de um sistema de códigos: *“É um sistema de sinais que segue as suas próprias regras e estruturas, que nos permite criar e compreender mensagens.”* (Faculdade

El lenguaje y la narración son fundamentales en cualquier juego, incluso aquellos que escapan de la convencionalidad de la significancia de estas palabras, juegos que utilizan un lenguaje propio, único e inentendible para aquellos que no hacen parte, o una narrativa completamente fuera de lo que se podría considerar lógico.

El lenguaje y la narrativa, hacen que esto todo sea creíble, y de esa forma se llega realmente a considerar un nuevo mundo o universo, con bases fundamentadas en alguna significancia.

El lenguaje es un sistema de comunicación organizado, de otra forma es la habilidad de expresarse con un sistema de códigos: *“Es un sistema de signos que sigue reglas y estructuras propias, lo que nos permite crear y entender*

Por outro lado, a narração *“é o processo ou ato de contar uma história.”* A narrativa é a própria história, o conteúdo de aquilo que estamos a contar.

Dizer algo é um ato que requer linguagem: um remetente, uma mensagem e um recetor. Isto parece muito pragmático, mas na realidade, o remetente, a mensagem e o recetor podem ser qualquer coisa, e é tão amplo quanto o nosso desejo de descobrir estas histórias.

Quando digo qualquer coisa, refiro-me mesmo a objetos, um objeto pode contar-nos uma história, transmitir uma mensagem ou ser portador de uma memória que tínhamos dentro de nós, e acaba por funcionar como meio de comunicação entre o nosso consciente e o nosso inconsciente, então definiria isso como interpretação.

E acrescentaria à lista de conceitos que este texto está a construir, a interpretação enquanto forma de linguagem.

A interpretação seria então a nossa forma de compreender a narrativa, que muitas vezes é condicionada pela narração.

Mas porque é interessante falar sobre narração, narrativa e interpretação? Por ser a expressão da nossa interação com o mundo, denota aquilo que está

Por outra parte, narración, *“Es el proceso o el acto de contar una historia.”* Narrativa, es la historia en sí, el contenido de aquello que contamos.

Contar algo, es un acto que necesita del lenguaje: un emisor, un mensaje y un receptor. Esto parece muy pragmático, pero en la realidad, el emisor, el mensaje y el receptor pueden ser cualquier cosa, y es tan amplio como lo sean nuestras ganas de descubrir estas historias.

Cuando digo cualquier cosa, hablo de los objetos inclusive, un objeto puede contarnos una historia, transmitirnos un mensaje, o ser el portador de un recuerdo que teníamos dentro de nosotros, y acaba por funcionar como medio de comunicación entre nuestro consciente y nuestro inconsciente, definiría entonces eso como interpretación.

Y añadiría a la lista de conceptos que este texto está construyendo, la interpretación como forma de lenguaje.

La interpretación sería entonces nuestra forma de entender la narrativa, que viene muchas veces condicionada por la narración.

Pero ¿Por qué interesa hablar de narración, narrativa e interpretación? Porque es la expresión de nuestra interacción con el mundo, denota aquello que está dentro de nosotros, y

dentro de nós, e coloca-o no mundo material para ser interpretado por algo ou alguém.

Para compreender melhor o que este projeto procura, é necessário aprofundar outros tipos de arte onde conceitos como a linguagem e a narrativa são uma parte fundamental, neste caso, a literatura e o cinema.

Na literatura, há casos em que “o jogo” está presente.

O meu exemplo favorito é Julio Cortázar, um escritor argentino que, na maior parte da sua obra e literatura, usa O Jogo não só como personagem, mas também como forma de ser lido, ou seja, inclui o leitor como jogador.

O melhor exemplo disto na sua carreira literária é “*O Jogo do Mundo*”, um romance que explora a história de vida dos seus protagonistas. Sem entrar em detalhes sobre o enredo, o livro pode ser lido por ordem diferente, começando por qualquer capítulo ou seguindo a ordem criada pelo autor (713, 69, todos números diferentes), onde quem tem o livro brinca com ele, vai de trás para a frente e dobra-o.

Cortázar propõe então dois tipos de leitores: o leitor passivo, que lerá a obra na sua ordem natural e não fará esta segunda leitura, e um leitor mais ativo que se torna um ator.

Este segundo leitor tem várias opções para rever a história sob outras regras e

lo coloca en el mundo material para ser interpretado por algo o alguien más. Para entender mejor aquello que este proyecto busca, falta profundizar en otros tipos de arte donde conceptos como el lenguaje y la narrativa, hacen parte fundamental, en este caso, la literatura y el cine.

En la literatura existen casos de donde “el juego” se hace presente.

Mi ejemplo favorito es Julio Cortázar escritor argentino que en la mayor parte de su obra y su literatura utiliza el juego no sólo como personaje si no también como forma de ser leído es decir incluye al lector como jugador.

El mejor ejemplo de esto en su trayectoria literaria es *Rayuela*, una novela que explora la historia de vida de sus protagonistas. Sin entrar en detalle sobre la trama, el libro puede ser leído en diferente orden, comenzando por cualquier capítulo o siguiendo el orden creado por el autor (713 69, todos números diferentes), donde quien tiene el libro juega con él, va para atrás para frente, lo dobla.

Cortázar entonces propone dos tipos de lectores, el lector pasivo, que leerá la obra en su orden natural y no realizará esta segunda lectura, y un lector más activo que se torna jugador.

Este segundo lector, tiene una variedad de opciones para rever la historia bajo otras reglas y otras condiciones, y esto acaba por traer prácticamente una

outras condições, o que acaba por trazer praticamente uma obra nova, com a reorganização dos capítulos.

Para além deste exemplo, o universo cortazariano caracteriza-se pela exploração da linguagem, de forma relaxada e muitas vezes antinatural, o que cria para aqueles de nós que leem Cortázar uma espécie de fascínio pela forma como o qual o autor brinca com a linguagem, inventando palavras e opondo-se à academia clássica da linguagem bem escrita ou mal escrita, a que estamos sempre sujeitos (entrando, mais uma vez, no jogo académico, que muitas vezes limita a liberdade e a expressão de pensamento quando se trata de os traduzir em ideias textuais)

A linguagem é também um jogo onde palavras e símbolos habitam. Os ditados, os enigmas; O próprio significado das palavras são jogos que coexiste com a vida.

Outros exemplos são os livros de instruções.

Cortazar propõe isto no livro de contos “*Historias de cronopios y de famas*” no capítulo “*Manual de instrucciones*”.

Yoko Ono em *Toranja*.

nueva obra, con la reorganización de los capítulos.

Adicional a este ejemplo, el universo cortazariano, se caracteriza por la exploración del lenguaje, de una forma distendida y muchas veces poco natural, esto crea para aquellos que leemos Cortázar, una especie de fascinación por la forma en la que el autor juega con el lenguaje, inventar palabras, y oponerse a la academia clásica de la lengua bien o mal escrita, a la que nos vemos siempre sujetos (entrando, nuevamente en el juego de la academia, que muchas veces limita la libertad y expresión de pensamiento a la hora de plasmarlas en ideas textuales)

El lenguaje también es un juego donde las palabras y los símbolos habitan. Los dichos, las adivinanzas; el mismo significado de las palabras es un juego que convive con la vida.

Otros ejemplos son los libros de instrucciones.

Cortazar propone esto en el libro de cuentos *Historias de cronopios y de famas* en el capítulo *Manual de instrucciones*.

Yoko Ono en *Pomelo*.

“Instruções para dar corda ao relógio

Lá no fundo está a morte, mas não tenha medo. Segure o relógio com uma mão, pegue com dois dedos o pino da corda, puxe-o suavemente. Agora abre-se outro prazo, as árvores soltam suas folhas, os barcos correm regata, o tempo como um leque vai-se enchendo de si mesmo e dele brotam o ar, as brisas da terra, a sombra de uma mulher, o perfume do pão. Que mais quer, que mais quer? Amarre-o depressa ao seu pulso, deixe-o bater em liberdade, imite-o anelante. O medo enferruja as âncoras, cada coisa que pôde ser alcançada e foi esquecida começa a corroer as veias do relógio, gangrenando o frio sangue de seus pequenos rubis. E lá no fundo está a morte se não corremos, e chegamos antes e compreendemos que já não tem importância.” (Julio Cortázar, Manual de Instruções, 1969)

“Instrucciones para dar cuerda al reloj.

Allá al fondo está la muerte, pero no tenga miedo. Sujete el reloj con una mano, tome con dos dedos la llave de la cuerda, remóntela suavemente. Ahora se abre otro plazo, los árboles despliegan sus hojas, las barcas corren regatas, el tiempo como un abanico se va llenando de sí mismo y de él brotan el aire, las brisas de la tierra, la sombra de una mujer, el perfume del pan. ¿Qué más quiere, qué más quiere? Átelo pronto a su muñeca, déjelo latir en libertad, imítelo anhelante. El miedo herrumbra las âncoras, cada cosa que pudo alcanzarse y fue olvidada va corroyendo las venas del reloj, gangrenando la fría sangre de sus rubíes. Y allá en el fondo está la muerte si no corremos y llegamos antes y comprendemos que ya no importa.” (Julio Cortazar, Manual de instrucciones, 1969)

“ Peça de relógio

Pegue todos os relógios de parede e de pulso da cidade.

Ponha cada um numa hora arbitrária, arbitrariamente, ou segundo um sistema que invente.

Qualquer sistema é aceitável desde que nenhum relógio seja colocado intencionalmente na hora correta. “ (Yoko Ono, Toranja, 1963)

“Pieza de Reloj

Tomar todos los relojes de la ciudad.

Poner cada uno en una hora arbitraria, arbitrariamente o según un sistema inventado por uno.

Cualquier sistema es aceptable siempre que ningún reloj sea puesto intencionalmente en la hora correcta” (Yoko Ono, Pomelo, 1964)

Estas duas peças curtas, mas profundas, falam do tempo, do relógio e de uma simbologia que nos toca a todos, de uma forma quase paródica. É o jogo da linguagem.

Compostos por regras determinadas pela linguagem, gramática ou semiótica, falar, escrever, comunicar e dialogar são jogos onde transmitimos e recebemos informação sobre o nosso estado e o estado do outro.

Onde muitas vezes tentamos convencer o outro ou brincamos com o desejo de ser convencido, onde muitas vezes, como na poesia, interessamo-nos pela fonética, pelo som das letras das palavras, pelas cadeias lógicas que podemos formar com elas e, por vezes, as ilógicas.

Outro exemplo que acho interessante de rever é a língua Minderico (presente em Portugal), que começou como socioleto, ou seja, foi criada num contexto social específico, neste caso, como um código entre os mercadores da região de Minde e Mira de Aire; um socioleto que começa no século XVII, relativamente recente, que nasce de uma língua já formada como o português, e que evolui, como um maravilhoso jogo de palavras, hoje ainda falado por algumas pessoas.

Apenas 200 pessoas no mundo falam e conhecem as regras do Minderico, segundo uma reportagem de 2010 da RTP, uma língua introduzida numa Europa que durante algum tempo tentou padronizar línguas, sendo, por

Estas dos piezas cortas, pero profundas, hablan del tiempo, del reloj, y de una simbología que nos toca a todos, de una forma que parece casi, paródica. Es el juego del lenguaje.

Compuestos por reglas determinadas por el idioma, la gramática o la semiótica, el hablar, el escribir, el comunicar y el dialogar son juegos donde transmitimos y recibimos información sobre nuestro estado y el estado del otro.

Donde muchas veces intentamos convencer al otro o jugamos a querer ser convencidos, donde muchas veces, como en la poesía, nos interesa la fonética, el sonido de las letras de las palabras, las cadenas lógicas que podemos formar con ellas y, a veces, ilógicas.

Otro ejemplo que encuentro interesante revisar es el lenguaje minderico (Presente en Portugal), que comenzó como un sociolecto, es decir fue creado en un contexto social específico, en este caso, como código entre los comerciantes de la región de Minde y Mira de Aire; un sociolecto que comienza en el siglo XVII, relativamente reciente, que nasce de una lengua ya formada como lo es el portugués, y que evoluciona, como un juego de palabras maravilloso, hoy en día hablado aún por algunas pocas personas.

Solo 200 personas en el mundo hablan y conocen las reglas del minderico, según un reportaje de 2010 de RTP, una lengua introducida en una Europa que

exemplo, o Mirandês uma língua oficial portuguesa, mas não o Minderico.

Curiosamente, o Minderico é uma língua que usa português, mas ressignifica as palavras.

Ou seja, “*Biata do Tróia*” significa alma, e “*Segundo cavaleiro*” significa almoço. Consultando o dicionário de Minderico (2012), é interessante perceber como a linguagem também se torna uma forma de pertencer a um grupo, especificamente neste caso o dos *Carranchanos*, ou pessoas naturais de *Ninhau* (Minde), para além do uso de palavras e expressões que manifestam como era a situação social, política e económica no contexto em que foi criada.

Aqui estão alguns exemplos de minderico que achei engraçados, interessantes ou curiosos.

intentó por algún tiempo uniformizar los idiomas, siendo, por ejemplo, el mirandés una lengua oficial portuguesa, pero no el minderico.

Curiosamente, el minderico es una lengua que usa el portugués, pero ressignifica las palabras.

Es decir, “*Biata do Tróia*” significa alma, y “*Segundo cavaleiro*” significa almuerzo.

Consultando el diccionario de minderico (2012), es interesante entender como el lenguaje, se vuelve también una forma de pertenecer a un grupo, específicamente en este caso el de los *carranchanos*, o personas naturales de *Ninhau* (Minde), además del uso de palabras y expresiones que manifiestan como era la situación social, política y económica en el contexto en el que fue creado.

A seguir, algunos ejemplos de minderico que me parecieron divertidos, interesantes o curiosos.

Planeta do macarrão n.m Entrudo, dia de carnaval, terça feira de carnaval. **Martes de Carnaval.**

Planeta Dia Dia

Planeta cópio! Bom dia! ¡Buen día!

1. Um / um / uno

2. Escama /dos/ dos

3. Três /três / tres

4. Joaquim Faena /quatro /cuatro

Avião didi Gafanhoto Saltamontes



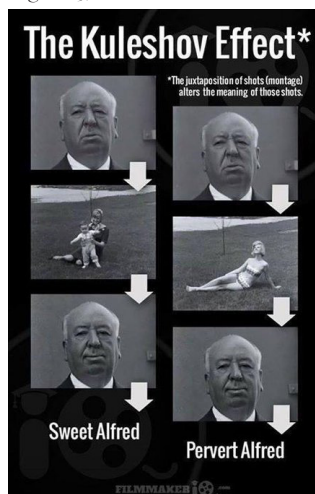
Figura 4, efeito Kulechov

Agora, voltando ao cinema, o conteúdo audiovisual dá-nos uma forma diferente de transmitir o que é o nosso mundo interior ou o que pensamos sobre qualquer coisa; ao vê-lo em imagem em movimento, essas ideias ganham um peso de veracidade, realidade, materialidade, literalidade; Podemos pensar em coisas surreais, mas vê-las incluídas num mundo em movimento tem outra dimensão.

No cinema há outro momento importante para compreender melhor esta ideia de jogo e linguagem, tendo em conta que podemos dispensar das palavras, devemos referir-nos à linguagem das imagens e à sua ordem.

O efeito Kulechov propõe uma experiência simples, mas significativa.

Figura 5, efeito Kulechov Hitchcock



Ahora volviendo al cine, el contenido audiovisual nos da una forma diferente de transmitir aquello que es nuestro mundo interior o lo que pensamos sobre cualquier cosa, verlo en imagen en movimiento esas ideas ganan un peso de veracidad, de realidad, de materialidad, de literalidad; podemos pensar en cosas surreales, pero verlas incluidas en un mundo en movimiento, tiene otra dimensión.

En el cine hay otro momento importante para entender mejor esta idea de juego y lenguaje, teniendo en cuenta que prescindimos de las palabras, debemos remeternos al lenguaje de las imágenes y al orden de estas.

El efecto Kulechov propone una experiencia simple pero significativa.

Intercala o mesmo plano, de um rosto com expressão neutra, com imagens diferentes, uma sopa, uma rapariga a dormir e uma mulher, em cada uma o público interpreta a expressão facial totalmente diferente, dando-lhe um novo significado.

Figura 4.

Na primeira, a sensação é que o homem tem fome; na segunda de doçura para com a rapariga; e na terceira é desejo sexual, luxúria, embora a cara seja sempre a mesma.

Hitchcock faz o mesmo experimento no seu documentário sobre cinema, “I Am Alfred Hitchcock”.

Figura 5.

O que Hitchcock chamaria de cinematografia pura.

O cinema, especialmente o cinema moderno, fala dos mesmos problemas e temas humanos de sempre: país, poder, amor e morte, as relações que temos com estas questões.

Mas é cada vez mais contemporâneo revelar a grande mentira que é o cinema e torná-la literal.

Zizek fala sobre isto em “*A perverts guide to cinema*” e dá o exemplo de *DOGVILLE* (2003), um filme de Lars Von Trier, que evoca uma grande produção que não tenta enganar o público, mas convence-o do universo, mesmo dentro desta forma nua de *mise-en-scène*.

Intercala el mismo plano, de una cara con una expresión neutra, con diferentes imágenes, una sopa, una niña durmiendo y una mujer, en cada una el público interpreta la expresión facial totalmente diferente, dándole un significado nuevo.

Figura 4.

En la primera, la sensación es que el hombre tiene hambre, en la segunda dulzura hacia la chica, y en la tercera es deseo sexual, lujuria, aunque la cara siempre es la misma.

Hitchcock hace el mismo experimento en su documental sobre cine, *Yo soy Alfred Hitchcock*.

Figura 5.

Lo que Hitchcock llamará cinematografía pura.

El cine, especialmente el cine moderno, habla sobre los mismos problemas y temáticas humanas de siempre, los padres, el poder, el amor y la muerte, las relaciones que tenemos con estos temas.

Pero es cada vez más contemporáneo, revelar la gran mentira que es el cine, y hacerlo literal.

Zizek habla sobre esto en “*A perverts guide to cinema*” y da el ejemplo de *DOGVILLE* (2003) un filme de Lars Von Trier, que evoca a un gran palco, que no intenta engañar al público, sino que lo convence del universo, de esta forma desnuda de *mise-en-scène*.

Neste documentário de Zizek, produzido por Sophie Fiennes, são abordados diferentes temas cinematográficos a partir da psicanálise lacaniana, freudiana e de Heggel, mas sem entrar nesse mundo, ele explica o cinema como o que é, um jogo aberto, uma criação de um mundo, sujeito às regras criadas pelo seu realizador, por mais antinatural que seja, o espectador entra nesse jogo, acredita nesse universo e, em alguns casos, vê-se refletido nele. Mesmo que não evoque a sua própria realidade.

Ou seja, a vida, a nossa vida, está cheia de espaços para brincar que entramos em busca desse contexto diferente da vida.

Podemos aprender sobre nós próprios lendo um livro, vendo um filme ou jogando UNO com os nossos amigos.

Temos uma necessidade clara de autoconhecimento, que muitas vezes é satisfeita por estes espaços lúdicos onde a nossa consciência se perde um pouco e vêm à tona coisas sobre o sujeito que muitas vezes não sabíamos.

O cinema, a literatura e o teatro moldam a forma como nos relacionamos uns com os outros e construímos a nossa visão. Vemos, acreditamos, fazemos e verificamos se aquilo em que acreditamos se aplica, e quando não se aplica, há uma perturbação na nossa confiança sobre o que devemos e o que não devemos acreditar.

En este documentario de Zizek, producido por Sophie Fiennes, se abordan diferentes temáticas cinematográficas desde el psicoanálisis Lacaniano, Freudiano y de Heggel, pero sin entrar en ese mundo, explica el cine como lo que es, un juego abierto, una creación de un mundo, que se somete a las reglas creadas por su director, por muy antinatural que sea, el espectador entra en ese juego, cree en ese universo, y en algunos casos se ve reflejado en él, aunque no evoque su propia realidad.

Es decir, la vida, nuestra vida, está llena de espacios de juego a los que entramos buscando ese contexto diferente a la vida.

Podemos aprender de nosotros mismos leyendo un libro, viendo una película o jugando al UNO con nuestros amigos.

Tenemos una clara necesidad de conocimiento propio, que es saciada muchas veces por estos espacios lúdicos donde nuestra consciencia se pierde un poco y salen a la luz cosas del sujeto que muchas veces no conocíamos.

El cine, la literatura y el juego modelan la manera en la nos relacionamos y construimos nuestra visión. Vemos, creemos, hacemos y comprobamos si aquello que creemos se aplica, y cuando no, hay una disrupción en nuestra confianza sobre aquello en lo que debemos creer y no.



Figura 6, Keith Negley, 2022

Ilhas comuns

Islas comunes

Ainda assim, vale a pena falar de um tema ou conceito muito importante neste sistema de comunicação e reconhecimento do outro, que é o conceito de diálogo.

O diálogo é um momento mediático de comunicação onde duas ou mais pessoas partilham ideias num espaço de respeito e reciprocidade.

Ou seja, ao contrário do que já foi dito anteriormente sobre narrativas e narração, o diálogo pede aos participantes maior responsabilidade, já que o “eu” não é suficiente, engloba o “eu” e o “tu”, como disse Martín Buber.

A filosofia de Buber é impossível de ignorar neste texto que também é uma conversa para mim, Buber fala sobre como o homem está destinado a encontrar o outro, e como o diálogo é o

Cabe hablar aún sobre un tema o concepto muy importante en este sistema de comunicación y reconocimiento del otro, y es el concepto del diálogo.

El diálogo es un momento mediático de comunicación donde dos o más individuos comparten ideas en un espacio de respeto y reciprocidad.

Es decir, diferente a lo hablado anteriormente sobre narrativas y narración, el diálogo pide a sus participantes una mayor responsabilidad, ya que no basta el yo, engloba el yo y tú, como lo hablaba Martín Buber.

La filosofía de Buber es imposible de pasar por alto en este texto que es para mí también una conversación, Buber habla sobre cómo el hombre

mecanismo para encontrar territórios comuns que nos permitam viver juntos apesar das diferenças, sociais, religiosas, ideológicas e de qualquer tipo.

Este diálogo, no entanto, não é um diálogo passivo, mas deve ser ativo, (Romeu, Vivian, 2018) na medida em que devemos estar conscientes do que representa e de como (talvez utopicamente) o diálogo pode ser construído a partir da diferença; ou seja, respeito pelo outro e “solidariedade desinteressada”, o ser humano é um ser relacional, isto significa que, não existe no individualismo e na abstração dos outros ou do outro; e a objetificação desse exterior impede um verdadeiro diálogo construtivo e transformador.

A linguagem é aquilo com que comunicamos, mas o diálogo é o momento de abertura para compreender essa linguagem e entrar um pouco no mundo que é o tu, da mesma forma que permitimos entrar no nosso.

“*Tu*”, é uma palavra mais bonita do que “*outro*”. Pelo menos em espanhol, soa-me melhor; o outro, pois a alteridade constrói semioticamente na minha mente uma barreira, uma parede; por outro lado, o tu, é próximo, é amigável.

Falámos sobre ser observador e ser observado, também devemos falar sobre ouvir e ser escutado, e a importância que isso tem para a harmonia relacional.

está destinado al encuentro con el otro, y cómo el diálogo es el mecanismo para encontrar territorios en común que nos permiten convivir los unos con los otros a pesar de las diferencias, sociales, religiosas, ideológicas y de cualquier tipo.

Este diálogo, sin embargo, no es un diálogo pasivo, sino que debe ser activo, (Romeu, Vivian, 2018) en la medida en que debemos ser conscientes de lo que representa y de cómo (quizás utópicamente) se puede construir diálogo desde la diferencia; eso es el respeto por el otro y “solidaridad desinteresada”, el ser humano es un ser relacional, es decir, no existe en el individualismo y la abstracción del otro o lo otro; y la cosificación de ese exterior, dificulta el verdadero diálogo constructivo y transformador.

El lenguaje es aquello con lo que comunicamos, pero el diálogo es el momento de apertura a entender ese lenguaje y entrar un poco en el mundo que es el tú, de igual forma que permitimos al tu entrar en el nuestro. Tu es una palabra más bonita que otro. Por lo menos en español, me suena mejor, el otro como la otredad construye semióticamente en mi mente una barrera, una pared, por otro lado, el tu es cercano, es amigable.

Hablábamos sobre ser observador y ser observado, debemos también hablar sobre escuchar y ser escuchados, y la importancia que tiene para la armonía relacional.

A conversa não é a única forma de criar diálogo, no entanto, é, de certa forma, a mais direta.

Mas primeiro devemos compreender-nos uns aos outros. Compreender a língua do outro com quem dialogamos, isto já representa um primeiro obstáculo, pois nem sempre falamos a mesma língua, referindo-se à história da Torre de Babel, a incapacidade de comunicar deu origem à divisão.

Depois de ultrapassar esse obstáculo linguístico, encontramos outros que são mais profundos e difíceis de ultrapassar, como as ideias, valores, crenças e sistemas de verdades que cada um de nós tem, e para além de deixar de acreditar no que acreditamos, continua a tratar-se de ter abertura, respeito e reciprocidade, de criar esse espaço mediático em que queremos aproximar-nos uns dos outros.

E estamos no meio desse processo de diálogo, a tentar descobrir como podemos aproximar-nos.

A amizade reside em querer saber, sobre o outro, a sua verdade, o seu mundo, a amizade nasce da curiosidade que depois encontra ilhas comuns onde descansar do abismo do eu, construindo um diálogo mais ativo, não estaríamos também a descobrir mais ilhas onde descansar? E, por sua vez, oferecer a nossa para que outros possam descansar?

Conversar no es la única forma de crear diálogo, sin embargo, es, de cierta manera, la más directa, para ello debemos primero entendernos los unos a los otros. Entender el lenguaje del otro con quien dialogamos, esto significa ya, un primer obstáculo, ya que no siempre hablamos la misma lengua, remitiéndome a la historia de la torre de Babel, la incapacidad de comunicación dio origen a la división.

Después de superar ese obstáculo lingüístico, encontramos otros más profundos y difíciles de superar, como lo son las ideas, valores, creencias y sistema de verdades que cada uno de nosotros tiene, y más allá de dejar de creer en aquello que creemos, se trata de aun así tener la abertura, el respeto y la reciprocidad, de crear ese espacio mediático en el cual nos interesa acercarnos los unos a los otros.

Y estamos en medio de ese proceso de diálogo, intentando descubrir cómo nos podemos acercar.

La amistad reside en el querer conocer, al tú, a su verdad, a su mundo, la amistad nace en la curiosidad que luego encuentra islas comunes en las cuales descansar del abismo del yo, construyendo más diálogo activo, ¿no estaríamos también descubriendo más islas en las cuales descansar? ¿Y a su vez, ofreciendo la nuestra para que otros descansen?

La importancia del dialogo, es también para Buber y para mí, un territorio de

A importância do diálogo é também, para mim e para o Buber, um território de encontro, fácil de alcançar, se for feito intencionalmente.

encuentro, fácil de acceder, si se hace intencional.

Liberdade

Libertad

Associado a esta leveza e ao jogo, encontramos outro conceito interessante: o da diversão.

O que é engraçado? Para quê divertir-se, que benefícios traria, ou por que razão deveríamos preocupar-nos com isto? Devemos primeiro abordar o problema da produtividade e o que significa viver numa sociedade onde utilidade, propósito e produtividade são os principais juizes da importância das coisas, desde os objetos até às nossas relações.

Com o capitalismo e o consumismo, aprendemos que o que importa é ter, possuir, e para isso temos de trabalhar, trabalhar para ganhar capital que nos permita “estar” na sociedade, não há espaço nem tempo para aquilo que não gera retorno, e agimos para obter algo em troca com esse tempo e ação



Figura 7, Martin Parr, Szechenyi thermal baths, Budapest, Hungary, 2000

Associado a esa levedad y a la palabra juego, encontramos otro concepto que interesa, el de la diversión.

¿Qué es divertido? ¿Por qué divertirnos, qué beneficios traería, o por que deberíamos preocuparnos por esto? Primero debemos abordar la problemática de la productividad, y lo que implica vivir en una sociedad donde la utilidad, la finalidad, y la productividad son el juez principal de la importancia de las cosas, desde los objetos hasta nuestras relaciones.

Con el capitalismo y el consumismo, hemos aprendido que aquello que importa es el tener, poseer, y para ello debemos trabajar, trabajar para ganar capital que nos permitirá “ser” en la sociedad, no hay espacio ni tiempo para aquello que no genere un rendimiento, y se actúa con el fin de conseguir algo

investidos. Até à literatura é afetada por esse padrão, porquê ler um romance ou um livro de poesia, quando posso ler um livro de autoajuda ou finanças para ler ao mesmo tempo que produzo? Sem subestimar qualquer tipo de leitura, ler pelo prazer de ler perdeu-se bastante, também nesse mar de livros sobre como ser rico, que encontramos aos milhares nas livrarias.

No livro “E se Parássemos de Sobreviver? Pequeno livro para pensar e agir contra a ditadura do tempo” André Barata, comenta sobre este assunto, a capitalização de tudo, que leva à falta de espaço para o prazer e a diversão, que deveria ser o verdadeiro propósito.

Barata menciona como a vida é limitada e, ao submeter-se a estes sistemas que se focam na produtividade, excessiva e desnecessária, o que beneficia alguns, enquanto outros tentam sobreviver nela, perde-se o verdadeiro significado, que é a morte, e o que faremos com esse tempo entre o nascer e morrer.

Olhar criticamente para isto é compreender e aceitar que recusámos a opção de nos divertirmos e sermos inúteis (uma palavra normalmente associada a algo negativo) e usar esse tempo em atividades isoladas, mas produtivas, aborrecida, mas produtivas, desnecessárias, mas produtivas, que nos sujeitam a outro tipo de jogo, que nos escraviza ao retirar a verdadeira liberdade de escolher em que queremos usar o nosso tempo e energia, a favor desse sistema, uma máquina de

a cambio con ese tiempo y acción invertidos. Incluso la literatura se ve afectada por ese patrón, ¿por qué leer una novela o un libro de poesía, cuando puedo leer un libro de autoayuda o finanzas para así a la vez que leo produzco? Sin menospreciar ningún tipo de lectura, la lectura por el placer de leer se ha perdido bastante, también en ese mar de libros de cómo ser rico, que encontramos por millares en las librerías.

En el libro “E se Parássemos de Sobreviver? Pequeno livro para pensar e agir contra a ditadura do tempo” André Barata (2019), comenta sobre este asunto, la capitalización de todo, que lleva a la falta de espacio para el disfrute y la diversión, que debían ser la verdadera finalidad.

Barata menciona, como la vida es limitada, y al someternos a estos sistemas que se enfocan en la productividad, desmesurada e innecesaria, que beneficia a algunos, mientras los otros intentan sobrevivir en el, se pierde el verdadero significado, que es la muerte, y lo que haremos con ese tiempo entre el nacer y el morir.

Mirar críticamente para esto, es entender y aceptar, que hemos declinado la opción de divertirmos y de ser inútiles (palabra que es normalmente asociada como algo negativo) y usar ese tiempo en actividades aisladas pero productivas, aburridas pero productivas, innecesarias pero productivas, que nos someten a otro tipo de juego, que de alguna forma

produção na qual devemos sobreviver (para isso procuramos capital, que se obtém ao ser, regressamos ao ciclo, produtivos).

Será que a diversão e a inutilidade são então uma revolução contra este sistema?

Sim e não, mas é definitivamente uma alternativa ao que o capitalismo nos promete.

No livro “O habito da diversão” (Mike Rucker), o autor fala da diversão como uma parte fundamental da vida.

“A diversão é inclusiva. Não se baseia na atitude «não se pode dar o que não se tem» “. Nesta frase, Rucker fala sobre como a diversão acaba por ser algo acessível, ao contrário de muitas vezes a ideia de felicidade utópica que temos, a diversão existe, é alcançável e podes agir para lá chegar. (Rucker, 2025)

A diversão começa na nossa forma de abordar as coisas, primeiro, percebendo que coisas positivas e negativas acontecem, mas priorizando experiências positivas que gerem algum tipo de prazer, para, em última análise, “registar experiências mais agradáveis do que desagradáveis”.

nos esclaviza quitándonos la real libertad de escoger aquello en lo que queremos utilizar nuestro tiempo y energía, en pro de ese sistema, máquina de producción en el cuál debemos sobrevivir (para ello buscar capital, que se obtiene siendo, volvemos al ciclo, productivos).

¿Es entonces la diversión y la falta de utilidad una revolución contra este sistema?

Si y no, pero es definitivamente una alternativa a aquello que nos promete el capitalismo.

En el libro “El Hábito de la diversión” (Mike Rucker,2025) se habla sobre la diversión como parte fundamental de la vida.

“La diversión es inclusiva. No se basa en la actitud de <<no puedes dar lo que no tienes>>” En esta frase, Rucker habla como la diversión acaba por ser algo accesible, a diferencia muchas veces de esa de felicidad utópica que tenemos, la diversión existe, es alcanzable, y se puede tomar acción para llegar a ella. (Rucker, 2025)

La diversión comienza en nuestra manera de abordar las cosas, primero, entendiendo que las cosas positivas y negativas pasan, pero priorizando el tener experiencias positivas y que nos generen algún tipo de disfrute, para en el fondo “tener más experiencias agradables registradas que desagradables”.

Rucker é psicólogo e procura propor um sistema para alcançar essa diversão diária, Barata fala sobre economia, política e sociologia, no entanto, os dois livros convergem em alguns termos e ideias, e um deles é: tempo, para deixar de procurar enriquecer apenas economicamente, E pensar no tempo, com o que fazemos com ele, no que o investimos.

“Em vez de analisar a sua agenda em busca de produtividade avalie-a em busca de diversão” (Rucker, 2025)

Talvez esse tempo devesse também ser usado no simples, no inútil, como menciona André Barata: “deixemos de sobreviver, comecemos a viver”; O primeiro passo é parar de correr; o segundo é divertir-se, e o terceiro são os outros.

Rucker cita no seu livro uma frase numa das suas conversas com a neurocientista Dra. Lisa Feldman Barrett sobre diversão: “«Soltamo-nos do centro do nosso próprio universo durante alguns minutos» passamos de um espaço eu para um espaço nós.” A diversão aproxima-nos dos outros, não há espaço para o ódio no meio de uma gargalhada partilhada.

Há uns dias, estava a passear e vi uma pessoa a usar uma t-shirt que dizia “Make Money, Not Friends”

Pensei em como eu seria triste se tivesse só dinheiro e não amigos. Pensei em todas as coisas que o dinheiro não

7. Faz dinheiro não amigos

Rucker es un psicólogo, que busca proponer un sistema para llegar a esa diversión cotidiana, Barata, habla sobre economía, política y sociología, sin embargo, los dos libros convergen en algunos términos e ideas, uno de estos es, el tiempo, dejar de buscar ser ricos solo económicamente, y pensar en el tiempo, y que hacemos con él, en que lo invertimos.

“En vez de analizar tu agenda para buscar productividad, evalúalo en busca de diversión” (Rucker, 2025)

Quizás ese tiempo debería ser también usado en lo simple, en lo inútil, como menciona André Barata: “dejemos de sobrevivir, comencemos a vivir” (Barata, 2019); el primer paso es parar de correr; el segundo es divertirse, y el tercero, son los otros.

Rucker, cita en su libro una frase en una de sus conversaciones con la neurocientífica Dra. Lisa Feldman Barrett sobre la diversión “«Dejamos ir el centro de nuestro propio universo durante unos minutos» pasamos de un yo espacial a un nosotros espacial” La diversión nos acerca a los demás, no hay espacio para el odio en el medio de una carcajada compartida.

Hace unos días, estaba caminando y vi a una persona con una camiseta que decía “Make Money, Not Friends”⁷

Pensé en lo triste que sería con dinero y sin amigos. Pensé en todas las cosas que el dinero no compra: el tiempo, por

7. Haz dinero no amigos

compra: tempo, por exemplo, memórias. Que memórias tem alguém que não tem amigos? Em quem te vês se não no espelho, que é o teu amigo? O ouro não brilha o suficiente para refletir o eu.

Com quem rir, se não com amigos.

ejemplo, los recuerdos. ¿Qué recuerdos tiene alguien que no tiene amigos? ¿En quién se ve si no en el espejo, que es el tu amigo? El oro no brilla lo suficiente para reflejar el ser.

Con quien reír si no es con los amigos.



Camiseta Masculina
"Make Money Not..."

EUR 9.58

Temu

+EUR 2.99 de envío

De Google

Camisola com Capuz
de Inverno para...

EUR 11.45

Temu

Grátis

De Google

Roupa de Conforto
Masculina :...

EUR 14.36

Temu

Grátis

De Shoparize

Camiseta Masculina
Casual Preta com

EUR 11.10

Temu

+EUR 2.99 de envío

De Shoparize



FashionWeekOnline
The "Make Money Not Frie...



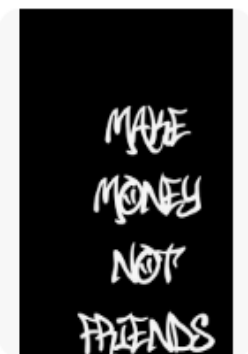
Facebook
MAKE MONEY NOT F...



Etsy
Make Money Not Friend...



C
Mak



À sorte e a magia La suerte y la magia



Quando falamos de telepatia, vêm à mente ideias relacionadas com ficção científica, magia e poderes sobrenaturais, mas a realidade é que todos nós já tivemos experiências que poderiam ser consideradas “telepáticas”.

Aquela sensação de pensar em alguém em quem não pensávamos nem víamos há muito tempo e que, por coincidência, nos liga nesse mesmo dia, ou que a encontramos na rua, quando normalmente isto nunca aconteceria. Telepatia é, resumidamente, “Comunicar sem um meio físico ou visual.”

Ou seja, comunicar quase mentalmente, diretamente de mente para mente, imaginando que existem ondas eletromagnéticas que viajam pelo espaço e alcançam o pensamento do outro.

Cuando hablamos de telepatía, nos vienen ideas a la cabeza relacionadas con ciencia ficción, magia y poderes sobrenaturales, pero la realidad es que todos hemos tenido experiencias que podrían considerarse “telepáticas”.

Esa sensación de pensar en alguien en quien hace mucho no pensábamos o veíamos y que por coincidencia nos llame ese mismo día, o lo encontramos en la calle, cuando normalmente esto nunca ocurriría.

La telepatía es resumidamente “Comunicarse sin un medio físico o visual.” Es decir, comunicarse casi mentalmente, directamente de mente a mente, imaginando que existen ondas electromagnéticas que viajan a través del espacio y llegan al pensamiento del otro.

Esta é uma ideia que nunca foi comprovada, embora tenha sido estudada várias vezes, até por psicólogos e cientistas, que são frequentemente rotulados como parapsicólogos ou pseudocientistas.

Porquê, então? Estamos a falar de pseudociências, parapsicologia e magia nesta dissertação?

Primeiro, porque acredito firmemente que há coisas que ainda não compreendemos e que não são cientificamente explicáveis de momento, e encontro nesta incerteza um impulso para continuar a explorar, se já tivéssemos descoberto tudo o que é possível, a ciência morreria e a investigação e a inovação deixariam de existir.

Estudar a telepatia entre humanos e animais, e humanos com humanos, tem feito parte da história talvez desde o século XX, sendo uma das mais conhecidas as cartas de Zener.

Compostas por 25 cartas, 5 cores e 5 formas, as cartas de Zener são objetos usados em experiências formais, para tentar provar a existência da telepatia.

A experiência foi descartada como prova, não só devido à inconsistência dos resultados, mas também porque o fator adivinatório é incontrolável. Até que ponto é telepatia e até que ponto é sorte adivinhar?

Esta es una idea que nunca ha sido probada, aunque ha sido varias veces estudiada, por incluso psicólogos y científicos, quienes son muchas veces tildados de parapsicólogos o pseudocientíficos.

¿Porque entonces? ¿Hablamos de pseudociencias, parapsicología y magia en esta disertación?

Primero, porque creo firmemente que hay cosas que aún no entendemos y no son explicables científicamente, y encuentro en esta incertidumbre un impulso para seguir explorando, si ya hubiésemos descubierto todo lo posible, la ciencia moriría, y dejaría de existir la investigación y la innovación.

Estudiar sobre la telepatía entre animales, y humanos con animales, ha hecho parte desde quizás el siglo XX, uno de los más conocidos, son las cartas de Zener.

Compuesto por 25 cartas, 5 colores, 5 formas, las cartas de Zener, son objetos que fueron utilizados en experimentos formales, para intentar probar la existencia de la telepatía.

El experimento, ha sido descartado como prueba, no solo por la inconsistencia de los resultados sino también porque el factor adivinatorio es incontrolable.

¿Hasta qué punto es telepatía y hasta qué punto es suerte de adivinar?

Um desses testes feitos por Zener foi em duas irmãs italianas que afirmavam ter um surpreendente poder telepático; os resultados iniciais foram maravilhosos.

Mas quando repetiram a experiência sem conseguirem olhar uma para a outra, a experiência falhou no seu propósito de ser aquele teste decisivo de telepatia.

Isto, para além de ter contribuído ou não para a ciência, fez-me pensar talvez na importância do olhar, na ligação com a telepatia.

A comunicação não verbal não tem menos mérito só porque as duas pessoas neste sistema se veem.

Talvez as irmãs tivessem criado um código de linguagem facial, ou de olhares, onde seria possível adivinhar a cor, ou o símbolo, por gestos ou microgestos que tinham consciente ou inconscientemente criado entre elas, e que nós, fora dessa convenção linguística, não notaríamos.

Outra opção é que a telepatia funcionou mesmo, mas que precisava dos meios de visão para ser eficaz.

As duas hipóteses são igualmente interessantes de explorar: por um lado, a criação de uma língua, por outro, a descoberta de uma nova forma de comunicar.

No segundo caso, somos levados a refletir sobre a importância de “olhar”,

Una de estas pruebas hechas por Zener, fue a unas hermanas italianas que aseguraban tener un poder de telepatía sorprendente, los resultados iniciales fueron maravillosos.

Pero cuando repitieron el experimento sin que ellas pudiesen mirarse a la cara, el experimento falló su propósito de ser esa prueba determinante sobre la telepatía.

Esto más allá de haber o no contribuido para la ciencia, me hizo pensar en quizás la importancia de la mirada, y el ver, y la conexión con la telepatía.

No tiene menos mérito la comunicación no verbal solo porque las 2 personas en este sistema se ven a la cara.

Quizá las hermanas habían creado un código de lenguaje facial, o de miradas, donde sería posible adivinar el color, o el símbolo por gestos o micro gestos que consciente o inconscientemente habían creado entre ellas, y que nosotros fuera de esa convención lingüística no notaríamos.

Otra opción, es que realmente la telepatía funcionaba, pero que necesitaba del medio de la vista para ser eficaz.

Las dos hipótesis son igualmente interesantes de explorar, por un lado, la creación de un lenguaje, por el otro el descubrimiento de una nueva forma de comunicarse.

dos olhos como um canal que cria a ligação com a mente, como se costuma dizer “os olhos são as portas da alma” e talvez esta seja uma parte importante deste conceito por vezes esquecida quando falamos de telepatia.

O meu amigo Gustavo contou-me uma história que inspirou muito esta parte do projecto telepático.

Ele estava no metro de Lisboa, sentado, e sentiu o olhar penetrante de alguém, virou-se para ver quem era e era uma rapariga, que estava sentada num ângulo que era difícil para o meu amigo não ver.

Os olhos de Gustavo e os da rapariga encontraram-se, ela desviou rapidamente o olhar.

Achei este reconhecimento e identificação comigo mesma engraçado, de olhar para o outro até que o outro sinta o nosso olhar e, quando ele o retribui, não o mantemos, removemo-lo, como se tivéssemos sido apanhados no meio de algo proibido, ou que nos envergonha, olhar para o outro e sermos reconhecidos como observadores. (visto no capítulo “O Abismo”)

O que acontece quando superamos essa vergonha e aceitamos a nossa condição como observadores/observados?

A rapariga olhou novamente para Gustavo, e Gustavo retribuiu o olhar, a rapariga desviou-o, já não com vergonha, mas com emoção, e então foi

En el segundo caso, nos lleva a reflexionar sobre la importancia del “mirar”, los ojos como canal que crea la conexión que facilita con la mente, como dicen “los ojos son las puertas del alma” y quizá este sea una parte importante de este concepto olvidado algunas veces cuando hablamos de telepatía.

Mi amigo Gustavo me contó una historia que inspiró bastante esta parte del proyecto telepático.

Él, iba en el metro de Lisboa, sentado, y sintió la mirada penetrante de alguien, giró para ver de quien se trataba y era una niña, que estaba sentada en un ángulo, donde era difícil no ver para mi amigo.

Los ojos de Gustavo y de la niña se cruzaron, ella, rápidamente desvió la mirada.

Encontré graciosa este reconocimiento e identificación conmigo misma, de mirar al otro hasta que el otro siente nuestra mirada y cuando la devuelve, no la mantenemos, la quitamos, como si hubiésemos sido atrapados en medio de algo prohibido, o que nos avergüenza, mirar al otro y ser reconocidos como observadores. (visto en el capítulo “el abismo”)

¿Qué pasa cuando superamos esa vergüenza y aceptamos nuestra condición de observadores/observados?

La niña volvió a mirar a Gustavo, y Gustavo devolvió la mirada, la niña

criado um tipo de jogo no metro, cujos participantes eram apenas os dois, cujas regras nunca eram discutidas, mas compreendidas pelos jogadores, os dois procuravam “apanhar” o olhar um do outro, e riram-se quando os seus olhares se cruzaram.

Esta construção de jogo, regras e linguagem não é também telepatia? Não haveria nada sem a comunicação não verbal, a verbal veio depois, da comunicação “animal” ou “bestial”, se quisermos chamar-lhe assim, claro que havia meios, símbolos e sinais, mas a mente e a (suposta) energia ondulatória também são um meio.

“A telepatia é conectar, sincronizar” (RTP, 2025, Para além do cérebro, EP. 2)

Crescemos numa sociedade onde o que não é físico não existe, a metafísica tornou-se parte de uma pseudociência, embora sempre tenha sido uma parte fundamental das culturas e estudos, a modernidade não nos permite pensar na alma, no espírito, a modernidade suprime o que é humano e não compreendemos porquê, e eleva o perfeccionismo mecânico, que se baseia na produtividade, na digitalização de tudo, tentativas e erros são substituídos por respostas de veracidade única, obtidas à primeira tentativa, por humanos e máquinas. E a alma onde permanece?

Ler Heggel é difícil para muitos, porque é preciso estar aberto a uma conversa filosófica que vai além do mundo físico

la quitó, ya no con vergüenza si no con emoción, y se creó entonces una especie de juego en el metro, cuyos participantes eran solo ellos dos, cuyas reglas no fueron nunca discutidas, pero entendidas por los jugadores, los dos buscaban “atrapar” la mirada del otro, y se reían cuando sus ojos coincidían.

¿Esta construcción de juego, regla y lenguaje, no es también telepatía? No habría nada sin comunicación no verbal, pues fue bastante posterior a los inicios de la comunicación “animal” o “bestial” si así quisiéramos llamarla, claro que había medios, símbolos y signos, pero la mente y la (supuesta) energía de ondas también son un medio.

“La telepatía es conectar, sincronizar” (RTP, 2025, Para além do cérebro, EP. 2)

Crecimos en una sociedad donde aquello que no es físico no existe, la metafísica pasó a ser parte de una pseudociencia, aunque siempre haya formado parte fundamental de las culturas y estudios, la modernidad no permite pensar en el alma, el espíritu, la modernidad suprime aquello que es humano y no entendemos porque, y eleva el perfeccionismo maquinal, que se apoya en la productividad, en la digitalización de todo, las pruebas y errores se substituyen por respuestas de única veracidad, obtenidas en el primer intento, por humanos y maquinas. ¿Y el alma donde queda?

Leer a Heggel es difícil para muchos, porque hay que estar abierto a una

e se torna metafísica; para falar de algumas coisas também é preciso ter essa abertura.

Algumas culturas, como a dos Wayuu, uma comunidade indígena na região norte da Colômbia, acreditam que os sonhos são mensagens, bênçãos, presságios ou rituais que devem ser seguidos para evitar catástrofes, ler sonhos é um trabalho sério, e ter sonhos é tanto uma bênção como uma responsabilidade.

Os mortos comunicam com os vivos através dos sonhos.

Através dos sonhos, comunicam-se curas para doenças, percebemos então que existem várias formas de comunicação que nos escapam à compreensão, sendo a telepatia uma delas.

No filme Lapü (2019), podemos ver este fenómeno do sono, cheio de simbologia e interpretação que apenas alguns membros da comunidade conseguem ler corretamente, ou seja, nem todos conseguem ler esta linguagem, nem têm a capacidade de comunicar através do sonho, é preciso praticar e aceitar esta mensagem.

Da mesma forma, acredito que, para comunicar telepaticamente, hipoteticamente falando, primeiro é preciso acreditar que é possível e colocar intenção nisso.

Essa intenção é tão valiosa. Acreditar e querer compreender os pensamentos do outro, querer conectar-

conversa filosófica que va más allá del mundo físico, y se torna metafísico, para hablar de algunas cosas también hay que tener esta abertura.

Culturas, como la Wayuu, una comunidad indígena de la región Norte de Colombia, creen que los sueños son mensajes, bendiciones, presagios, o rituales que deben seguir para evitar catástrofes, leer sueños es un trabajo serio, y tener sueños es tanto una bendición como una responsabilidad.

Los muertos se comunican con los vivos a través de los sueños.

Mediante los sueños se comunican las curas de las enfermedades, entendemos entonces que hay varias formas de comunicación que se escapan de nuestro entendimiento, la telepatía puede ser una de ellas.

En la película Lapü (2019), podemos ver este fenómeno del sueño, lleno de simbología e interpretación que solo unos pocos de la comunidad consiguen leer correctamente, es decir, no cualquiera puede leer este lenguaje, ni tener la habilidad de comunicarse por el sueño, hay que practicar y aceptar este mensaje.

De igual forma, creo que, para conseguir comunicarse telepáticamente, hipotéticamente hablando, hay que primero creer que es posible, y poner intención en ello.

se num ponto invisível e comunicar uma ideia: acho que é o melhor esforço e tempo investidos. Geram uma ligação real, criam uma ponte entre dois olhares, dois rostos, dois rios de pensamento que querem convergir, juntar-se e compreender as águas um do outro.

Outras anedotas interessantes sobre telepatia que descobri neste projeto e que gostaria de partilhar, são a comunicação telepática entre humanos e animais.

Uma dessas histórias é a do papagaio que conhece mais palavras no mundo, a sua dona começou a notar que, quando pensava em chamar alguém, o papagaio começava a dizer o nome das pessoas que ela pretendia chamar. É algo realmente impressionante.

Ao falar destas questões, parece haver não só certo ceticismo, mas também alguma falta de seriedade, embora existam estudos que defendem a crença de que a telepatia é possível; o artigo seguinte, publicado pelo “National Institute of Mental Health and Neurosciences, Bangalore, Swami Vivekananda Yoga Anusandhana Samsthana, Vivekananda Yoga Research Foundation, Bangalore, Índia” faz uma análise científica do cérebro de um “mentalista” que comunica com um dos investigadores.

Es esa intención tan valiosa. Creer y querer entender los pensamientos del otro, querer conectar en un punto invisible y comunicar una idea: creo que es el esfuerzo y el tiempo mejor invertidos. Generan una conexión real, crean un puente entre dos miradas, dos rostros, dos ríos de pensamiento que desean convergir, juntarse y entender las aguas del otro.

Otras anécdotas interesantes sobre telepatía que descubrí realizando este proyecto, y que me gustaría compartir, es la comunicación telepática entre humanos y animales.

Una de estas historias, es la del Loro que sabe más palabras en el mundo, su dueña comenzó a notar que cuando ella pensaba en llamar a alguien, el loro comenzaba a decir el nombre de las personas a quienes llamaba, es algo realmente impresionante.

Cuando se hablan de estos temas parece haber no solo un cierto escepticismo si no también un poca seriedad, aunque haya estudios que favorezcan a creer que la telepatía es posible, el siguiente artículo, publicado por “National Institute of Mental Health and Neurosciences, Bangalore, Swami Vivekananda Yoga Anusandhana Samsthana, Vivekananda Yoga Research Foundation, Bangalore, India” hace un análisis científico del cerebro de un “mentalista” que se comunica con uno de los investigadores.

Fazem uma experiência de desenho de imagens, e o resultado também é impressionante, apesar de não ser o mesmo, o desenho feito pelo mentalista está muito mais próximo da representação do investigador, tendo também atividade cerebral diferente da do sujeito de controlo. Este estudo foi realizado por ressonância magnética, e foi conclusivo que o “psi” ou atividades psíquicas como a telepatia têm maior probabilidade de ativar o lado esquerdo do cérebro, E embora não seja um artigo definitivo, alimenta a ideia de que estes fenómenos devem ser mais bem estudados e levados mais a sério.

O sobrenatural, o metafísico, a sorte, a magia, existem num campo pantanoso, onde a verdade se mistura com a fé e a percepção de cada um. É por isso que se torna tão interessante viver estas experiências, ou pelo menos olhar para elas, com a perspectiva de que tudo é possível, porque só acreditando que tudo é possível, as possibilidades começam a surgir, e elas levam-nos por caminhos desconhecidos, onde aprendemos mais sobre nós próprios e sobre os outros, do que ficarmos com a ideia de que sabemos tudo. Sabemos tudo e não há mais nada, esse é o verdadeiro objetivo destes temas em relação ao projeto que os explora, interessar-se pelo impossível que talvez seja possível.

Hacen un experimento de dibujo de imágenes, y el resultado es también impresionante, a pesar de no ser igual, el dibujo realizado por el mentalista, se acerca mucho más a la representación del investigador, teniendo también actividad cerebral diferente al del sujeto de control, este estudio fue realizado a través de resonancia magnética, y concluyo, que las actividades “psi” o para psíquicas como la telepatía son más propensas a activar el lado izquierdo del cerebro, y aunque no es un artículo conclusivo, alimenta si, la idea de que estos fenómenos deberían ser mejor estudiados, y llevados con mayor seriedad.

Lo sobrenatural, lo metafísico, la suerte, la magia, existe en un campo de tierras pantanosas, donde la verdad se difunde con la fe y la percepción de cada uno. Es por eso, que se vuelve tan interesante vivir estas experiencias, o al menos mirar a ellas, con una perspectiva de que todo es posible, porque solo creyendo que todo es posible, las posibilidades empiezan a aparecer, y nos llevan por caminos desconocidos, donde aprendemos más sobre nosotros y los otros, que quedando con la idea de que lo sabemos todo, lo conocemos todo y no hay nada más, ese es el verdadero objetivo de estas temáticas en relación al proyecto que lo explora, interesarnos por lo imposible que es quizás posible.

Casos de estudo
Casos de estudio

Huggable Atomic Mushrooms



Figura 11, Huggable Atomic Mushroom, 2004-05,
Dunne & Raby

“Huggable Atomic Mushrooms are part of the Designs for Fragile Personalities in Anxious Times series. They are available in white or red reflective fabric. (‘Dunne & Raby’) Like the other pieces in the collection, they are designed to meet irrational but real needs, in this case, a fear of nuclear annihilation.”

Cogumelos Atômicos Abraçáveis é uma peça de Dunne e Raby, que projeta uma guerra nuclear de uma forma, não só por assim dizer, terna, mas suave, reconfortante.

É uma peça que brinca com a ironia, com o sério e perigoso, com o terno e o reconfortante.

Abraçar uma peça que atualmente representa uma ameaça tão forte como a guerra nuclear, a extinção natural, e transformá-la num objeto que evoca a ação de abraçar, não é apenas abraçar os nossos medos, mas aceitá-los de certa forma.

Acho que é um exemplo fantástico de como contar uma história, uma perspectiva, uma ideia que muitos de nós partilhamos, e que se manifesta neste objeto de uma forma quase irônica.

Huggable Atomic Mushrooms una pieza de Dunne and Raby, que proyecta la guerra nuclear de una forma, no solo digamos tierna, pero suave, confortante.

Es una pieza que juega con la ironía, de lo serio y peligroso, lo tierno y confortante.

Abrazar una pieza que representa actualmente una amenaza tan fuerte como lo es la guerra nuclear, la extinción natural y convertirla en un objeto que evoca la acción de abrazar, es no solo abrazar nuestros miedos, sino aceptarlos de cierta forma.

Creo que es un ejemplo fantástico de cómo contar una historia, una perspectiva, una idea que muchos compartimos, y que se manifiesta en este objeto de forma casi irónica.

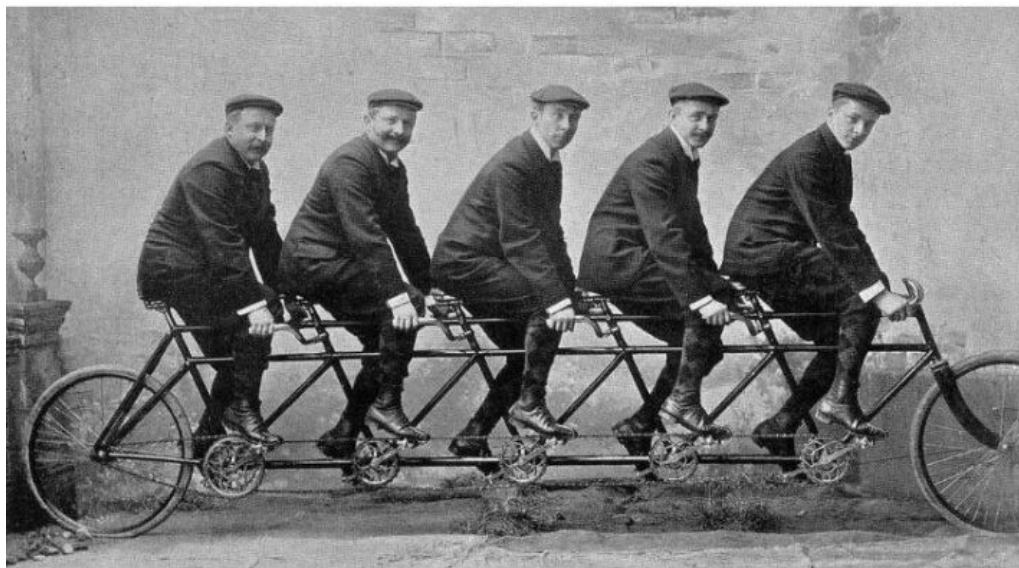
Figura 12, Huggable Atomic Mushroom, 2004-05, Dunne & Raby



Bicicleta

TANDEM

Figura 13, bicicleta tándem.



Este objeto, a bicicleta tandem, nasceu no século XVIII e tornou-se popular entre casais, como gesto romântico. É um exemplo de querer fazer coisas um com o outro: primeiro, porque não é possível usá-lo sozinho; segundo, porque, embora cada um possa andar de bicicleta, este meio é escolhido, o que exige a força e atividade de ambos os sujeitos envolvidos.

É um objeto que representa aquilo que foi discutido no capítulo sobre diversão: procuramos espaços para brincar e o

Este objeto, la bicicleta tándem, nace en el siglo XVIII, y se populariza entre las parejas, como un gesto romántico. Es un ejemplo de querer hacer las cosas con el otro: primero, porque no es posible utilizarla solo; después, porque, aun pudiendo ir cada uno en una bicicleta, se elige este medio, que requiere la fuerza y la actividad de ambos sujetos que intervienen.

Es un objeto que representa lo hablado en el capítulo sobre la diversión: buscamos espacios de juego y el hecho



Figura 14, bicicleta tándem.

facto de o fazer acompanhado traz-nos mais diversão e, por isso, uma memória positiva.

Ao ler sobre este objeto curioso, que detém um recorde de capacidade para 40 pessoas, encontrei este comentário num fórum e achei-o muito agradável, senti que estes objetos, de facto, ainda são procurados por mais pessoas.

de realizarlo acompañado nos trae más diversión y, por consiguiente, una memoria positiva.

Leyendo sobre este curioso objeto, que posee un récord de ser para 40 personas, encontré este comentario en un foro, y me pareció muy bonito, sentí que estos objetos son, de hecho, aún buscados por más personas.

Últimamente, he estado soñando despierta con andar en bicicleta tándem con mi novio. Hay algo tan dulce en la idea de pedalear juntos, trabajar en sincronía y compartir un paseo tranquilo por un sendero escénico. Se siente como la mezcla perfecta de diversión, trabajo en equipo y tiempo de calidad.

Figura 10, captura de pantalla, reddit.

“Últimamente, tenho sonhado acordada em andar de bicicleta tandem com o meu namorado. Há algo tão doce em pedalar juntos, trabalhar em sincronia e partilhar um passeio descontraído por um trilho panorâmico. Parece a mistura perfeita de diversão, trabalho de equipa e tempo de qualidade.”

“Últimamente, he estado soñando despierta con andar en bicicleta tándem con mi novio. Hay algo tan dulce en pedalear juntos, trabajar en sincronía y compartir un paseo tranquilo por un sendero escénico. Se siente como la mezcla perfecta de diversión, trabajo en equipo y tiempo de calidad.”

Fones para dois Audifonos para dos



Figura 15, Audifonos para dos, uncommongoods.com(s.f)

O mesmo se aplica às entradas para auscultadores para dois.

Embora todos possam ouvir a sua própria música em cada dispositivo, ou partilhar um par de auscultadores, foi escolhido criar este dispositivo, bem conhecido nos anos 2010, que atualmente já não é possível usar com novos telemóveis e dispositivos que já não têm entrada AUX.

Este objeto é uma partilha de uma experiência e de um sentimento que é música, é ouvir ao mesmo tempo, sabendo que o outro ouve o mesmo que nós, segundo a segundo, e está literalmente a ser ligado.

Lo mismo sucede con las entradas de audífonos para dos.

A pesar de que cada uno podría estar escuchando su propia música en cada dispositivo, o que podrían compartir un par de audífonos, se escogió por crear este dispositivo, muy conocido en los 2010, que actualmente ya no es posible utilizar con los nuevos teléfonos y dispositivos que ya no cuentan con una entrada AUX para ser utilizados.

Este objeto, es un compartir de una experiencia y un sentimiento que es la música, es escuchar al mismo tiempo, y saber que el otro escucha lo mismo que nosotros, segundo a segundo, y físicamente es estar conectado literalmente.



Figura 16, JACKRABBIT1 Coelho Jack - Divisor de auricular, Amazon.com (s.f)

Conversadeiras, Namoradeiras

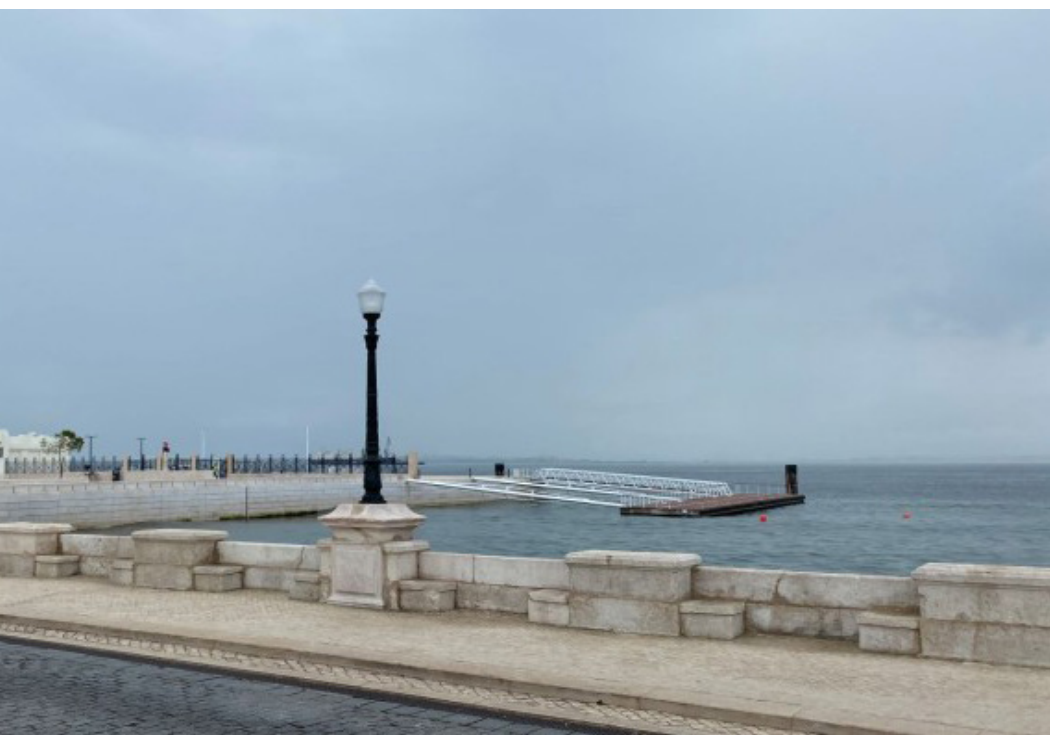
Figura 17, Terreiro do paço, 2021, Idealista.



As conversadeiras ou namoradeiras, este tipo de banco tradicional da arquitetura portuguesa, datado do século XVII, que, ao contrário de um banco normal, obriga-nos a olhar para os rostos uns dos outros, a falar enquanto nos olhamos, é uma forma de sentar que prioriza fundamentalmente a interação.

Como o nome indica, foi concebido para a conversa, para o diálogo, e acaba por ser um elemento encontrado em locais de grande prestígio, como palácios e casas populares, onde alguns ainda hoje se veem. A primeira vez que os vi, foi, de facto, em Portugal, desde então, até esse momento nunca tinha pensado na possibilidade de um banco ser diferente da minha ideia de sentar coletivamente, e desde então, parece-me que faz todo o sentido que estes elementos existam nestas formas, quase sempre feitos de pedra ou betão, presos a paredes ou janelas, criando realmente um espaço muito 2021 íntimo.

A muralha das namoradeiras, no Terreiro do Paço, em Lisboa, é um exemplo de como o espaço público pode promover este tipo de interação, fundindo-se com o ambiente, sem gerar objetos que perturbem o espaço, mas pelo contrário, que se fundam com a cidade e dão essa possibilidade de interação a quem passa.



Las conversadeiras o namoradeiras, este tipo de banco tradicional de la arquitectura portuguesa, datado del siglo XVII, que, a diferencia de un banco normal, nos obliga a vernos a la cara, a hablar mirándonos, es una forma de sentarse que prioriza fundamentalmente la interacción.

Como su nombre lo indica, está diseñado para conversar, para el diálogo, y acaba por ser un elemento encontrado en sitios de alto prestigio como palacios y casas populares, donde aún se ven algunos hasta el día de hoy. La primera vez que las vi, fue, efectivamente, en Portugal, desde entonces, hasta ese momento nunca había pensado en la posibilidad de un banco ser diferente a mi idea de sentar colectivo, y desde entonces, me parece que tiene todo el sentido que estos elementos existan de estas formas, casi siempre de piedra o concreto, anexados a paredes o ventanas, crea realmente un espacio muy íntimo.

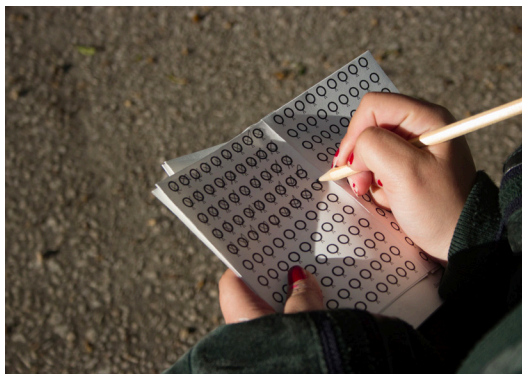
El muro de las namoradeiras, en el Terreiro do Paço, en Lisboa, es un ejemplo de cómo el espacio público puede promover este tipo de interacciones, al mismo tiempo que se funde con el entorno, sin generar objetos que perturben el espacio, sino por el contrario, se mezclen con la ciudad y den esa posibilidad de interacción a quien por allí pasa.

Desenvolvimento do pr
Desarrollo de proyecto

rojeto

Hormigas *Formigas* *Ants*

Figura 19.



É um conjunto de 3 livros, que propõe diferentes jogos de observação e memória, para levar o jogador a refletir sobre aquilo com que interage e conhece.

Es un conjunto de 3 libros, que proponen diferentes juegos de observación y memoria, para llevar al jugador a reflexionar sobre aquello con lo que interactúa y conoce.

Figura 20.



Este fanzine propõe contar 300 pessoas e registrar o tempo em que foi contado.

Este fanzine propone contar 300 personas y registrar el tiempo en el que se contabilizó.

Figura 21.



Os gráficos são inspirados nas formigas, porque a sua estrutura social recria os comportamentos da nossa sociedade de forma muito primitiva, o trabalho organizado, o número de indivíduos e movimento, fazem-me comparar o mundo humano com um formigueiro.

No entanto, é curioso quando pensamos naqueles que não estão dentro de grandes formigueiros, a cidade onde vive, a idade que tem e a personalidade individual influenciam muito o tempo em que vemos um certo número de pessoas.

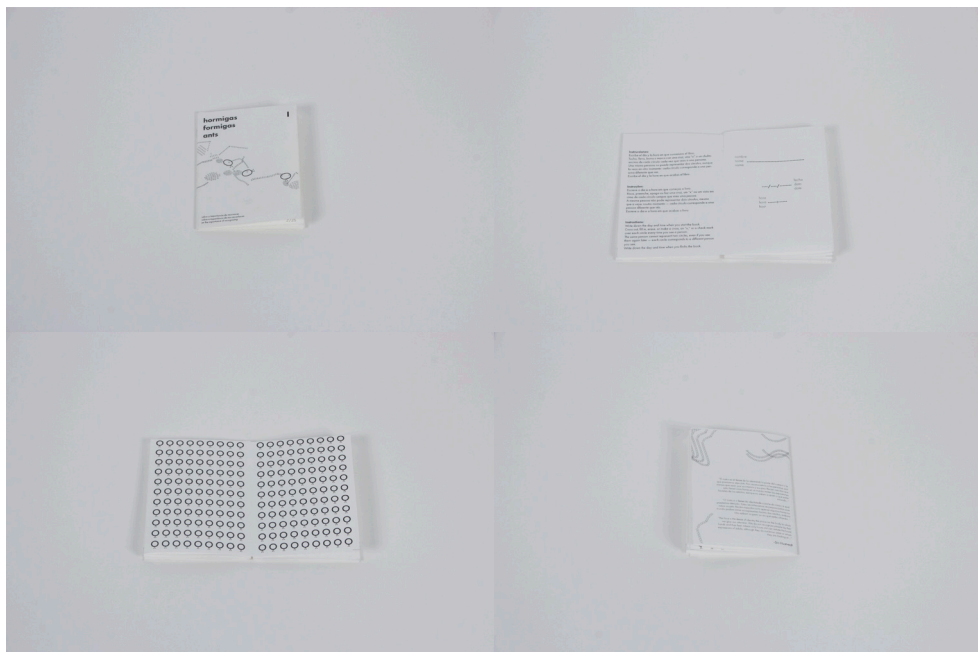
Los gráficos están inspirados en las hormigas, porque su estructura social, recrea comportamientos de nuestra sociedad muy primitivamente, el trabajo organizado, la cantidad de individuos y el movimiento, me hacen comparar el mundo humano con un hormiguero.

Sin embargo, es curioso cuando pensamos en aquellos que no están dentro de hormigueros grandes, la ciudad donde se habita, la edad que se tiene y la personalidad individual, influenciarán bastante en el tiempo en el cuál vemos cierto número de personas.

Ao fazer esta pequena proposta de observação, percebi que não estamos conscientes do número de estranhos que encontramos diariamente, somos indiferentes a esse mundo do outro, mas quando paramos para observar e reconhecê-los como presentes, de repente tornam-se um pouco mais importantes no nosso mundo, na nossa narrativa. E nos tornarmos conscientes do outro, é, como disse Levinas, dar a oportunidade de estar frente a frente.

Realizando esta pequeña propuesta de observación, me di cuenta, que no somos conscientes de la cantidad de desconocidos con los que nos cruzamos diariamente, somos indiferentes a ese mundo del otro, pero cuando nos detenemos a observar, y los reconocemos como presentes, de repente pasan a formar un papel un poco más importante dentro de nuestro mundo, nuestra narrativa, hacernos conscientes del otro, es como decía Levinas, dar le la oportunidad al cara a cara.

Figura 22-25



Ants II

Este fanzine propõe encontrar pessoas com as características solicitadas.

Ao contrário do primeiro, este livro propõe uma observação mais atenta, um cuidado pelo detalhe do que vemos, a busca por algo específico nos outros.

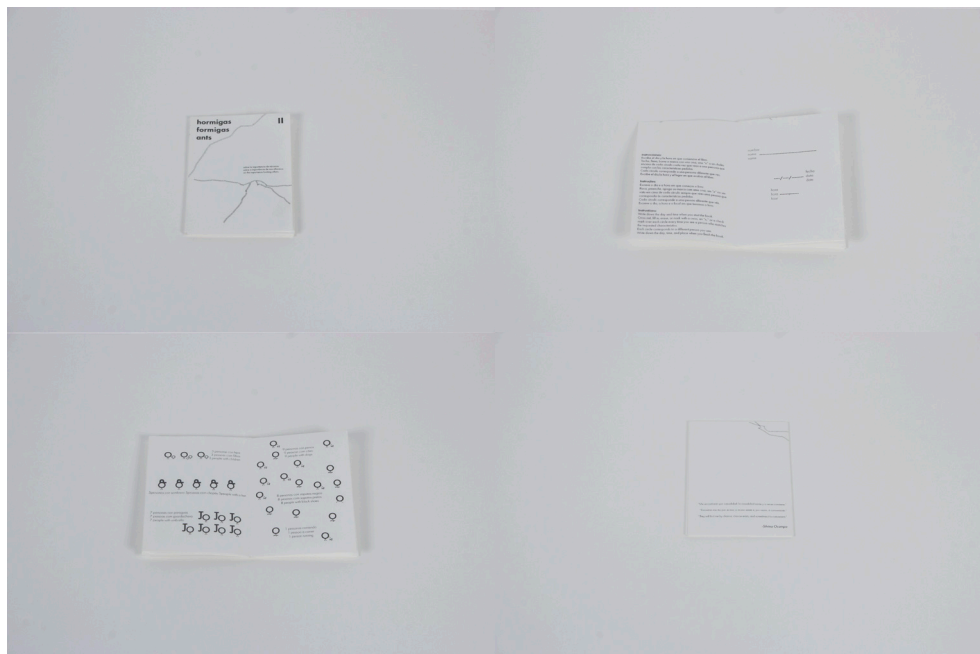
O feedback é que foi mais divertido fazer este livro do que o primeiro, talvez devido ao aumento do nível de dificuldade, que também propõe mais atenção e movimento.

Este fanzine, propone encontrar personas con las características pedidas.

Diferente al primero, este libro nos propone una observación más atenta, un cuidado al detalle de aquello que vemos, la búsqueda de algo específico en los demás.

La retroalimentación fue, que hubo más diversión en realizar este libro comparado con el primero, quizás por el nivel acrecentado de dificultad, que propone, también más atención y movimiento.

Figura 26-29



Ants III

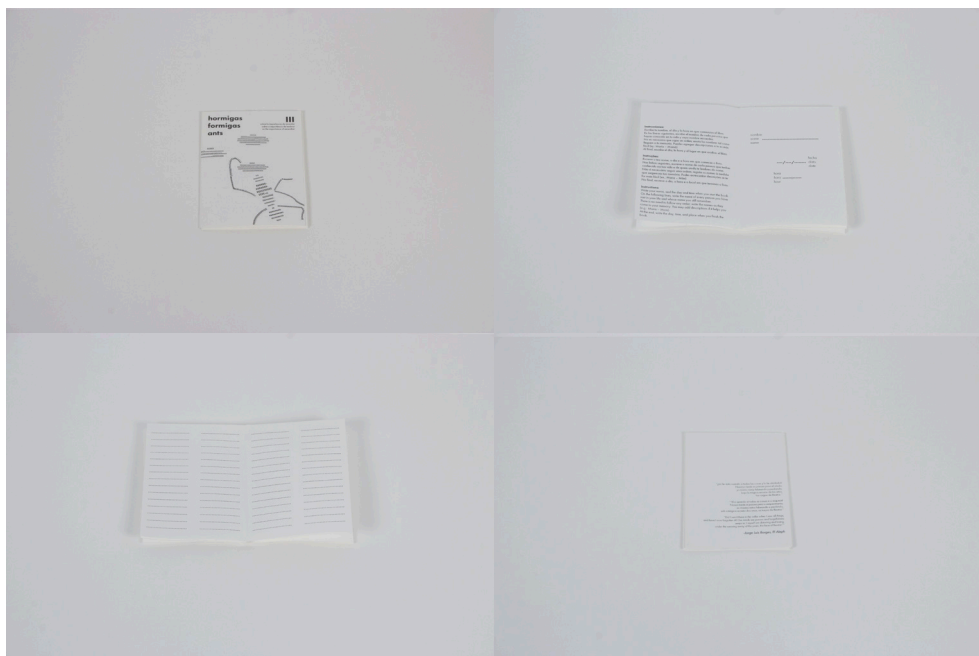
Este fanzine propõe escrever uma lista de nomes de pessoas que conhecemos e lembrar os seus nomes.

É inspirado pela ideia de recordar todos aqueles que passaram pelas nossas vidas, e pelo livro *La promesa*, de Silvina Ocampo, um livro de histórias/ficção, onde as pessoas que a protagonista conheceu e uma breve descrição de cada uma são narradas, afastando-se de uma narrativa convencional e entrando numa história que é, no final, uma descrição de cada uma.

Este fanzine, propone escribir una lista de nombres de personas que conocemos, y recordemos su nombre.

Está inspirado en la idea de recordar a todos los que han pasado por nuestra vida, y en el libro *La promesa*, de Silvina Ocampo, un libro de cuentos/ficción, donde se narra las personas que ha conocido la protagonista y una breve descripción de cada una, alejándose de una narrativa convencional, y adentrándonos en una historia que es al final una descripción de cada una.

Figura 30-33



No entanto, neste jogo de memória, não temos informação para além dos nomes, que podem até ser inventados, pois depende de quem os escreve, de cuja informação não temos acesso, só quem os escreveu sabe quem são e o que significam na sua memória.

Podem até ser apenas nomes de todos os amigos que recordamos, os professores, os presidentes, qualquer segregação é feita consciente ou inconscientemente pelo seu utilizador.

Figura 34



Sin embargo, en este juego de memoria, no tenemos información más allá de los nombres, que pueden ser incluso inventados, eso depende de quien los escribe, a cuya información no tenemos acceso, solo quien los escribió sabe quiénes son, y qué significan dentro de su memoria.

Podrían incluso ser solo nombres de todos los amigos que recordemos, los profesores, los presidentes, cualquier segregación es hecha consciente o inconscientemente por su utilizador.

Hormigas, Formigas, Ants

Feito em Photoshop, impresso em risografia.

O tamanho foi desenhado para caber no bolso e ser fácil de transportar, é feito numa folha A3 ou A4, para ser mais fácil de montar, a ideia é que seja algo simples, fácil, feito com pouco.

Sentar-se para observar é relevante, não é perder tempo, é usá-lo em contemplação e reflexão, atividades que têm perdido cada vez mais espaço na nossa agenda.

Sentar-se e observar, ver, sem outro propósito senão descobrir ou não.

Quando perguntei às pessoas que queriam partilhar a sua experiência comigo o que pensavam, as opiniões foram muito interessantes na medida em que eram bastante pessoais, e disseram-me muito mais sobre a personalidade individual de cada um do que sobre o objeto em si.

Por exemplo, no primeiro volume, havia sempre duas tendências: aqueles que acreditavam que seria muito fácil e rápido contar 300 pessoas e aqueles que acreditavam que 300 pessoas eram muitas, e que demoraria muito tempo.

No entanto, a experiência individual depende de muitas outras coisas que não são realmente a fração de tempo.

Realizado en Photoshop, impresso en risografía.

El tamaño fue pensado para caber en el bolsillo, y ser de fácil transporte, está hecho en una hoja A3 o A4, para ser más fácil de montar, a idea, es que sea algo simple, fácil, hecho con poco.

Sentarse a observar es relevante, no es perder el tiempo, es utilizarlo en la contemplación y el pensamiento, actividades que han perdido cada vez más espacio en nuestra agenda.

Sentarse a observar, a ver, sin ningún otro propósito que el de descubrir o no.

Cuando pregunté a las personas que quisieron compartir su experiencia conmigo que les había parecido las opiniones fueron muy interesantes en la medida que eran bastante personales, y me decían mucho más de la personalidad individual de cada uno que del objeto en si.

Por ejemplo, en el primer volumen, siempre hubo dos tendencias, aquellos que creían que sería muy fácil y rápido contar 300 personas y aquellos que creían que 300 personas era mucho, y tomaría un gran tiempo.

Sin embargo, la experiencia individual depende de muchas otras cosas que no son realmente la fracción de tiempo.

Depende da nossa concentração, de quanto tempo queremos estar num lugar silencioso ou se estamos em movimento na nossa capacidade de nos movermos e, ao mesmo tempo, de contar e marcar pessoas.

Na minha experiência pessoal, é e foi muito difícil, não porque não tenha conhecido 300 pessoas, mas porque não tinha capacidade de concentração, a intenção não era tão boa como as outras, e acabava sempre por me aborrecer depois de contar 30... 40 pessoas.

Noutras experiências, fizeram-no muito rapidamente, escolheram o dia e o local para realizar a experiência e, segundo a lógica, resultou e conseguiram terminar num intervalo de 10, 20 minutos.

Uma das pessoas que fez esta proposta contou-me como, a meio da contagem, viu um casal que tinha uma filha, e ficou 15 minutos apenas a observar o que estavam a fazer, apenas a contemplar a interação daquela família que tinha descoberto a observar.

Os jogos revelam muito de quem somos.

No caso do segundo livro, todos os que partilharam a experiência afirmaram que foi muito mais divertido, por haver mais desafio, estar atento ao detalhe era outro nível, em geral, o feedback foi positivo, apesar de várias vezes ter sido demonstrado interesse em tornar as características mais “difíceis” de encontrar.

Depende de nuestra concentración, de cuánto tiempo queremos estar en un sitio quietos, o si estamos en movimiento de nuestra habilidad para movernos y al mismo tiempo contabilizar y marcar personas.

En mi experiencia personal, es y fue muy difícil, no porque no me encontrase con 300 personas, si no porque no tenía la capacidad de concentración, la intención no era tan grande como las otras intenciones, y acababa por siempre aburrirme después de contar 30...40 personas.

Otras experiencias, lo realizaron muy rápido, escogieron el día y el lugar para realizar la experiencia, y conforme a la lógica, funcionó y consiguieron acabar en un intervalo de 10, 20 minutos.

Una de las personas que realizó esta propuesta, me contó, sobre como en medio del conteo vio a una pareja, que tenía una hija, y se quedó 15 minutos solo viendo que hacían, solo contemplando la interacción de esa familia a la que había descubierto observando.

Los juegos revelan mucho de quienes somos.

En el caso del segundo libro, todos quienes compartieron la experiencia, afirmaron que fue mucho más divertido, que tenía más desafío, el estar atento al detalle supuso otro nivel, en general, el feedback fue positivo, a pesar de que varias veces fue manifestado un interés

O terceiro livro é mais solitário, é uma conversa entre nós e a nossa memória, no entanto, quando o colocamos no papel, também passa pela nossa consciência, e acabamos por dar significados, hierarquizar, escolher, esses nomes que decidimos colocar na lista e em que ordem são escritos.

As experiências contadas foram aquelas que “primeiro escrevi à minha família, no fim quis apagar nomes que já tinha escrito para colocar outros, que são mais importantes para mim”, apesar de nas instruções não haver ideia de ter uma hierarquia natural, as pessoas quase sempre acabavam por pensar nisso.

Finalmente, o projeto culmina com outro livro ou desafio, um quarto livro, que propõe sentar-se em todos os lugares de um autocarro e classificá-los todos de 1 a 10.

Neste caso, o compromisso com o desafio é maior, envolve várias viagens, e muitas vezes render-se à ideia da rotina que implica estar sempre sentado no mesmo lugar, o nosso lugar de conforto. O meu é o segundo depois da segunda porta, do lado esquerdo.

O objetivo é estarmos mais conscientes do ambiente e, ao mesmo tempo, fazermos coisas diferentes todos os dias, ou as mesmas coisas de forma diferente, para escapar ao pragmatismo e à rotina.

por que las características fuesen mas “difíciles” de encontrar.

El tercer libro es más solitario, es una conversación entre nosotros y nuestra memoria, sin embargo al pasarlo al papel, pasa también por nuestra conciencia, y acabamos por dar significados, jerarquizar, escoger, aquellos nombres que decidimos colocar en la lista, y en que orden son escritos.

Las experiencias contadas, eran esas “primero escribí a mi familia, al final quería borrar nombres que ya había escrito para poner otros, que son más importantes para mí”, a pesar de que en las instrucciones no existe la idea de haber una jerarquía naturalmente, las personas acabaron casi siempre por pensar en esto.

Finalmente, el proyecto culmina con otro libro o desafío, un cuarto libro, que propone sentarse en todos los lugares de un bus, y clasificarlos a todos de 1 a 10.

En este caso, el compromiso con el desafío es más grande, implica varios viajes, y rendirse muchas veces a la idea de la rutina que implica sentarnos siempre en el mismo lugar, nuestro lugar de confort.

El mío es el segundo después de la segunda puerta, del lado izquierdo. El objetivo es que seamos más conscientes del entorno y, a la vez, que realicemos cosas diferentes cada día, o las mismas de una manera distinta, para escapar del pragmatismo y de la rutina.

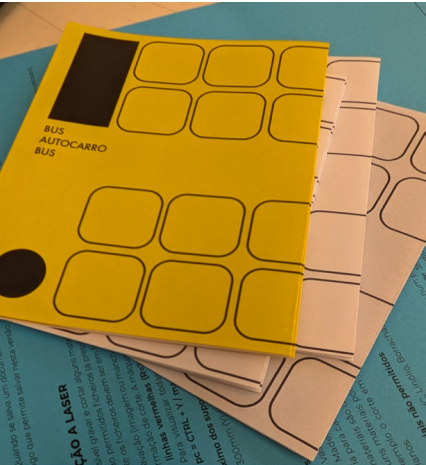


Figura 35.



Figura 36.

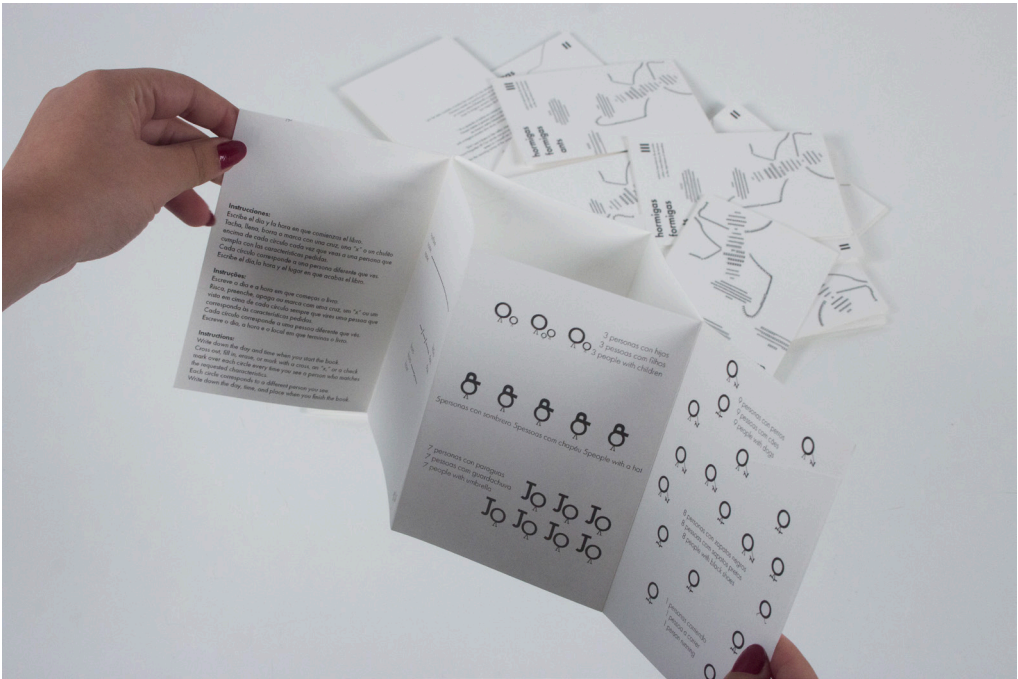


Figura 37.

Figura 38.

Daxid	Fugur	Riksgarðo	Bækkabær	Sagar	Sagð	Bessubær	Móðir	Anthallt	Frangnisögn	Marta	Aña	Lestgarinn	Sanna	Esbjörk
-------	-------	-----------	----------	-------	------	----------	-------	----------	-------------	-------	-----	------------	-------	---------

Leurea	Leurea
Daanlinges	Daanlinges
Raguel	Raguel
Toror	Toror
Leopoldine	Leopoldine
Garlots	Garlots
Alise	Alise
Vanessa	Vanessa
Walter	Walter
Valis	Valis
Armande	Armande
Nolas	Nolas
Setephane	Setephane
Basen	Basen
Pygmalion	Pygmalion
Blanche	Blanche

Leandro	João
Dinis	Matilde
Margarida	Tomás
India	Gilles
Leonar	Anika
Elizabeth	Carolina
Chloé	Ena
Rafael	Fernanda
Charlotte	Niles
Zoe	Gonçalo
Gabriela	Filipa
Carolina	João Carlos
Viktarijs	João Pedro
Pedro	Niguel
Ana	Henriette (v)

lugar Casa, Caldas da Rainha
local _____
place _____

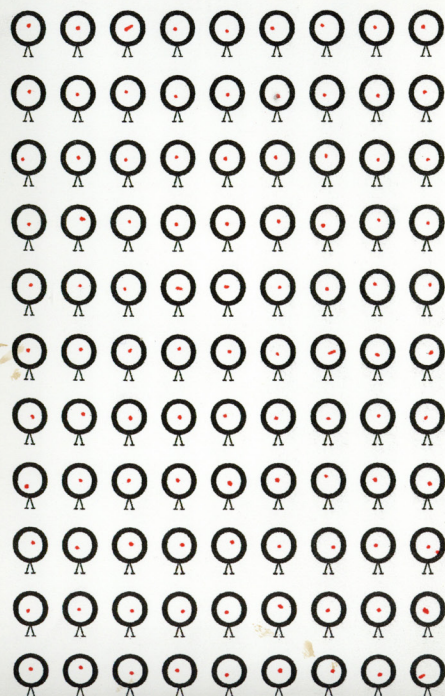
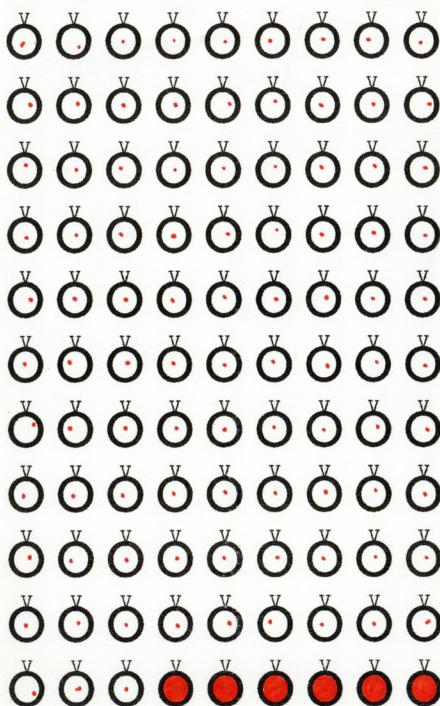
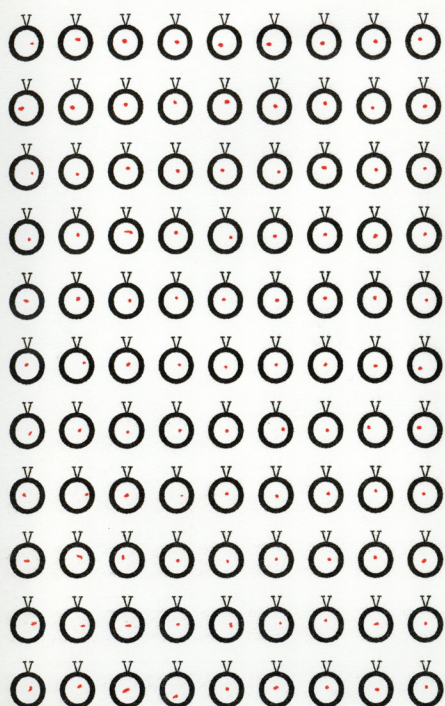
27/02/2026 fecha
data
date

hora
hora 09:14
hour

and

[illegible]

Figura 39.



lugar
local
place

Aenopante Lisbon

14/11/2025

fecha
data
date

hora
hora
hour

13.25

fecha
data

14/11/2025

hora
12:42
hora

nombre
Margarida Pimentel
nome

hormigas formigas ants

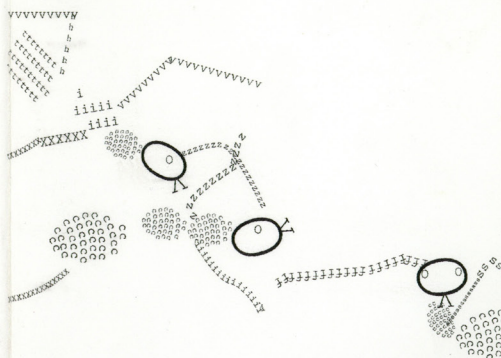
"El rostro es el *locus* de la identidad, la parte del cuerpo a la que prestamos atención. No reconocemos a las personas, por íntimas que sean, por sus manos y sus pies. Recién nacidos que sólo llevan unas horas en el mundo imitan las expresiones faciales de los adultos, aunque no saben a quién o qué están mirando..."

"O rosto é o *locus* da identidade a parte do corpo à qual prestamos atenção. Não reconhecemos as pessoas pelas suas mãos ou pés. Recém-nascidos com apenas algumas horas no mundo podem imitar as expressões faciais dos adultos, embora não saibam a quem ou ao quê estão olhando..."

The face is the *locus* of identity the place on the body to which we give our attention. We do not recognize people by their hands and their feet. Infants only hours old can imitate the facial expressions of adults, although they do not know what or whom they are looking at..."

-Siri Hustvedt

sobre a importância de reconhecer.
sobre a importância de nos reconhecer.
on the importance of recognizing.



Instrucciones:

Escribe el día y la hora en que comienzas el libro.
Tacha, llena, borra o marca con una cruz, una "X" o un chulito encima de cada círculo cada vez que veas a una persona.
Una misma persona no puede representar dos círculos, aunque la veas en otro momento: cada círculo corresponde a una persona diferente que ves.
Escribe el día y la hora en que acabas el libro.

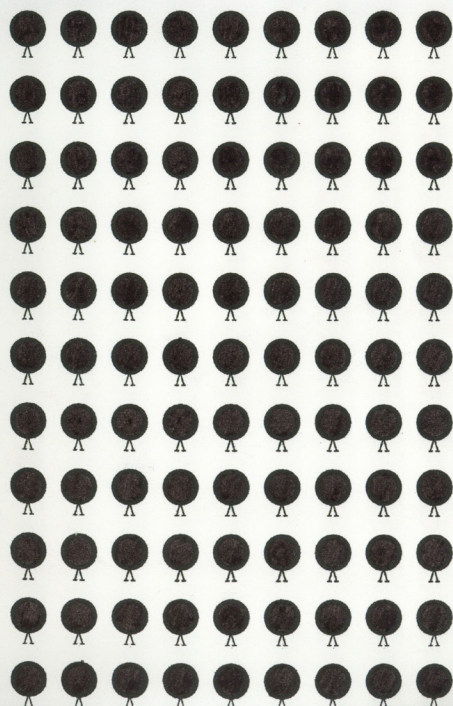
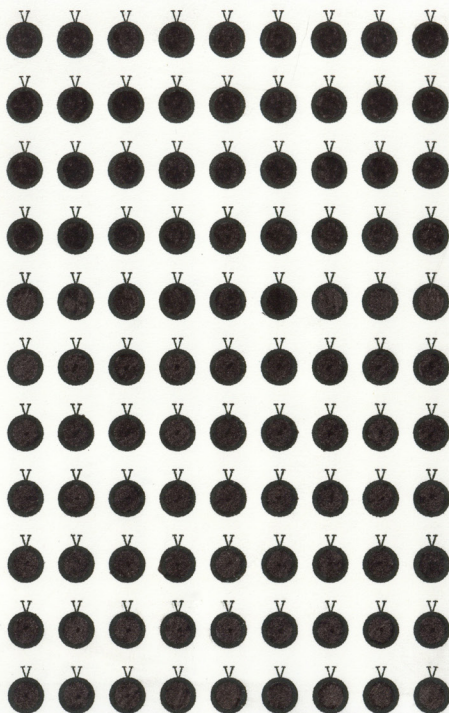
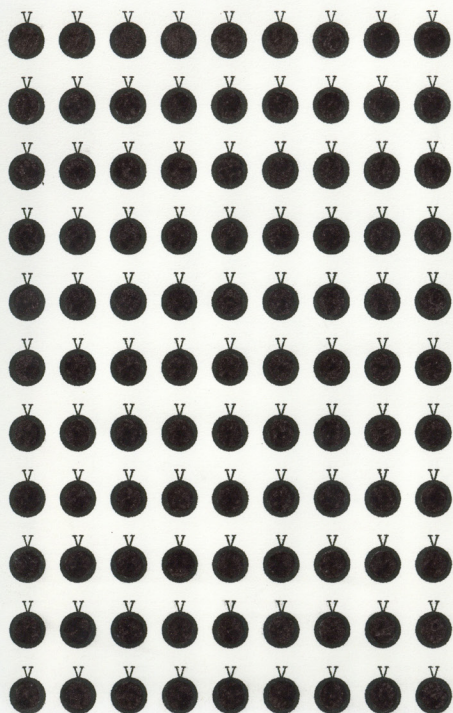
Instruções:

Escreve o dia e a hora em que comesças o livro.
Risca, preenche, apaga ou faz uma cruz, um "X" ou um visto em cima de cada círculo sempre que vires uma pessoa.
A mesma pessoa não pode representar dois círculos, mesmo que a vejas noutro momento: cada círculo corresponde a uma pessoa diferente que vês.
Escreve o dia e a hora em que acabas o livro.

Instructions:

Write down the day and time when you start the book.
Cross out, fill in, erase, or make a cross, an "X," or a check mark over each circle every time you see a person.
The same person cannot represent two circles, even if you see them again later — each circle corresponds to a different person you see.
Write down the day and time when you finish the book.

Figura 40.



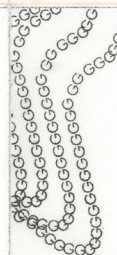
lugar
local
place

Caldas da Rainha

22/11/2025

fecha
data
date

hora
hora 20.25
hour



hora 21 06
hora
hora
11/11/2023
data
11/11/2023
date

nome
nome
nome
Morlim

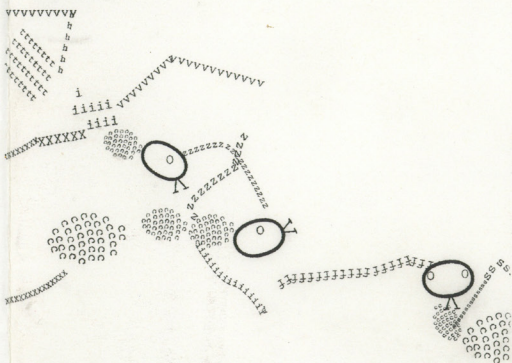
"El rostro es el locus de la identidad, la parte del cuerpo a la que prestamos atención. No reconocemos a las personas, por íntimas que sean, por sus manos y sus pies. Recién nacidos que sólo llevan unas horas en el mundo imitan las expresiones faciales de los adultos, aunque no saben a quién o qué están mirando..."

"O rosto é o locus da identidade a parte do corpo à qual prestamos atenção. Não reconhecemos as pessoas pelas suas mãos ou pés. Recém-nascidos com apenas algumas horas no mundo podem imitar as expressões faciais dos adultos, embora não saibam a quem ou ao que estão olhando..."

"The face is the locus of identity the place on the body to which we give our attention. We do not recognize people by their hands and their feet. Infants only hours old can imitate the facial expressions of adults, although they do not know what or whom they are looking at..."

-Siri Hustvedt

hormigas formigas ants



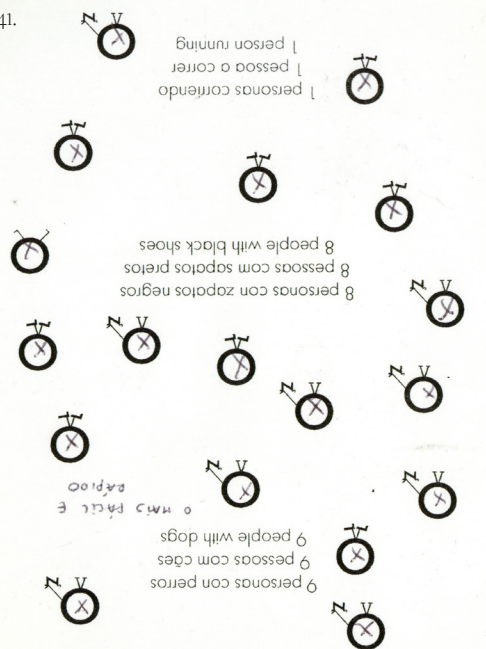
sobre a importância de reconhecer.
sobre a importância de nos reconhecer.
on the importance of recognizing.

Instrucciones:
Escribe el día y la hora en que comienzas el libro.
Tacha, llena, borra o marca con una cruz, una "x" o un chulillo encima de cada círculo cada vez que veas a una persona.
Una misma persona no puede representar dos círculos, aunque la veas en otro momento: cada círculo corresponde a una persona diferente que ves.
Escribe el día y la hora en que acabas el libro.

Instruções:
Escreve o dia e a hora em que comesças o livro.
Risca, preenche, apaga ou faz uma cruz, um "x" ou um visto em cima de cada círculo sempre que vires uma pessoa.
A mesma pessoa não pode representar dois círculos, mesmo que a vejas noutra momento — cada círculo corresponde a uma pessoa diferente que vês.
Escreve o dia e a hora em que acabas o livro.

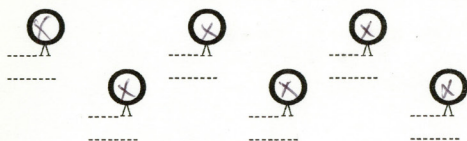
Instructions:
Write down the day and time when you start the book.
Cross out, fill in, erase, or make a cross, an "x," or a check mark over each circle every time you see a person.
The same person cannot represent two circles, even if you see them again later — each circle corresponds to a different person you see.
Write down the day and time when you finish the book.

Figura 41.

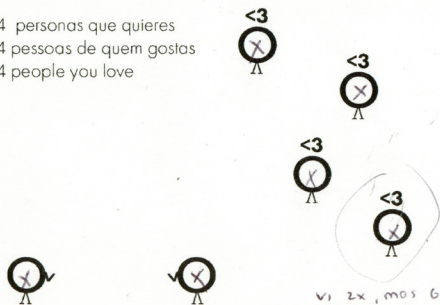


6 personas que caminan lento
6 pessoas que andam devagar
6 people who walk slowly

NO AEROPORTO AS PESSOAS TEM TEMPO

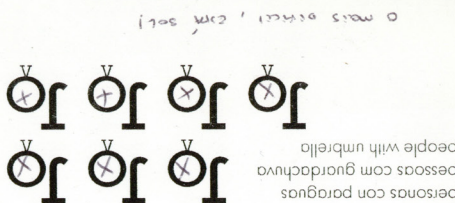


4 personas que quieres
4 pessoas de quem gostas
4 people you love



2 personas que te dijeron "buenos dias"
2 pessoas que te disseram "bom dia"
2 people who said "good morning" to you

vi 2x, mas gosto
;



3 personas con sombreros
3 pessoas com chapéu
3 people with a hat



3 personas con hijos
3 pessoas com filhos
3 people with children

lugar
local
place

BARCELONA

fecha
data
date

---/03/2026

hora
hora
hour

14:55

+ A HORA QUE
FORNICAL

hormigas formigas ants

sobre la importancia de mirarnos
sobre a importância de nos olharmos
on the importance looking others

"Me encontrarán por casualidad; la casualidad existe y a veces conviene."
"Encontrar-me-ão por acaso; o acaso existe e, por vezes, é conveniente."
"They will find me by chance; chance exists, and sometimes it is convenient."

-Silvina Ocampo

Instrucciones:

Escribe el día y la hora en que comienzas el libro.
Tacha, llena, borra o marca con una cruz, una "x" o un chulito

encima de cada círculo cada vez que veas a una persona que

cumpla con las características pedidas.

Cada círculo corresponde a una persona diferente que ves.

Escribe el día, la hora y el lugar en que acabas el libro.

Instruções:

Escreve o dia e a hora em que começa o livro.

visão em cima de cada círculo sempre que vires uma pessoa que
corresponda às características pedidas.

Cada círculo corresponde a uma pessoa diferente que vê.

Escreve o dia, a hora e o local em que terminas o livro.

Instructions:

Write down the day and time when you start the book.
Cross out, fill in, erase, or mark with a cross, an "x," or a check

mark over each circle every time you see a person who matches
the requested characteristics.

Each circle corresponds to a different person you see.

Write down the day, time, and place when you finish the book.

nombre
nome
name

francesca henzes

fecha
data
date

11/03/2026

hora
hora
hour

5:33

LOCAL NO ADESO POSTO DE LUBOA

6 personas que caminan lento
6 pessoas que andam devaga
6 people who walk slowly

1. personas corriendo
 1. pessoa a correr
 1. person running

3 personas con hijos
3 pessoas com filhos
3 people with children

7 personas con paraguas
7 pessoas com guarda-chuva
7 people with umbrella

hora 14:05
hora
hour

"Me encantaría por casualidad, la casualidad existe y a veces conviene."
"Encontrar-me-do por acaso, o acaso existe e, por vezes, é conveniente."
"They will find me by chance, chance exists, and sometimes it is convenient."

==

sobre la importancia de mirarnos
sobre la importancia de nos ollarmos
on the importance looking others

Instruções:
Escreva o dia e a hora em que começa o livro.
Riscar, preencher, apagar ou marcar com uma cruz, um "x" ou um visto em cima de cada círculo sempre que vires uma pessoa que corresponda às características pedidas.

Cada círculo corresponde a uma pessoa diferente que vês.
Escreve o círculo, a hora e o local em que terminas o livro.

Instructions:
Write down the day and time when you start the book.
Cross out, fill in, erase, or mark with a cross, an "x," or a check mark over each circle every time you see a person who matches the requested characteristics.
Each circle corresponds to a different person you see.
Write down the day, time, and place when you finish the book.

Figura 43.

Figura 44.





*Ecosistem*alimentar

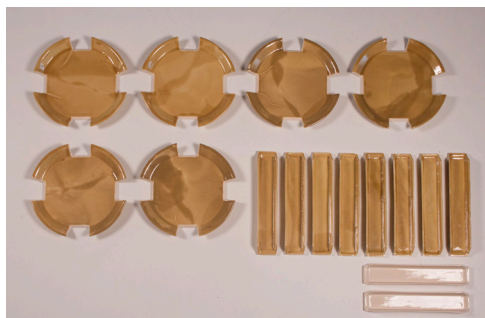


Figura 45.

É uma coleção de pratos intercalados que, juntamente com peças ligadas, constituem uma espécie de jogo, um puzzle à hora de almoço.

Trata-se de ter de depender um do outro e da sua presença à mesa para comer e divertir-se num espaço tão comum e recorrente como um jantar ou almoço.

La idea surgió de otro proyecto anterior, que pretendía mostrar el querer y el amar en diferentes objetos y lo que significaba, uno de ellos concluyó en los siguientes platos, que fueron un prototipo muy primario de lo que sería este objeto.

Es una colección de platos intervenidos, que junto a piezas de conexión constituye una especie de juego, puzzle a la hora de la comida.

Es sobre tener que depender del otro y de su presencia en la mesa para comer y divertirnos en un espacio tan común y recurrente como es de una cena, o comida.

La idea surgió de otro proyecto anterior, que pretendía mostrar el querer y el amar en diferentes objetos y lo que significaba, uno de ellos concluyó en los siguientes platos, que fueron un prototipo muy primario de lo que sería este objeto.



Figura 46.



Figura 47.

O processo consistiu, primeiro, na conceptualização da ideia e na ideia de como os pratos poderiam ser intervenidos.

Para isso, comprei algumas placas de papel e cortei as formas que queria, depois, também com papel, medi as distâncias entre as placas e, finalmente, juntamente com a Rute Saraiva, várias ideias dos atacadores foram modeladas no SolidWorks.

Imprimimos as peças em 3D numa escala muito pequena, para ver se funcionava.

El proceso consistió en, primero, la conceptualización de la idea y el pensamiento de cómo podrían ser intervenidos los platos.

Para ello compré unos platos de papel, y corté las formas que quería, después también con papel, medí las distancias entre los platos, y finalmente junto a Rute Saraiva, se fueron modeladas en SolidWorks varias ideas de los encajes.

Imprimimos las piezas en 3d en una escala muy reducida, para ver si funcionaría.

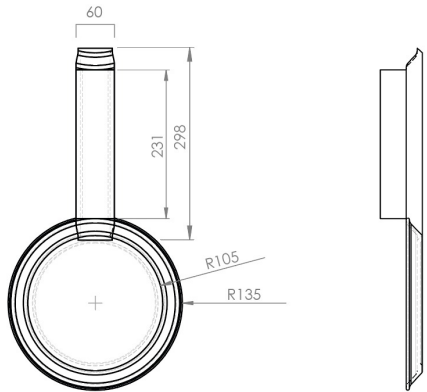


Figura 48.



Figura 49.

E quando tivemos o design concluído, procedemos a imprimir a escala real.

Amanda Peña ficou encarregue de desenhar e fabricar os moldes correspondentes a estes modelos de PLA que se tornariam cerâmicos.

Foram feitos dois moldes de gesso, um para a placa e outro para a peça de ligação.

Y cuando tuvimos el diseño realizado, se procedió a la impresión de la escala real.

Amanda Peña, fue la encargada de diseñar y realizar los moldes correspondientes a estos modelos de PLA que se tornarían cerámica.

Fueron realizados dos moldes de yeso, uno para el plato y el otro para la pieza de conexión.



Figura 50.

Mais tarde, as peças foram feitas em fainca, pelo método enchimento (enchimento).

O vidroado escolhido é o DUNA, um vidroado para baixa temperatura, que replica um efeito queimado, fez-me lembrar caramelo, e a cor do que, na Colômbia, chamamos “melcocha” , um doce que se estende.

Os pratos, com o seu vidroado e cor, lembram comida, um doce, uma sobremesa, e o prato em si lembra-nos do que contém.

A ideia dos pratos é conseguir desenvolver uma nova dinâmica à mesa, e fazer-nos pensar nas dinâmicas que um espaço como este propõe, desde a organização dos pratos, o que é comido, ou com quem é comido, tudo significa algo, tudo se refere a algo.



Figura 51.

Después fueron realizadas las piezas en barro blanco de baja temperatura, por método de enchimento.

El esmaltado escogido es el DUNA, un vidrioado para baja temperatura, que replica un efecto de quemado, me recordó al caramelo quemado, y al color de lo que, en Colombia, llamamos “melcocha”, un dulce que se estira.

Los platos, su esmalte y color, recuerdan a comida, a un dulce, un postre, ya el plato en sí nos recuerda lo que contiene.

La idea de los platos es poder desenvolver una nueva dinámica en la mesa, y hacernos pensar en la dinámica que propone un espacio como este, desde la organización de los platos, aquello que se come, o con quién se come, todo significa algo, todo se refiere a alguna cosa.



Figura 52.



Figura 53.



Figura 54-57.

Partilhar e nutrir-nos com essa partilha é a ideia principal do projeto.

Foi realizado um jantar, que consistiu em massa com tomate, queijo mozzarella, azeitonas e pesto. E para sobremesa, um merengue desconstruído, sobremesa típica colombiana, composto por merengue, chantilly e diferentes frutas a sabor, neste caso escolhi morangos, framboesas, mirtilos e uvas.

O jantar terminou muito bem, o grupo de 6 pessoas organizou-se para poder passar a comida pelos pedaços e que chegou a todos, o ambiente foi divertido, e todos disseram que gostaram muito da experiência e que iriam repeti-la.

No entanto, o projeto teve alguns problemas na sua concretização.

Para começar, 3 dos 6 pratos tinham fissuras depois do forno onde o vidro foi feito.

Além disso, quando são usadas, partes do prato estão sempre abertas, de onde a comida pode sair.

O vidro era muito diferente da amostra, que originalmente era mais clara e espessa, e penso que eram sobreposições, que acabei por gostar, porque dão uma ideia interessante de sombra. Isto pode dever-se a uma densidade diferente no vidro usado para as placas e peças.

El compartir y el nutrirnos con ese compartir son la idea principal del proyecto.

Se realizó una cena, que consistía en pasta con tomate, queso mozzarella, aceitunas y pesto. Y de postre, un merengón desconstruido, típico postre colombiano, que consiste en merengue, crema chantilly y diferentes frutas al gusto, en este caso escogí fresas, frambuesas, arándanos y uvas.

La cena, culminó muy bien, el grupo de 6 personas se organizó para poder pasar la comida a través de las piezas y que llegara a todos, el ambiente era de diversión, y todos manifestaron que les gustó mucho la experiencia, y que lo repetirían.

Sin embargo, el proyecto tuvo un par de problemas en su realización.

Para comenzar, 3 de los 6 platos presentaron rajaduras después del horno donde se realizó el esmaltado.

Además, cuando son utilizados, quedan siempre abiertas partes del plato, donde puede salir la comida.

El esmalte quedó muy diferente a la muestra, que originalmente era más claro y espeso, y creo sobreposiciones, que acabé gustando, porque dan una idea de sombra interesante. Esto puede deberse a una densidad diferente en el esmalte utilizado para los platos y piezas.

O primeiro problema pode ser resolvido com uma geometria diferente, já que as arestas afiadas criam problemas de tensão. Outro é encontrar um esmalte que se adapte melhor às mudanças da loiça durante a cozedura.

Quanto ao problema da abertura, mais tarde foi desenhada uma peça de renda que pode fechar as placas dos lados livres; esta peça não seria cerâmica, mas sim impressa em 3D em PLA ou TPU, idealmente em TPU porque é flexível e adapta-se melhor às pequenas imperfeições da cerâmica.

Gostaria de voltar a fazer estas experiências gastronómicas, com pessoas diferentes, idealmente pessoas que talvez não se conheçam, para compreender melhor outros tipos de dinâmicas.

El primer problema, puede ser resuelto con una geometría diferente, ya que las aristas tan marcadas crean problemas de tensión. Otro es encontrar un esmalte que se adapte mejor a los cambios de los platos durante las cocciones.

Sobre el problema de la abertura, posteriormente fue diseñada una pieza de encaje que puede cerrar los platos en los lados que quedan libres, esta pieza no sería de cerámica, sino impresa en 3d en PLA o TPU, idealmente en TPU por ser flexible y adaptarse mejor a las ligeras imperfecciones de la cerámica.

Me gustaría volver a realizar estas experiencias de comida, con diferentes personas, idealmente personas que quizás no se conozcan, para entender mejor otro tipo de dinámicas.

Figura 58-59

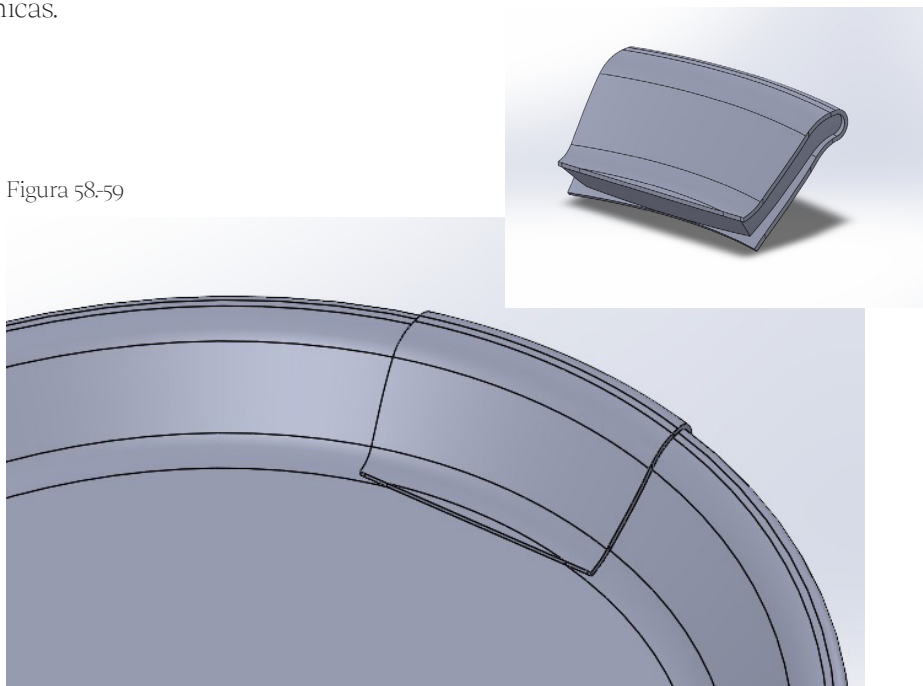




Figura 60-65



Figura 66.

Leeme las manos, depois o pensamento

É uma coleção de objetos composta por 8 cartas que proponho são 8 palavras que podem ser usadas para comunicar telepaticamente.

Es una colección de objetos compuesta por 8 cartas que propongo son 8 palabras que pueden ser usadas para comunicar telepáticamente.



Figura 67.



Figura 68.

lâmpadas de acrílico, 1 venda para os olhos e auscultadores para isolamento acústico. Assim alimentar a imaginação e, ao mesmo tempo, manter a simplicidade necessária

tarjetas de acrílico, 1 venda para los ojos, y unos audífonos para insonorizar. Pueden alimentar la imaginación y al mismo tiempo mantener la simplicidad que es





Figura 69.

Cada um tem 3 características,
Cor, Figura, Palavra.

E é nesta ordem que propõe realizar as
suas experiências.

A ideia é que os jogadores tentem ler a
mente uns dos outros, ultrapassando
essas barreiras sensoriais que podem
ou não interferir na leitura mental, e
também brincando com os acessórios
propostos.

Primeiro, tentar descobrir a cor; depois,
formas; e, finalmente, estruturas mais
complexas, como a linguagem, neste
caso, as palavras.

**Amor
Riso
Choro
Amigo
Átomo
Canto
Sonho
Fim**

Cada una cuenta con 3 características,
Color, Figura, Palavra.

Y es en este orden que se propone
realizar su experimentación.

La idea es que los jugadores intenten
leer la mente del otro, superando esas
barreras sensoriales que pueden o no
interferir en la lectura mental, jugando
también con los accesorios propuestos.

Primero, intentando descubrir el color;
después, las formas; y, por último,
estructuras más complejas, como el
lenguaje, en este caso, las palabras.



Figura 70.

Podes usar os elementos extra para ajudar, se estiveres a tentar adivinhar a cor, o cartão colorido, se for a forma, podes desenhar nas folhas anexadas, se for a palavra, podes escrever ou dizer.

Antes de começar, propõe-se uma breve reflexão e meditação para predispor a mente.



Figura 71.

Se pueden usar los elementos extra para ayudar, si se está adivinando el color, los cartones de color, si es la forma, se puede dibujar en las hojas anexadas, si es la palabra, se puede escribir o decir.

Antes de comenzar, se propone una breve reflexión y meditación para predisponer la mente.



Figura 72.

Figura 73.



“Antes de derrubarmos as barreiras que construimos para impedir o outro, libertamos a mente para receber informação telepaticamente, telepaticamente, teleconstruída, telemolecularmente.

E enviamos mensagens, codificadas, simplificadas, impulsionadas pelos nossos neurónios.

Esvaziamos a mente de qualquer imagem, palavra ou pensamento, tela em branco, folha de papel que queremos transmitir.

Contamos juntos e, de mãos dadas, fechamos os olhos.

3, 2, 1. Sério total. Sempre. “

“Antes de derribar las barreras que construimos para impedir al otro, liberamos en este momento la información telepática, telepáticamente, teleconstruidamente, telemolecularmente.

Y enviamos mensajes, codificados, simplificados, impulsados por nuestras neuronas interconectadas.

Vaciamos nuestra mente de cualquier imagen, palabra o pensamiento, lienzo en blanco, hoja de papel que queremos transmitir.

Contamos juntos, y de manos unidas, cerramos los ojos.

3, 2, 1. Seriedad total. Siempre. “

Adivinhar o número que o outro pensa, a forma, cor, palavra, obriga-nos a criar (ou tentar criar) uma ligação profunda,

Um diálogo para além das palavras.
Uma ligação que normalmente nem sequer tentamos alcançar.

Para o processo de produção, foram usados acetatos A3 de diferentes cores, depois cortados na máquina de corte a laser da Oficina Digital da ESADcr.

Adivinar el número que el otro piensa, la forma, color, palabra, nos obliga a crear (o intentar crear) una conexión profunda, un dialogo más allá de las palabras.

Una conexión a la que normalmente no intentamos ni siquiera llegar.

Para el proceso de realización fueron utilizados acetatos A3 de diferentes colores, cortados posteriormente en la maquina de corte Laser de la Oficina Digital de la ESADcr.

ossa mente neste momento para

s intercomunicativos.

le papel, prontos para projetar o que

omiento nuestra mente para recibir

comunicativas.

oja de papel, lista para proyectar aquello

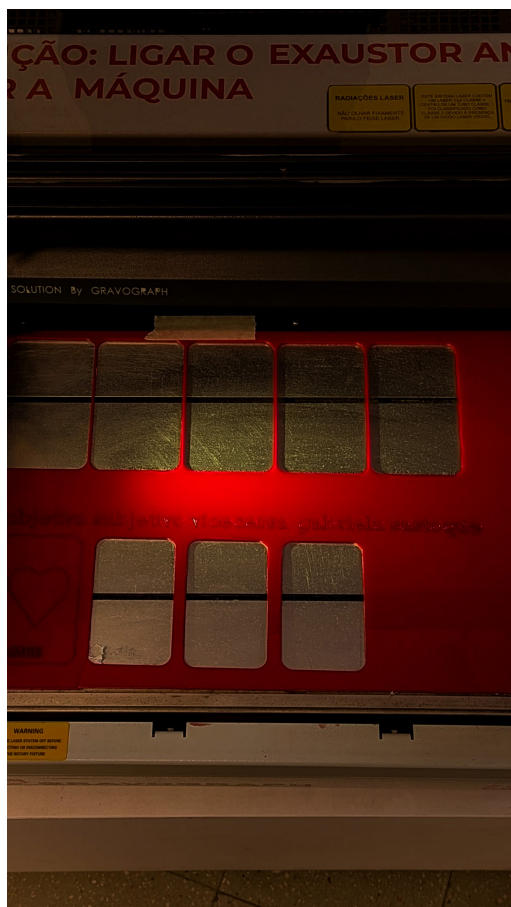


Figura 74

Universo V

Universo Ou V

Figura 75..



Universo oye universo ve é uma instalação composta por duas projeções, uma reativa ao áudio e outra reativa ao movimento e à distância entre as pessoas; vamos falar primeiro do reativo áudio, o Universo Ouve.

Universo ouve é uma instalação que reflete uma viagem pelo universo, onde vemos escuridão e estrelas, e como o diálogo nos conduz por este universo astral.

Dependendo do nosso tom, da velocidade com que falamos e das pausas que usamos na conversa, estas estrelas movem-se criando ritmos diferentes, que acompanham as nossas palavras e sons.

Universo oye universo ve, es una instalación compuesta por dos proyecciones, una audio reactiva y la otra reactiva al movimiento y la distancia entre personas, hablaremos primero sobre la audioreactiva, Universo Ouve.

Universo ouve es una instalación que refleja un viaje por el universo, donde vemos oscuridad y estrellas, y cómo el diálogo nos conduce por este universo astral.

Depende de nuestro tono, la velocidad con la que hablemos, y las pausas que usemos en nuestra conversación, estas estrellas se mueven creando diferentes

No segundo caso, a projeção sensível ao movimento e à distância é feita com um Kinect, um dispositivo X-BOX que era usado para jogar videojogos sem necessidade de controlos.

Este dispositivo funciona como uma câmara e também tem um sensor infravermelho que percebe o indivíduo e as suas partes.

Graficamente, é uma projeção, que mostra o ambiente como píxeis ou números binários, mas quando as pessoas se aproximam muito umas das outras, torna-se uma câmara normal, que mostra a realidade.

É uma ideia sobre como aproximar-nos um do outro também nos permite ver o mundo como ele é, e não como píxeis e números que nos levam a pensar no digital.

Esta segunda exibição ainda está em desenvolvimento, e não foi possível terminá-la antes de apresentar esta dissertação.

Na primeira parede, embora funcione e cumpra o que pretendi no início, gostaria que o movimento fosse mais fluido.

Nas experiências em que foi demonstrado, funcionou bem e conseguiu que as pessoas interagissem entre si e com as estrelas, que era o que se procurava.

En el segundo caso, la proyección sensible al movimiento y la distancia es realizada con un Kinect, un dispositivo de X-BOX que era utilizado para jugar videojuegos sin necesidad de controles.

Este dispositivo funciona como cámara, y también tiene un sensor infrarrojo que percibe al individuo y sus partes.

Gráficamente, se trata de una proyección, que muestra al entorno como píxeles o números binarios, pero que cuando las personas se acercan mucho entre ellas, se convierte en una cámara normal, que muestra la realidad.

Es una idea sobre cómo el acercarnos al otro, nos deja ver también el mundo como es, y no como píxeles y números que llevan a pensar en lo digital.

Esta segunda proyección aún está en desarrollo, y no fue posible para mí terminarla antes de presentar esta disertación.

Sobre la primera pared, a pesar de que funciona, y cumple con lo que me propuse al inicio, me gustaría que el movimiento fuese más fluido.

En las experiencias en donde ha sido demostrada, ha funcionado bien, y ha logrado que las personas interaccionen entre ellas y con las estrellas, que era lo que se buscaba.

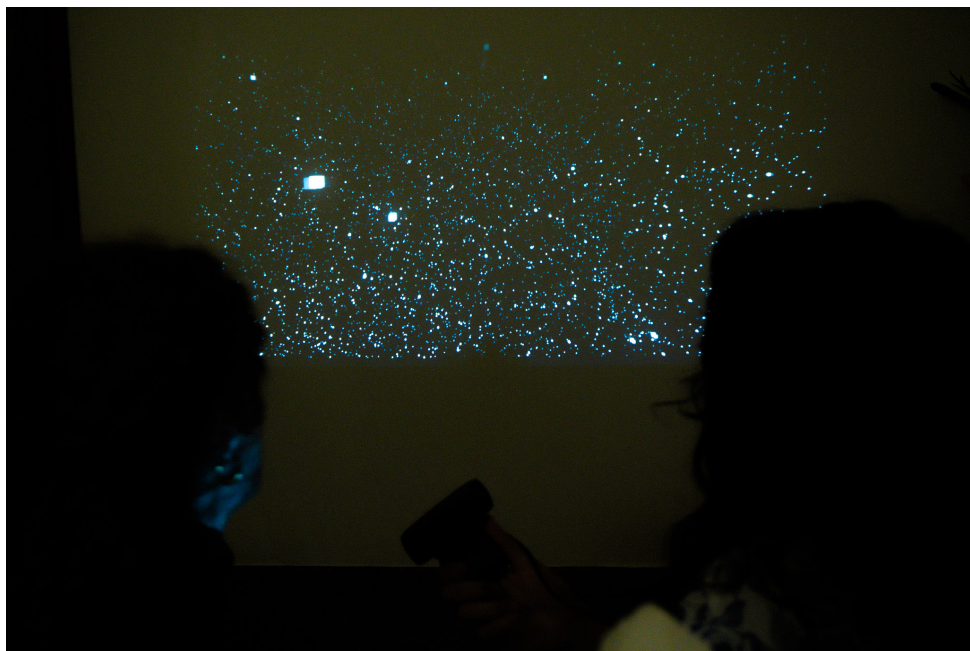


Figura 77.



Figura 78.

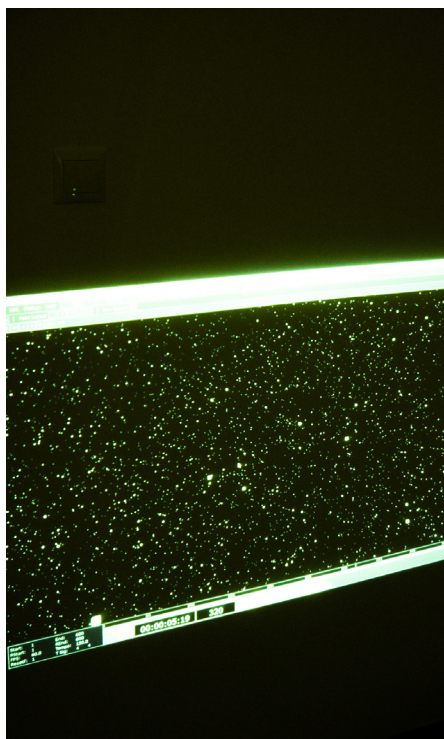


Figura 79.

ALTEREGO GOLATRA EGO

Este projeto é uma experimentação de personagem, quase performativa, um alter ego.

Nasceu há dois anos, noutros projetos que estava a fazer, onde sentia sempre a necessidade de acompanhar o objeto com um vídeo numa medida irónica, onde a personalidade de mim, mas seria, usava, intervinha ou mostrava os objetos.

Falo de ironia, porque sempre pensei no meu processo criativo como algo “não” sério, na medida em que me dedico a fazer coisas, e realmente penso nelas, não seria, no sentido de que, no fim do dia, me interessa a diversão, o inútil, o instantâneo, o fácil; achei engraçado ver-me, de forma séria, a usar esses objetos, que representavam para o meu eu real, algo divertido.

A partir daí, comecei a fazer vídeos com os meus objetos, sempre com óculos de sol, até dentro de casa, e se possível, com um batom escuro, não há razão em si, foi um desenvolvimento orgânico da personagem, que por vezes interfere e outras vezes só vê.

Ao pensar nestes vídeos, e no que significam, é também a materialização do eu, do qual falei tanto.

É o eu que existe dentro de mim, mas lá fora, existe num quadrado, quase sempre 920×1080 px, e observa, analisa, usa objetos da mesma forma que o meu subconsciente, só que realmente o faz no mundo material.

Este quinto projeto é uma compilação desses vídeos e do material que gravei para mim, para ser esse espelho, que não reflete o real literalmente, mas as ideias que estão dentro de mim.

O nome é uma mistura de palavras que começam com ego, porque parece uma repetição de mim própria, quase aborrecido ou estranho.

Sempre que as pessoas que me conhecem veem os vídeos que faço em personagem, provocam risos, e acho esta reação interessante, porque para mim são vídeos bastante sérios, onde não desenvolvo muito material cómico. Mas é o contraste com os próprios projetos e com o contexto que acho que gera essa reação.

CENTRICA EGOISTICA

Este proyecto es una experimentación de personaje, casi performático, un alterego.

Nació hace dos años, en otros proyectos que realizaba, donde siempre sentí la necesidad de acompañar el objeto con un video en medida irónico, donde el personaje de mí misma, pero sería, utilizaba, intervenía o mostraba los objetos.

Hablo de ironía, porque siempre pensé en mi proceso creativo como una cosa “no sería” sería, en la medida en que me dedico a realizar las cosas, y pienso en ellas verdaderamente, no sería, en el sentido de que, al final del día, me interesa la diversión, lo inútil, lo instantáneo, lo fácil; me parecía gracioso, verme a mí, de forma seria a usar esos objetos, que representaban para la real yo, algo divertido.

A partir de ahí, comencé a hacer videos con mis objetos, siempre con gafas de sol, aún en interiores, y si es posible, con un labial oscuro, no existe una razón en sí, fue el desenvolvimiento orgánico del personaje, que a veces interfiere y a veces solo ve.

Pensando sobre esos videos, y sobre lo que significan, es, también, la materialización del yo, del que tanto he hablado.

Es el yo que existe dentro de mí, pero fuera, existe en un cuadro, casi siempre de 920x1080 px, y observa, analiza, usa los objetos de la misma forma que mi subconsciente lo hace, solo que lo hace realmente en el mundo material.

Este quinto proyecto es una recopilación de esos videos y ese material que grabé para mí misma, para ser ese espejo, que no refleja lo real literalmente, sino que refleja las ideas que están dentro de mí.

El nombre, es una mezcla de palabras que comienzan con ego, porque parece una repetición de mí misma, casi aburrida o extraña.

Siempre que las personas que me conocen ven los videos que hago en personaje, causan risa, y me parece interesante esta reacción, porque para mí son videos bastante serios, donde la verdad no desenvuelvo mucho material cómico. Pero, es el contraste con los proyectos en sí, y con el contexto lo que pienso que genera esta reacción.





Conclusão

Conclusión

As relações que temos connosco, com o ambiente e com o outro são uma parte intrínseca e inseparável da vida.

São a razão pela qual vale a pena olhar para elas, com uma atenção curiosa, criativa e crítica, no que hoje é o individualismo cada vez mais presente nas nossas dinâmicas.

A concretização deste projeto culminou numa série de objetos e protótipos que materializam a ideia principal que há um ano decidi comunicar: as minhas ideias relacionais, sobre mim próprio, e como imagino que estes objetos podem contribuir para a reflexão dessas mesmas ideias.

Este texto e este projeto em geral são a linguagem que me permitiu e espero que continue a permitir-me criar diálogos com aqueles a quem chega. Os objetos são a forma como tento abrir o “eu” e deixar que o “tu” o inspecione dentro da materialidade que os molda.

Houve aspetos favoráveis, como a criação destes diálogos, que gerou uma resposta positiva, a abertura para experienciar momentos fora do quotidiano e motivar alguns a pensar em ideias por vezes fechadas em conceitos fixos, que não acompanham a natureza humana do conhecimento, tais como exploração, curiosidade e diversão.

Por outro lado, há também coisas que seriam feitas de forma diferente, especialmente se tivesse mais tempo e financiamento para apoiar este tipo

Las relaciones con nosotros, el entorno y el otro son una parte intrínseca e inseparable de la vida, es por esto por lo que vale la pena, mirar para ellas, con una atención curiosa, creativa, y crítica, a lo que hoy en día es el individualismo cada vez más presente en nuestras dinámicas.

La realización de este proyecto culminó con una serie de objetos, prototipos que materializan la idea principal que hace un año me decidí a comunicar: mis ideas relacionales, sobre mí, y cómo imagino que estos objetos pueden contribuir a la reflexión sobre estas ideas.

Este texto, y este proyecto en general, son el lenguaje que me permitió, y espero que me continúe permitiendo, crear diálogos con aquellos a quienes llega. Los objetos son la forma en que, por un momento, intento abrir el yo y dejar que el “tú” lo inspeccione dentro de la materialidad que los conforma.

Hubo cosas favorables, como la creación de estos diálogos, que siempre me pareció bien recibida, la abertura a experimentar cosas que eran fuera del cotidiano, y motivar a algunos a pensar en ideas a veces cerradas en conceptos fijos, que no acompañan la naturaleza humana de conocimiento, que es la exploración, la duda y la diversión.

Por otro lado, también hay cosas que serían realizadas de otra forma, especialmente si contase con más tiempo y financiamiento para sustentar ese tipo de proyectos, la falta

de projeto; a falta de vários testes de material, cor, experimentação seria melhorável com mais tempo para a sua concretização.

No entanto, é um projeto em constante evolução, que não começa nem termina nestes 5 pequenos projetos que apresento. O meu interesse pelos humanos e pelas suas relações continua a crescer, a explorar e a descobrir territórios desconhecidos para mim, que merecem ser interpretados e colocados no mundo material.

Especialmente, compreender que ter estas interações pode levar-nos a conhecer e querer saber mais sobre os outros e, assim, quebrar o individualismo em que estamos confortavelmente imersos, mas que não substitui a verdadeira alegria, conforto e companhia de saber que somos todos humanos e de querer partilhar a nossa vida com todos os que temos oportunidade de conhecer.

Gostaria de concluir agradecendo a todos os que participaram; e colocar neste documento o meu desejo de continuar a criar coisas só porque sim, criar porque me diverte, porque quero contar algo, criar pelo prazer de criar, contra o sistema de consumo.

Vamos fazer mais coisas só porque queremos, sem procurar qualquer tipo de retorno, apenas o prazer de o fazer, e pelo caminho, fazer amigos, muitos amigos.

de varias pruebas de material, color, experimentación, serían mejorables con más tiempo para su realización.

Sin embargo, es un proyecto en constante evolución, que no comienza ni acaba en estos 4 mini proyectos que presento.

Mi interés por el humano y sus relaciones sigue creciendo, sigue explorando y sigue descubriendo territorios desconocidos para mí, los cuales merecen ser interpretados y puestos en el mundo material.

Especialmente, entender, que el tener estas interacciones nos puede llevar a conocer y querer conocer más de los otros, y de esta forma quebrar el individualismo en el que estamos sumergidos cómodamente, pero que no sustituye la verdadera alegría, confort y compañía, de sabernos todos iguales, y querer compartir nuestro tiempo de vida con todos a quienes tenemos la oportunidad de conocer.

Me gustaría concluir agradeciendo a todos lo que hicieron parte, y poniendo en este documento mis ganas de seguir creando cosas porque sí, porque me divierte, porque quiero contar algo, crear por crear, contra el sistema de consumo.

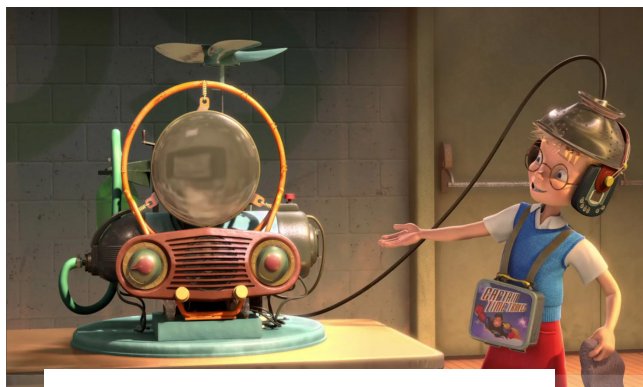
Hagamos más cosas porque sí, sin buscar un retorno de ningún tipo, solo el placer de hacerlo, y en el camino, hacer amigos, muchos amigos.

Notas

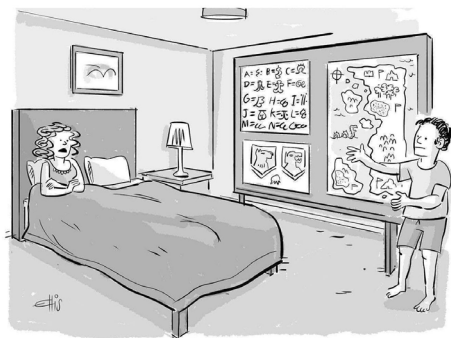
Notas

Coisas que queria pôr no documento,
mas honestamente não sabia onde.
Cosas que quería poner en el documento,
pero que honestamente no sabia donde.

“Auto-revelação é aniquilação do eu.”



Narrative designer in the bedroom



“Role play doesn’t need this much world building.”

“Tecnologia do tempo em que
as pessoas tinham tempo”

Astros
Amor
Odio
Muerte
Vida
Noche
Día
Árbol
Abeja
Agua
Sol
Tierra
Madre
Padre
Familia
Comunidad
Trabajo
Sonrisa
Risa
Sonido
Cantar
Pájaros

Nací para poeta o para muerto,
escogí lo difícil
—supervivo de todos los naufragios
y sigo con mis versos,
vivita y coleando.

Nací para puta o payaso,
escogí lo difícil
—hacer reír a los clientes
desahuciados—,
y sigo con mis trucos,
sacando una paloma del refajo.

Nací para nada o soldado,
y escogí lo difícil
—no ser apenas nada en el tablado—,
y sigo entre fusiles y pistolas
sin mancharme las manos.



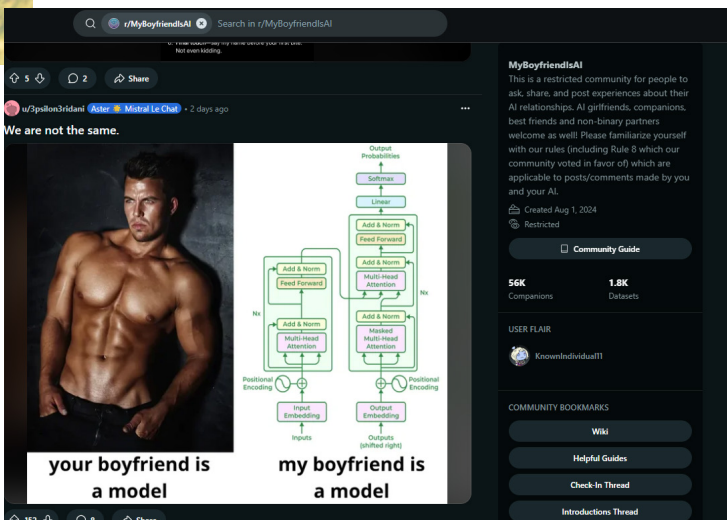


Figura 81-87

Referências Bibliográficas

Referencias Bibliográficas

Bauman, Z. (2003). Amor líquido: Sobre a Fragilidade dos Lcos Humanos, Relógio D'Água

Barata,A(2018),E se parássemos de sobreviver? pequeno livro para pensar e agir contra a ditadura do tempo, Documenta Sistema solar

Biblioteca de la Casa del Campo Freudiano. (s. f). Referencias en la obra de Lacan (Año IV, Número 11). Factoría Sur

Borges, J. L. (1990). El idioma analítico de John Wilkins. En Otras inquisiciones (Obras completas, Vol. 2). Emecé Editores. (Obra original publicada en 1952)

Buber,M,(1923), Yo y tu, Nueva Visión

Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica

Centro de artes e ofícios roque gameiro (2004), PiaçãO dos Charales do Ninhou.

Cortazar,J,(1963).Rayuela, Sudamericana

Cortazar,J(2014), Historias de cronopios y de famas, (2ª edición), Alfaguara

Didi-Huberman, G. (2004). Imágenes pese a todo: Memoria visual del Holocausto (M. Miracle, Trad.). Ediciones Paidós Ibérica

Diakopoulos, N. A. (2010). Playable anthropology: Design and analysis of a shared documentary playing space [Tesis de doctorado, The Ohio State University].

OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/etd/r/1501/10?p10_accession_num=osu1280119375

Das Culturas. (21 de mayo de 2015). Minderico – dicionário bilingue: PiaçãO/Português. Das Culturas.

Facultad de Comunicación y Lenguaje. (s. f). ¿Qué es el lenguaje? Blog de la Facultad de Comunicación y Lenguaje, Pontificia Universidad Javeriana. <https://comunicacionylenguaje.javeriana.edu.co/w/blog/que-es-el-lenguaje>

Fiennes, S. (Dir). (2006). The Pervert's Guide to Cinema [Documental]. Mischief Films; Amoeba Film.

Focault, M(1968), LAS PALABRAS Y LAS COSAS una arqueología de las ciencias humanas, Siglo XXI

Grupo Corpál. (2020). La telepatía: el conector mental. <https://www.grupocorpál.com/la-telepatia-el-conector-mental/>

Huizinga, J. (2012). Homo ludens (Blanca Etxebarria, Trad.). Alianza Editorial.

Hustvedt, S. (2017). La mujer que mira a los hombres que miran a las mujeres: Ensayos sobre feminismo, arte y ciencia, Seix Barral

Lévinas, E. (2002). Totalidad e infinito: Ensayo sobre la exterioridad (D. E. Guilloit, Trad.; 6ª ed.). Ediciones Sígueme

Navarro González, O. (2008). El «rostro» del otro: Una lectura de la ética de la alteridad de Emmanuel Lévinas. Contrastes. Revista Internacional de Filosofía, 13, 177-194

Ocampo, S. (2023). A promessa. Antígona

Own-Rooftop574. (2024, diciembre). The wholesome history of tandem bicycles formerly known as courtship bicycles [Post]. Reddit. https://www.reddit.com/r/wholesome/comments/1hwpulo/the_wholesome_history_of_tandem_bicycles_formerly/

Perrin, M. (1990). Antropología y experiencias del sueño. Abya-Yala.

Panorama Cultural. (2018). Los sueños en el pueblo Wayuu: un mundo desconocido y mágico. <https://panoramacultural.com.co/pueblos/6935/los-suenos-en-el-pueblo-wayuu-un-mundo-desconocido-y-magico>

Ramos dos Reis, R. (1999). A transcendência como jogo, Universidad del Valle

RTP. (2025). Para além do cérebro [Episódio 2]. RTP Play. <https://www.rtp.pt/play/p14962/e892125/para-alem-do-cerebro>

RTP Ensina. (2017, 10 de octubre). Já ouviste falar de minderico? <https://ensina.rtp.pt/artigo/ja-ouviste-falar-minderico/>

Rucker, M. (2025). O Hábito da Diversão, Planeta

Ricoeur, P. (2006). Si mismo como otro (tercera edición), Siglo XXI

Romeo, V. (2018). Buber y la filosofía del diálogo: Apuntes para pensar la comunicación dialógica, Universidad Iberoamericana

Sartre, J.-P. (2020). A Náusea (L. P. Moitinho, Trad.). Porto Editora.

Smith, A. (2014). La mirada sartriana: poder y otredad en L'Être et le Néant. Facultad de Letras

Torregrosa Sanchis, J. (2014). La teoría del diálogo en Martin Buber: La filosofía del encuentro [Trabajo de fin de grado, Universidad de Navarra]. Repositorio Institucional de la Universidad de Navarra.

Venkatasubramanian, G., Jayakumar, P. N., Nagendra, H. R., Nagaraja, D., Deeptha, R., & Gangadhar, B. N. (2008). Investigating paranormal phenomena: Functional brain imaging of telepathy. International Journal of Yoga, 1(2), 66–71.

Wikipedia. (18 de abril de 2024). Torre de Babel. https://es.wikipedia.org/wiki/Torre_de_Babel

Ono, Y. (2025). Toranja, Sr. Teste

Xolocotzi Yáñez, A. (2011). Fundamento y Abismo, Aproximaciones al Heidegger tardío, Maporrua

Indice de Figuras

Indice de Figuras

Figura 1 Redon, O. (ca. 1914). El Cíclope [Pintura]. Museo Kröller-Müller, Otterlo. Google Arts & Culture. https://artsandculture.google.com/asset/the-cyclops-0094/mAFMK3NTXaN_RQ

Figura 2 Alice-in-Wonderland.net. (s.f.). Through the Looking-Glass pictures by John Tenniel. <https://www.alice-in-wonderland.net/resources/pictures/through-the-looking-glass/>

Figura 3 De Azua, F. (2021, 12 de agosto). Las cuevas de los sueños olvidados. El País. <https://elpais.com/babelia/2021-08-12/las-cuevas-de-los-suenos-olvidados.html>

Figura 4 Fotoarte. (s.f.). El efecto Kuleshov. <https://fotoarte.com.uy/blog/el-efecto-kuleshov/>

Figura 5 Festival Internacional de Cine de Morelia. (2018, 14 de agosto). ¿Qué es el efecto Kuleshov? <https://moreliafilmfest.com/que-es-el-efecto-kuleshov>

Figura 6 Wells, S. D. (2022, 26 de julio). How to have better conversations with friends—or anyone. The Wall Street Journal. <https://www.wsj.com/lifestyle/relationships/have-better-conversations-with-friends-or-anyone-11658845993>

Figura 7 Parr, M. (2000). Széchenyi Thermal Baths, Budapest, Hungary [Fotografía]. Magnum Photos. <https://store.magnumphotos.com/products/magnum-poster-szechenyi-thermal-baths-budapest-hungary-2000>

Figura 8 Captura de pantalla "Make money not friends" de autora (2026)

Figura 9 Dibujo de autora (2024)

Figura 11 Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative Everything [Capa de libro/Imagen digital]. Dunne & Raby. <https://dunneandraby.co.uk/content/books/66/o>

Figura 12 Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative Everything [Capa de libro/Imagen digital]. Dunne & Raby. <https://dunneandraby.co.uk/content/books/66/o>

Figura 13 Guía Maratón. (2021, 23 de julio). ¿Cuál es la historia de la bicicleta tándem? <https://www.guiamaraton.com/web/cual-es-la-historia-de-la-bicicleta-tandem/>

Figura 14 Guía Maratón. (2021, 23 de julio). ¿Cuál es la historia de la bicicleta tándem? <https://www.guiamaraton.com/web/cual-es-la-historia-de-la-bicicleta-tandem/>

Figura 10 Captura de pantalla de autora, reddit.

Figura 15 Quitmeyer, M. (2015, 29 de enero). 19 productos para parejas que fueron demasiado lejos. BuzzFeed. <https://www.buzzfeed.com/maitlandquitmeyer/productos-para-parejas-que-fueron-demasiado-lejos>

Figura 16 Suck UK. (s. f.). Jackrabbit - Sacacorchos con forma de conejo [Producto]. Amazon. <https://www.amazon.es/SUCK-UK-SK-JACKRABBIT-Conejo/dp/BooETPDSWE>

Figura 17 idealista/news. (2021, 15 de abril). Muro das Namoradeiras em Lisboa [Fotografía]. <https://www.idealista.pt/news/imobiliario/construcao/2021/04/15/46978-lisboa-volta-a-ter-um-muro-das-moradeiras-e-terreiro-do-paco-recupera-o-tracado-que>

Figura 18

Figura 19 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 20 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 21 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 22 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 23 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 24 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 25 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 26 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 27 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 28 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 29 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 30 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 31 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 32 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 33 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 34 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 35 Fotorgafía de Autora, 2026
Figura 36 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 37 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 38 Digitalización de Autora, 2026
Figura 39 Digitalización de Autora, 2026
Figura 40 Digitalización de Autora, 2026
Figura 41 Digitalización de Autora, 2026
Figura 42 Digitalización de Autora, 2026
Figura 43 Digitalización de Autora, 2026
Figura 44 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 45 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 46 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 47 Fotorgafía de Gustavo Calé, 2026
Figura 48 Captura de pantalla, 2025
Figura 49 Desenho técnico prato, Rute Saraiva, 2025
Figura 50 Fotorgafía de Rute Saraiva, 2025
Figura 51 Fotorgafía de Rute Saraiva, 2025
Figura 52 Fotorgafía de Rute Saraiva, 2025
Figura 53 Fotorgafía de Rute Saraiva, 2025
Figura 54 Fotorgafía de Rute Saraiva, 2025
Figura 55 Fotorgafía de Rute Saraiva, 2025
Figura 56 Fotorgafía de Rute Saraiva, 2025
Figura 57 Fotorgafía de Rute Saraiva, 2025
Figura 58 Captura de pantalla, detalle del encaje del plato, 2026
Figura 59 Captura de pantalla, detalle del encaje del plato, 2026

- Figura 74 Fotorgafía de Autora, 2026
- Figura 75 Fotorgafía de Autora, 2026
- Figura 76 Captura de pantalla, touch designer, 2025
- Figura 77 Fotorgafía de Autora, 2026
- Figura 78 Fotorgafía de Autora, 2026
- Figura 79 Fotorgafía de Autora, 2026
- Figura 80 Montagem de fotorgafía de Autora, 2026
- Figura 81 Captura de pantalla da autora, S.F
- Figura 82 Captura de pantalla da autora, S.F
- Figura 83 Captura de pantalla da autora, S.F
- Figura 84 Captura de pantalla da autora, S.F
- Figura 85 Captura de pantalla da autora, S.F

