

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE TECNOLOGIA E CIÊNCIA
ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL

**"EGOSSISTEMA:
O PARADOXO DO FIM DO MUNDO"**
um convite a filosofias particulares

JOÃO CALMON LEMME DE MORAES SARMENTO

RIO DE JANEIRO
2014

JOÃO CALMON LEMME DE MORAES SARMENTO

"Egossistema: o paradoxo do fim do mundo"
um convite a filosofias particulares

Projeto final apresentado à
Escola Superior de Desenho Industrial da
Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientadora: Prof^a. Zoy Anastassakis

Rio de Janeiro

Dezembro/2014

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a todos aqueles cujos mundos já se intercederam ao meu.

Gostaria de agradecer aos professores da disciplina de desenvolvimento de projeto IV, Noni Geiger, Pedro Luiz Pereira de Souza e, especialmente, à minha orientadora, Zoy Anastassakis, por todo o apoio e disposição ao longo deste ano.

Também são dignos de nota os professores Amador Perez e Lívia Lazzaro Rezende, cuja influência acredito ser clara no resultado deste projeto.

Gostaria de agradecer a todos os companheiros, amigos e colegas com quem compartilhei momentos dos mais diversos ao longo desta jornada (que espero estar acabando).

Com agradecimentos especiais a Diana Dias, Fernando Chaves, Flora de Carvalho, Gabriel Borges, Ísis Daou e Letícia Lucena, pela participação direta no projeto.

Além de todos aqueles com quem dividi CAPO, CuteKilt, N's, R's, grupos de estudos, Pavões, Purgatórios e quaisquer outras aventuras nessa Caverna do Dragão do design.

Especialmente pro Carlinhos!

Aos companheiros da MODO, pela compreensão e apoio.

Como não agradecer à família biológica, "coisas" lindas de Darwin que não saem da minha vida.

À minha família toda por todo o apoio, sempre!

E em especial à Manu, que além de todo o apoio, conseguiu aguentar todas essas loucuras por mais um ano... Te amo.

Resumo

SARMENTO, João Calmon Lemme de Moraes.
"Egossistema: o paradoxo do fim do mundo"
um convite a filosofias particulares. 2014. F..
Monografia (Graduação em Desenho Industrial) -
Universidade do Estado do Rio de Janeiro,
Rio de Janeiro, 2014.

Este projeto busca entender o exercício da filosofia em nosso cotidiano. Tendo como objetivo criar um convite ao meu labirinto filosófico particular, este processo de auto conhecimento e auto exposição teve como resultado um fanzine no qual narro uma reflexão filosófica particular.

Palavras-Chave: filosofia, fanzine, diálogo, fotomontagem digital.

Abstract

SARMENTO, João Calmon Lemme de Moraes.
"Egossistema: o paradoxo do fim do mundo"
um convite a filosofias particulares. 2014. F..
Monografia (Graduação em Desenho Industrial) -
Universidade do Estado do Rio de Janeiro,
Rio de Janeiro, 2014.

This project aims to understand the philosophy practice in our routine. Intending to create an invitation to my particular philosophical maze, this process of self-awareness and self-exposure had as result a fanzine in which is presented a philosophical reflection.

Keywords: philosophy, fanzine, dialogue, digital photomontage.

SUMÁRIO

1. Introdução	7
2. Pesquisa	10
3. Definição e conceituação	25
4. Desenvolvimento	32
5. Produção	46
6. Conclusão	47
7. Referências	48
Anexo I - Teorema do fim do mundo (2009).....	51
Anexo II - Ilustrações.....	56
Anexo III - Espelho.....	76
Anexo IV - Documentação fotográfica do protótipo.....	81

1. Introdução

**"se não ouvirem o grito dos peixes
você não sabem o que é a vida."**

É com esta citação atribuída a Deleuze, pelo professor David Lapoujade, da Sorbonne, que o professor Pedro Luiz Pereira de Souza conclui o texto de apresentação do tema da disciplina de desenvolvimento de projeto IV para o ano de 2014¹. E com a mesma pretendo introduzir meu relatório.

O mundo pós-moderno, a globalização, a internet, temos acesso a uma quantidade cada vez maior de informação, de ruídos e valores. Sabemos o que fazer com todas essas possibilidades? Ou no fim das contas, todas essas possibilidades nos são apresentadas de maneira a perseguirmos um sonho pré-formatado, pelas mesmas ideologias e mídias que nos oferecem essa quantidade de informações?

Não questionamos as informações que nos chegam da mesma maneira que não questionamos o que fazemos com elas. Isto no sentido mais amplo da palavra fazer. Quais nossos objetivos? Quantos de nós, jovens de classe média, concluentes de um curso superior, já paramos para refletir o que pretendemos fazer das nossas vidas? Porque fazer uma faculdade? Comumente, é a escolha para qual curso de graduação deve prestar vestibular, uma das primeiras questões (senão uma das únicas) que muitas pessoas que encontram-se nesta confortável situação se confrontam em suas vidas.

Dizem que futebol, política e religião não se discute. Acredito que hoje não se discuta muito

1 SOUZA (2014)

mais do que isso, a intolerância existentes nas redes sociais são ótimos exemplos disso. Em contraste a isso, tem se tornado cada vez mais comum presenciarmos cenas de famílias que encontram-se alienadas um dos outros por meio de seus telefones celulares, tablets e afins.

Com quantas pessoas, amigos ou familiares é possível se abrir quanto a questões éticas, emocionais ou filosóficas?

Dessa maneira, se quisermos uma forma de raciocinar sobre "esse excesso de produtos, essa visualidade exacerbada e sem fim, (...) paralelo aos excessos de ruído e de palavras que proliferam mundo afora" não acredito que devemos pensar numa política do silêncio ou da ausência, como proposto, mas sim numa política do diálogo, na qual o silêncio coexista de maneira a organizar o ruído.

"...uma vida sem exame não é digna de ser vivida"

Este trecho, retirado da "Apologia"² sintetiza bem o que Sócrates define como "o maior bem para um homem". Conforme descrito por Marilena Chauí³, a imagem que temos de Sócrates, é a de um homem que, ao andar pelas ruas de Atenas, indagava a cada um sobre suas crenças, seus valores e suas ideias, assim como o que eles de fato significavam. Seus interlocutores ficavam

2 PLATÃO (1972)

3 CHAUI (2000)

desconcertados ao perceberem que não conseguiam responder e ao esperar uma resposta de Sócrates, este respondia: "Eu também não sei, por isso estou perguntando".

Acredito que temos perdido o costume de praticarmos a filosofia cotidianamente e coletivamente.

A partir disso, pretendo com este projeto investigar qual seria o design (a forma) da filosofia, e de que maneira seria possível estimular as pessoas a se questionarem sobre suas crenças, valores e ideias.

2. Pesquisa

2.1. "Qual o design da filosofia?" e outras três perguntas

Para tentar responder a esta questão, propus outras três perguntas cujas respostas me ajudariam a entender o tema central. Estas perguntas são:

- Como surge o interesse pelo exercício filosófico?
- É possível estimular o interesse pelo exercício filosófico?
- Como cultivar uma prática de exercício filosófico?

Como ferramentas para o desenvolvimento desta pesquisa foram utilizadas as metodologias de mapa mental, pesquisa em fontes secundárias e pesquisa de campo.

2.2. Definição conceitual da pesquisa

Como forma de organizar e visualizar o escopo do projeto, a professora Zoy Anastassakis, minha orientadora, propôs a produção de um mapa mental.

A partir da construção do mapa, compreendi que o que eu vinha chamando de "prática filosófica" se desmembrava em "filosofia", "reflexão" e "diálogo". A partir desses conceitos centrais, consegui identificar as seguintes direções para orientar minha pesquisa:

- Qual a abordagem que eu terei sobre o conceito de filosofia?

- O que faz com que uma pessoa assuma uma postura crítica? É possível provocar isso intencionalmente?

- Como o design pode participar desse processo de formação de uma postura crítica?

2.2.1. O que é filosofia? ou De que filosofia estamos falando?

Como conceito de filosofia, utilizei as definições de Marilena Chauí e Antonio Gramsci.

A professora Marilena Chauí, em seu livro "Um convite à Filosofia" diz que:

*"uma primeira resposta à pergunta 'O que é Filosofia?' poderia ser: A decisão de não aceitar como óbvias e evidentes as coisas, as idéias, os fatos, as situações, os valores, os comportamentos de nossa existência cotidiana; jamais aceitá-los sem antes havê-los investigado e compreendido."*¹

Já Gramsci, vai apresentar uma definição do que seria uma "filosofia espontânea" ao demonstrar que todos os homens são filósofos no seguinte trecho do livro "Concepção dialética da história":

1 CHAUÍ (2000)

"todos são filósofos, ainda que a seu modo, inconscientemente (porque, inclusive na mais simples manifestação de uma atividade intelectual qualquer, na 'linguagem', está contida uma determinada concepção do mundo)"².

É nesse território, circunscrito por essas duas definições, no qual encontra-se meu objeto de estudo, uma filosofia inerente ao ser humano, crítico e instigado a compreender o mundo no qual vive.

2.2.2. Como surge a postura crítica?

É possível provocar isso em terceiros?

Desde pequenos possuímos uma curiosidade natural sobre o que são as coisas e porque as coisas funcionam da maneira que funcionam. Em um primeiro momento, nossos parentes costumam ser aqueles que nos proferirão algum tipo de resposta, mas, a questão é que em algum momento da vida isso se perde ou, melhordizando, adormece. Por diversos motivos costumamos castrar as crianças de sua curiosidade, seja para que ela deixe de perturbar com suas perguntas insistentes, seja para protegê-las de questões que mesmos os adultos não sabem responder. O que não as impede de continuar lucubrando ao longo do tempo, muitas vezes de maneira quase recreativa, como demonstrado pelo escritor Daniel Galera em sua coluna publicada no dia 12 de maio de 2014 no

2 GRAMSCI (1978)

jornal O Globo:

*"Em algum momento do fim da infância ou do começo da adolescência, sem nada melhor para fazer, eu estava pensando na vida. Acontecia bastante. Nessa ocasião específica, uma ideia me ocorreu: nada era provável. A formulação, na verdade, foi essa: 'Tudo que acontece tem 50% de chance de acontecer e 50% de chance de não acontecer'. Fiquei dias pensando naquilo. Tinha a sensação de que era uma descoberta de fundamental importância, algo que ninguém mais tinha pensado."*³

Mas a partir do momento em que estas questões impossíveis de serem respondidas, com algo de inconcebível nele, como definido pelo filósofo japonês Hajime Tanabe⁴ se apresentam para aquela criança, hoje crescida e sem ninguém em quem ela possa confiar esta resposta, que esta curiosidade filosófica reassume um papel fundamental na vida deste indivíduo.

Poderíamos dizer, então, que a postura filosófica, surge da crise. A partir do momento no qual a pessoa se confronta com alguma experiência da qual ela não possui nenhum referencial, no qual ela confie, que lhe diga como proceder, ela busca responder isso por conta própria, através de questionamentos, que poderíamos considerar filosóficos.

Como dito anteriormente, questões como ética,

3 GALERA (2014)

4 ATKINSON et al. (2012)

liberdade e morte costumam ser comuns a esse despertar. Surge então a questão: "É possível provocar essa curiosidade em terceiros?"

Acredito que surge uma questão ética quanto aos limites sobre o quanto podemos provocar isso. Acredito que não devemos interferir na liberdade de alguém, nem propositadamente confrontá-la com a morte, pela simples vontade de despertar sua postura filosófica. Mas, não podemos negar que essas crises acontecem no dia-a-dia. A partir dessa análise me questionei: Por que não aproveitá-las como momento de atuação para o projeto? É possível criar um ambiente para se compartilhar questões filosóficas? Como as pessoas encaram a questão da filosofia no seu cotidiano?

E partindo dessa pesquisa resolvi montar uma pequena experiência de campo a qual chamei de "Por que você está aqui? - Roda de reflexão filosófica".

2.2.2.1. "Por que você está aqui? - Roda de reflexão filosófica"

No dia 21 de maio de 2014, foi realizada a Roda de reflexão filosófica "Por que você está aqui?", na sala de projeção da Escola Superior de Desenho Industrial.

Este evento se propôs a reunir pessoas que se interessassem em participar de um evento que tinha como principal chamariz a pergunta "Por que

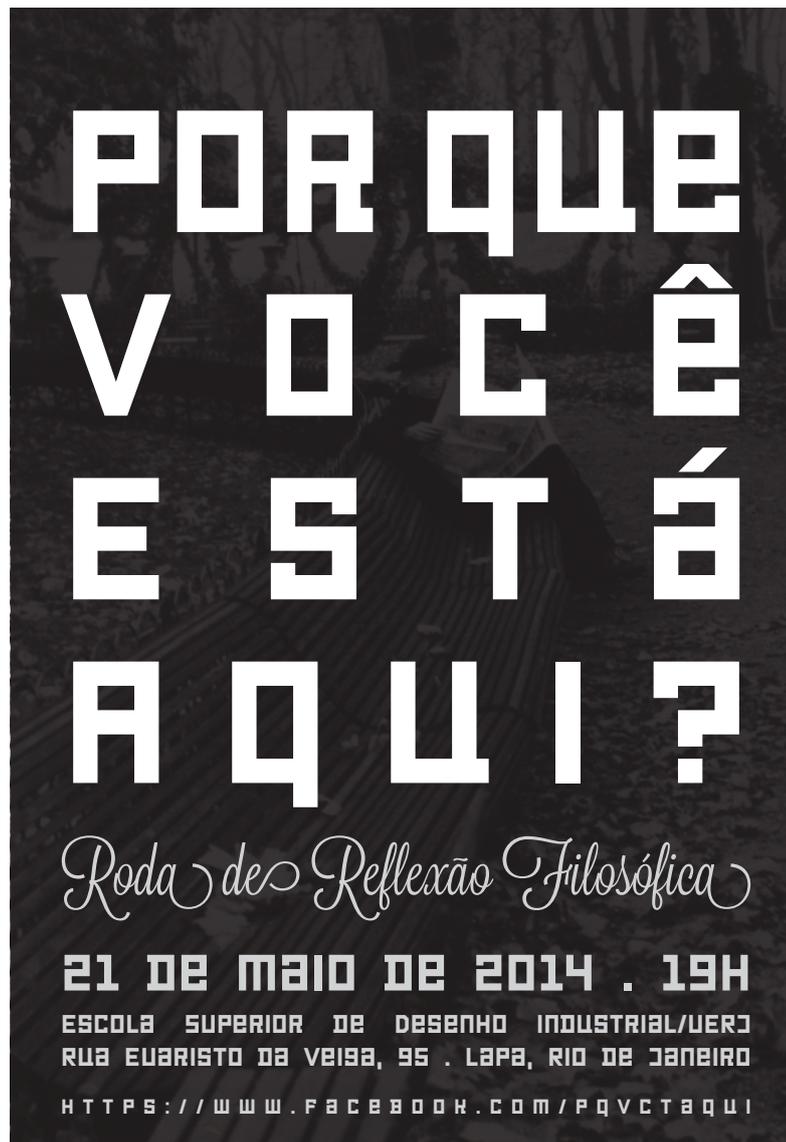


Imagem 2.1. cartaz do evento "Por que você está aqui?" - Roda de reflexão filosófica

“você está aqui?”. A estratégia de divulgação do evento consistiu em um cartazete (formato A4) através de um cartaz com poucas informações além de data, hora e local do evento (Imagem 2.1), de modo que a curiosidade e a vontade pelo debate fosse o principal motivador deste encontro. O próprio número de pessoas e suas motivos pelo qual estariam ali seriam o fio condutor do debate.

Este cartaz fora distribuído pelas salas da ESDI, bem como entregue a membros do diretório acadêmico do Instituto de Filosofia e Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio de Janeiro, para sua divulgação na faculdade.

Fora o cartaz, propositadamente, não havia preparado mais nada. A proposta seria construir, a partir dos "filósofos em potencial" questionamentos em torno da questão: por que estamos aqui?

Compareceram ao evento seis pessoas, além de mim. Como previsto, a questão que surgiu, obviamente, foi: por que estávamos ali? Percebemos algumas coisas, tais como: todos que estavam ali presentes eram meus amigos e, por terem algum conhecimento do projeto, sabiam um pouco melhor sobre o que se tratava o encontro. A partir daí, começamos a perceber que as pessoas tem um certo receio quanto a filosofia, um pouco mais adiante, na mesma discussão percebemos que havia um certo receio quanto a palavra filosofia, afinal, ao longo da discussão, ao longo da qual falamos sobre crenças, política, qual a diferença entre filósofos e pensadores, todos possuíam opiniões e questionamentos sobre vários assuntos.

Outros insights surgiram a partir dessa discussão. O primeiro foi que em quase todas as vezes na qual eu trazia alguma questão mais delicada, percebia que eu mesmo precisava respondê-la como um exemplo. Outro ponto que me surpreendeu foi que muitas pessoas possuem o hábito de discutir sobre suas questões mais profundas, com o detalhe que costumam ser pessoas pontuais, normalmente familiares ou amigos de longa data, cuja confiança é muito bem estabelecida. E um terceiro insight foi que a dinâmica em grupo ajuda no desenvolvimento de um pensamento, reforçando a ideia da dialética socrática.

A partir daí percebi que se eu quisesse estimular as pessoas a compartilharem suas questões filosóficas e debatessem com maior qualidade seus valores e ideais, seria preciso criar um laço de confiança entre elas.

2.2.3. Como o design pode aumentar a confiança entre pessoas que queiram debater questões filosóficas?

A questão seguinte que eu tinha pensado para guiar a pesquisa, deixa de ser "Como o design pode participar desse processo de formação de uma postura crítica?" e passa a ser: "Como o design pode aumentar a confiança entre pessoas que queiram debater questões filosóficas?"

É curioso pensar como o jogo Logos, projeto de conclusão de curso de Thais Aquino e o I Simpósio Internacional de Filosofia Pop, evento ocorrido semanas antes da roda de reflexões filosóficas, poderiam apresentar diferentes caminhos para esta pergunta.

No projeto Logos⁵, que a grosso modo trata-se de uma versão mais complexa do jogo da testa, melhor explicado por Thais no seguinte trecho de seu relatório:

"o jogo da testa consiste basicamente em cada um assumir um personagem (pessoa famosa) e tentar descobri-lo com perguntas

5 AQUINO (2012)

aleatórias e respostas sim ou não.

Nesta versão, ao invés de pessoas famosas, os participantes assumiram palavras relacionadas com a filosofia e as perguntas eram livres, assim como as respostas, podendo se estender a um debate e não só a uma resposta sim ou não.”⁶

a questão da confiança ao se tratar de questões mais profundas, se dá por ser um jogo. A sensação de segurança se dá devido a um acordo tácito de todos que ali estiverem seguirão as regras, jogarão o jogo e, conseqüentemente, irão expor seus sentimentos e ideais sem o peso que se daria caso isso fosse feito fora do ritual do jogo.

Seguindo um caminho um pouco diferente, Roberto Charles Feitosa de Oliveira, professor do curso de filosofia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, vem há algum tempo desenvolvendo uma 'filosofia pop', que, segundo ele "envolve a associação de conceitos com imagens, em uma linguagem acessível e bem-humorada, sem perder o rigor e a densidade inerentes à filosofia"⁷. Tive a oportunidade de entender um pouco melhor dessa filosofia ao assistir uma sessão de comunicação de artigos, vídeos e palestras apresentadas no I Simpósio Internacional de Filosofia Pop - Corpos, Imagens e Culturas Híbridas, realizada na UNIRIO, entre os dias 7 e 9 de maio de 2014, tendo eu assistido às atividades do dia 08 de agosto.

6 Idem. p.32

7 FEITOSA, C.(2004)

A impressão que tive, ao assistir às apresentações do simpósio, foi que a filosofia acadêmica está buscando um jeito de se reaproximar do meio não acadêmico. Na apresentação do artigo "A noção de força na saga cinematográfica 'Guerra nas Estrelas' e a questão da técnica em Heidegger", que assisti em uma sessão de comunicação, demonstra tanto a tentativa de se utilizar da cultura pop para ilustrar conceitos filosóficos, quanto o de reconhecer na própria obra de cunho pop seu valor enquanto objeto de reflexão filosófica. O sentimento foi semelhante durante a fala do professor Renato Noguera no qual ele questiona nossa matriz europeia de filosofia, ao fazer o paralelo com a nossa cultura e reivindica uma filosofia afroperspectivista, de modo a criar conceitos para articular ensino de filosofia e a educação das relações etnicorraciais, em sua palestra na qual apresentou a ideia por trás de seu artigo "Denegrindo a filosofia: o pensamento como coreografia de conceitos afroperspectivas"⁸.

Como se não fosse suficiente, as apresentações de performances e vídeos demonstraram o quanto a filosofia e os filósofos acadêmicos tem buscado a arte para dialogar não apenas como objeto de estudo, mas na própria forma de se fazer essa nova filosofia, principalmente devido ao caráter de exposição pessoal que a manifestação artística promove.

8 NOGUERA, R. (2011)

2.2.3. Análise dos resultados (sob a perspectiva de responder as três questões iniciais)

Baseando-se na experiência obtida ao longo do processo de pesquisa, voltei às três questões que havia formulado para conseguir formatar o projeto:

1. Como surge o interesse pelo exercício filosófico?

Como vimos, a postura filosófica é inerente ao ser humano desde as idades mais tenras, muitas vezes sendo adormecido pela sociedade como um todo, mas que pode ser reavivada se, ao ser confrontado com uma questão inconcebível este possuir meios de refletir por conta própria.

2. É possível estimular o interesse pelo exercício filosófico?

O que foi percebido foi que já exercitamos a filosofia no nosso dia-a-dia apesar de ser de maneira muito limitada. Isso ocorreria devido à falta de confiança que as pessoas possuem para que possam compartilhar suas opiniões, dúvidas e angústias. As pessoas possuiriam insegurança tanto no outro com a qual ela receia compartilhar tal sentimento quanto consigo mesma, muitas vezes questionando-se quanto à normalidade do que sente, ou mesmo quanto à necessidade de

manifestar sua opinião para o outro. Ao mesmo tempo, também foi notado que as pessoas tendem a abrir a guarda a partir do momento que alguém começa a dialogar com ela.

3. Como cultivar uma prática de exercício filosófico?

Seguindo a mesma linha de raciocínio para a questão anterior, para cultivar uma prática do exercício filosófico, seria necessário um ambiente propício para o desenvolvimento de tal habilidade. Um ambiente baseado na confiança, semelhante a ideia de comunidade descrita por Zygmunt Bauman no seguinte trecho:

*"Numa comunidade, todos nos entendemos bem, podemos confiar no que ouvimos, estamos seguros a maior parte do tempo e raramente ficamos desconcertados ou somos surpreendidos. Nunca somos estranhos entre nós. Podemos discutir - mas são discussões amigáveis, pois todos estamos tentando tornar nosso estar juntos ainda melhor e mais agradável do que até aqui e, embora levados pela mesma vontade de melhorar nossa vida em comum, podemos discordar sobre como fazê-lo. Mas nunca desejamos má sorte uns aos outros, e podemos estar certos de que os outros à nossa volta nos querem bem."*⁹

9 - BAUMAN, Z. (2003) Pág. 8

A partir das respostas destas três questões, surge uma nova questão: já conhecemos a resposta para a questão inicial? Talvez tenhamos acabado de respondê-la.

2.3.1. O labirinto como forma da filosofia

Se considerarmos a definição de Chauí¹⁰, de que a atitude filosófica é indagar, somando-se a experiência que tive ao longo do período de pesquisa, podemos assumir que a forma da filosofia é a de perguntas, que levam a outras perguntas, e assim sucessivamente, como em um labirinto de questões. A partir desta conclusão surge, ironicamente, outra questão: o que é um labirinto?

Para responder a esta pergunta, recorri ao escritor argentino Jorge Luis Borges, reconhecidamente fascinado por labirintos, imagem utilizada recorrentemente por ele em diversos de seus contos. Foi a partir de dois de seus contos - "os dois reis e os dois labirintos" e "a casa de asterion"¹¹ que consegui compreender o que significaria um labirinto.

No conto "os dois reis e os dois labirintos", um rei desafia o outro a conhecer seu magnífico labirinto que havia sido construído pelos mais habilidosos artífices e magos de seu reino. O rei convidado acaba preso e, uma vez se vendo livre de seu cativeiro busca vingança, após conseguir

10 CHAUI (2000)

11 BORGES (2013)

fugir de seu cativo, captura o rei anfitrião e o deixa no meio do deserto de seu reino, um labirinto sem paredes.

Já no conto "a casa de asterion", o próprio Astérion narra seu cotidiano em sua enorme casa, que viemos a descobrir no fim do conto, se tratar de um labirinto e que Astérion, seria o minotauro mitológico. O conto seria apenas mais uma prova da habilidade de Borges em surpreender seus leitores, mesmo em seus mais curtos textos, não fosse a passagem na qual o narrador descreve uma de seus passatempos favoritos:

"Claro que não faltam distrações. (...) Mas de tantas brincadeiras a que prefiro é a do outro Astérion. Finjo que ele vem me visitar e que lhe mostro a casa. Com grande reverência digo-lhe: 'Agora voltamos à encruzilhada anterior' ou 'Agora desembocamos noutra pátio' ou 'Bem dizia eu que você gostaria da canaleta' ou 'Agora você vai ver uma cisterna que se encheu de areia' ou 'Já vai ver como o porão se bifurca'. Às vezes me engano e ficamos rindo com muito gosto."¹²

Estes dois contos nos ajudam a entender que Borges utiliza a imagem do labirinto para representar tudo que nos é desconhecido, todo o caminho que pegamos potencialmente pode fazer com que nos percamos, até o momento que ele deixe de ser estranho para nós, como é o caso de Astérion que trata o labirinto como se fosse simplesmente a sua casa.

12 BORGES (2013)

A brincadeira do outro Astérion é muito similar a alegoria da caverna de Platão, na qual ao deslocar o ponto de vista, conseguimos enxergar o óbvio de maneira muito distinta, do que se olharmos com os olhos viciados do cotidiano. Desconstruir o que acreditamos ser conhecido, mas que no fundo revela-se muito mais complexo do que de numa primeira impressão.

A partir da leitura de Borges, consegui vislumbrar qual seria a forma do meu projeto, apresentar o meu próprio mundo filosófico para os outros. Criar um convite para meu próprio labirinto filosófico.

3. Definição e conceituação do projeto

"Antes de filosofar é preciso confessar"

A frase de Hajime Tanabe, resume bem o conceito deste projeto. Partindo da vontade de fazer algo que estimulasse às pessoas a dialogarem e refletissem sobre suas próprias vidas. Ao longo da pesquisa percebi que as pessoas já falam sobre suas vidas, de maneira reservada e com pessoas com quem estabeleceram uma relação de confiança. Confiança essa, muitas vezes construída a partir da permissão do outro ao se permitir ser uma pessoa mais aberta ao diálogo.

Se eu pretendia fazer com que as pessoas se abrissem, acabei por perceber que a primeira pessoa que deveria se expor, deveria ser eu mesmo.

Gosto de desenvolver teorias e pensar sobre as coisas simplesmente por pensar, esse, inclusive, foi um dos principais motivos pelos quais eu resolvi desenvolver este projeto em torno da filosofia. Defini então, que uma das melhores maneiras fosse apresentar um autorretrato filosófico.

O conceito inicial deste autorretrato seria de um mapa, um guia para as minhas ideias e conclusões as quais já havia chegado.

Me comprometi a desenvolver textos no qual desenvolveria algumas destas teorias. O primeiro passo foi o desenvolvimento de uma lista com temas/conceitos sobre os quais já havia refletido, assim como temas que foram surgindo em minha cabeça. A esta lista eu chamei de "Lista de pseudofilosofias particulares" (Imagem 3.1).

Lista de pseudofilosofias particulares:

- Teorema do fim do mundo (até o solipsismo e todo o caminho de volta);
- O que é este projeto? (o relatório/manual de instruções?)
- O que é filosofar? (Ou como cheguei até aqui) é dialogar; / a ideia do encontro / transformar /
alguém a
- O que eu penso?
- Por que eu penso assim? (Uma breve biografia)
- Algumas questões:
 - Tatuagem é uma cicatriz que se escolhe;
 - *Egocêntrico* Personas: uma mitologia particular;
 - Garatuja como presente/tudo o que fazemos é DIY;
 - Mais importante do que o que lemos é o que concebemos desta leitura;
 - Todos nos quais nos referenciamos emitiram suas opiniões, por que eu não posso dar a minha?
 - Amor: a alteridade como evolução dos sujeitos
 - O sonho da ponte: o medo da morte e a tranquilidade na hora de morrer
 - "Lavar louça é meu novo Angry Birds"
 - Minha utopia (político-social)
 - O que é viver
 - o conflito entre ser e querer

• Sumário como Mapa

• Um convite à minha filosofia

• A expectativa → do sentido da vida
A necessidade de existir sentido

→ Convite a um meu labirinto

• Criar quebra-cabeças que convidem ao diálogo.

Imagem 3.1. Lista de pseudofilosofias particulares.

Por se tratar de um projeto de autoconhecimento e de auto-exposição, percebi que seria fundamental respeitar o meu próprio andamento, como forma de conseguir representar de fato minhas crenças e angústias.

3.1. "Teorema do fim do mundo"

De todos os itens da lista, já havia demorei mais do que imaginava para construir a narrativa de apenas um deles, o primeiro: "Teorema do fim do mundo (até o solipsismo e todo o caminho de volta)".

Apesar de só ter desenvolvido um texto, por ser uma reflexão antiga na minha cabeça (ela já deve ter completado seus 10 anos de existência comigo), já se tratava de um conceito bem amarrado com uma familiaridade que tanto

me deixaria confortável de trabalhar quanto representaria bastante da minha, digamos, linha filosófica.

Ao apresentar o texto para minha orientadora, a mesma perguntou em como eu pensava desenvolver o texto. Na hora eu respondi que havia pensado em fazer uma história em quadrinhos. O texto parte do pressuposto da diferença de percepção visual que se tem do mundo, o que imagens gráficas fariam todo o sentido. Além disso, os trabalhos de David Mazzucchelli em "Asterios Polyp" (2011) e Neil Gaiman, na série "Sandman", apresentam formas singulares de representação de conceitos abstratos.

Esta "viagem solipsista" começou por volta dos meus 17 anos de idade e passou a habitar meu imaginário por longos anos, ficando adormecida por algum tempo até o meu segundo ano na ESDI (2009), quando, na disciplina de Fotografia II, foi feita a proposta de projeto de se realizar um filme aos moldes de "La Jetée" (Chris Marker, 1962). Graças a atmosfera filosófica proporcionada pelo curta francês, sugeri ao meu grupo usarmos o "Teorema" como base para o roteiro. A partir da necessidade de escrever tal roteiro, revisei tal pensamento e, pela primeira vez, o botei no papel (Anexo I).

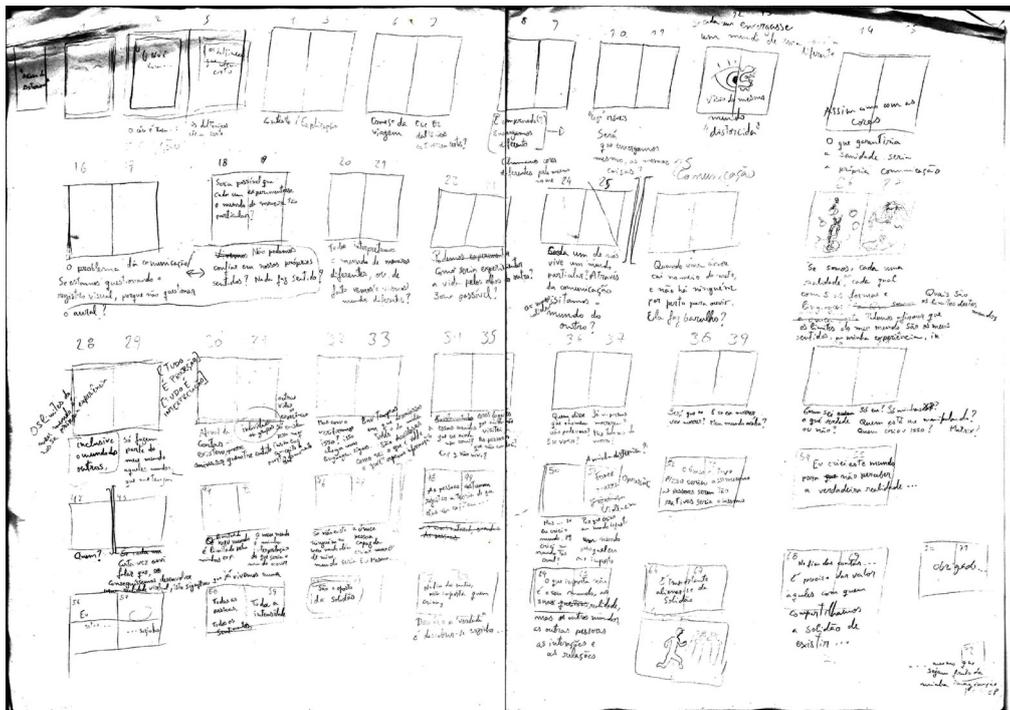


Imagem 3.2. Espelho de "Teorema do fim do mundo".

3.2. Conceituação a partir da revisão textual

Como é possível perceber, o texto original era solipsista a ponto de ser pedante, devido ao teor imperativo e egocêntrico que possuía. Tal tom não caberia em um projeto que buscava gerar um diálogo amigável, para o qual seria fundamental a confiança mútua.

A partir da ideia de se fazer uma história em quadrinhos, somado a necessidade de reescrever fiz um pequeno espelho (imagem 3.2), no qual comecei a analisar o tamanho do produto final, assim como o texto se comportaria neste formato.

Num segundo estágio de desenvolvimento, criei uma boneca-rascunho (imagem 3.3), uma boneca em papel offset 75g/m², formato A5 fechado, onde organizei o texto pelas páginas, ao mesmo tempo, que devido as páginas estarem em branco (exceto pelo texto) possibilitou que eu pudesse fazer os rascunhos direto na própria peça (imagem 3.4), o que possibilitou visualizar como as imagens se comportariam dentro do fluxo de leitura.

A partir dessa etapa, comecei a perceber que uma nova formatação, faria mais sentido. O texto deixava de ser corrido, passando a ser uma

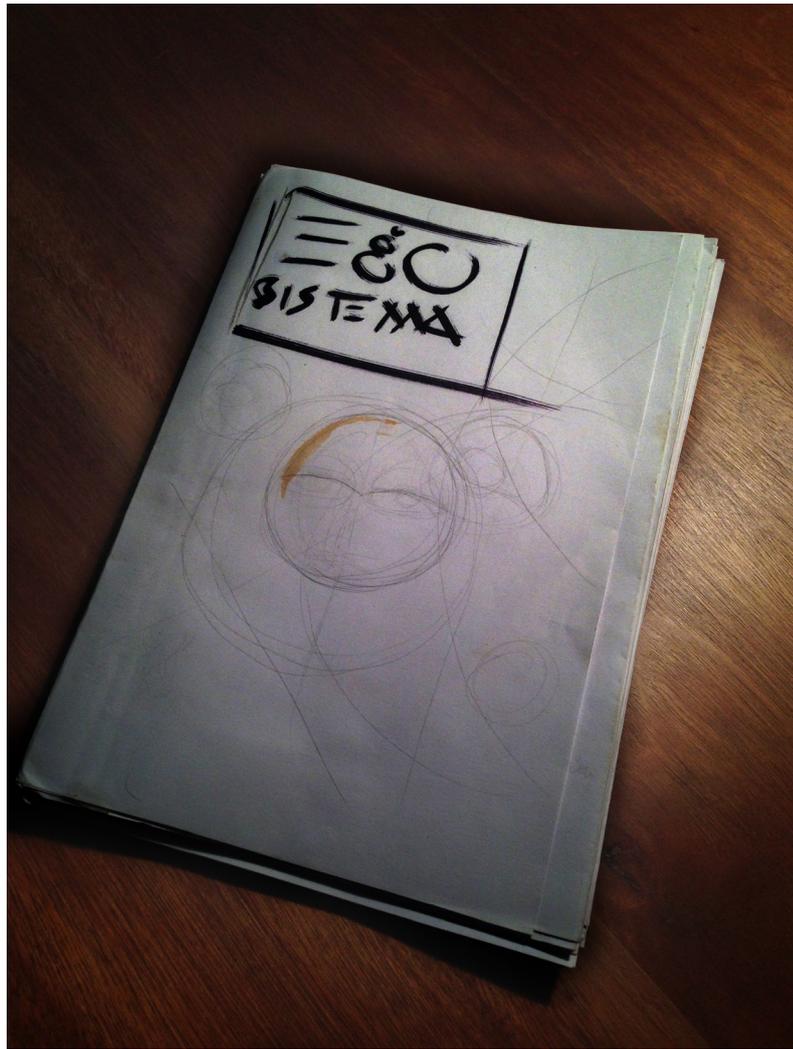


Imagem 3.3. Boneca-rascunho-capa

sequência de perguntas, adequando-se a ideia do labirinto de perguntas que levavam a perguntas e assim sucessivamente... O que acabou resultando em uma linguagem similar ao dos koans, relatos curtos com o objetivo de estimular a meditação no zen budismo. Este formato permite que o texto possa ser lido por inteiro, ou que você abra a brochura em uma página aleatória e reflita sobre a questão ali proposta.

Da mesma forma que eu, apesar da vontade de ilustrar, não me sentia confortável em realizar ilustrações seriais em quadrinhos ao longo de 64 páginas, graças a minha falta de prática. Decidi por fazer uma ilustração por página buscando utilizar de técnicas distintas, de modo a utilizar o próprio processo de desenvolvimento do projeto, não apenas como o desenvolvimento de uma linguagem filosófica própria, mas também como uma oportunidade de desenvolver uma linguagem gráfica

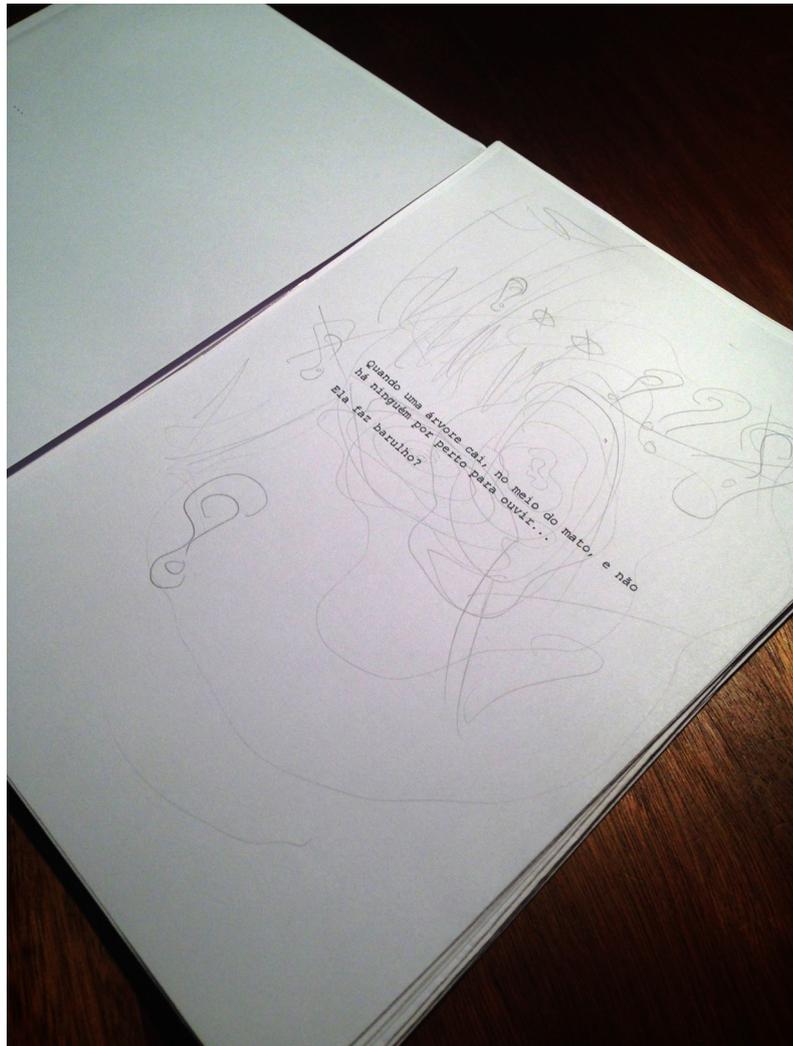


Imagem 3.4. Boneca/rascunho-aberta

autoral. A peça começou a ganhar, pelo menos conceitualmente, um caráter de álbum gráfico.

3.3. A emergência da estética "DIY"

Ao apresentar a boneca-rascunho para Zoy pela primeira vez, ela me perguntou se a tipografia ficaria disposta da maneira que ali já estava, ou se eu pretendia fazer alguma coisa diferente. Por algum motivo, não sei exatamente qual, havia escrito todo o texto (as questões) em courier, posicionada próxima ao centro da página. A princípio, minha ideia para o, até então, álbum, seria dar o foco quase total a ilustração, tornando a questão em si parte integrante da imagem. Mas após o comentário de minha orientadora, percebi que, de fato, a constância das questões ao longo da peça. A partir daí a

tipografia passou a ter parte central, devolvendo ao conteúdo função central no projeto.

Para conseguir manter o ritmo do texto ao longo da peça passei a utilizar o texto dentro de uma caixa preta. A partir desse momento, comecei a perceber que a peça começava a adquirir um aspecto de fanzine punk, no qual o texto era fotocopiado junto com as imagens. Essa coincidência caiu feito uma luva para o projeto, ao fim das contas, se eu estava propondo que as pessoas discutissem filosofia sem se preocuparem com a forma correta/acadêmica, eu deveria seguir o mesmo princípio quanto ao partido gráfico de representação da minha filosofia "do-it-yourself".

4. Desenvolvimento

4.1. Etapas do desenvolvimento

Após a definição do conceito e do partido gráfico do fanzine filosófico, foi feito o desenvolvimento de:

- tipografia;
- logotipo;
- capa;
- 64 páginas ilustradas.

4.1.1. Tipografia

Como dito anteriormente, em um primeiro momento eu havia utilizado a tipografia Courier, como um primeiro teste. Após a definição por uma linguagem próxima aos fanzines punks, busquei uma versão mais suja da tipografia. Nesta pesquisa, encontrei 3 tipografias que poderiam se encaixar no projeto gráfico. As famílias **Special Elite**, **Adler** e 1942, foram testadas, sendo escolhida a tipografia **Special Elite**, apesar de gostar do desenho mais sujo da **Adler**, esta não possuía todos os tipos de acentuações e marcas gráficas, enquanto a 1942, tinha seu desenho muito delicado, além de não possuir acentuação alguma.

Desta maneira, utilizei a tipografia **Special Elite**, em corpo 12, nas cores branca sobre caixa preta ou preta sobre caixa branca.

4.1.2. Nome e logotipo

Neste momento, o "Teorema do fim do mundo" já havia mudado de nome, recebendo o título de "Egossistema", devido ao questionamento sobre a existência de uma pluralidade de mundos cada um centrado em um indivíduo diferente, em cada ego, além do óbvio trocadilho com a palavra "ecossistema". Ao mesmo tempo, o "teorema" deu espaço ao "Paradoxo", ficando o nome definitivo: "Egossistema: o paradoxo do fim do mundo".

O teorema adequava-se melhor à primeira versão desta reflexão, a qual se limitava a conclusão solipsista de que o mundo não existiria. A partir do momento que existe a possibilidade de haver uma relevância na existência do mundo e dos outros, o título de "paradoxo" ajuda a reforçar essa imagem, que ocorre de maneira um pouco caótica, principalmente ao fim do texto.

Apesar de ser um nome bastante pertinente, "Egossistema" trouxe um desafio em termos de lettering, principalmente após a reforma ortográfica, na qual as formações em que o prefixo termina em vogal e o segundo elemento começa por r ou s, devem estas consoantes duplicar-se, "Egossistema" segue as mesmas regras que ecossistema, que deixou de ser escrito com um s só, conseqüentemente passando a ser dividida, separando os dois s's.

A questão que se apresentou ao desenvolver o lettering, é que semânticamente, faria mais sentido separar o nome em "ego-ssistema", do que "egos-sistema", uma vez que o plural uma vez que a palavra egos possui valor semântico

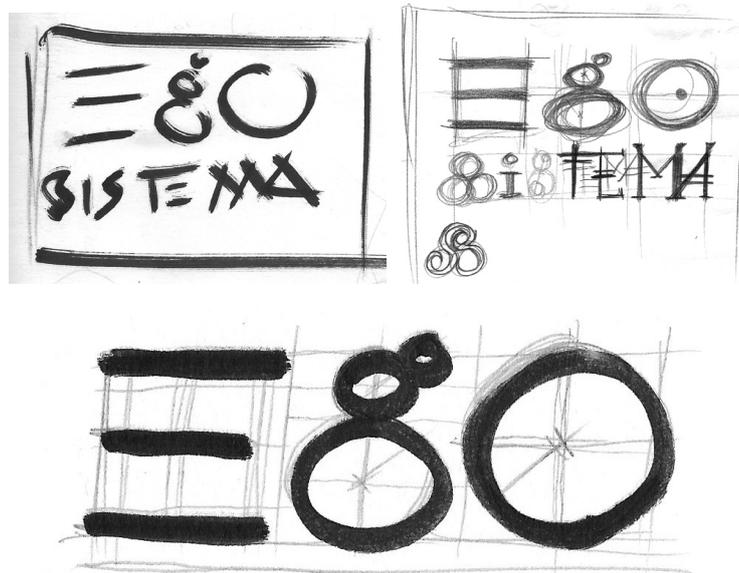


Imagem 4.1. Estudos para o logotipo

praticamente inverso ao singular. Para resolver essa questão, assumi a perversão da ortografia, e experimentei a utilização de outros signos para representar o s duplo.

Foram experimentados o ß (eszett), uma ligatura inspirada no nó celta triskelion e o símbolo § (parágrafo). Tendo sido este último o que melhor funcionou por sua forma próxima ao s convencional.

Cheguei a desenhar alguns letterings manuscritos, mas nenhum foi satisfatório. Tendo, no fim das contas, escolhido a tipografia Polygraph, para o texto da capa.



Imagem 4.2.
Logotipo final
em Polygraph

O PARADOXO DO FIM DO MUNDO

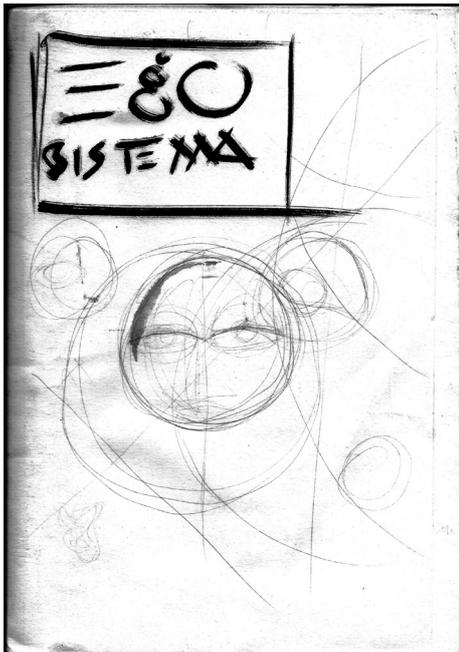


Imagem 4.3. Rascunho da capa



Imagem 4.4. Ilustração da capa

4.1.3. Capa

A ilustração para a capa foi a primeira a ser feita. A partir do rascunho, existente desde a boneca, teve como base três imagens, todas produzidas por mim: uma textura de cola seca, uma textura de base de xícara suja de café sobre guardanapo e um autorretrato meu feito com scanner.

Imagem 4.5. Imagens brutas



Imagem 4.6. modificações realizadas



4.1.4. 64 páginas ilustradas

Desde a definição do partido gráfico, passei a utilizar o projeto como um processo de autodescoberta de linguagem gráfica. Aproveitei meu interesse e o conceito de fanzine, para desenvolver ilustrações me utilizando da técnica de colagem digital.

O maior desafio das páginas ilustradas se deu, principalmente, devido à grande quantidade de ilustrações que deveriam ser feitas, o que após apresentar as primeiras 10 ilustrações, acabou gerando um bloqueio criativo. Como ferramenta para desbloquear, combinei com minha orientadora que eu poria pelo menos uma imagem não tratada por página.

A partir desse material bruto, e de referências do design gráfico dos anos 90, tais como David Carson, Neville Brody e Dave McKean, consegui desenvolver as outras ilustrações.

As ilustrações estão presentes no anexo II. Já no anexo III encontra-se o espelho com o conteúdo do fanzine em seu formato final.

Para expor um pouco da técnica utilizada, exemplificarei o processo de 3 ilustrações.



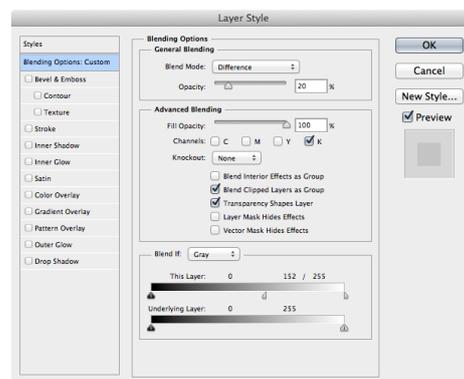
4.1.4.1. "Mundo projetado"

O conceito por trás da ilustração da página 37, que acompanha o texto "Se não me engano, existe uma teoria que diz: caso fossemos capazes de desenvolver uma realidade virtual perfeita, nós já vivemos nela..." é uma alusão a mundos virtuais, na qual me baseei no conceito gráfico dos filmes da trilogia "Matrix" uma das obras mais famosas sobre o tema.

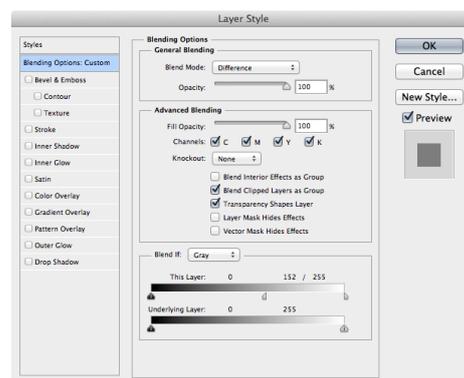
Para a produção da ilustração foram usados três imagens "brutas": [1] uma fotografia de Derrick Green (revista NOIZE #32, página 59); e duas composições presentes no livro FUSE 1-20 - From Invention to Antimatter: Twenty years of FUSE (Taschen, 2012) - [2] Fixel (página 51); e o [3] poster de Neville Brody para a edição número 6 da FUSE, página 110.

Foram utilizadas 6 camadas sendo a última um background branco.

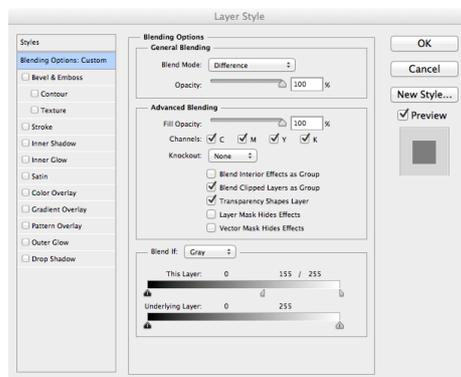
1ª camada: imagem[1]



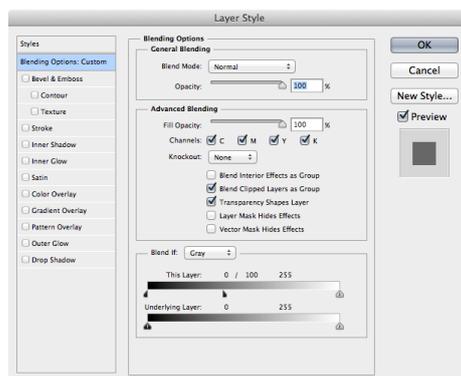
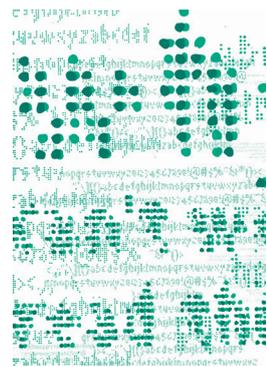
2ª camada: imagem[1]



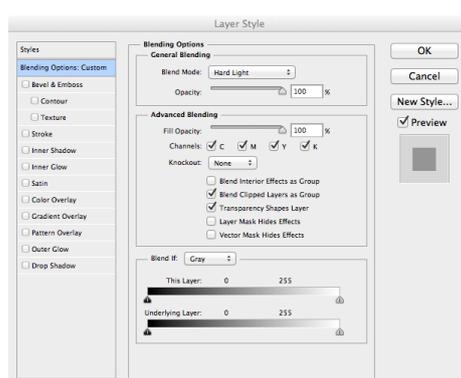
3ª camada: imagem [1]

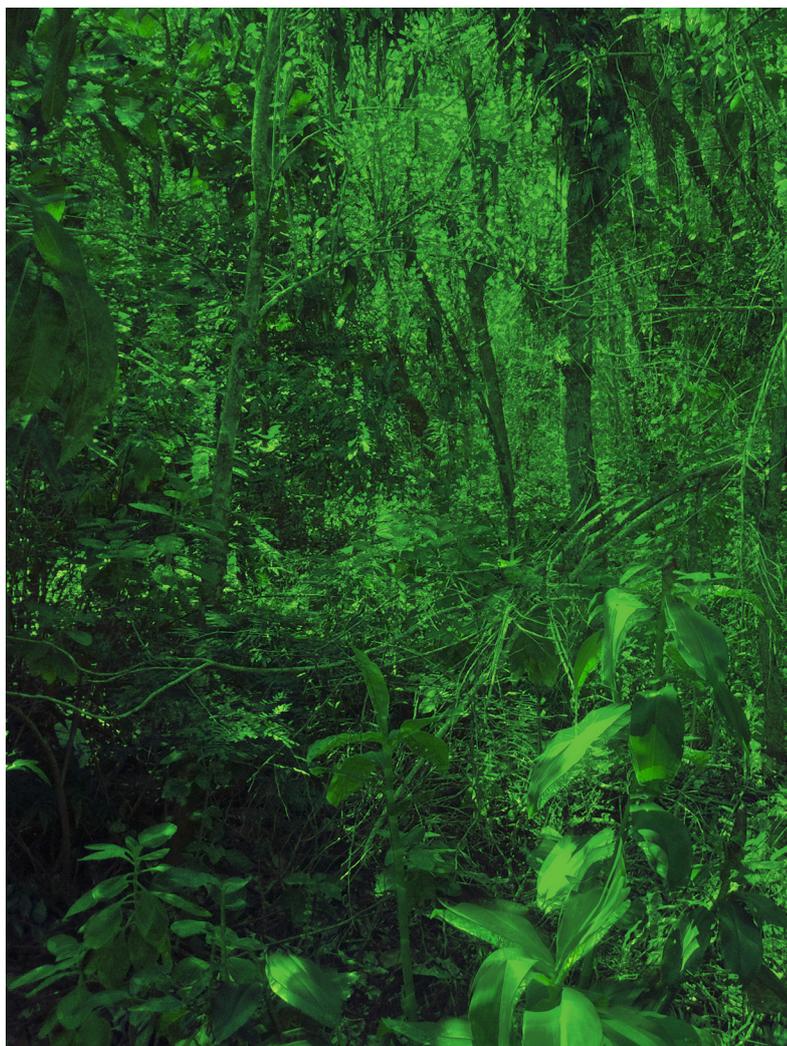


4ª camada: imagem [2]



5ª camada: imagem [3]





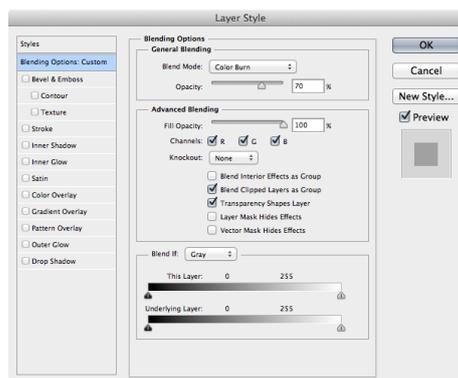
4.1.4.2. "Koan"

O texto que acompanha esta imagem é uma versão do famoso koan da árvore: "Quando uma árvore cai, no meio do mato... e não há ninguém por perto para ouvir...Ela faz barulho?"

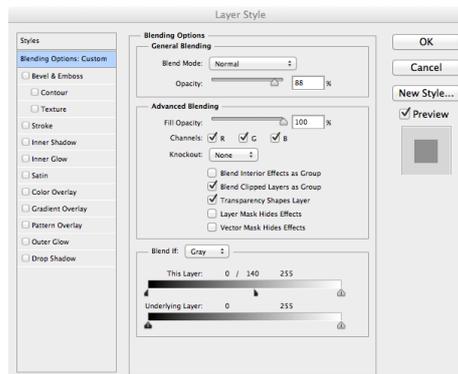
Para esta ilustração eu usei uma foto de minha autoria, tirada nos fundos da minha casa.

No total o arquivo possui quatro layers: duas contendo a fotografia (uma bruta e uma alterada); uma camada de Levels; e uma camada apenas com a cor verde.

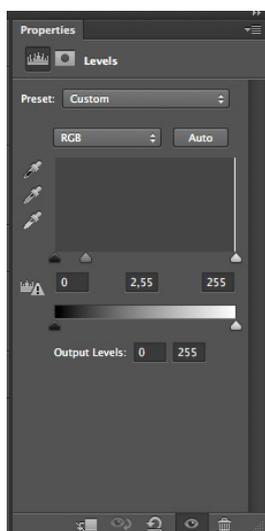
1ª camada: verde



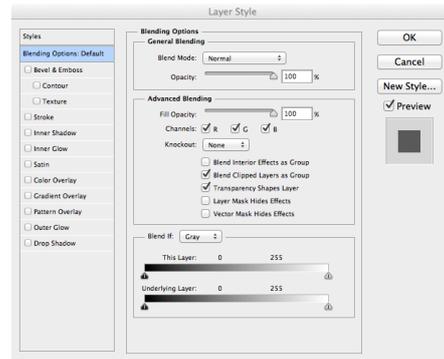
2ª camada: imagem

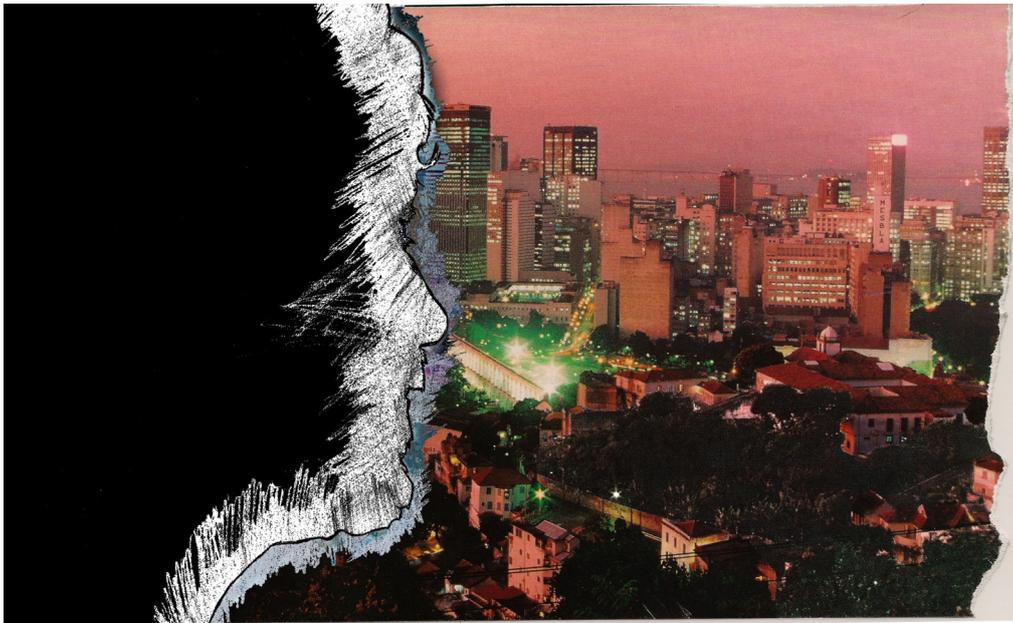


3ª camada: levels



4^a Layer: imagen



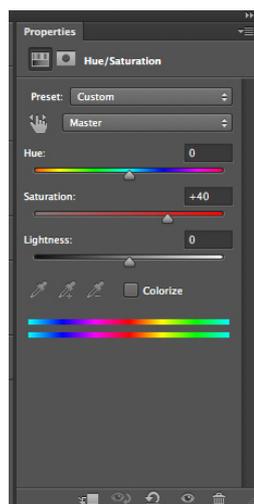


4.1.4.3. "Céu Rosa"

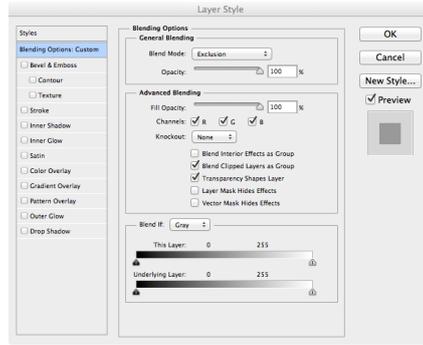
Esta é a imagem que abre o fanzine, com a frase: "O céu é rosa... Os daltônicos é que vêm certo".

Compõem esta ilustração quatro camadas, sendo duas imagens: [1] uma fotografia da Lapa (extraída de brochura da Usina Nuclear de Angra) e [2] uma ilustração feita a partir de uma fotografia; além disso temos [3] uma aplicação de brush sobre máscara e uma camada de Hue/Saturation.

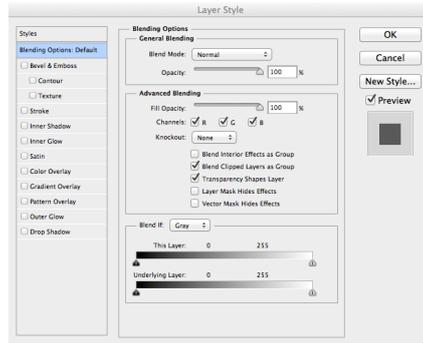
1ª camada: Hue/Saturation



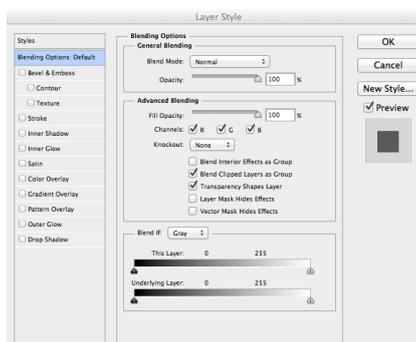
2ª camada: imagem[2]



3ª camada: brush



4ª camada: imagem[1]



5. Produção

Para a execução do projeto, foi levado em consideração o espírito do fanzine, respeitando um formato possível de ser reproduzido em uma folha A4 dobrada, somado ao objetivo de se conseguir uma peça que gere interesse a ponto das pessoas permitirem se perder dentro deste labirinto filosófico.

Para isso, a dimensão do fanzine fechado ficou em 140 x 200 mm, com miolo em papel offset 150g/m², 4x4 cores. Capa em formato aberto de 285 x 200mm em cartão supremo 250 g/m², encadernado com lombada colada (hotmelt).

Para ver imagens do protótipo produzido consultar Anexo IV.



Imagem 6.1. Reprodução do arquivo de saída para impressão da capa.

6. Conclusão

Ao longo deste trabalho, consegui atingir um resultado do qual me orgulho, e do qual tenho muita curiosidade para conhecer sua repercussão. De fato algo tão pessoal consegue abrir portas para um debate filosófico?

Enquanto eu me envolvia com o projeto, também passei a atentar mais para projetos de terceiros. Tanto de conclusão, quanto projetos artísticos, profissionais, nas mais diversas áreas, e acredito que todos os trabalhos são manifestos de quem somos, talvez não prestemos atenção devido a quantidade de estímulos que existem a nossa volta. E talvez a consciência sobre o que você faz como uma extensão de si mesmo, possua a mesma função de uma reflexão filosófica sobre o que fazemos de nossas vidas.

Cresci muito enquanto designer ao longo deste processo. Que possamos nos conhecer melhor, seja através do diálogo, do debate ou de nossos trabalhos. O que precisamos é nos conhecer melhor.

Este projeto em nenhum momento busca trazer respostas, ao contrário, busca levantar questões e criar novos debates. Estou a disposição para quaisquer questões que este projeto possa vir a trazer. Qualquer diálogo é bem-vindo.

7. Referências

AQUINO, T. (2012). DSG1032. Projeto de Conclusão de Curso, PUC-RJ, UERJ, Rio de Janeiro.

ATKINSON, S. et al (Ed.) (2012). O Livro da Filosofia. São Paulo: Globo.

BAUMAN, Z. (2003). Comunidade - a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Zahar.

BORGES, J.L.(2013). O aleph. São Paulo: Companhia das Letras.

BRODY, N. et al. (2012). FUSE 1-20 - Form Invention to Antimatter: Twenty years of FUSE. Köln: TASCHEN

CARRERAS, G. (2013). Philographics - Big ideas in simple shapes. 2 ed. Amsterdam: BIS Publishers.

CARSON, D.; BLACKWELL, L. [199-?]. 2nd Sign: Grafik Design After the End of Print. London: Laurence King Publishing.

CHAUÍ, M. (2000). Convite à Filosofia. São Paulo: Ed. Ática.

EYE - THE INTERNATIONAL REVIEW OF GRAPHIC DESIGN. N° 10, vol. 3. (1993) London: Emap Construct.

N°
20, vol. 5. (1996) London: Emap Construct.

FEITOSA, C. (2011). Explicando a Filosofia com a Arte. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

GAIMAN, N. (2010a). The Sandman: Preludes & Nocturnes (vol. 1). New York: DC Comics.

_____ (2010b). The Sandman: Doll's House (vol. 2). New York: DC Comics.

GALERA, D. (2014, 12 de maio). Cinquenta por Cento. O Globo. Caderno Cultura. Disponível em: < <http://oglobo.globo.com/cultura/cinquenta-por-cento-12455476>>. Acessado em 25 de maio de 2014.

GRAMSCI, A. (1978). Concepção Dialética da História. 3 ed. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira S.A.

Jarrett, M.S. et al. (1997). Ray Gun - Out of Control. [S.l.]: Simon & Schuster Editions.

MANO NEGRA [199-?]. [S.l.]: Syros.

MAZZUCHELLI, D. (2011) Asterios Polyp. São Paulo: Companhia das Letras.

PLATÃO (1972). Diálogos. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural.

_____ [200?]. Apologia de Sócrates. Disponível em: <http://www.consciencia.org/>. Acessado em 26 de junho de 2014

_____ (2000). A Alegoria da caverna: A República. in: MARCONDES, D. Textos Básicos de Filosofia dos Présocráticos a Wittgenstein. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

POYNOR, R. (2003). No More Rules: Graphic Design and Postmodernism. [S.l.]: Yale University Press.

SAUTET, M. (1998). Um Café para Sócrates: como a filosofia pode ajudar a compreender o mundo de hoje. 2ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

SOUZA, P.L.P. (2014). Design do silêncio ou a ausência da forma. O invisível: uma política da ausência. - Proposta para projeto de graduação de 2014. ESDI/UERJ, mimeo

TRIGGS, T. (2006). Scissors and Glue: Punk Fanzines and the Creation of a DIY Aesthetic. Journal of Design History, vol 19, nº 1. London: Oxford University Press. pp 69 -83. Disponível em: < jdh.oxfordjournals.org>. Acessado em 31 de março de 2011.

Anexo I - Teorema do fim do mundo (2009)

"O céu é rosa... Os daltônicos é que vêem certo..." Foi assim que um amigo meu concluiu sua divagação sobre o homossexualismo nos tempos atuais. Fiquei intrigado, não pelo homossexualismo, mas pelos daltônicos. Quem disse que eles enxergam errado?

Quem disse que o meu vermelho é mais certo do que o de um daltônico? Será que, quando duas pessoas não daltônicas enxergam um vermelho, elas enxergam o mesmo vermelho? Por que uma não pode enxergar vermelho e a outra enxergar amarelo, ou ainda, cada uma enxergar uma cor totalmente diferente do vermelho, mas como ambas aprenderam que "aquela cor" se chamava vermelho desde que nasceu, passou a chamar o amarelo de vermelho e, a partir daí, a comunicação entre as pessoas se dá de forma normal?

E se formos mais além? E se essa diferente percepção do mundo não se limitasse a visão? E se todos os nossos sentidos funcionassem de forma diferente em cada indivíduo, e o entendimento entre as pessoas se daria pela educação das mesmas dentro de um sistema de interpretação do mundo? A pessoa vê uma cor que pareceria amarelo, mas, desde sempre, ela aprendeu que o nome daquela cor é "olerama" mas quando se comunica com outra pessoa, a pessoa ouve vermelho ao invés de esblér, uma vez que ela sempre ouviu que esblér é vermelho, e vê que aquela cor, que para o outro é amarela, para ela é vermelha, o que para ela de fato é, de tal forma que o entendimento entre elas se dá de forma perfeita.

E se isso não se limitasse aos limites individuais? E se cada um de nós vivesse em um

mundo diferente, mas nossa educação padronizaria o código, ou seja, cada um de nós possuiria um significante próprio para um significado universal. Ou seja, no fim das contas, o que importa é o que entendemos, é a nossa percepção individual do mundo.

Se o mundo é o que percebemos de forma individual, será que o mesmo é válido para nossas experiências? Será que as experiências de terceiros são válidas para a minha experiência de mundo? Nossos mundos não são diferentes? Será que um ser humano realmente não pode voar? Se eu nunca voei como posso saber? Só porque nunca ouvi falar de ninguém que já tenha voado? O quanto podemos acreditar em relatos de terceiros? Eles são verdadeiros para você se eles não fazem parte da sua vida? Uma árvore que cai na floresta faz barulho se não há ninguém para ouvir? Uma árvore que cai na floresta faz barulho se você não está lá para ouvir?

Será que existe vida após a morte? Já morremos para saber? Já morremos para saber se existe morte? Já vivemos antes de nascermos, para saber se existia o mundo antes de nascermos? Será que o mundo continua existindo depois que morremos?

SERÁ QUE O MUNDO EXISTE?!

Bem, eu vejo o mundo pelos meus olhos, o percebo através do meu corpo e de minha consciência, a qual eu acredito que exista, mas... Eu nunca vi o mundo pelos olhos de outra pessoa, só sei o que as pessoas me contam... Como eu sei que suas experiências são verdadeiras? Como eu sei que elas existem? Elas também não passam de

percepções minhas do mundo? E se o mundo também é apenas a minha percepção, o mundo só existe para mim?

Mas eu sou a minha interseção com esse mundo que não existe... Pelo menos o meu corpo é a interseção com esse mundo. E se ele faz parte do mundo... Meu corpo existe?

Será que tudo não passa de imaginação? Ou seria algo totalmente diferente do que já foi visto neste mundo? Mas se este mundo não existe, existiria outro mundo no qual a minha razão se encontra? Será que precisa existir um mundo para que eu exista? Mas se não existe nada além de mim, teria eu criado o mundo? Se sim... Por quê? Não seria o meu "estado natural" bom o bastante? E eu teria criado Este mundo? Com tanta injustiça, desrespeito, violência, ignorância?

Logicamente, tendo eu criado um novo mundo para mim, ele deveria ser melhor do que o meu estado original, certo? Há menos que eu quisesse fingir que o mundo de fato existe. Ele precisa ser verossímil. Mas por que eu gostaria de fingir que esse mundo existe... Será que a realidade é tão pior a ponto de eu querer me convencer de que este mundo é real? Por que tanto o medo do diferente, do "real"?

Supomos que este mundo funcione como um sonho. Um sonho do qual eu não queira acordar. Não acreditamos tanto em sonhos bons quanto em sonhos ruins. Quantas vezes acordei acreditando em um sonho bom? E quantas não foram as vezes que acordei desesperado com um pesadelo?

Que coisa idiota. Por que eu preferiria viver um pesadelo à viver no meu mundo particular? Esse mundo não pode ser tão ruim, caso o fosse não teria motivo para criar um mundo assim, a menos que eu fosse muito estúpido, e eu não acredito que alguém que possa fazer um universo inteiro seja tão estúpido, certo? Mas então, o que esse mundo tem de diferente para eu escolher viver nele?

Se eu entendo que só eu percebo as coisas. Só eu tenho consciência das coisas, só existo eu; mais precisamente, só existe a minha consciência. Mas se só existe uma consciência, poderia dizer que só existe A consciência. Então, imagine só, uma única consciência, existindo. Como deve ser essa existência? Uma existência única e universal... extremamente correta e exata, uma vez que se tem consciência sobre tudo que existe, que é a própria consciência. Em algum momento, isso se torna monótono, pelo menos eu acharia... mas sou eu, não é verdade? E nisso, a consciência começa a se questionar se aquilo é tudo? Criando assim uma nova consciência, que começara a se questionar se não poderiam haver outras coisas.

E assim, surge a imaginação que permite a invenção dos sentidos para perceber as coisas. E com a visão, surgem as luzes; com a audição, os sons; com o paladar, os gostos; com o olfato os cheiros; e com o tato, a pressão... Os sentidos passam a dar sentido para as criações, que vão se somando e criando novas coisas, assim, cada coisa cria uma nova consciência, uma consciência de existência, de tal forma que elas acreditem que existam, afinal, elas existem.

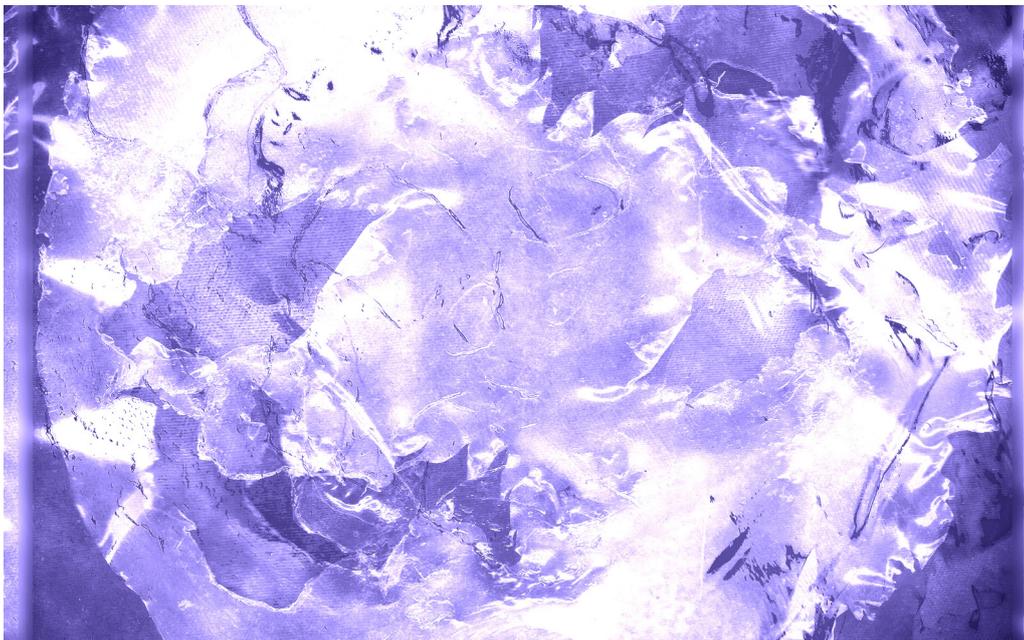
E, no fim das contas, não importa se as coisas são iguais para todos; se as experiências são as mesmas para todos; o som da árvore que cai; se existe a morte, se existe a vida, se existe o mundo como conhecemos ou não; se a existência das coisas é real ou imaginária, material ou imaterial. Porque as coisas surgem para criar e acabar com o sentimento de solidão e egocentrismo.

E porque o que importa é a ilusão.

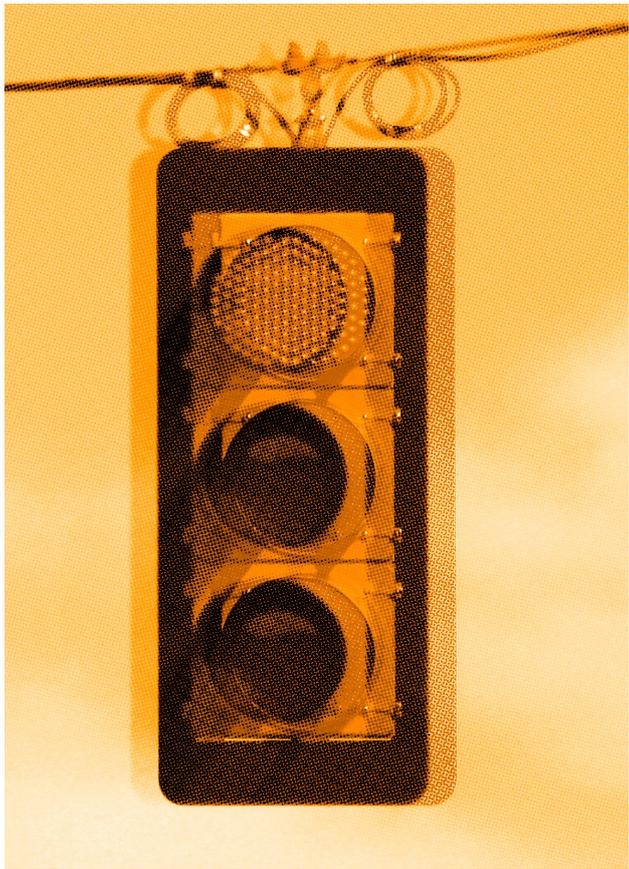
Pelo menos para mim.

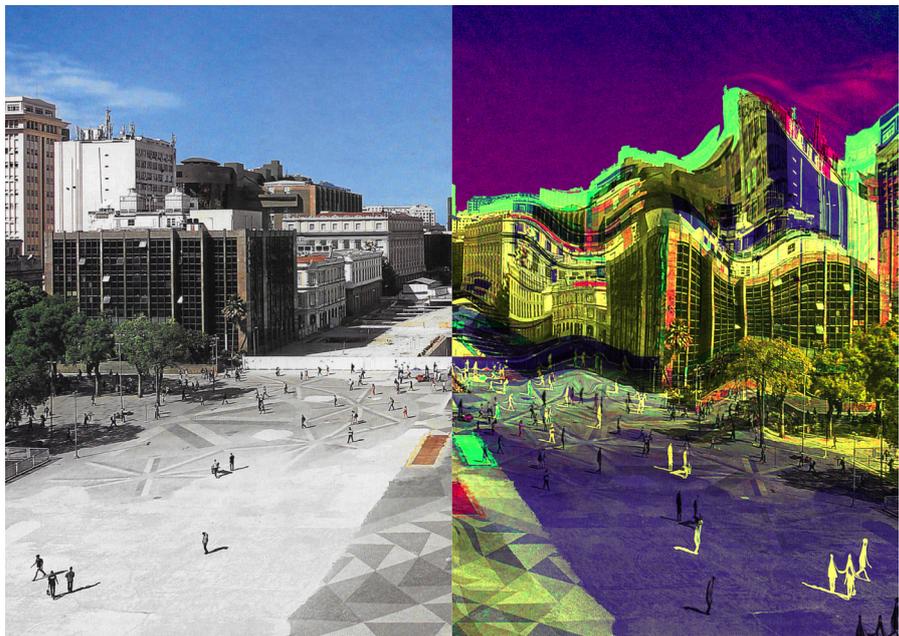
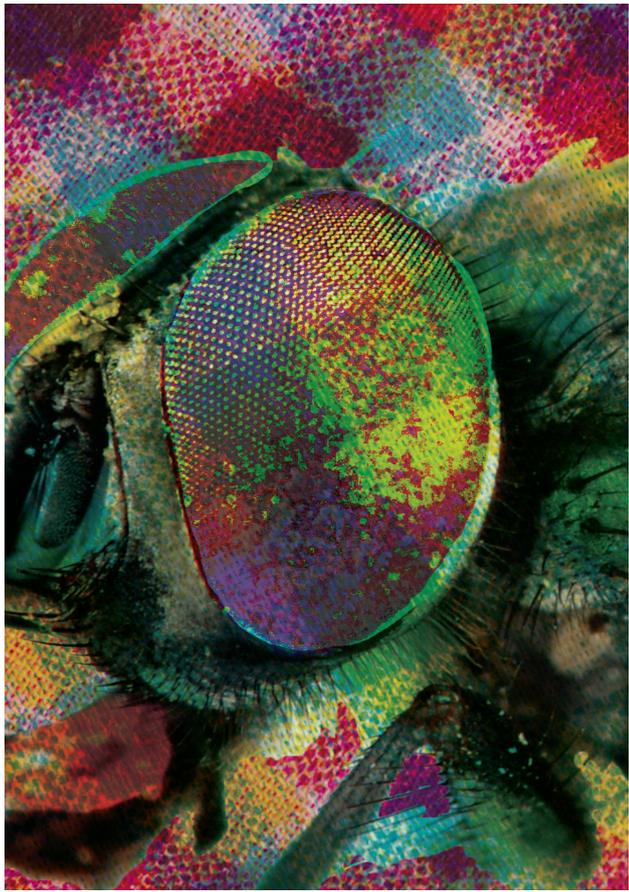
Anexo II - Ilustrações

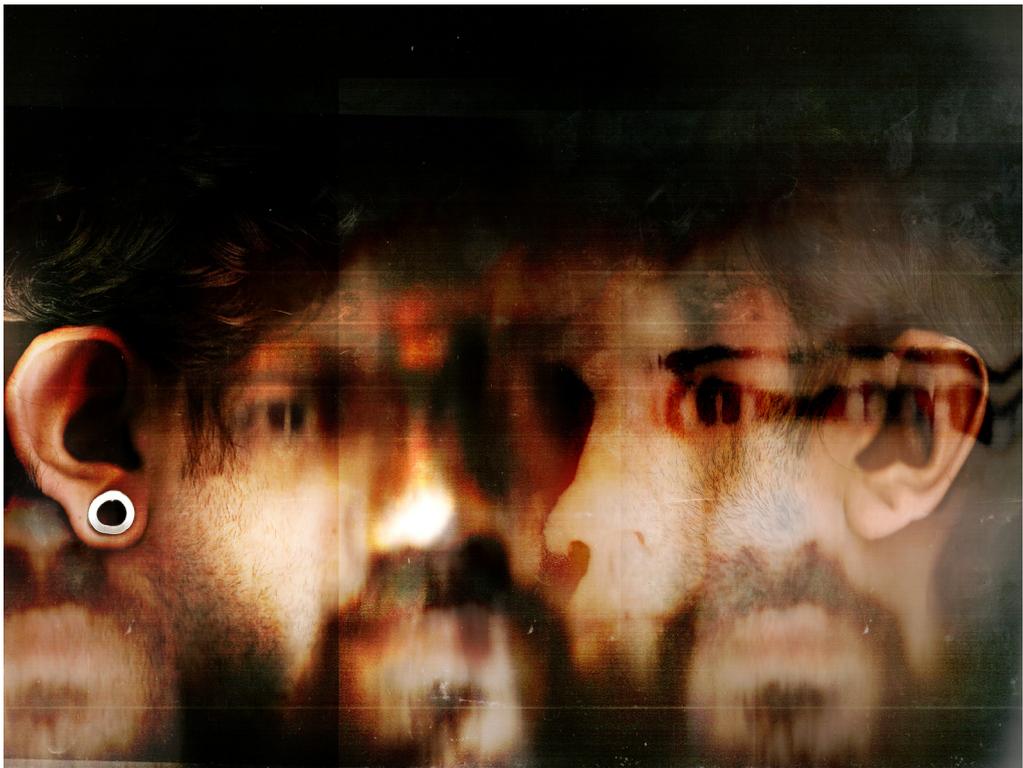
A partir da próxima página encontram-se as imagens utilizadas para ilustrar as páginas de "Egossistema: o paradoxo do fim do mundo".

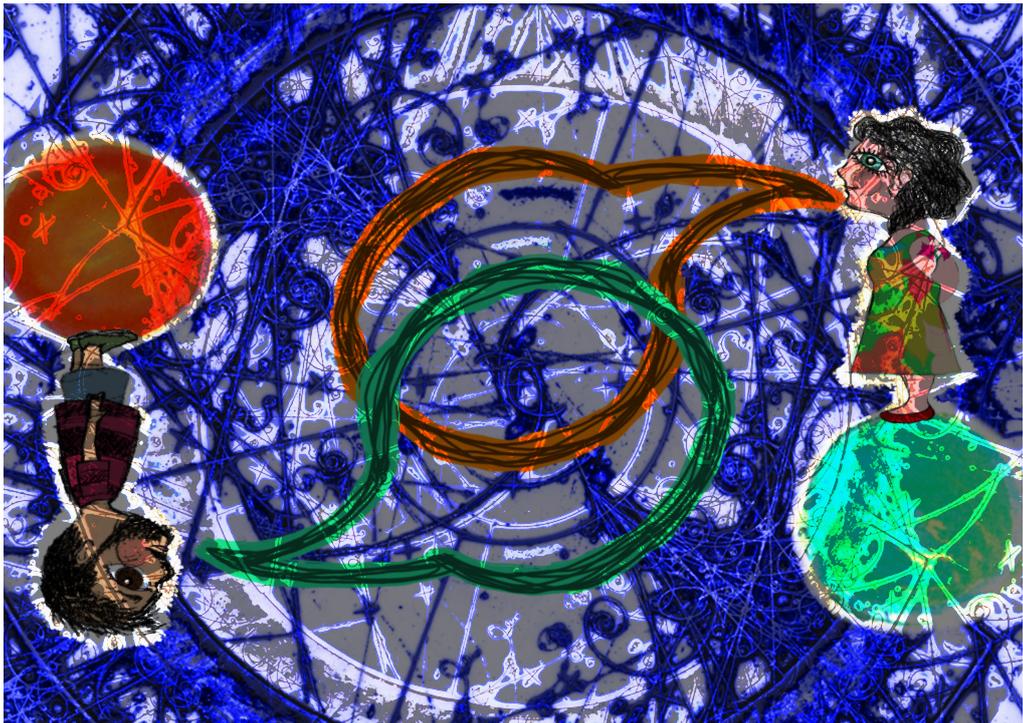




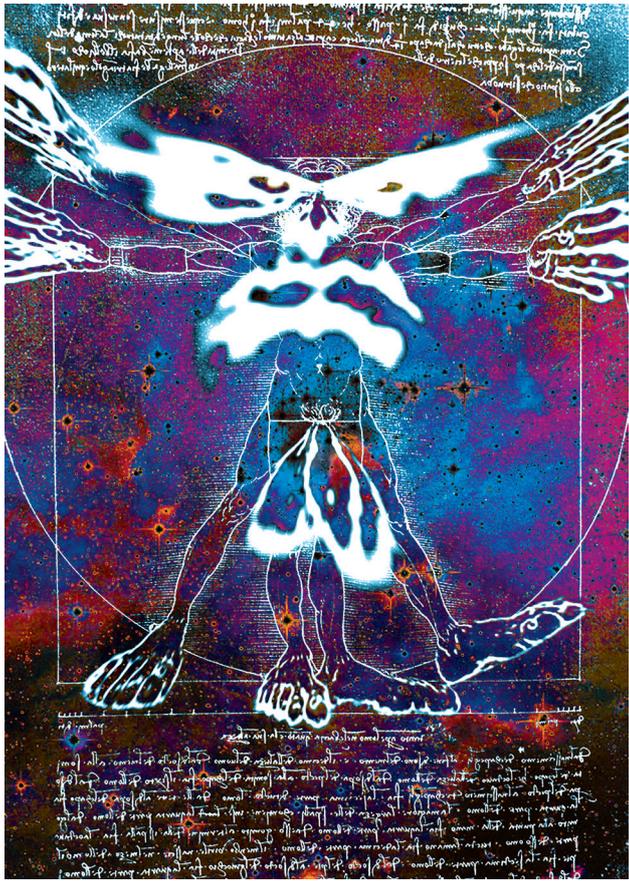


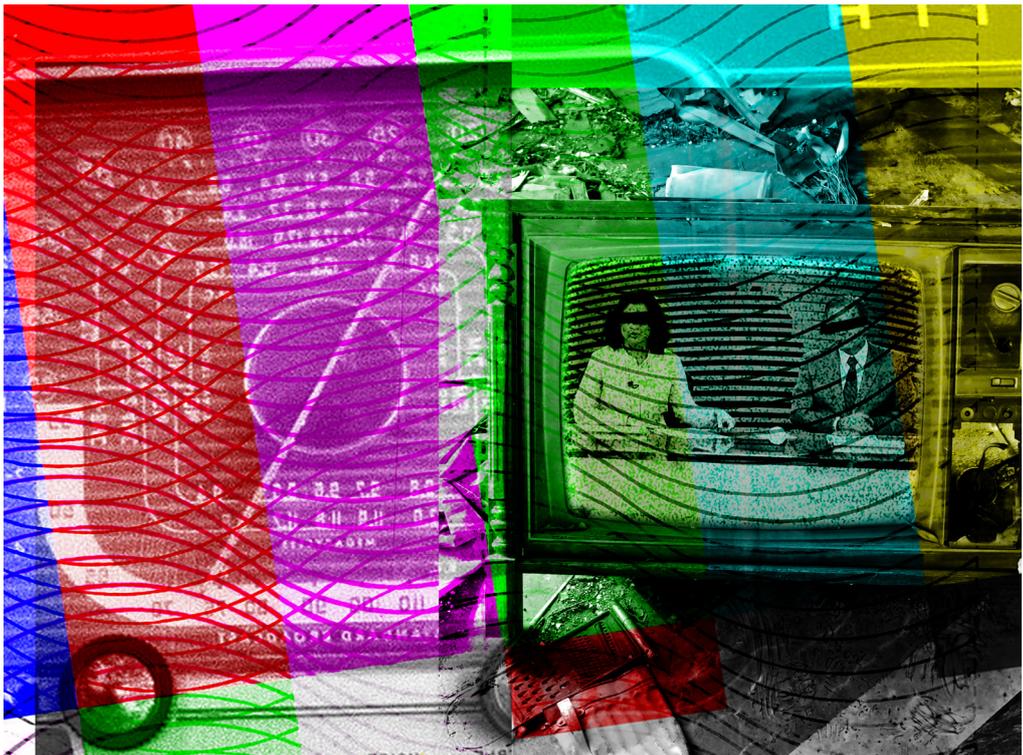


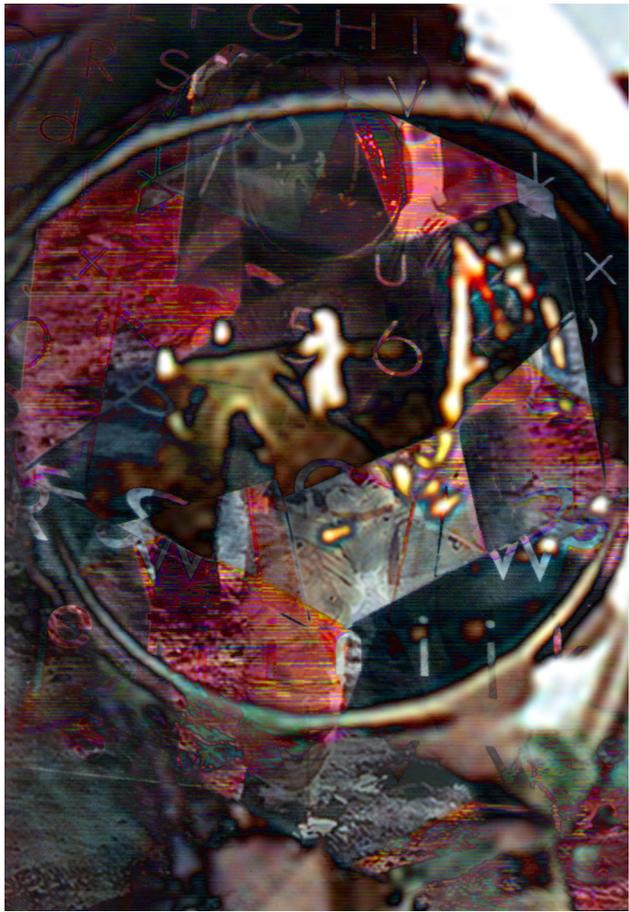


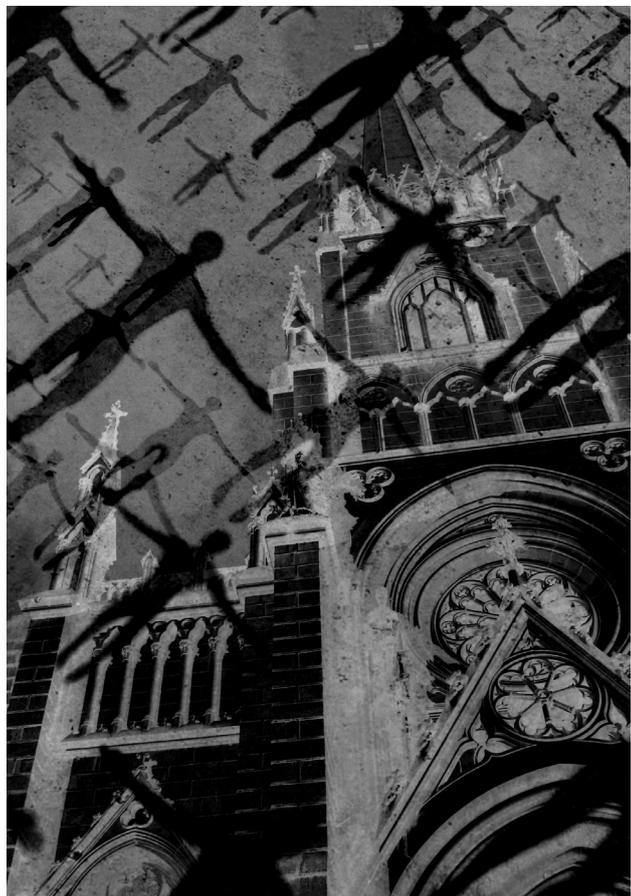
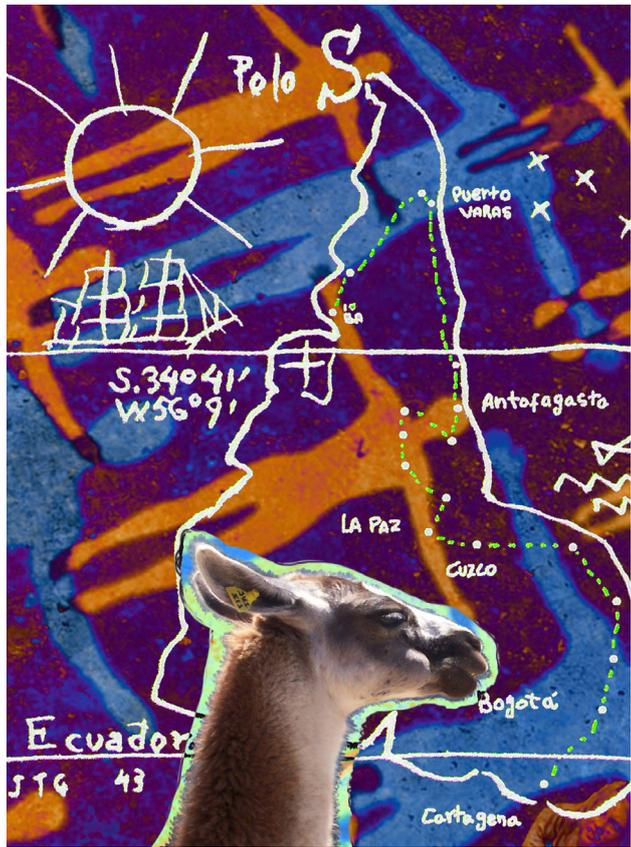


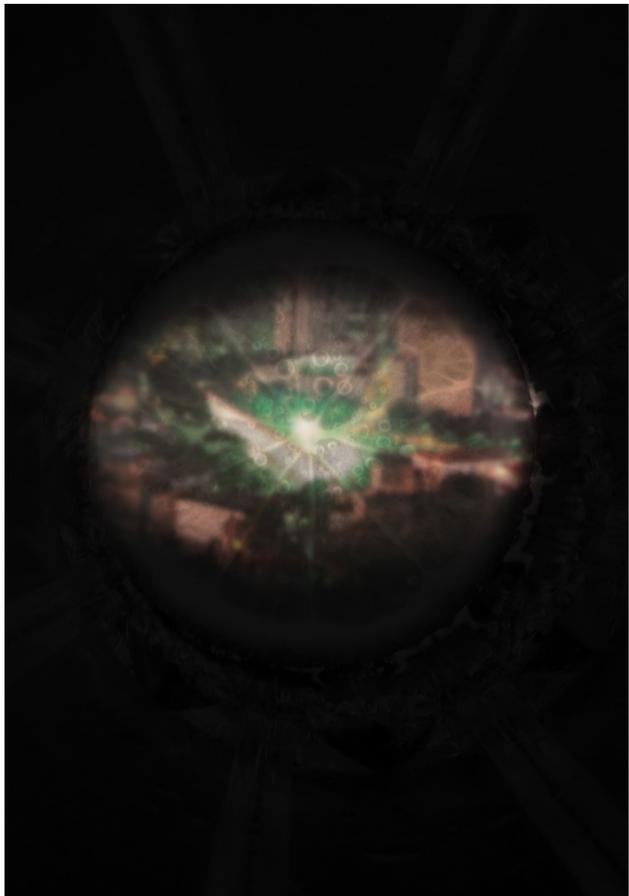
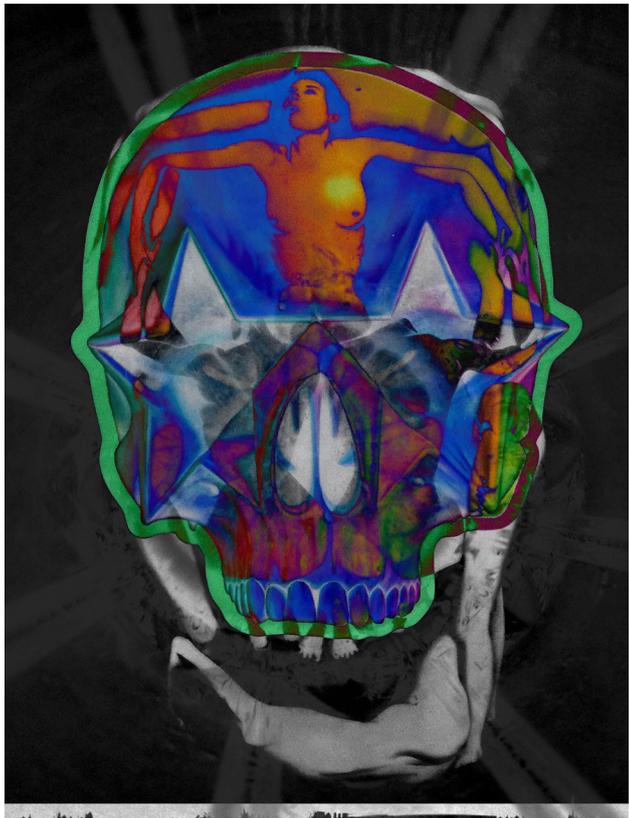


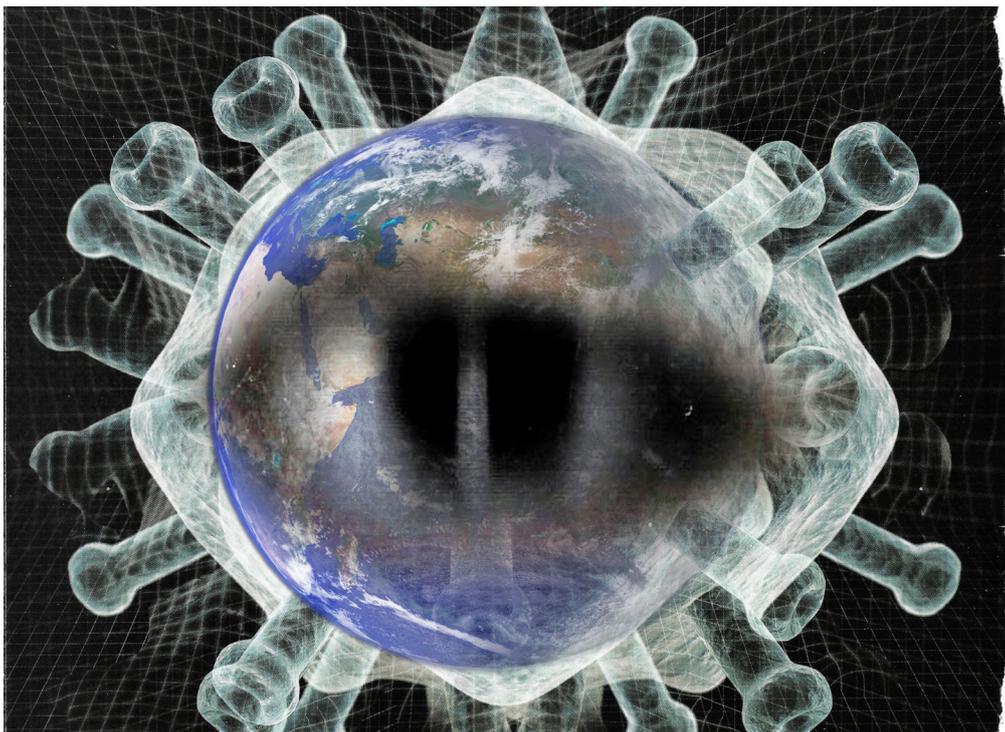




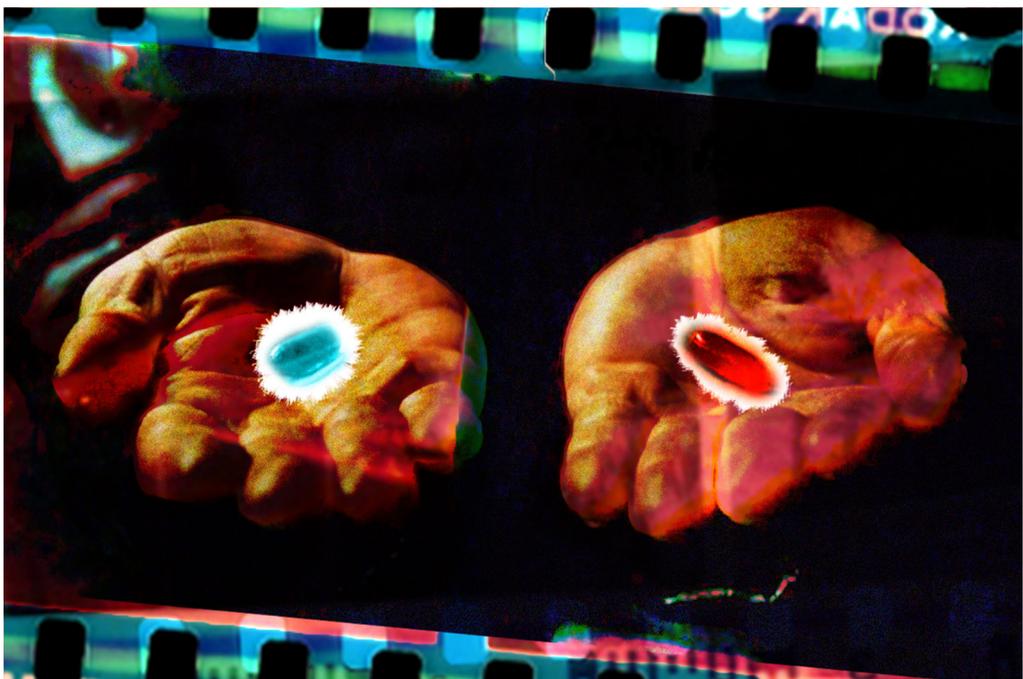
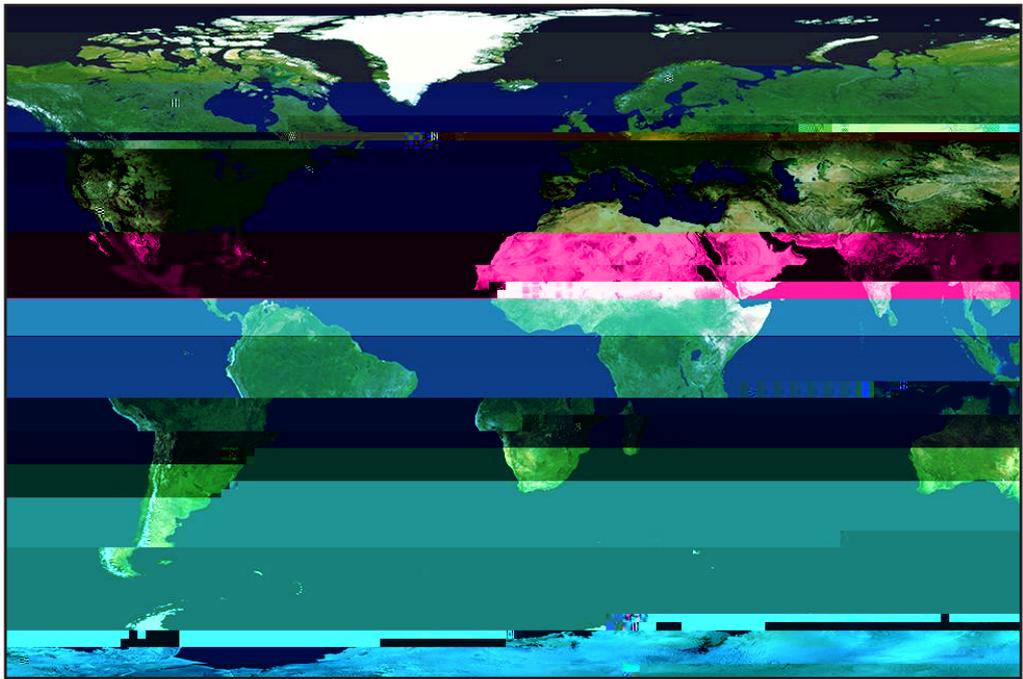


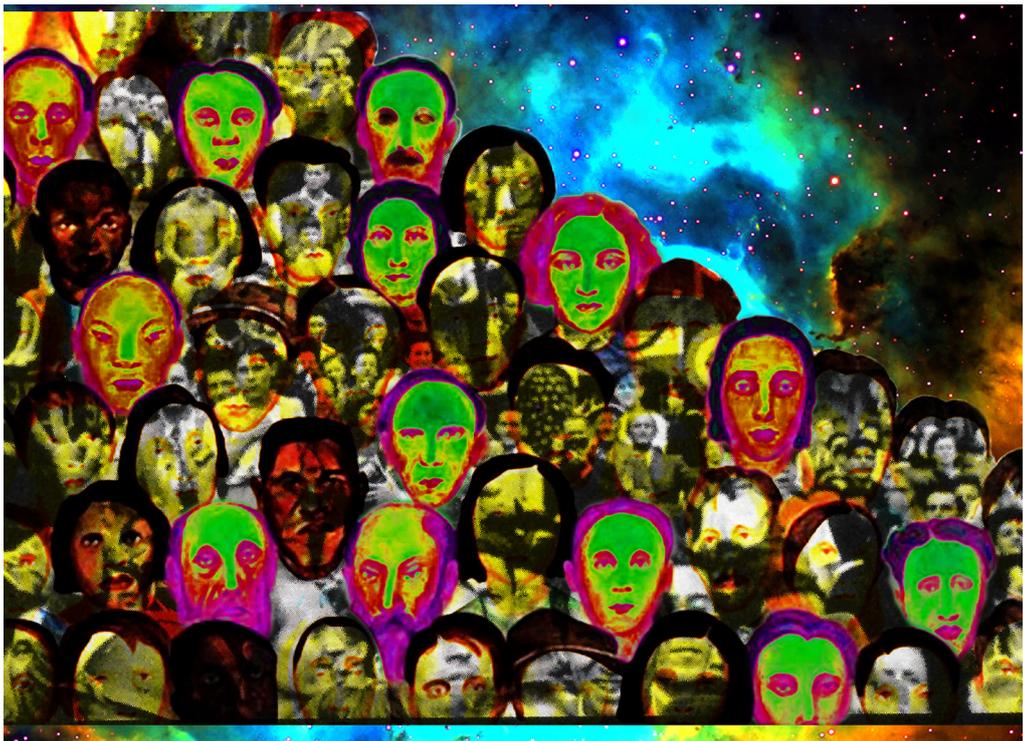
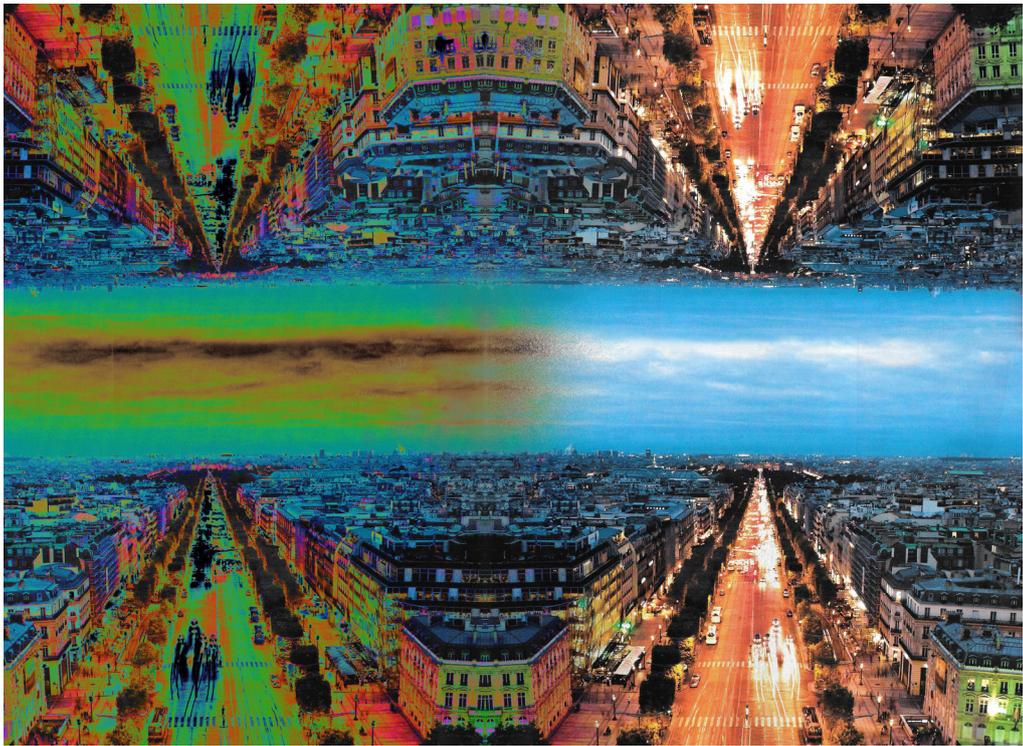


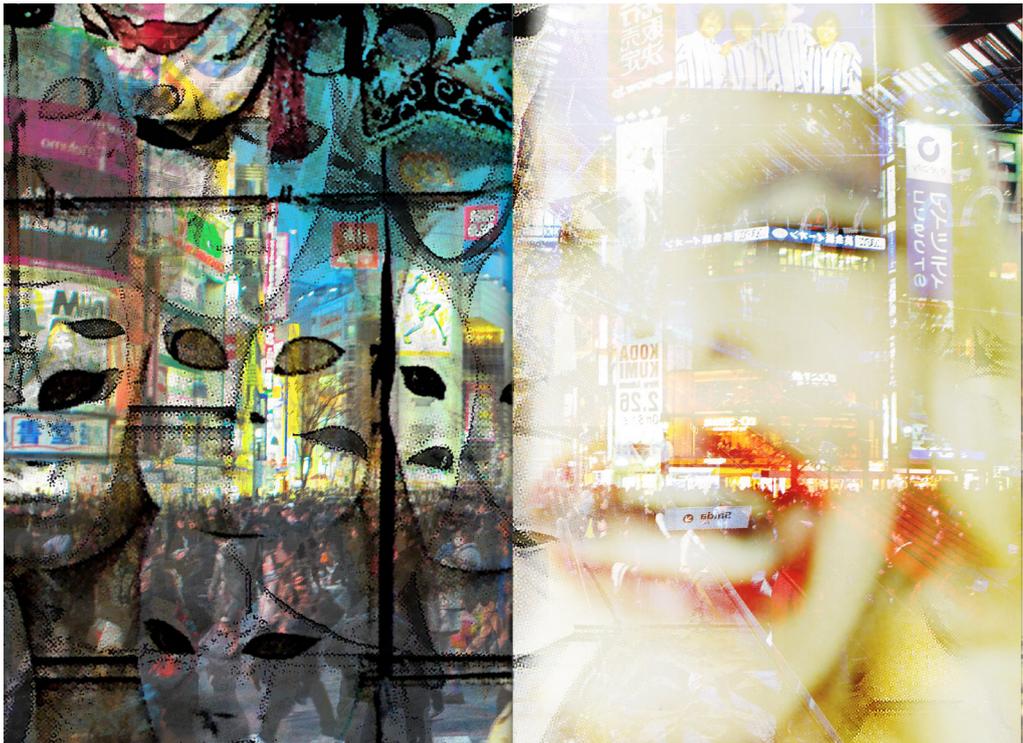
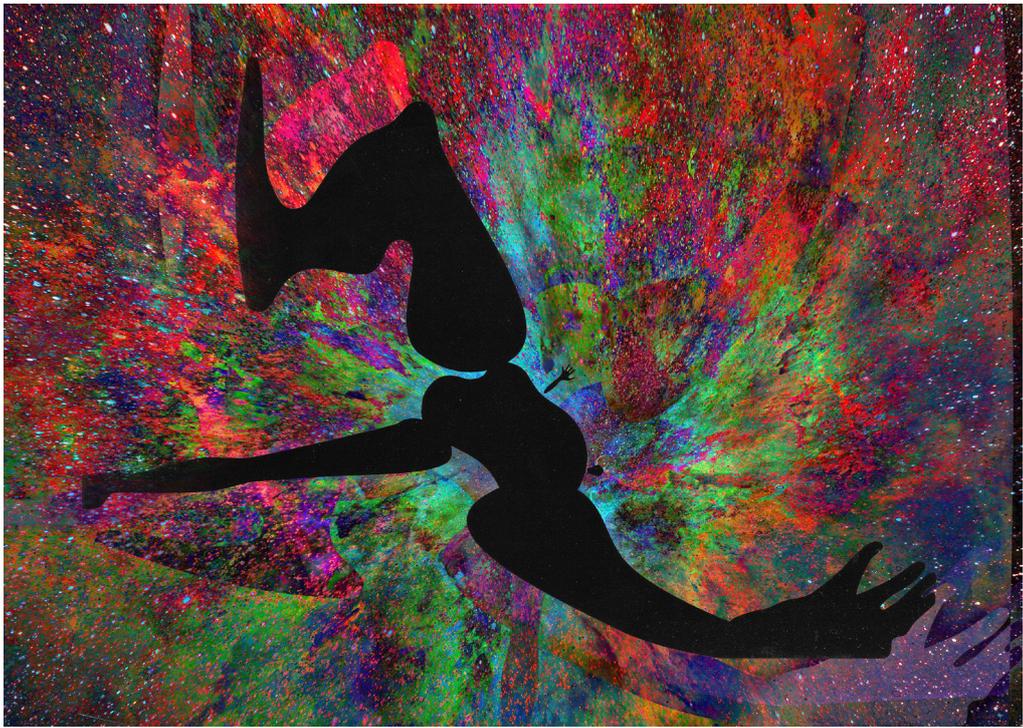


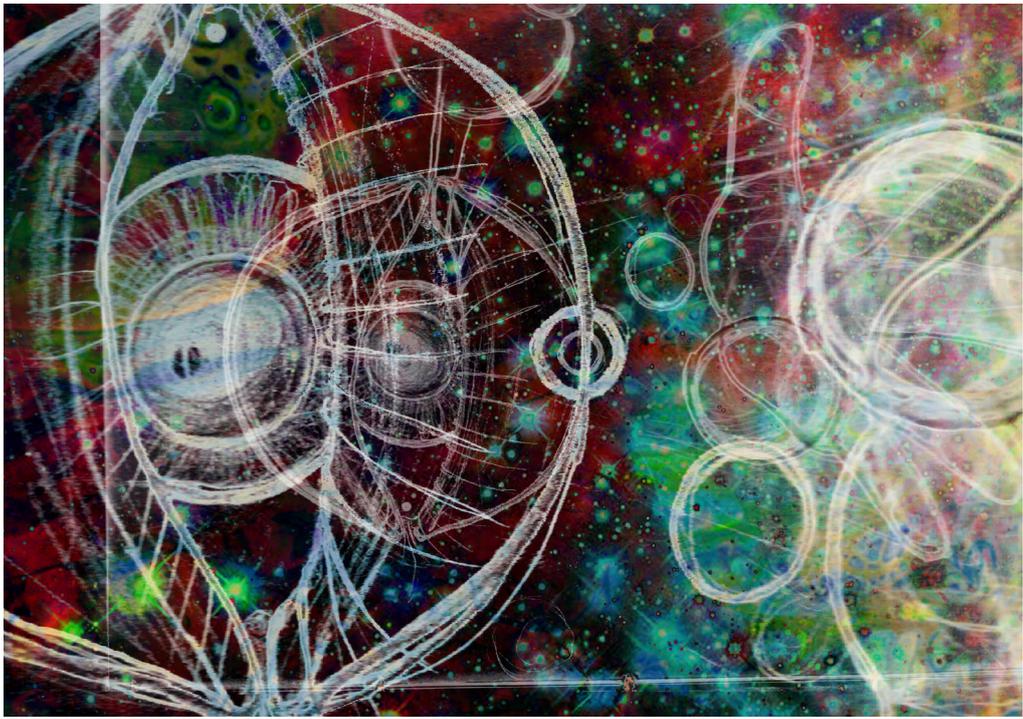


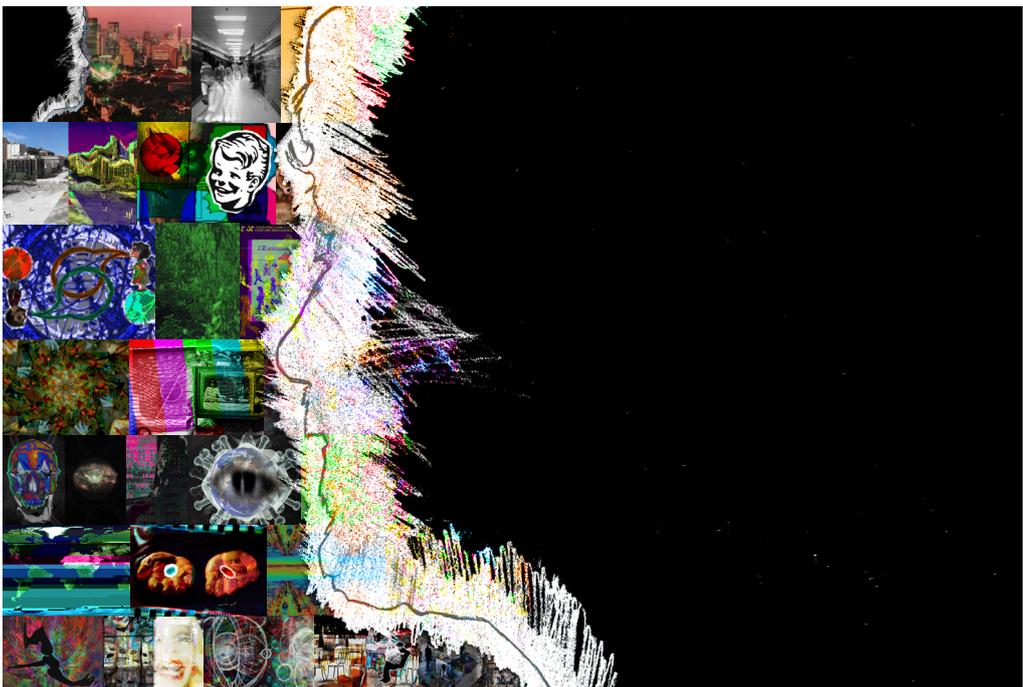










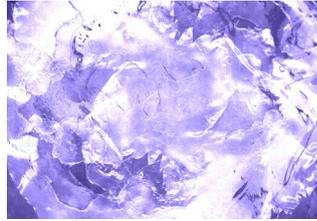


Anexo III - Espelho

Nas próximas páginas encontra-se o espelho com o conteúdo do fanzine "Egossistema: o paradoxo do fim do mundo".



Capa



2ª capa/ folha de guarda



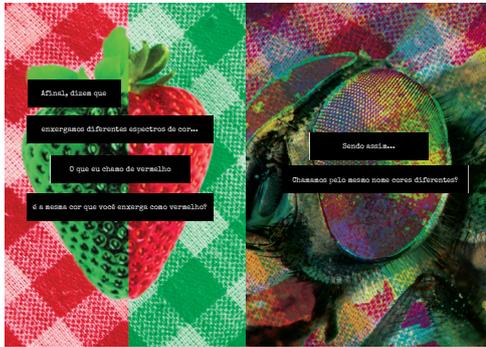
Folha de rosto



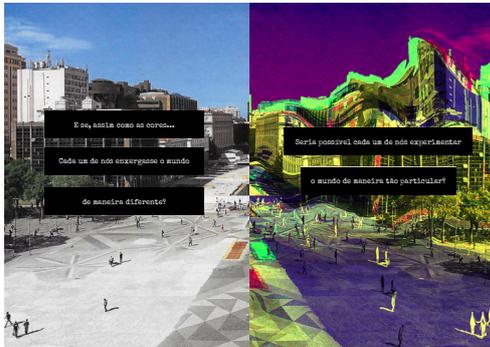
páginas 4-5



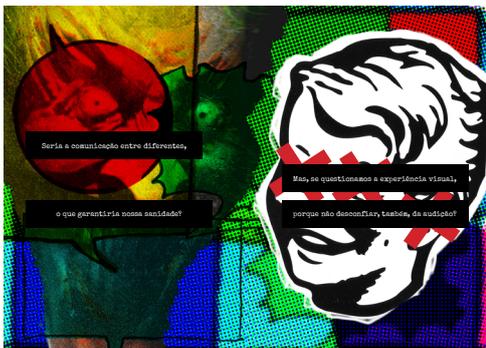
páginas 6-7



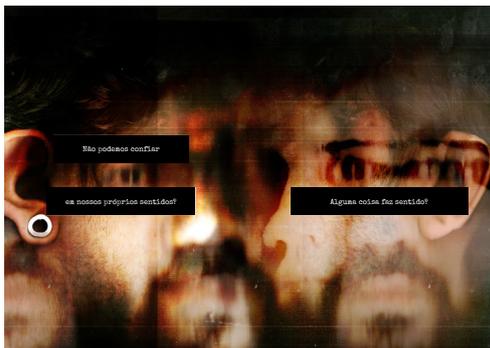
páginas 8-9



páginas 10-11



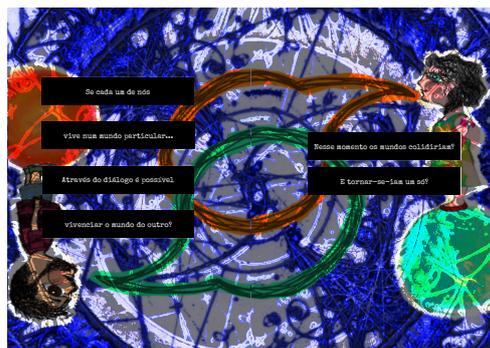
páginas 12-13



páginas 14-15



páginas 16-17



páginas 18-19



páginas 20-21



páginas 22-23



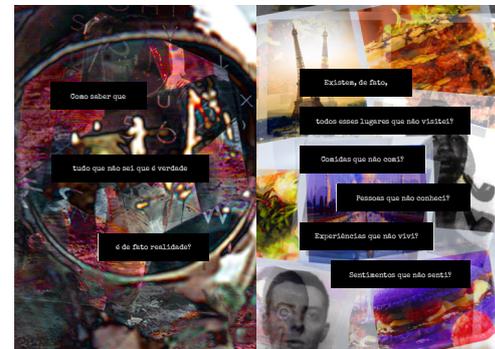
páginas 24-25



páginas 26-27



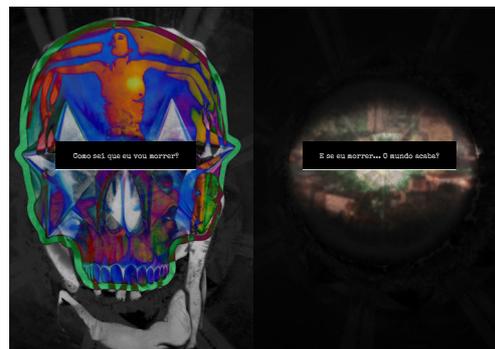
páginas 28-29



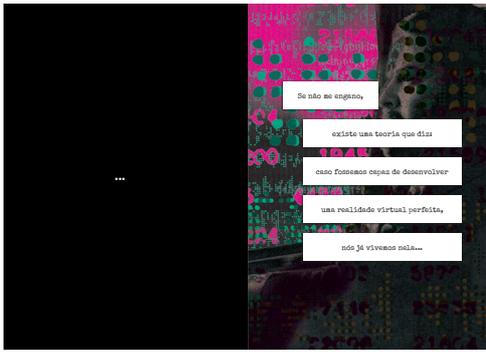
páginas 30-31



páginas 32-33



páginas 34-35



páginas 36-37



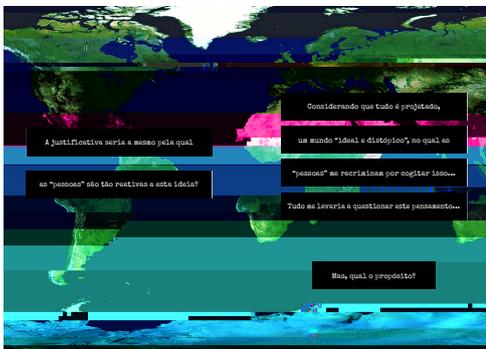
páginas 38-39



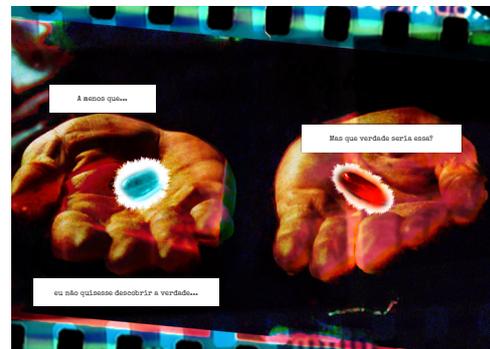
páginas 40-41



páginas 42-43



páginas 44-45



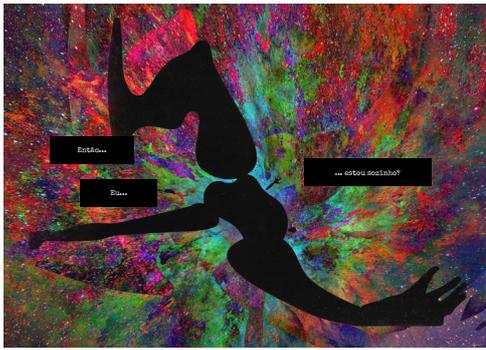
páginas 46-47



páginas 48-49



páginas 50-51



páginas 52-53



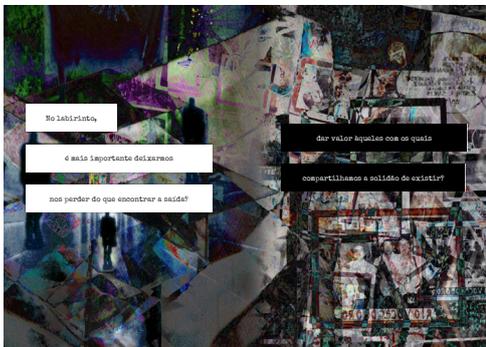
páginas 54-55



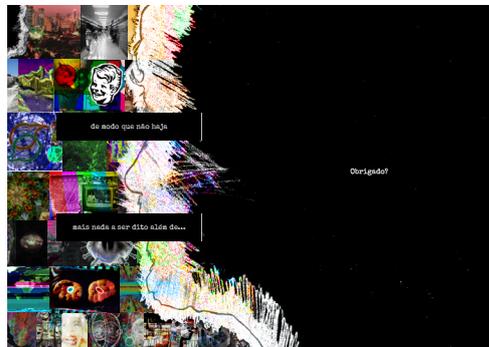
páginas 56-57



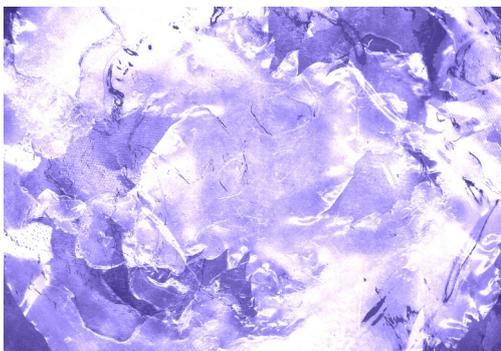
páginas 58-59



páginas 60-61



páginas 62-63



página 64/ terceira capa



contracapa

Anexo IV - Documentação fotográfica do protótipo

A seguir encontra-se o registro fotográfico do protótipo do fanzine "Egossistema: o paradoxo do fim do mundo".

São apresentadas imagens do protótipo fechado; sendo folheado e três pares de páginas abertos.

