

## PREGUNTA NÚM. 3

**¿Cómo representamos aquellos motivos que carecen de referente?**

Agent Extern Julia Montilla.

5/11/10



Ficha del juego Memory

Tienes que crear un lenguaje propio. Cuando somos niños carecemos de referentes para expresarnos y gracias a nuestro entorno vamos adquiriendo conocimientos.

Todo acto de ver supone una representación de la realidad en el cerebro, una representación personal subjetiva, cada cual ve diferente. Pero esta subjetividad fisiológica está educada, el acto reflejo de mirar, tan asumido desde que se nace, se ve dogmatizado por conceptos predispuestos que la sociedad que nos rodea. En síntesis, cada día se nos bombardea con mensajes persuasivos, mensajes que nos seducen mediante la manipulación de símbolos y de nuestras emociones humanas más fundamentales. Uno acaba siendo consciente de que su subjetividad visual no es inocente y que siempre queremos más.

El conocido filósofo del pesimismo, Arthur Heinrich Floris Shopenhauer dice que nuestra vida “oscila como un péndulo entre el dolor y el hastío». Cuando queremos algo sufrimos porque no lo tenemos. Cuando lo logramos, comenzamos a desear otra cosa.

Aunque la esencia de la vida es no perder nunca la ilusión.

El resultado ha sido crear un conocido juego de niños que se llama memory que consta de unas tarjetas repetidas en parejas. La parte de arriba aparece una imagen y debajo su traducción en palabra, por tanto, mi lenguaje.

**NENI TELLO ENRICH**

**PROJECTES**

**19/11/10**