

# GALERIA ZÉ DOS BOIS SERVIÇO EDUCATIVO

## O INOMINÁVEL

de AnaMary Bilbao



«Traduzindo palavra em som, som em ruído, ruído em imagem, *O Inominável* (2025) distribui-se por três figuras principais, sintonizadas entre si e vocalizando os sons-ruídos que restam da reinterpretação mediada por uma tecnologia contemporânea falhada na sua promessa de uma restituição fiel.

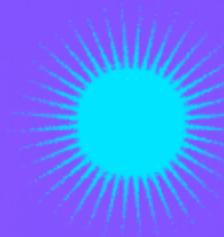
E é precisamente nesta falha, nesta colisão de forças, que a obra encontra o seu eco político: uma tentativa de espelhar a sociedade contemporânea mergulhada num limbo onde já nem a palavra, nem o som, nem a imagem conseguem estabilizar o sentido. As figuras que emergem deste processo não representam, portanto, um novo campo de controlo, mas antes a plenitude dessa dissolução em todas as frentes — corpos que, tal como a voz beckettiana, persistem num estado de suspensão entre poder e impotência, entre intenção e fracasso, na impossibilidade crescente de converter pensamento em ação, na perda de agência, na consciência da existência num tempo inominável, aquele que, mais do que resistir, sobrevive, sem nunca se cumprir: um tempo em que o que resta da humanidade se encontra preso num intervalo onde já nada pode ser plenamente dito, controlado ou concluído, mas onde, paradoxalmente, continua a entoar a necessidade irreprimível de seguir: “Where now? Who now? When now? ... Unbelieving.”»

---

Texto disponível no nosso website:  
<https://zedosbois.org/programa/o-inominavel/>



## Vamos criar o nosso Boneco Inominável!



A exposição *O Inominável* apresenta figuras de animação que não são fáceis de identificar, criadas com ajuda da Inteligência Artificial. Vamos observar como se mexem, como se transformam e que sons fazem.



Durante a visita, exploramos perguntas como: o que acontece quando a imagem “falha” ou fica estranha? Porque é que algumas figuras nos parecem familiares e, ao mesmo tempo, inquietantes? Que sons reconhecemos e quando passam a ser ruído? Esta figura lembra mais um ser humano, um animal ou um objeto?

Na oficina, a partir das figuras-tipo da exposição, cada participante cria o seu próprio Ser Inominável: um boneco articulado de cartão. O desafio é usar um “erro” de propósito (uma assimetria, uma parte em falta ou uma articulação impossível) e transformá-lo numa escolha criativa.



**Competências (PASEO) a desenvolver:**  
Sensibilidade estética e artística; Pensamento crítico; Pensamento criativo; Relacionamento interpessoal.