

Código: 201450000	A MÁQUINA DOS DESEJOS	Tipo de Unidade Curricular Optativa
Ano Lectivo 2014-2015	Curso: Doutoramento em Arquitetura	Ciclo Estudos: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input checked="" type="checkbox"/>
Créditos: 5,0 ECTS	Idioma leccionado <input checked="" type="checkbox"/> Português <input checked="" type="checkbox"/> Inglês <input type="checkbox"/> Outro idioma	Ano Curricular: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/> 4º <input type="checkbox"/> 5º <input type="checkbox"/>
Área Científica: <input type="checkbox"/> Arq. ^a <input type="checkbox"/> Urb. ^o <input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> DGC <input type="checkbox"/> CST <input type="checkbox"/> TAUD <input type="checkbox"/> HTAUD		Anual: <input type="checkbox"/>
Pré-requisitos: Sim <input type="checkbox"/> Não <input checked="" type="checkbox"/> Não existem pré-requisitos para esta unidade curricular		Semestral: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input checked="" type="checkbox"/>
		Trimestral: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/>

Docente(s) Responsável(eis) pela U.C.

Professor Associado c/ Agregação	Email: <analeonor.rodrigues@gmail.com><almmr@fa.ulisboa.pt>	URL: www.fa.ulisboa.pt
Categoria:	Email:	URL:

Docente(s) da U.C.

Categoria:	Email:	URL: www.fa.ulisboa.pt
Categoria:	Email:	URL:
Categoria:	Email:	URL:
Categoria:	Email:	URL:

Horas de Contacto:

Teóricas:	Práticas:	Teórico-Práticas:	Laboratoriais:	Seminários:	Tutoriais:	Outras:	Total Horas de Contacto:
0,0 H	0,0 H	42,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	42,0 Horas

Estimativa de Horas Totais de Trabalho:

Inclui o total de horas de contacto mais as horas extra dedicadas à unidade curricular.	Horas Totais de Trabalho: 140,0 Horas
---	---------------------------------------

Objectivos (tópicos) limite 900 caracteres

<p>A máquina dos desejos tem como objectivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - aplicar as competências dos alunos adquiridas nas disciplinas de Projecto e exercitá-las, de modo livre, numa proposta utópica. 2 – exercitar as metodologias e métodos específicas da prática projetual. 3 – desenvolver a capacidade de autocrítica ao longo de todo o processo criativo. 4 – estimular a imaginação e práticas criativas prévias à concepção material dos “objetos”.
--

Conteúdos Programáticos / Programa limite 1500 caracteres

<p>A máquina dos desejos é uma disciplina de opção, na qual se propõe aos alunos projectarem uma máquina que possa realizar um desejo, qualquer que ele seja.</p> <p>A realização do projeto consiste na criação, através do desenho e de outras expressões gráficas, plásticas e digitais, de um mecanismo capaz de realizar um desejo do seu autor.</p> <p>O projecto desta máquina inclui quer as “vistas gerais”, quer os “detalhes”, que permitam a realização desses desejos, quer ainda (se o aluno quiser) uma simulação da máquina em acção.</p> <p>Esta disciplina, coloca-se numa situação híbrida entre a prática e a liberdade artísticas e os conhecimentos e os métodos científicos, para a criação de um objecto utópico.</p> <p>Depois de decidido o desejo, o aluno terá que começar a investigar os conhecimentos teóricos e técnicos que possibilitem a criação de uma máquina - mecânica ou orgânica - que o realize.</p> <p>Todo o trabalho é acompanhado por um constante análise crítica feita pelo próprio, em texto e pelo grupo.</p> <p>Pode optar-se por transformar uma máquina já existente, construindo os circuitos simbólicos que possibilitem um lugar de imaginação onde o desejo, de origem, se realize.</p>
--

Competências a adquirir pelo discente (tópicos) limite 3000 caracteres

As competências a adquirir pelo aluno são as seguintes:

Saber estimular em si mesmo o uso da imaginação como motor da criatividade.

Saber usar as ferramentas específicas da sua área de conhecimento como instrumento de trabalho da sua prática criativa.

Saber usar métodos e metodologias de trabalho da sua prática profissional, sem que esses processos se tornem impeditivos e destruidores do processo criativo.

Entender a criatividade como motor primeiro de toda a prática inventiva humana.

Desenvolver um espírito crítico e de auto crítica, capaz de abrir novos caminhos à sua prática profissional e à sua criatividade pessoal.

Bibliografia Principal limite 3000 caracteres

- [Http://www.lifetechnology.org/wishingmachine.htm](http://www.lifetechnology.org/wishingmachine.htm)
- <http://wishfulfillmentmachine.com/>
- <http://www.chrysannestathacos.com/wishmachine.html>
- <http://toolstolife.com/articles/Wishing-Machine-Instructions-419>
- <http://www.thewishingmachine.com/popup.html>
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Pataphysique>
- <http://www.college-de-pataphysique.org/college/accueil.html>
- <http://www.guardian.co.uk/culture/2005/dec/09/8>
- <http://plato.stanford.edu/entries/ baudrillard/#3>
-
-
- Rodrigues, Ana Leonor Madeira, "Queimado por Azul", Assírio e Alvim, Lisboa, 2006
-

Bibliografia Complementar limite 3000 caracteres

- Deleuze-Guattari, O Anti-Édipo, Assírio e Alvim, Lx 1996
- Deleuze-Guattari, What is Philosophy?, Verso, London, New York, 1995
-

Avaliação (elementos e critérios) limite 900 caracteres

No final o aluno deverá apresentar um dossier que inclui todo o trabalho desenvolvido ao longo do semestre como: todos os textos que foi escrevendo – proposta, desenvolvimento, crítica, impacto social e ambiental, o projecto simples, da sua Máquina, o qual deve incluir diagramas de funcionamento, plantas e cortes, descrição, proposta de comercialização, e um breve estudo do impacto deste novo objecto na sociedade ou teoria que subjaz à proposta.

Se possível uma simulação da sua atividade.

A avaliação é contínua e o resultado final é avaliado na proposta apresentada.

Avalia-se a qualidade plástica e inventiva do resultado proposto, bem como os aspectos conceptuais do trabalho: a ideia, a relação entre a hipótese de partida e a solução final e o trabalho desenvolvido para a conceptualizar.

O aluno tem que obrigatoriamente assistir a 60% das aulas para estar em condições de ser aprovado.

Data de actualização

Última actualização em: quarta-feira, 30 de Julho de 2014

Code: 201450000	THE WISH MACHINE	Curricular Unit Type Elective
Academic Year 2014-2015	Degree: Select a Degree	Cycle of Studies: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input checked="" type="checkbox"/>
Unit Credits: 5,0 ECTS	Lecture Language <input checked="" type="checkbox"/> Portuguese <input checked="" type="checkbox"/> English <input type="checkbox"/> Specify Other language	Curricular Year: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/> 4° <input type="checkbox"/> 5° <input type="checkbox"/>
Scientific Area: <input type="checkbox"/> Archit. <input type="checkbox"/> Urban. Pl <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> DGC <input type="checkbox"/> CST <input type="checkbox"/> TAUD <input type="checkbox"/> HTAUD		Annual: <input type="checkbox"/>
		Semester: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input checked="" type="checkbox"/>
Prerequisites: Yes <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/>	There are no prerequisites for this curricular unit	Trimester: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/>

Responsible Professor(s)

Rank:	Email: <analeonor.rodrigues@gmail.com><almmr@fa.ulisboa.pt>	URL: www.fa.ulisboa.pt
Rank:	Email:	URL:

Lecture(s)

Rank:	Email:	URL: www.fa.ulisboa.pt
Rank:	Email:	URL:
Rank:	Email:	URL:
Rank:	Email:	URL:

Contact Hours:

Lectures:	Practical:	Lectures-Practical:	Laboratory:	Seminary:	Tutorials:	Others:	Total Contact Hours:
0,0 H	0,0 H	42,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	42,0 Hours

Estimated Workload

Includes the total contact hours plus overtime devoted to the course unit

Total Workload: 140,0 Hours

Goals (topics) limit 900 characters

The wish machine aims are:

- 1 – To apply freely the students’ abilities learned in the Projecto subjects, in a utopian proposal.
- 2 – practice the methodologies and methods specific to Projecto.
- 3 – to develop self-criticizing analysis all through the creative process.
- 4- to stimulate imaginative and creative praxis, which is previous to the materialization of the “objects”

Programmatic contents / Programme limit 1500 characters

The wish machine is an elective subject, which proposes to the students to design a machine that could make one wish, whatever it may be, come true.

The project is to create, through drawing and other graphic expressions, or digital arts, a mechanism able to fulfill a desire of its author.

The design of this machine includes both the “overviews” and the “details” that enable the realization of these desires, or even (if the student wants) a simulation of the machine in action.

This subject places itself in a hybrid situation between the freedom of artistic practice & knowledge and the scientific methodologies, to enable the possibility of inventing a utopic object.

After having decided the wish he/she wants to accomplish, the student will have to start investigating the theoretical and technical knowledge that enables the creation of the machine – mechanical, virtual or organic – that fulfills it.

All the work will be regularly analyzed and criticized by it’s creator and by the group.

It is also possible to opt for transforming an existing machine, and then build the circuits that enable a symbolic place for the imagination where wishes come true.

Competencies to be acquired by students (topics) limit 3000 characters

The skills to be acquired by the student are:

Know how to stimulate the use of imagination as a trigger of creativity.

Know how to use the specific tools of designing as a working knowledge of his/hers creative practice.

Know how to use methods and working methodologies of his/hers professional practice, without them to become inhibitors or hindrances of the creative process.

Understanding creativity as first mover of all human inventive practice.

Develop a critical and self-critical capacity, which can open up new paths to his/hers professional practice and personal creativity.

Main Bibliography limit 3000 characters

- [Http://www.lifetechnology.org/wishingmachine.htm](http://www.lifetechnology.org/wishingmachine.htm)
- <http://wishfulfillmentmachine.com/>
- <http://www.chrysannestathacos.com/wishmachine.html>
- <http://toolstolife.com/articles/Wishing-Machine-Instructions-419>
- <http://www.thewishingmachine.com/popup.html>
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Pataphysique>
- <http://www.college-de-pataphysique.org/college/accueil.html>
- <http://www.guardian.co.uk/culture/2005/dec/09/8>
- <http://plato.stanford.edu/entries/baudrillard/#3>
-
- Rodrigues, Ana Leonor Madeira, "Queimado por Azul", Assírio e Alvim, Lisboa, 2006
-

Additional Bibliography limit 3000 characters

- Deleuze-Guattari, O Anti-Édipo, Assírio e Alvim, Lx 1996
- Deleuze-Guattari, What is Philosophy?, Verso, London, New York, 1995
-

Assessment limit 900 characters

In the end the student must deliver a file containing all the work developed during the semester meaning: all the texts that were written – proposal, development, critics, social and environmental impact, a simple project of his/hers Machine that should include working diagrams, plans, cuts, marketing proposal, brief study of the impact this machine will have in society or the theory that makes this machine viable.

When possible a simulation of it's activity.

Assessment is continuous, and the end result is evaluated in the final proposal.

The plastic quality and inventive of the final proposal will be evaluated, as well as the conceptual aspects of the work: the idea, the relationship between the initial hypothesis and the final solution.

The student has to compulsorily attend 60% of classes to be able to be approved.

Last updated

Last updated on: Wednesday, 30 July 2014