



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

201999210 - A MÁQUINA DOS DESEJOS

### Tipo

Optativa

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2019/20	MI Interiores MI Arquitetura - Esp.Arq MI Arquitetura - Esp.Urb	2º	3.00 ECTS

Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
	semestral		

### Área Disciplinar

Desenho, Geometria e Computação

### Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

### Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto	Horas totais de Trabalho
42.00	42.00

### Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Ana Leonor Magalhães Madeira Rodrigues

### Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Ana Leonor Magalhães Madeira Rodrigues 3.00 horas

### Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

A máquina dos desejos tem como objetivos:

- 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 autocritica ao longo de todo o processo criativo.

### **Conteúdos Programáticos / Programa**

Num mundo em que vivemos de sujeitos pulverizados, e onde os instrumentos habituais de aprendizagem são olhados, pelos alunos, como lentos e desinteressantes, “a máquina dos desejos” não só mobiliza o que é individual relacionando-se aos seus desejos, mas aplica os conhecimentos objectivos de cada um de uma maneira híbrida, fazendo-os descobrir por caminhos ínvios, o que estudar, o que praticar, o que inventar, para ser capaz de atingir qualquer objectivo auto proposto.

A mecânica de uma máquina existente ou a invenção de uma máquina nova será o lugar onde existirão os circuitos que realizem um lugar simbólico onde os desejos se podem tornar realidade.

Assim durante as primeiras aulas a nossa apresentação mútua acontece através do conhecimento e discussão dos desejos impossíveis que cada um quer realizar

Estas primeiras aulas oscilam entre o constrangimento e a pura diversão. Como disciplina optativa que é, acontece que os alunos frequentemente a escolhem pelo carácter fora do comum do nome sem ter qualquer ideia do que vão fazer.

Propõe-se então a cada aluno/a a realização um projeto que consiste na criação de uma máquina (através do desenho ou outras expressões gráficas, plásticas ou digitais, bem como plantas alçados e cortes) capaz de realizar um desejo do seu autor.

Após decidir qual o seu desejo a realizar, o aluno terá que começar a investigar os conhecimentos teóricos e técnicos que permitam a criação de uma máquina (orgânica, digital ou mecânica) capaz de o realizar.

Quando ou os conhecimentos ou a técnica necessária não existir, deverá ser inventada em sucessivas deduções até encontrar a teoria que permita tal criação.

Convém aceitar que nada é impossível de imaginar e de projetar.

### **Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular**

Os alunos dos cursos de Arquitetura e Design aprendem, desde cedo, através da disciplina de

Projeto as tecnologias e competências que lhes permitem conceber os objetos que se propõem realizar.

Deste modo, a Máquina dos Desejos propõe mobilizar esses conhecimentos e aplica-los de uma maneira livre e poética, à construção de uma máquina que realize um desejo impossível e assim realizar um exercício de criatividade.

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

No final do semestre o aluno deverá apresentar um dossier que inclui todo o trabalho desenvolvido ao longo do semestre como: os textos ou desenhos que foi fazendo – proposta, desenvolvimento, crítica, impacto social e ambiental, o projeto 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 ou variações livres do que foi dito.

A avaliação é contínua.

É avaliada 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.

### **Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular**

A atividade projetual privilegia os lados mais conceptuais da criação e constrói uma entidade intermediária, um corpo de complexidades variadas consoante a própria complexidade do objecto a haver, o projeto ele mesmo, que no entanto não é a obra final.

Toda essa codificação que contém o devir da obra, é a obra a haver no sentido de uma existência potencial, é ainda um conjunto complexo de diretivas e, tanto quanto um algoritmo é um conjunto de indicações precisas para, passo a passo, resolver uma tarefa que vai permitir comunicar a outros, a ideia a fazer, assim, as codificações, em projeto, são um meio de veicular a ideia a construir, um instrumento mediador entre a criatividade da mente e a realização de uma obra final, artística ou outra.

Os alunos dos cursos de Arquitetura e Design aprendem, desde cedo, através da disciplina de Projeto as tecnologias que lhes permitem conceber os objetos que se propõem realizar.

Partindo desta ideia decidiu-se utilizar esses conhecimentos e aplica-los de uma maneira livre e poética, à construção de uma máquina que realize um desejo impossível.

A Máquina dos Desejos, é uma unidade curricular de opção para alunos de mestrado e doutoramento.

Optou-se pelo desejo como motor assumido da criatividade por diversas razões como sejam o conseguir quebrar a barreira de comunicação que existe no grupo alunos/professor, e transformar os diálogos em monólogos dialogais onde cada pessoa manifesta a sua identidade através de uma alteridade que é a sua entidade desejanse e o deslocar o tema abordado do lugar neutro dos

conhecimentos gerais, para o lugar pessoal dos desejos únicos.

Ora o desejo que é um movimento com uma direção definida para o “objecto” desejado cuja intensidade é capaz de transformar essa ausência em si (que se transforma em desejo de) em ação, e planejar e talvez até construir a possibilidade de realizar o seu ou os seus desejos.

## Bibliografia Principal

- [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

- Deleuze-Guattari, *What is Philosophy?*, Verso, London, New York, 1995



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

201999210 - The Machine of Desires

### Type

Optativa

#### Academic year

2019/20

#### Degree

MI Interiores  
MI Arquitetura - Esp.Arq  
MI Arquitetura - Esp.Urb

#### Cycle of studies

2º

#### Year of study/ Semester

3.00 ECTS

#### Lecture language

#### Periodicity

semestral

#### Prerequisites

#### Unit credits

### Scientific area

Desenho, Geometria e Computação

### Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

### Total CU hours (semestrial)

Total Contact Hours  
42.00

Total workload  
42.00

### Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Ana Leonor Magalhães Madeira Rodrigues

### Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Ana Leonor Magalhães Madeira Rodrigues 3.00 horas

### Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

The wish machine aims to

- 1 - apply the competencies of the students, acquired in the Project disciplines and exercise them, in a freeway, in a utopian proposal.
- 2 - exercise the methodologies and methods specific to the design practice.

3 - develop the capacity for self-criticism throughout the creative process.

4 - stimulate the imagination and creative practices prior to the material conception of "objects".

## **Syllabus**

The world we live in, with pulverized subjects, and where the usual instruments of learning are regarded by the students as slow and uninteresting, the "Wish Machine" not only mobilizes what is individual relating to their desires, but applies the objective knowledge of each of the students in a hybrid way, making them discover through inward paths, what to study, what to practice, what to invent, to be able to achieve any self-proposed objective.

The mechanics of an existing machine or the invention of a new machine will materialize the circuits that realize a symbolic place where desires can come true.

Thus during the first classes our mutual presentation happens through the knowledge and discussion of the impossible desires that each one wants to realize

These first classes oscillate between embarrassment and pure enjoyment. As an elective course, it happens that students often choose the out-of-the-ordinary character of the name without having any idea of what they are going to do.

Each student is then Proposed to realize a project that consists in the creation of a machine (through drawing or other graphic expressions, plastic or digital, as well as architectural plans and cuts) capable of fulfilling the wish of its author.

After deciding what to do, the student will have to begin investigating the theoretical and technical knowledge that allows the creation of such machine (organic or mechanical) capable of performing his wish (organic, digital or mechanical).

When either the knowledge or the necessary technique does not exist, it must be invented in successive deductions until finding the theory that allows such creation.

It is good to accept that nothing is impossible to imagine and to project.

## **Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives**

The students of Architecture and Design courses learn, from an early stage, through the Project discipline, the technologies, and skills that allow them to conceive the objects they intend to carry out.

In this way, the Desires Machine proposes to mobilize this knowledge and apply it in a free and poetic way, to the construction of a machine that realizes an impossible desire and thus to perform an exercise in creativity.

## **Teaching methodologies (including evaluation)**

At the end of the semester, the student should present a dossier that includes all the work developed during the semester, such as: texts or drawings done - proposal, development, criticism, social and environmental impact, simple design of the machine which should include diagrams description, marketing proposal, and a brief study of the impact of this new object on the society or theory underlying the proposal or free variations of what has been said.

The evaluation is continuous.

It evaluates the plastic and inventive quality of the proposed result, as well as the conceptual

aspects of the work: the idea, the relation between the starting hypothesis and the final solution and the work developed to conceptualize it.

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

## **Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes**

The design activity favors the more conceptual side of creating, building an intermediate entity, a body of varying complexity depending on the complexity of the object to be, the project itself, which however is not the final work.

All the codification that contains the becoming of the work, establishes a potential existence and is a complex set of directives as much as an algorithm is a set of precise directions for a step by step solution of a task that will allow communicating to others the idea one wants to build. So encodings in design or drawing are tactics to convey the idea to build, a mediating instrument between the creativity of the mind and the realization of a final work, artistic or otherwise.

The students of Architecture and Design courses learn, from an early stage, through the Project discipline, the technologies that allow them to conceive the objects they intend to carry out.

Starting from this idea it was decided to use this knowledge and apply it in a free and poetic way, to the construction of a machine that realizes an impossible wish.

The Wish Machine is an optional curricular unit for masters and doctoral students.

Desire is an assumed tool of creativity for various reasons such as the successful break of the communication barrier that exists in students group/teacher, and transform the dialogue into dialogic monologues where each person expresses its identity through an otherness that is the own entity and to move the topic from the neutral plane of the general knowledge to the personal uniqueness of desires.

Desiring is a movement with a definite direction to the "object" desired whose intensity is able to turn this absence (which turns into desire) in action, and planning and maybe even building the possibility to realize the wishes of the one who desires.

## **Main Bibliography**

- [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**

- ·Deleuze-Guattari, What is Philosophy?, Verso, London, New York, 1995 ·