



OBJECTOS EXPERIMENTAIS #2.1
AS OUTRAS MÁQUINAS DE ARQUIMEDES

Textos: Joana Bértholo

Desenhos: João Dias

Objectos: João Dias | Steven Barich

SOBRE AS OUTRAS MÁQUINAS DE ARQUIMEDES

Arquimedes (Grécia, 287 a 212 a.C.) tem uma daquelas biografias que parecem conter uma multidão de homens: foi cientista, engenheiro, matemático, inventor, astrónomo e físico. Inventou tantas máquinas e engenhocas, alavancas e parafusos que necessariamente foi nele que pensámos quando começamos a pensar em máquinas, e o que é hoje a máquina no mundo contemporâneo. Longe do rigor deste génio, interessou-nos considerar a dimensão de erro, desvio, impertinência e inutilidade destes mecanismos que estão em todo o lado nas nossas vidas. Não só nas nossas vidas, também no nosso imaginário: basta ver a quantidade de filmes dedicados ao futuro que imaginam o derradeiro momento em que as máquinas que concebemos levarão a melhor de nós. Num plano mais real, o medo de que a mecanização do trabalho leve à substituição quase total do labor do homem pela máquina, e à consequente escassez de empregos, agita a discussão económica e política há várias décadas. A máquina, mesmo enquanto exercício virtuoso de racionalidade – as de Arquimedes são expoentes disso – não deixa de evocar aquilo que em nós há de mais irracional: os nossos medos, os instintos primários. Foi a este estrato mais profundo e menos óbvios que o nosso exercício se dedicou. Não são só as "outras" máquinas de Arquimedes; são na realidade – e nós sabemos disso – as máquinas a que a mente escrupulosa de Arquimedes nunca se dedicaria. Quando a engenharia e a tecnologia já fizeram de tudo por nós, onde ir encontrar as máquinas que cumpram o nosso desejo de desvio, de surpresa, ou de poético? Este é, no fundo, um exercício de extrapolação para a Máquina-Mundo: Talvez seja quando o aparelho falha, aquém ou além da função para a qual o elegemos, que nos é oferecido um mínimo espaço, uma margem de manobra, que nos permite entrar noutra dimensão da função, um cumprimento de uma necessidade ainda não reconhecida. Não se trata aqui de construir máquinas que nos surpreendam ao falhar, que nos confrontem com a beleza do mundo ao bloquear, mas máquinas directamente concebidas para isso. Começámos por isso pela *A Máquina de Ser Pura*.

Joana Bértholo e João Dias,
Viseu, Dezembro de 2016



A Máquina de Ser Puro

O valor da máquina é a sua função, aquilo que desempenha por nós. A máquina é função pura.

O animal, em contraste, é ser puro, ou poderia ser.

À medida que as máquinas medeiam mais e mais a nossa relação com a natureza, perguntamo-nos o que é que o animal, a árvore, a planta, o sol, etc, podem *fazer por nós*. Quando fazemos isso contrariamos o seu estatuto de ser puro.

Uma maneira possível de contrabalançar esta tendência seria a criação de uma série de máquinas de ser puro, máquinas que não tivessem de fazer nada por nós, que lhes bastasse ser, e providir às suas próprias necessidades.

A máquina de ser puro é uma espécie de animal.

O animal é uma máquina de ser puro.

Nota:

Quando não exigimos de uma pintura, escultura ou instalação que faça ou signifique nada, permitimos-lhe essa potência. A obra de arte pode ser a nossa melhor máquina de ser puro.

Outra Nota:

Se considerarmos a pessoa um animal, logo aí, a liberdade. Bastar-lhe-ia ser.



A Máquina de Acariciar Canaviais

(da família geral d'As Máquinas de Gerar Trabalho)

O sistema actual assenta na ideia de que é preciso haver trabalho. Se o trabalho escasseia, o lugar da máquina torna-se mais intenso, passando de aliada a concorrente. Mais do que máquinas que se ocupem de realizar por nós o nosso trabalho, era de inventar um conjunto de máquinas que gerassem trabalho. Construir uma mesa, dar uma aula, limpar um lance de escadas são tudo trabalhos muito diferentes; mas o marceneiro, o professor e a pessoa das limpezas podem todos dizer "trabalhei meia hora". Essa quantia reverte sempre em dinheiro. No expoente mais perverso deste sistema, já nem interessa que trabalho se pratica, se se tem aptidão ou sequer gosto em fazê-lo, desde que se trabalhe. Uma Máquina de Não Tirar Cafés, uma Máquina de Baralhar Documentos, uma Máquina de Amarrotar Colarinhos, são todas muito úteis, porque geram trabalho. Tirar o café, recuperar a ordem dos documentos, passar os colarinhos a ferro. Assim sendo, a Máquina de Acariciar Canaviais inscreve-se na genealogia mais lata das Máquinas de Gerar Trabalho, tendo ainda como mais-valia o seu factor valorizador do meio ambiente, de longe o mais afectado com este sistema que assenta na produção de coisas pela bem da produção de coisas - porque precisamos de trabalho, lá está, e o trabalho mais óbvio é produzir coisas - indiferente à necessária gestão de matérias primas e recursos naturais. Os canaviais, só por si, se os deixarmos em Ser-Puro, são Máquinas de Despoluir Águas Cinzentas. É apenas natural que mereçam ser acariciados, e estranho é que não haja ainda uma máquina no mundo que se ocupe disso.



A Máquina de Produzir Angústia

Um homem caminha toda uma manhã por uma cordilheira escarpada para chegar ao ponto mais alto da ilha, uma falésia onde se avista o oceano a transbordar na linha do horizonte. Ali, desarmado perante Tudo-Aquilo, sente uma angústia avassaladora. A angústia tem a forma de uma pergunta: Quem Sou Eu?

Volta para a sua cidade com essa questão, que nunca mais o abandona. Esse homem tornou-se, mesmo contra a sua própria vontade, numa Máquina de produzir Angústia. Não sabe mais como desligar-se.

Vai pedir ajuda a uma mulher muito sábia que vive nos subúrbios, e diz-lhe que gostava de encontrar o botão para desligar em si a Máquina de Produzir Angústia. Ela diz que essa é uma questão muito antiga, ao qual poucos encontram resposta, mas para ele tentar algo que a ela muito a ajudou. Deu-lhe dois papelitos para a mão e disse-lhe:

- Vais andar sempre com eles nos bolsos, o tempo todo. Um em cada bolso. Num deles vai escrever "sou apenas uma minúscula partícula de pó" e no outro vais escrever "o universo foi criado para mim".

O que responder à Máquina de Produzir Angústia quando ela vem perguntar: Quem Sou Eu?



A Máquina de Causar Maremotos no Japão

Um nome alternativo para a Máquina de Causar Maremotos no Japão seria A Máquina de Fazer Dançar Ideias. Porque fazer dançar ideias é causar maremotos no Japão. Não de imediato, mas por consequência. A Máquina de Causar Maremotos no Japão fala-nos da importância dos mais pequenos gestos, da sua reverberação, e baseia-se no trabalho dos cientistas que defendem uma teoria a que chamam "do Caos". A ciência está cheia de ideias maravilhosas, mas nem sempre os cientistas se lembram de lhes dar nomes tão bonitos quanto "Efeito Borboleta". É o efeito borboleta que causa maremotos no Japão, ou melhor, que nos permite entendê-los. De forma simples, esta teoria sugere que uma borboleta que bata as asas num lado do mundo pode iniciar uma série de reacções que, em cadeia, irão causar um tornado no outro lado do mundo. É como quando espirramos e alguém tropeça numa plataforma de comboios à saída de Lausanne, ou como quando amantes se beijam em Paris e a claquete de "acção" bate em Hollywood; quando um miúdo que nem treze anos tem marca um golo na partida final do campeonato regional, e uma calote de gelo se desprende do icebergue na Gronelândia. Os exemplos são inúmeros, de como um gesto pequeno pode ganhar consequências imprevisíveis. O melhor exemplo, apesar de todos, ainda é o da jovem rapariga que faz dançar uma ideia maravilhosa no Parque Aquilino Ribeiro em Viseu, e gera um maremoto que inunda completamente a ilha Amami, no Japão. É sempre bom estar atento àquilo que se pensa.



A Máquina de Evitar Aborrecimentos

A Máquina de Evitar Aborrecimentos está constantemente a oferecer estímulos: novidades em poucas dezenas de caracteres, para ser rápido de consumir; imagens engraçadas; imagens chocantes; suspense, drama, terror e muita comparação com a vida dos outros. De início é incrível, a Máquina de Evitar Aborrecimentos alimenta completamente a nossa necessidade de entretenimento e os dias passam em deleitosa recreação, de estímulo em estímulo. Com o tempo, no entanto, há um limiar de ironia, choque, excitação e novidade que a própria Máquina de Evitar Aborrecimentos já não consegue ultrapassar. Nada mais nos surpreende! Já vimos tudo mil vezes!

Quando até a Máquina de Evitar Aborrecimentos, com o seu temporal constante de estímulos e sensações, se torna aborrecida, que vamos fazer de nós e do nosso tempo? O que há de tão assustador no vazio?

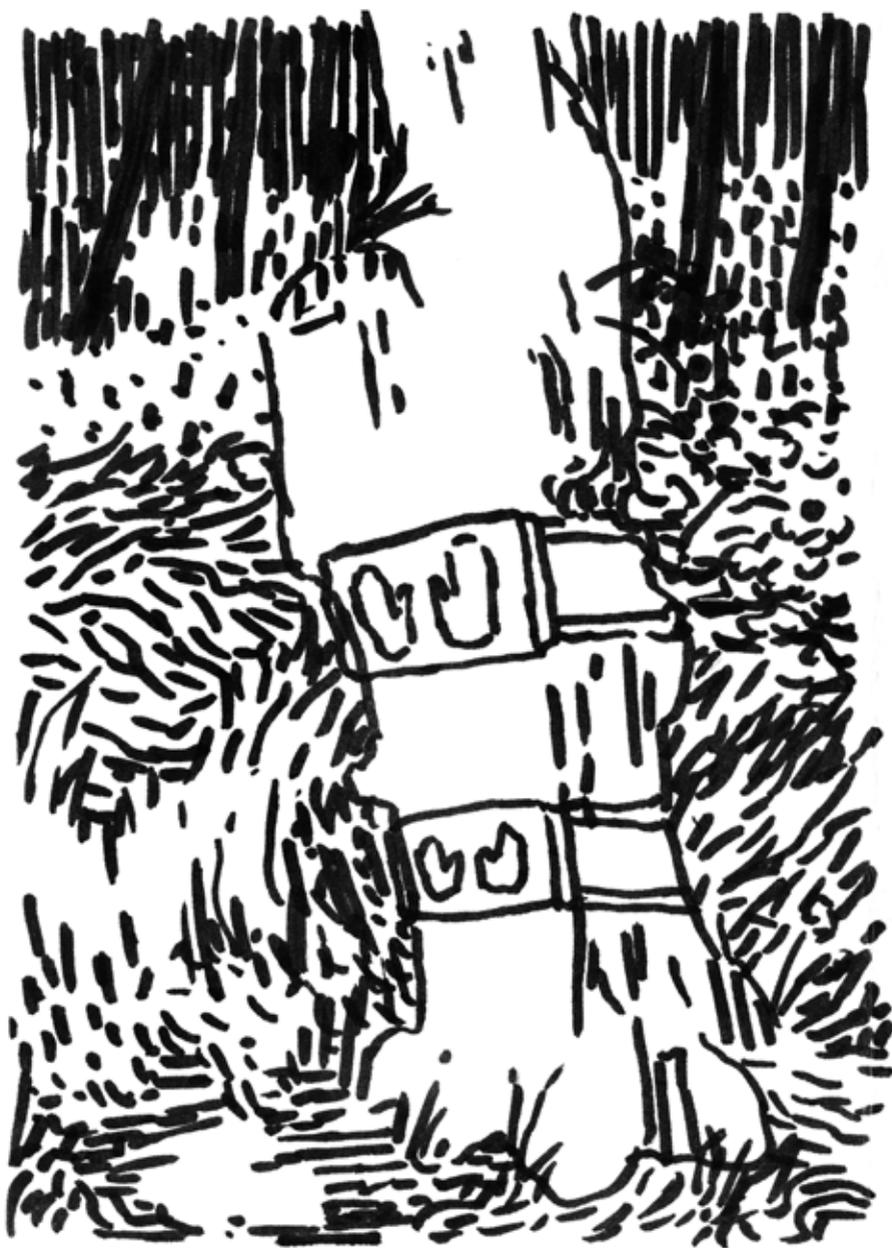


A Máquina de Traduzir Humanidês

Alguns cientistas que se debruçaram a estudar o silvar, o chilrear, o palrar e o papaguear dos diferentes pássaros, descobriram padrões nas suas melodias e estruturas nas suas frases muito parecidas àquelas que pode ter qualquer idioma humano. Uma língua.

Esta é uma ideia tão antiga quanto as máquinas de Arquimedes, ou mais ainda, a de que há quem traduza e portanto entenda a Linguagem dos Pássaros. Mas poucos se dedicam a pensar a questão ao contrário; quer dizer, porque haveriam os pássaros do parque Aquilino Ribeiro de falar português? Muitos pássaros viajam distâncias enormes e atravessam fronteiras e continentes. A maioria deles nem sequer já falam humanidês, um termo inventado agora mesmo para designar qualquer idioma humano. Isto é devido ao crescente afastamento entre as pessoas e o meio natural, ou seja, por cada vez passarmos menos tempo juntos. As pessoas deixaram de dedicar tempo a conversar com os pássaros - não há forma de eles nos aprenderem.

A Máquina de Traduzir Humanidês é portanto uma das Máquinas mais importantes deste projecto e que, na sua versão beta, se propõe a traduzir para usufruto dos pássaros cinco idiomas humanos: português, catalão, basco, galego e mandarim. Se falas alguma destas línguas então conta já a tua história para dentro do tradutor acústico. Depois fica a observar os movimentos dos diferentes pássaros, se eles respondem - e como.



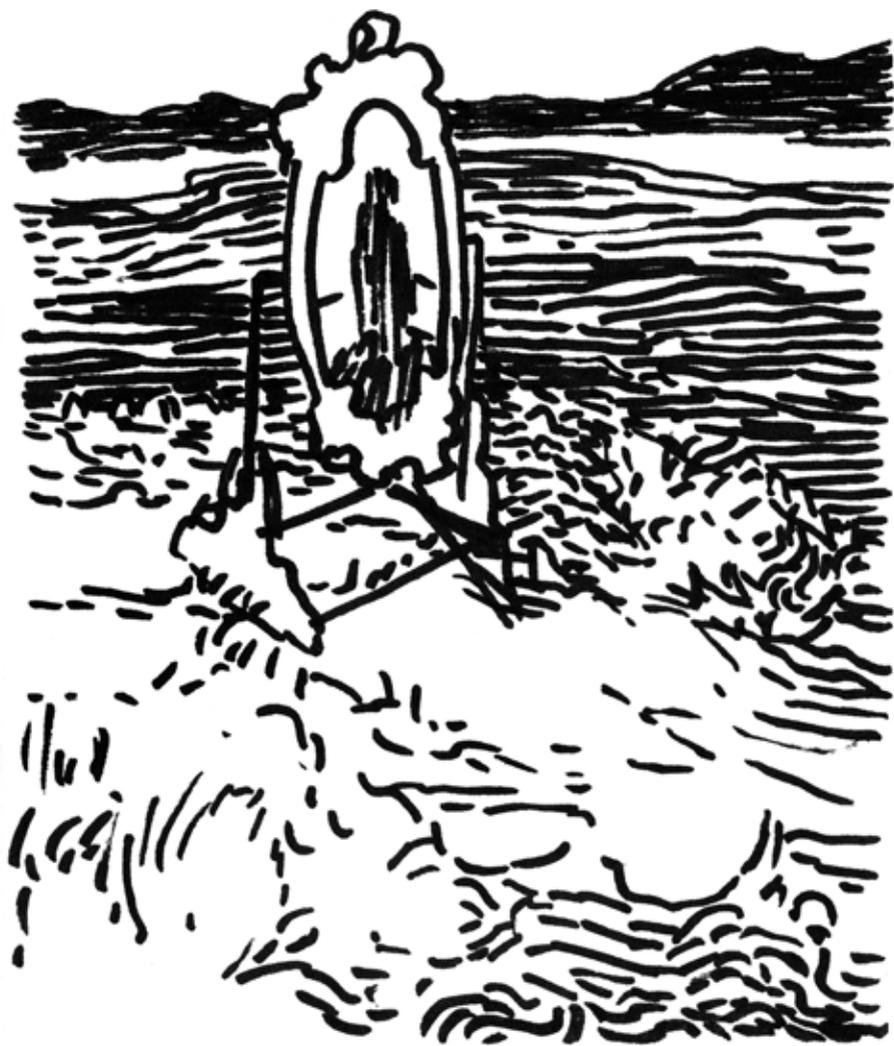
A Máquina de Evitar Desabamentos

(uma comunidade é uma máquina de evitar desabamentos)

Quando uma árvore ameaça cair, podia vir gente de todo o lado dar-lhe apoio. Qualquer uma destas árvores mais imponentes está onde está há centenas de anos, e testemunhou tanto. O mínimo que podemos fazer por ela é aguentá-la quando chega a sua vez de tropeçar. Histórias de governos e sociedades e guerras e amores, à sombra das árvores. Por algum motivo usamos o termo "árvore genealógica" para traçarmos caminhos de volta aos nossos antepassados, às pessoas cuja existência propiciou a nossa. É porque são o desenho perfeito do que nos liga às origens, e a forma como os ramos avançam, como as nossas vidas avançam, em busca de luz.

Se uma das árvores do parque ameaçasse ruir, a população de Viseu podia fazer disso um projecto e, em conjunto, tornar-se numa Máquina de Evitar Desabamentos. Ora, Viseu tem um pouco menos de cem mil habitantes. A dividir pelos trinta dias do mês, significa que cada dia do mês iria mobilizar três mil trezentos e trinta e três viseenses, que viriam nesse dia impedir a árvore de cair, e que só teriam de voltar no mês seguinte, se necessário. Seriam cento e trinta e oito pessoas por hora, ao longo de um dia, e uma vez por mês. Na hora atribuída, cada pessoa só tinha de aguentar com a árvore durante um minuto, acompanhado sempre por outra pessoa.

Assim, com um esforço mínimo - um único minuto por mês - a comunidade de viseenses é capaz de manter de pé qualquer uma das suas estimadas árvores. Isso e tantas outras coisas. Uma Máquina que Evita Desabamentos evita coisas muito piores. É só querer - e ter um minuto por mês.

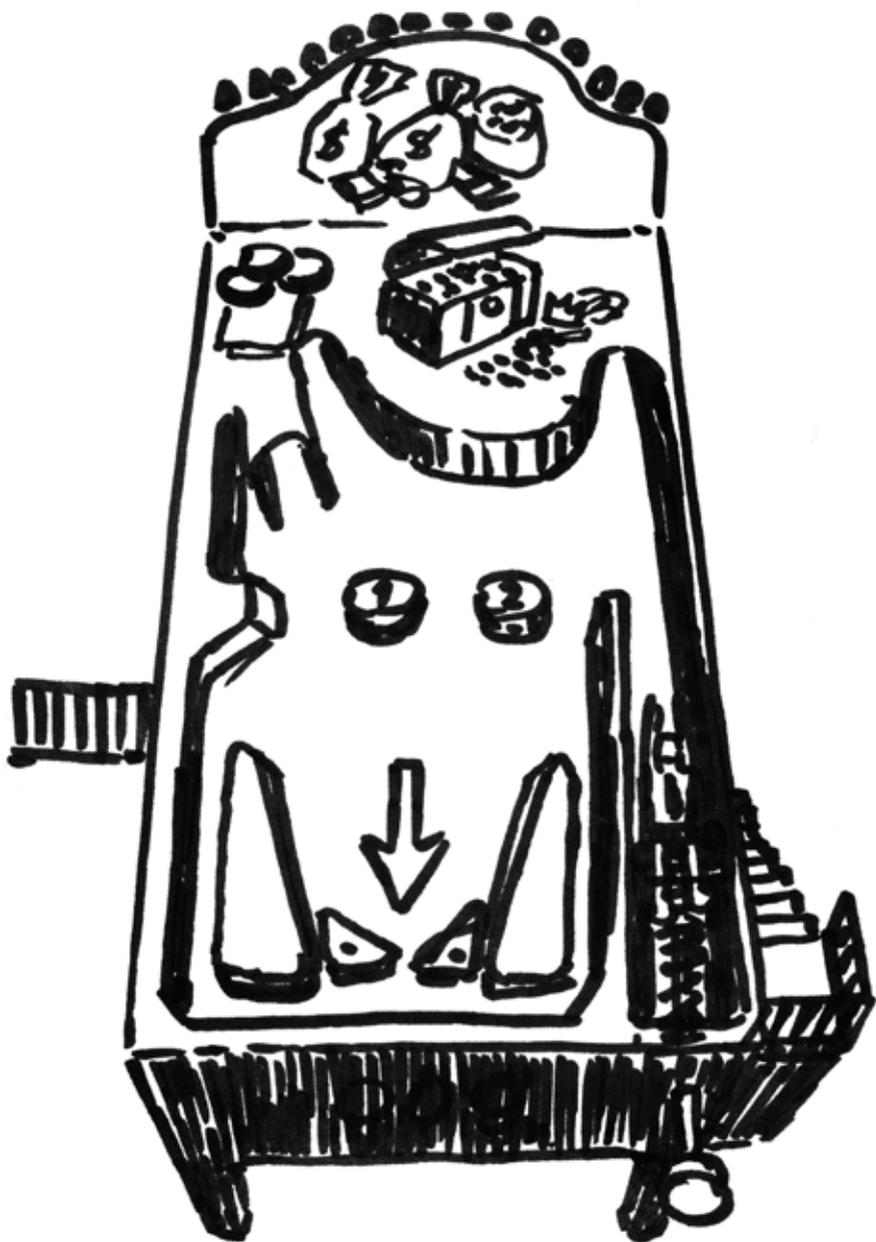


A Máquina de Viajar ao Aqui e ao Agora

A esmagadora maioria das Máquinas de Viajar no Tempo - desde aquelas que a NASA e o governo russo têm escondidas no sótão, àquelas que os livros de ficção científica nos descrevem - oferecem-nos a possibilidade de viajar ao passado ou ao futuro. A ninguém ocorre que é urgente uma máquina que nos transporte o quanto antes ao momento presente. Olhar em volta: está tanta coisa importante a acontecer, que é urgente que alguém o vá visitar.

Diz-nos quem sabe, quem já lá esteve, que é um lugar onde todo o remorso (sombra do passado) e toda a ansiedade (aragem do futuro) simplesmente desaparecem. Diz-se também que é no presente que se tomam as melhores decisões.

O que farias agora mesmo, se tivesses um bilhete só de ida até ao Aqui e ao Agora?

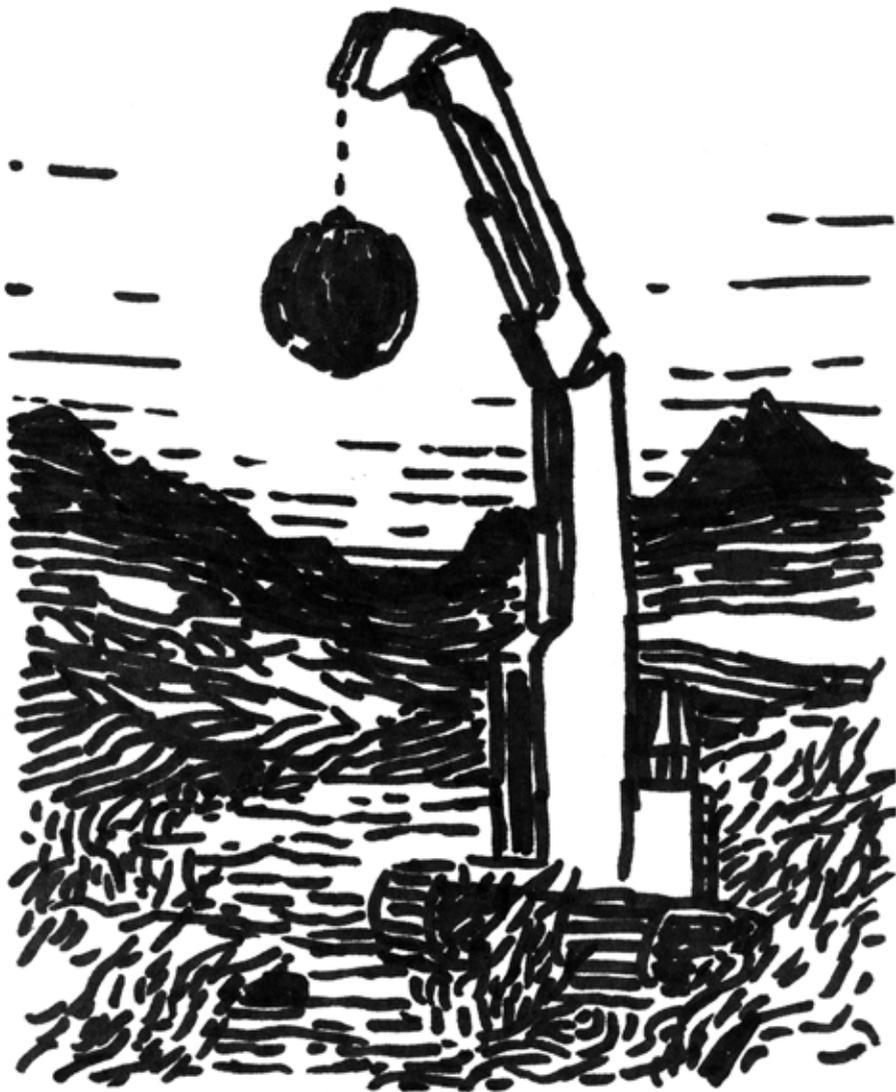


A Máquina de Produzir Ricos

Almeida Garrett (1799 - 1854) no seu livro "Viagens na minha terra", de 1846, pergunta:

"E eu pergunto aos economistas políticos, aos moralistas, se já calcularam o número de indivíduos que é forçoso condenar à miséria, aos trabalhos desproporcionados, à infâmia, à ignorância crapulosa, à desgraça invencível, à penúria absoluta, para produzir um rico?"

E hoje, mais de cento e setenta anos depois, é muito diferente? A quem custa uma Máquina de Produzir Ricos? De que vive? O que a alimenta?



A Máquina Ex Machina

No teatro clássico uma forma eficaz de terminar um peça com um enredo muito embrulhado era fazer um deus literalmente descer ao palco num guindaste. Esse deus iria então cozer as pontas soltas da história e resolver tudo - era o "deus ex machina".

Deus ex machina é uma locução do latim, com origens gregas, (*apò mēkhanēs theós*) e que significa portanto "um deus [que desce] por meio de uma máquina". Hoje usa-se para significar qualquer tipo de solução inesperada e imprevisível para uma situação.

E se a situação for ela própria composta por máquinas? Se deus desce a cena para vir ajudar os humanos, quem desce para vir ajudar as máquinas? Será outra máquina? Uma máquina ex machina?

A Máquina de Estender Intervalos

(Sobre o parque como uma máquina de funções infinitas)

Visita o parque com um botânico e ele vai-te ajudar a distinguir entre o porte notável do *quercus robur* e a timidez do *cupressus semperviens*.

Visita o parque com um cão que não sai para passear há alguns dias.

Visita o parque com uma estudante do Liceu que te desenhe o mapa dos bancos onde se dão os melhores beijos e dos recantos onde se escondem os melhores amassos.

Visita o parque com um turista. Conta-lhe uma história acerca de uma enorme batalha que teve lugar neste parque, ou qualquer coisa assim, grandiosamente falsa.

Visita o parque com quem te saiba mostrar que cogumelos são comestíveis e quais não se pode comer.

Visita o parque com um ornitólogo e descreve aos pássaros, num idioma que eles entendam, o sabor da tua viagem mais feliz.

Visita o parque empurrando um bebé num carrinho.

Visita o parque junto a uma mãe que leva uma criança pela mão.

Visita o parque com um grupo de atletas que estejam a treinar para a meia-maratona.

Visita o parque com um senhor reformado que conheça muitos jogos de cartas.

Agora visita o parque sozinho.

Qual é o teu parque?

Para muitos dos alunos da Escola Secundária Alves Martins, o parque Aquilino Ribeiro é a Máquina de Estender Intervalos.



A Máquina de Traduzir Humanidês

(em fase de construção)

João Dias | Steven Barich

madeira, ferragens, tela asfáltica, rede metálica,
tinta de membrana, verniz , amplificador, colunas,
modulador de voz, microfone condensador, correia
de aperto, esticador



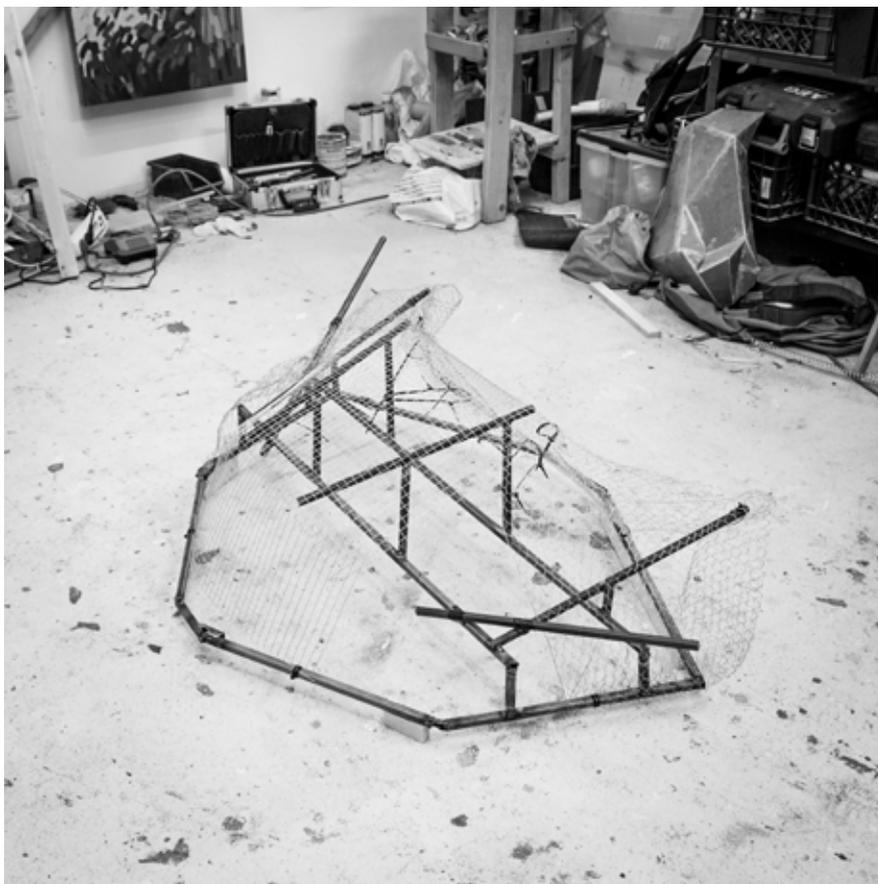
A Máquina de evitar Desabamentos

(em fase de construção)

João Dias | Steven Barich

madeira, ferragens, arduino, coluna amplificador,
verniz, correia de aperto, esticador

programação: Pedro Rocha
apoio técnico: Gira Sol Azul



A Máquina de Acariciar Canaviais

(em fase de construção)

João Dias | Steven Barich

Ferro, Madeira, tela asfáltica,
rede metálica, flutuadores.

JOANA BÉRTHOLO

Com formação em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas-Artes de Lisboa, escreve para teatro, para dança, e para livros que acabam publicados, outros que não. Títulos passíveis de serem encontrados na livraria são o *Inventário do Pó*, *O Lago Avesso*, e *Diálogos Para o Fim do Mundo*, todos editados pela editorial Caminho. O próximo livro sairá em 2017, chama-se *O Museu do Pensamento*, e é para crianças dos oito aos oitenta e oito. Outros títulos, textos e projectos em www.unscratchable.info

JOÃO DIAS

Formado em Artes Plásticas - Pintura pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa é um artista plástico com foco no desenvolvimento de linguagens em zonas limite como: pintura/escultura, desenho/instalação e combinações high-tech/low-tech. Vive em Berlim entre 2008 e 2012 como experiencia de grande enriquecimento artístico, detentor da bolsa Inovart (2009). Podemos destacar entre outras "Arqueologia da Pintura" Edge Arts 2016, residência no Centro de Arte e Pesquisa Carpe Diem, Lisboa (2015), Finalista dos Encontro da Imagem de Braga, 2014, Drawing/Performance apresentado em Berlim, Múrcia e Barcelona; (2010-12), 1st Rehearsal, Londres (2012) residência Espaços do Desenho, (2010), exposições "Living Draw", Berlim ; "Inside Drawing" Lisboa, (2008-09). Procurar em www.joaodias.pt

STEVEN BARICH

Steven Barich cresceu na Califórnia (EUA) rodeado por uma mistura de punk rock, hip-hop e visual art. Concluiu um Mestrado em Belas Artes na Mills College (2001) e um Bacharelato na California College of the Arts (1997). Durante 5 anos viveu na Holanda, uma experiência que considera como uma espécie de pós-graduação inatingível na América. Já expôs individualmente na Branch Gallery (EUA), Rowan Morrison Gallery (EUA) e The Compound Gallery (EUA), e colectivamente na Southern Exposure (EUA), Orange County Center for Contemporary Art (EUA), Museum Boijmans van Beuningen (NL), TENT Center for Contemporary Art (NL) e Curators without Borders (D). Actualmente vive e trabalha nos Moinhos do Dão, Portugal. Mais sobre o artista em www.stevenbarich.com



A segunda edição dos Objectos Experimentais são uma iniciativa da Saguão, Galeria Experimental, realizada em coorganização com o Município de Viseu no âmbito do programa Viseu Terceiro.

Direcção Artística: João Dias.

Textos: Joana Bértholo.

Desenhos: João Dias.

Fotografia: Luís Belo.

Design Gráfico: Luís Belo.

Impressão e Acabamento: Éden Gráfico.

Apoio: Interecycling, 2Play+, Tapada Flats,
Vistraço Lda, Gira Sol Azul. Casa das Chaves de Viseu,
Carmo 81 e Éden Gráfico.

Distribuição gratuita.

Dezembro, 2016.