

## Máquinas Maravilhosas miracula e milagre

Maria do Céu Diel  
Professora Associada III, Aposentada, EBA UFMG  
mariadiel@gmail.com

### Resumo

Entre os objetos e as ideias estão os gestos. Consequentemente, para entendermos um ou outro, é apropriado prestar atenção a delicada e complexa trama dos gestos que nos rodeiam. O arado, o astrolábio e o desenho das trajetórias da dança são instrumentos coletivos de navegação, percepção e memória. Suportes materiais para saltos imateriais. Objetos abstratos que configuram a memória coletiva, exterior, pública e milenar que utilizamos para comunicar, trabalhar e recordar. São as obras do intelecto. Pretendo falar sobre máquinas, principalmente aquelas que são *imitatio Dei*, cujas forças vitais vêm do ar em movimento e suas muitas formas. Veremos a definição de movimento sobre tantos mecanismos que criam uma relação ilusória com os poderes divinos da criação. E na contemporaneidade, o movimento das máquinas e a mimesis criam máquinas para matar, travestidas de brinquedos.

### Palavras Chave:

Máquinas; *imitatio Dei*; miracula; milagre; maravilha; hibridismo.

### Resumo expandido

#### Introdução

São diferentes as ideias de milagre e maravilha: o milagre não se explica na natureza. Já a maravilha desafia o intelecto e surpreende pela aparição. Nossas máquinas maravilhosas percorreram um longo caminho que quase tangenciou o milagre, mas sua explicação se dá no intelecto. Gostaria, portanto de falar e mostrar o caminho que a invenção de máquinas maravilhosas tentava imitar a criação divina, sendo o sopro, o movimento, a busca por altitude suas máximas proeminentes. Desde o *tawin*, o artificial é análogo ao útero. Uma busca do milagre o nascimento de corpos como geração orgânica. O corpo humano seria a máquina primordial? Seria o pássaro voador de Heron de Alexandria um pássaro próximo do real? Sim o vapor natural, o movimento do fogo que se expande e ocupa espaços. Daí o movimento, pelo fogo. As muitas edições do tratado de Heron traduzidas na Itália afirmam a circulação destes mecanismos. Vão desde o uso bélico até o uso do encantamento, como os vasos que assobiam na entrada de teatros. Ou para abastecer de água as cidades sitiadas. Portanto, eis a definição: máquinas são conjuntos de peças para produzir movimento. Para isto devemos admitir que o artifício será encarregado de realizar proezas mnemônicas que produzirão imagens indelévels e memoráveis.

## **Desenvolvimento**

O uso de máquinas e dispositivos encontra terreno fértil nos desenhos de Leonardo da Vinci. Os desenhos bélicos eram apresentados como realizações possíveis. Podemos imaginar que um visitante estrangeiro era convidado a ver os desenhos como vantagem estratégica no caso de invasão. Imaginemos o espanto do visitante com intenções de guerra observar que a cidade possuía máquinas de guerra. São as forças moventes da respiração, do vapor, do magnetismo e do ar que movem as mentes destes criadores de máquinas. Mas também a ocupação religiosa se faz presente nas máquinas; o fogo era marca do inferno e transforma-se num importante meio para o movimento. Ele é então purificado em si, pela palavra dos tratados. O fogo que movia Moloch é também aquele que funde os preciosos metais para as máquinas. Nada desprezível é a força motriz da terra, geradora de calor e de movimento. Negar o motor da terra é negar o moto, o movimento vital. Dentro das grutas e das cavernas, ouve-se a música universal. Pensada por Kircher, a Musurgia Universalis é o som dos deuses e semideuses pautados pelas engrenagens inteligentes do intelecto e da inventividade humana. Este mesmo fogo gera luz e as projeções fantasmagóricas são também importantes para a criação de uma imagem do mundo após a morte. Sob a luz da Companhia das Índias, Kircher pensa na China, sua tecnologia e deuses para engrandecer sua enciclopédia de maravilhas humanas. A religião então ocupa o lugar dos fenômenos mecânicos e químicos. A profissão de químico e mecânico é inventada. O alquimista deve então se esconder nas grutas à procura da música sussurrada pelos deuses da antiguidade, igualmente desterrados. Alquimistas como Rodolfo II que cria para si as cavernas fantásticas, que dialoga com Tycho Brae e que inventa para si um local para seus pensamentos e práticas alquímicas. O Golem é um ser artificial criado para a proteção. Imitando a vida, tem dificuldade para pensar e sua tendência é a violência, por não compreender o arbítrio, a compaixão e as aspirações da sociedade. Nos cenários para o Golem de 1920, vemos as cavernas novamente, locais das emanções profundas da origem da vida. Por fim, as lanternas mágicas de Kirchner vamos a fantasmagoria do teatro, a moralização dos fantasmas pelos dispositivos mecânicos e térmicos.

## **Conclusões**

Na era do hibridismo sem deuses, vemos as máquinas ocupando os lugares da vingança e devastação. Não são apenas desenhos como os de Leonardo, mas travestidas de brinquedos como os robôs da Boston Dynamics, que tem a força motriz de destruição da frágil carne. Não são mais artifícios para gerar comoção espiritual ou intelectual e sim adereços que fortalecem o genocídio e o morticínio da espécie humana.

## **Referencias**

VIII Colóquio Internacional  
A Educação pelas Imagens e suas Geografias  
10º Encontro com Imagens e Filosofia  
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS -  
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

**Barbieri, Patrizio:** Hydraulic Musical Automata in Italian Villas and other *ingegna*, 1400-2000, Gangemi Editoriale International, 2001. Italia.

**Studia Rudolphina 17-18:** Bulletin of the Reserach Center for Visual Arts na Culture in the Age of Rudolf II. Vários autores. 2018. Praga.

**Truitt, E.R:** Medieval Robots, Mechanisms, Magic, Nature and Art. 2016.