



**EIXO TEMÁTICO:**

- |   |  |  |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Ambiente e Sustentabilidade      | <input checked="" type="checkbox"/> Crítica, Documentação e Reflexão | <input type="checkbox"/> Espaço Público e Cidadania          |
| <input type="checkbox"/> Habitação e Direito à Cidade     | <input type="checkbox"/> Infraestrutura e Mobilidade                 | <input type="checkbox"/> Novos processos e novas tecnologias |
| <input type="checkbox"/> Patrimônio, Cultura e Identidade |  |  |

## **Fábrica de cidades: Prototipagem urbana em Sheffield**

*MENOTTI, Gabriel (UFES)*

**PALAVRAS-CHAVE:** *projeto, urbanismo, planejamento coletivo, prototipagem rápida, maquete*

### **RESUMO EXPANDIDO:**

O resultado final da residência artística “Fábrica de Cidades” é uma grande maquete da área do entorno do centro de mídias Access Space em Sheffield (Reino Unido), ocupando todo o espaço da galeria de exposição. As ruas e os quarteirões são traçados no chão pelos visitantes, que também confeccionam centenas de edifícios em papel cartão. Embora construídos numa escala precisa (1:100?), estes elementos não são uma emulação deste entorno. Como todos os planos e projetos urbanos, eles são uma ficção. No entanto, esta ficção – esta outra cidade possível – é imaginada coletivamente.

Esta instalação é criada exclusivamente pelo público, através de uma série de workshops, que por meio do “fazer” tem a oportunidade de problematizar suas experiências da/na cidade e imaginar diferentes configurações do ambiente urbano. Com base na troca de suas impressões e desejos, eles empregam tecnologias de prototipagem rápida (como software de modelagem 3D e impressoras de corte a laser de baixo custo) para construir pequenos modelos que representam ou edifícios que existem ou aqueles que eles queriam que existissem.

A base da “Fábrica de Cidades” é este processo de fabricação cooperativa, que dura todo um período da residência (cerca de um mês). A maquete é o resultado do diálogo entre os participantes, que se acumula como o passar dos dias, tornando o espaço da exposição cada vez mais difícil de se percorrer. Através dos workshops, uma forma diferente de explorar a cidade é tornada possível. A área urbana se dá aos desejos dos participantes, permitindo-os brincar com sua realidade, normalmente descompassada do planejamento urbano ainda de cariz modernista. O mapa pode ser usado como ferramenta para localizar e comparar arquiteturas familiares (como a própria casa) ou quiçá como um tabuleiro onde caberiam diferentes arranjos ficcionais dos principais elementos morfológicos urbanos.

Este projeto reforça minha análise crítica tanto sobre o romântico isolamento do laboratório quanto da positivista promessa do protótipo e parte do princípio de que não é possível se engajar com um sistema tão complexo quanto uma cidade a partir do lado de fora. De acordo com o conceito de “encerramento do mapa” apontado por Hakim Bey, não haveria ponto de vista a partir do qual o ambiente urbano possa ser observado com desprendimento e reformado objetivamente. Espaços de convivência não podem simplesmente ser planejados de dentro dos escritórios dos especialistas – eles devem ser construídos por meio de uma efetiva vivência em comum.

O “Fábrica de Cidades” tem como objetivo contribuir para este processo crítico. Primeiro, ao abrir um espaço de exposição para o público, o convida a ocupar e atuar sobre o projeto da cidade. Ao mesmo tempo, tenta trazer toda a cidade para este espaço da única forma



razoável: como um simulacro. As máquinas de prototipagem rápida, como as impressoras de corte a laser, são utilizadas para criar modelos do impossível – de estruturas que provavelmente nunca serão construídas. A negação da utilidade teleológica dos modelos os tornariam livres para o puro exercício especulativo por parte dos participantes.

Idealmente, a primeira semana da residência destina-se às experiências com impressão 3D (ou papercraft) e à preparação do espaço da galeria. Na segunda, há um workshop de 4 dias abrangendo conversas com convidados, bem como tutoriais sobre softwares como o SketchUp e o Pepakura. Uma chamada para os demais participantes era enviada com antecedência, a fim de reunir gente local interessada nesta atividade. Alguns participantes desta oficina foram solicitados a ajudar na terceira semana que é composta de uma série de sessões de prototipagem com crianças da comunidade, a ser organizada como escolas públicas da redondeza. Este cronograma é flexível e pode ser reorganizado tendo em consideração as particularidades da área e da disponibilidade do Culture Lab.

A maquete será desmontada ao final da exposição pelo próprio público. A documentação do processo (textos, desenhos, fotos, vídeos, time-lapse) será publicada on-line, em um site que também irá disponibilizar todos os modelos feitos pelos participantes sob licença copyleft.