

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

ARTES CÊNICAS – CENOGRAFIA

SUELLEN REFRANDE KRONEMBERGER MENDES

**SOLARPUNK E O POLEGAR VERDE: IMAGINANDO FUTUROS NÃO-
DISTÓPICOS**

RIO DE JANEIRO

2022

Aluna: Suellen Refrande Kronemberger Mendes

DRE: 117126444

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Centro de Letras e Artes – CLA

Escola de Belas Artes – EBA

Departamento de Artes Teatrais – BAT

Curso de Artes Cênicas – Cenografia

Título do projeto: Solarpunk e o polegar verde: imaginando futuros não-distópicos

Orientador: Ronald Teixeira da Cunha

Local e data da defesa: Rio de Janeiro, 8 de março de 2022

Resumo: Este projeto propõe uma imersão no Solarpunk, movimento que pensa em alternativas para o futuro sob uma ótica de positividade e consciência ambiental indo de encontro ao pessimismo das distopias. O Solarpunk busca a harmonia entre inovação tecnológica, natureza e ser humano. Para refletir este tema através da cenografia é trabalhada a obra literária *O menino do dedo verde*, de Maurice Druon. É no Parque das Ruínas, no Rio de Janeiro, que é proposta a materialização do universo do livro, concebendo espaços cenográficos que inspirem o sentimento e a atitude solarpunk.

Palavras-chave: Cenografia, Solarpunk, Instalação artística, *Ecoscenography*

CIP - Catalogação na Publicação

MM538s Mendes, Suellen Refrande Kronemberger
Solarpunk e o polegar verde: imaginando futuros
não-distópicos / Suellen Refrande Kronemberger
Mendes. -- Rio de Janeiro, 2022.
48 f.

Orientador: Ronald Teixeira da Cunha.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Cênicas: Cenografia,
2022.

1. Cenografia. 2. Solarpunk. 3. Instalação
artística. 4. Ecoscenography. I. Cunha, Ronald
Teixeira da , orient. II. Título.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 SOLARPUNK – HISTÓRICO	6
3 O MENINO DO DEDO VERDE	8
3.1 MARIE LOUISE NERY.....	10
4 PARQUE DAS RUÍNAS	12
4.1 PARQUE DAS RUÍNAS COMO ESPAÇO CÊNICO.....	13
5 PROCESSO DE TRABALHO	15
6 PROJETO DE CENOGRAFIA	20
6.1 CASA-QUE-BRILHA	22
6.2 ESTUFA.....	24
6.3 CADEIA.....	27
6.4 FAVELA.....	30
6.5 HOSPITAL.....	35
6.6 FÁBRICA DE CANHÕES.....	39
REFERÊNCIAS	43
ANEXO – UM MANIFESTO SOLARPUNK	45

1 INTRODUÇÃO

Após ter estudado brevemente sobre Retrofuturismo durante a criação de um projeto anterior e ter lido romances de ficção científica e sobre universos distópicos na adolescência, eu já possuía algum interesse nesses assuntos. E em minha curiosidade de conhecer diferentes movimentos dentro dessa esfera, encontrei o termo “ecofuturismo” em algum momento navegando pela internet. As questões relativas à sustentabilidade ambiental já captavam a minha atenção e dessa forma comecei uma pesquisa sobre o assunto até encontrar um outro termo ainda mais instigante: “Solarpunk”, que hoje é o objeto deste trabalho.

O Solarpunk é um movimento que explora um olhar otimista de possíveis futuros e surge como um subgênero da ficção especulativa, se expressando por meio da literatura, das artes, do design e da arquitetura. O movimento vai contra o pessimismo das distopias sendo uma reação a movimentos mais populares e estabelecidos como o *Cyberpunk* e o *Steampunk*. Ao contrário do último, que incorpora as tecnologias da era vitoriana e as maquinárias a vapor, o Solarpunk tem como uma das suas principais características a preocupação com as mudanças climáticas, priorizando o uso de fontes de energias renováveis e limpas como uma solução às práticas poluentes do nosso presente.

Nesse movimento ainda jovem e em crescimento, a harmonia do ser humano com a natureza – sem ignorar as inovações tecnológicas e científicas – assim como uma reorganização social e política são necessárias na busca de um futuro alternativo com uma perspectiva solarpunk. Ao invés do “*high tech, low life*” do *Cyberpunk*, o Solarpunk é sobre “*high tech, high life*”, ou seja, alta tecnologia com alta qualidade de vida.

A um primeiro contato, o Solarpunk aparenta ser uma utopia – o que não deixa de ser verdade. Mas a palavra “utopia” carrega o entendimento do senso comum de ser algo que não é possível de realizar, um universo muito imaginário e ficcional. Por isso, decidi usar aqui a expressão “não-distópico”, a fim de enfatizar a oposição a distopia e refletir que esse movimento é mais que uma utopia, é uma preocupação, uma atitude e uma consciência cujo objetivo é construir caminhos para o futuro de um planeta e uma sociedade mais harmônicas.

Na busca de um texto que se aproximasse deste tema, entrei em contato com a obra literária *O menino do dedo verde*, de Maurice Druon, através da sugestão de um colega de curso. Eu já havia lido este livro dez anos atrás como literatura extraclasse na escola e o reli agora como jovem universitária. Revisitei a história do pequeno menino Tistu mas sob uma

nova perspectiva: a da minha pesquisa sobre o Solarpunk. O livro e o movimento compartilham ideias em comum e eu busco expor essa relação no projeto, de forma que ambos se complementem.

Foi escolhido como espaço cênico para a criação do projeto de cenografia o Parque das Ruínas, um espaço cultural na cidade do Rio de Janeiro. Ele me encantou pela sua forma em ruínas, com sua decadência misturada com a contemporaneidade, a mistura de materiais, o espaço interior e exterior mesclados e a possibilidade de explorar diferentes formatos de espaço cênico.

2 SOLARPUNK – HISTÓRICO

Linha do tempo resumida com os principais marcos do movimento.

2008: O termo Solarpunk surgiu em um blog chamado *Republic of the bees*, em um post intitulado “do Steampunk ao Solarpunk”. Lá, o autor conta sobre os seus pensamentos sobre a ideia de uma economia baseada em fontes de energia renováveis e exemplifica isso trazendo a notícia de uma nova tecnologia chamada *Beluga Skysail* criada por uma corporação alemã. Então, o autor sugere no post um novo gênero literário: o Solarpunk, gênero que deriva do Steampunk e cuja ideia é contrastar com este último. A diferença entre os dois, segundo o autor desconhecido, é que as tecnologias Solarpunk não precisam permanecer imaginárias.

2012: É publicada a antologia *Solarpunk: histórias ecológicas e fantásticas em um mundo sustentável*, um livro brasileiro organizado por Gerson Lodi Ribeiro que reúne diversos contos dentro do universo ainda novo do solarpunk. Foi a primeira publicação literária do gênero e é visto por muitos como o marco do início do Solarpunk.

2014: Publicação do texto “Notas em direção a um manifesto” de Adam Flynn no site Hieroglyph.

Em seguida, inicia-se um processo de construção colaborativa pela Internet, passando por referências em revistas como WIRED, sites como Tumblr ou The Conversation, eventos em cidades como Portland (Estados Unidos), Barcelona (Espanha) ou Berlim (Alemanha), e até universidades, como é o caso da Arizona State University. Neste último, Adam Flynn pesquisador e artista lançou um pequeno texto em 2014 que gira em torno das notas para um manifesto Solarpunk (Flynn, 2014). Este é considerado um texto seminal, que permite a ampliação do movimento para outras esferas. (REINA-ROZO, 2021, p. 51, tradução nossa)

2019: “Um manifesto Solarpunk” é publicado, assinado por várias pessoas como “a comunidade solarpunk”. Este manifesto traz vários elementos do texto de Adam Flynn e sintetiza muito bem o que significa e no que consiste o movimento Solarpunk até então. O manifesto pode ser lido no Anexo deste trabalho. Para uma linha do tempo mais completa com diversas publicações em relação ao Solarpunk – textos, artigos, posts de blogs, ilustrações, designs, vídeos, livros, coletâneas de contos, etc – recomendo o site medium.com com o [Solarpunk: A reference guide](#) (clicar para direcionar ao link) e [Solarpunk: Um guia de referência](#), para a tradução em português.

Figura 1 - Prancha 1: Solarpunk



Fonte: compilação da autora. Esquerda: Luc Shuiten; centro topo: Domed Green City, de Kemineko Art Works; centro baixo: “Sun”, de Cait May Art; direita: Rita Fei, disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/dOxVy3>>

Figura 2 - Prancha 2: Solarpunk



Fonte: compilação da autora. Do topo, da esquerda para a direita: Bodega Ecohaven, de Olalekan Jeyifous; Agroforestry, de J. Queiroz (@q1r0z); Vegetal City, de Luc Shuiten; Eco Dreaming (@meta_geo_); Bodega Ecohaven, de Olalekan Jeyifous; OsQrones, deviantart.com

3 O MENINO DO DEDO VERDE

Em *O menino do dedo verde* conhecemos a história do personagem Tistu, um menino de 8 anos que possui um polegar verde, ou seja, um poder de fazer crescer e florescer formas verdes em qualquer lugar que queira, é apenas preciso que ele encoste o seu dedo e deseje que isso aconteça. Pois, segundo o jardineiro Sr. Bigode: “há sementes por toda parte. [...] Milhares e milhares de sementes que não servem para nada. Estão ali esperando que um vento as carregue para um jardim ou para um campo.” (DRUON, 1957, p. 35).

Figura 3 - Capa *O Menino do Dedo Verde*



Fonte: Amazon. Disponível em <<https://www.amazon.com.br/menino-do-dedo-verde/dp/8503001373>>

A narrativa se passa na cidade de Mirapólvara, que possui este nome devido à importante fábrica de canhões que ali se localiza, negócio de família o qual o pai de Tistu – Sr. Papai – dirige, sucedendo o trabalho do Sr. Vovô. Isso tornava a família de Tistu muito rica, possuindo uma casa deslumbrante, com lindo jardim, cavaleriça, nove carros na garagem e diversos funcionários. Essa casa é descrita pelo narrador como “Casa-que-brilha”.

Tistu até então havia sido educado em casa pela sua mãe, nunca tendo frequentado uma escola antes. E quando chega o momento de começar a frequentar uma, o menino não se adapta, o que faz com que Sr. Papai e Dona Mamãe tomem a decisão de retirá-lo do colégio e de criar um sistema próprio de educação para o seu filho. Então, o enredo acontece em torno deste experimento e tentativa de educar Tistu.

A ideia é que Tistu passe por diferentes lugares e experiências para receber diferentes lições: lição de jardim, lição de ordem (na qual visita uma cadeia), lição de miséria (na qual

visita as favelas nas margens da cidade); assim como também conhece o hospital e o jardim zoológico da cidade e recebe uma aula de geografia e uma aula de fábrica. Na primeira lição, Tistu visita o jardim de sua casa e é ensinado pelo jardineiro Sr. Bigode. É lá onde o menino se sente mais confortável e entusiasmado, diferente dos outros espaços que ele percebe como tristes, sem vida e que o provocam sentimentos de incompreensão e desconforto.

É na sua visita à cadeia que Tistu usa o seu dom pela primeira vez – ainda sem sabê-lo. Nas superfícies tocadas pelo seu dedo começam a surgir diferentes plantas e flores logo no dia seguinte, elas crescem tão rápido que são claramente notadas pela população da cidade. Esse acontecimento é tão curioso que atrai muitos jornalistas, fotógrafos e botânicos à cidade de Mirapólvora.

Daí em diante, Tistu age em outros lugares, causando transformações na favela e no hospital – nesse ponto as pessoas tanto se acostumam e se conformam com as mudanças misteriosas que a cidade recebe um novo nome: Miraflores. Depois, ele também utiliza o poder do seu polegar no jardim zoológico e na fábrica de canhões de seu pai. Neste último, a transformação causa um impacto tão grande a ponto de impedir uma guerra. Os armamentos fornecidos pela fábrica seriam usados pelos dois exércitos que guerreavam entre si e, com a produção toda afetada por diversas espécies botânicas, não foi mais possível seguir com o conflito. “Os canhões de Mirapólvora haviam atirado, não resta dúvida; mas haviam atirado flores.” (DRUON, 1957, p. 86).

A história de O menino do dedo verde vai terminando e com todo o alvoroço e o “estrago” causado pelas ações de Tistu, este decide contar toda a verdade a um frustrado Sr. Papai. Uma semana foi necessária para que ele tomasse uma decisão sobre o que sucederia após a confissão do filho. Depois de muita ponderação, a ideia para melhor solucionar o problema foi transformar a antiga fábrica de canhões em fábrica de flores, o que foi um enorme sucesso.

A obra, apesar de fazer parte da literatura infantil, abraça assuntos sérios que não esperamos encontrar em um livro para crianças. Acontece que esta história é também muito relevante e adequada para o público adulto por ser repleta de reflexões sobre o mundo e a sociedade da época em que foi publicada a obra (1957) e que também se aplica à nossa atualidade.

O personagem principal Tistu – um menino de oito anos – tem uma compreensão do mundo livre das ideias pré-fabricadas das “pessoas grandes”. Como criança, ele enxerga o

universo a sua volta sem muitas limitações e com um pensamento mais livre, questionando como as pessoas grandes podem aceitar situações tão problemáticas e prejudiciais presentes na vida coletiva. Tistu reflete e expressa as suas percepções com a sinceridade de uma criança (ainda sem as ideias pré-fabricadas em sua mente) que enxerga o quão simples e óbvio podem ser as soluções para os problemas de várias questões da vida em sociedade, questões essas que os adultos cismam em complicar.

O menino do dedo verde fala sobre o questionável sistema prisional, sobre pobreza, sobre desigualdade social, sobre a tristeza dentro de um hospital e sobre guerras. Tistu é como um herói solarpunk que com a magia do seu polegar verde transforma os lugares que precisam de mais vida, alegria e esperança.

3.1 Marie Louise Nery

Figura 4 – Marie Louise Nery

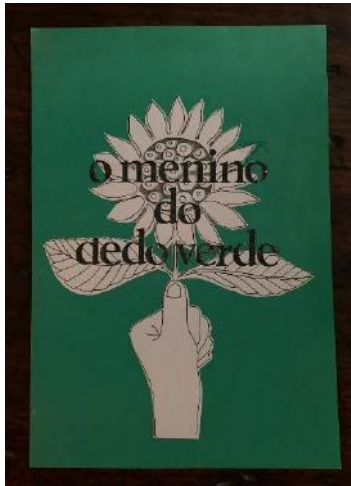


Fonte: Swissinfo.ch <Disponível em https://www.swissinfo.ch/por/cultura-brasileira_morre-na-su%C3%AD%C3%A7a-primeira-carnavalesca-do-rio/45763412>

As ilustrações e a capa do livro *O menino do dedo verde* são assinadas por Marie Louise Nery, o que foi uma feliz coincidência. Cenógrafa, figurinista, carnavalesca, Marie Louise foi uma notável artista que atuou no carnaval carioca, em conhecidos grupos teatrais e como professora na Escola de Belas Artes da UFRJ, para citar alguns exemplos. Durante o processo deste trabalho tive a honra de poder visitar o seu ateliê junto de meu orientador Ronald Teixeira e

procurar entre diversos papéis repletos de suas ilustrações alguns dos croquis originais do livro escrito por Druon. “Marie Louise nascida em Berna, responsável por várias gerações de cenógrafos e desenhistas do vestuário teatral – uma das pioneiras na criação de uma visualidade transgressora no Brasil. Ensina a vestir e a despir o teatro.” (TEIXEIRA, 2007)¹

Figuras 5, 6 e 7 – Fotografias dos croquis originais de Marie Louise Nery



Fonte: Ronald Teixeira

¹ Comunicação feita por Ronald Teixeira em 2007 no vídeo Todos somos Mascarados - Uma Visita à Marie Louise Nery na plataforma virtual *Youtube*. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Z25Wt8kK9qM> >

4 PARQUE DAS RUÍNAS

O atual Parque das Ruínas antes era chamado de Palacete Murтинho Nobre, nomeado com o nome da família possuinte do imóvel. A sua última proprietária foi Laurinda Santos Lobo, que herdou o palacete de seu tio Joaquim Murтинho e residiu lá em um período de grande importância para classe alta do Rio de Janeiro: a *Belle Époque* carioca. Conhecida como “Marechala da Elegância”, Laurinda – dando continuidade ao que seu tio começou – fez da sua residência um local de encontro entre diversos artistas e intelectuais do seu tempo:

Na belle-époque os salões proliferam no Rio e dentre todos o de Madame Laurinda Santos Lobo - o mais brilhante - é até hoje o mais lembrado. Mas o salão Murтинho não começa com dona Laurinda e sim antes, no Segundo Reinado, com as reuniões marcadamente musicais promovidas por seu tio Joaquim Murтинho [...]. Essa primeira fase dos saraus também terá seu auge, quando o titular, agora um poderoso político e empresário além de médico famoso, reunirá artistas consagrados, cientistas e políticos em seu palacete *belle-époque*. [...] Laurinda herda do tio a fortuna e o hábito de realizar saraus para políticos e artistas. Anfitriã sofisticada, amante das artes, colecionadora e mecenas pródiga, sob seu comando o palacete Murтинho se torna o mais importante salão lítero-musical da República Velha. [...] Bom mesmo era dia de sarau: políticos e diplomatas se misturavam a artistas consagrados, havia música e se declamava, jovens talentos eram lançados e disputavam o apoio de Laurinda. (MACHADO, 2002, p. 122-125)

Figuras 8, 9, 10, 11 e 12 – Retrato de Laurinda e jornais e revistas antigos



Fonte: a) oguialegal.com b/c/d/e) Anderson Damas, disponível em: <
<https://br.pinterest.com/abtandem2/palacete-murтинho-nobre-laurinda-santos-lobo/>>

Infelizmente com a morte de Laurinda em 1946, o palacete e o salão entram em decadência. Os herdeiros do imóvel não o mantiveram como costumava ser e assim ele ficou abandonado, acontecendo ao longo de décadas invasões, saques (de mobiliário, obras de arte, maçanetas de ouro, telhas, pisos). Em 1993 a antiga residência é tombada pelo governo do estado do Rio de Janeiro e é reinaugurado em 1997 como um espaço cultural com o nome de Parque das Ruínas após a execução do projeto de revitalização dos arquitetos Ernani Freire e Sônia Lopes.

Figuras 13, 14 e 15



Fontes: 1) Disponível em <<https://ociferreira.art/exposicao-no-parque-das-ruinas/>> 2) e 3) Disponível em <<https://www.efarquitectos.com.br/1996-PARQUE-DAS-RUINAS>>

4.1 Parque das Ruínas como espaço cênico

O projeto de revitalização que transformou as ruínas do antigo Palacete Murtinho Nobre em Parque das Ruínas trouxe uma concepção contemporânea que se uniu às ruínas da construção do século XIX, com suas paredes de tijolos e pedras expostas. O projeto de Freire e Lopes contém estruturas metálicas que se materializam em diversas escadas e plataformas que fazem o público seguir um percurso dentro do antigo palacete com seus vãos de janelas completamente abertos, proporcionando uma experiência de encantamento pelo local e um espaço um tanto “instagramável”, onde um dos intuitos das pessoas ao visitar é tirar fotos.

Essa união entre velho e novo com as antigas e atuais estruturas presentes no Parque das Ruínas é um dos motivos da minha escolha por esse edifício como espaço cênico para a criação do meu projeto de cenografia. Além disso, a forma como o interior e o exterior são mesclados, as superfícies de tijolos, pedras e vidro, a possibilidade de criar percursos dentro de uma

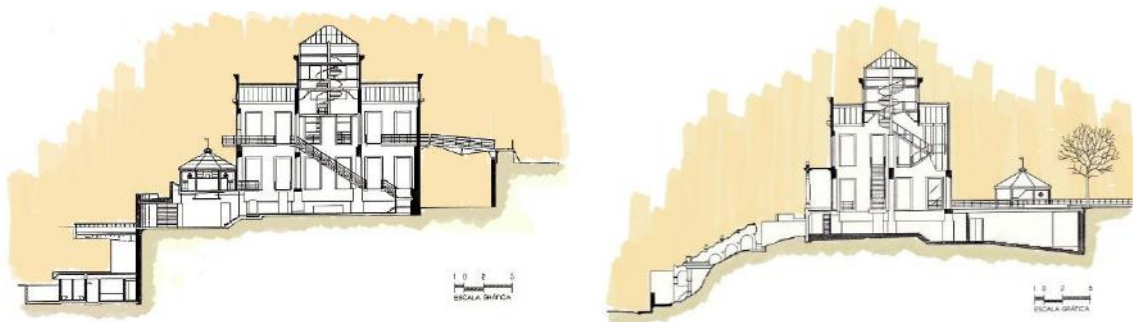
performance cênica e as diversas opções de espacialidade para o meu pensamento como cenógrafa foram motivações para decidir por esse espaço.

5 PROCESSO DE TRABALHO

Após o período de pesquisas e de escolhas do texto e do espaço cênico a serem trabalhados, comecei o processo de confecção da maquete do Parque das Ruínas, seguido da construção das pranchas de referências iconográficas e confecção de maquete de cada setor da cenografia. Além disso também foram feitas visitas junto do orientador Ronald Teixeira: ao entorno do Parque das Ruínas, uma passagem de carro pelo antigo complexo penitenciário Frei Caneca e uma visita ao ateliê de Marie Louise Nery a fim de procurar croquis originais de O menino do dedo verde. Também fiz em outro dia uma visita ao interior do Parque das Ruínas.

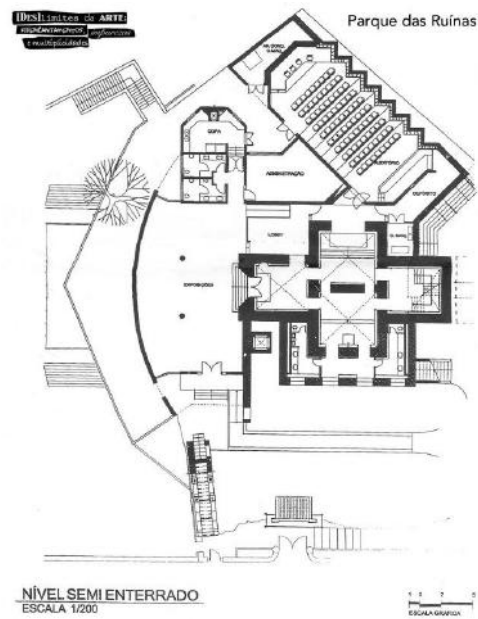
Utilizei as seguintes imagens de desenhos técnicos do Parque das Ruínas disponibilizadas na internet para o estudo do espaço com a finalidade de construir a maquete na escala 1:50.

Figuras 16 e 17 - Cortes



Fonte: Disponível em < <https://www.efarquitectos.com.br/1996-PARQUE-DAS-RUINAS> >

Figura 18 – Planta nível semi enterrado



Fonte: Disponível em: <<https://deslimites.wordpress.com/2010/08/25/planta-baixa-do-parque-das-ruinas/>>

Figuras 19, 20, 21, 22 e 23 – Construção da maquete



Fonte: autora

Figuras 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 e 32 – Construção da maquete 2



Fonte: autora

Produzi figuras humanas na escala da maquete a partir das ilustrações de Marie Louise. Escaneei essas imagens, ajustei a escala no computador, imprimi e recortei.

Figura 33 – Figuras humanas



Fonte: autora

Figuras 34, 35 e 36 – Visita ao entorno do Parque das Ruínas



Fonte: Ronald Teixeira e autora

Figuras 37, 38 e 39 – passagem de carro pelo antigo complexo penitenciário Frei Caneca



Fonte: autora

As seguintes imagens mostram o processo de confecção de textura de pedras feitas de argila. O processo consiste em esticar a argila c (argila que seca ao ar), afundar pequenas pedras nela para dar a textura, envolver essa argila texturizada em torno de um rolo, deixar secar e em seguida aplicar verniz. Assim, o resultado é um “rolo texturizador” que pode ser pressionado sobre outras partes de argila criando quantas texturas de pedra forem necessárias.

Figuras 40, 41, 42,43 e 44 – textura de pedras



Fonte: autora

Figuras 45, 46, 47 e 48 - pintura e outros detalhes



Fonte: autora

6 PROJETO DE CENOGRAFIA

O projeto consiste em selecionar os principais lugares/cenários em que se passam a ação da obra de Maurice Druon e assim criar setores que compõem a cenografia como um todo. São seis setores que terão cada um o seu espaço cênico dentro do Parque das Ruínas, cinco no interior do palacete e um no exterior. Os cenários escolhidos são a casa-que-brilha, casa que é moradia de Tistu e sua família, a estufa, que faz parte da casa mas compõe um outro setor da cenografia (ambos são integrados por conta da transparência da estrutura de vidro); a cadeia, o hospital, as favelas e a fábrica de canhões são os outros setores. Estes quatro últimos são os espaços que Tistu transforma com as impressões do seu polegar verde, são os locais onde acontece um antes e depois, sendo o depois um “reverdecimento”.

No processo de criação da cenografia foram levados em conta elementos que caracterizariam cada um desses setores, de forma a provocar uma identificação por parte do público do que é aquele lugar. Por exemplo: no setor estufa temos plantas, na fábrica de canhões temos um canhão, tubos e bolas de canhão. Estes elementos trouxeram um realismo com a intenção de que cada espaço pudesse ser identificado com facilidade.

A cadeia, o hospital, a favela e a fábrica de canhões recebem em suas propostas cenográficas um antes e um depois, em que no último acontece uma transformação naquele espaço. Isso se dá por causa da intervenção que o personagem Tistu faz ao aplicar o seu polegar verde nos locais fazendo crescer neles impressionantes formas botânicas. Na criação da cenografia pude imaginar o depois desses espaços, criando “intervenções verdes” por meio de cortinas pintadas, molduras com redes e flores, galhos e plantas.

A seguir está exposta a tabela que contém descritos os seis setores da cenografia com citações do livro para cada um. Estes trechos trazem descrições desses espaços onde se passam a história e foram levados em consideração para o processo de criação do projeto de cenografia, sendo usados como uma base para a pesquisa de referências iconográficas.

Depois da tabela, estão expostas pranchas de referências e as fotografias com o resultado do projeto na maquete de cada setor.

Casa-que-brilha	"[...]casa esplêndida, de muitos andares, com pórtico, varanda, escadaria, escadinhas, altas janelas dispostas de nove em nove, torrezinhas guarneçadas com chapéus pontudos, tudo isso dentro de um jardim maravilhoso."
Estufa/jardim	"Sob a proteção dos vidros cintilantes, mantinha-se, graças a um aquecedor, um ar úmido e quente. Ali mimosas floresciam em pleno inverno, cresciam palmeiras importadas da África, e cultivavam-se lírios pela sua beleza e jasmims pelo seu perfume."
Cadeia	"[...]" uma imensa parede cinzenta, sem uma única janela, o que não é muito normal numa parede." "Eles foram acompanhando a parede e chegaram diante de uma grade preta, muito alta, toda eriçada em pontas. Atrás da grade preta viam-se outras grades pretas, e atrás da parede triste, outras paredes tristes."
Favelas nas margens da cidade	"Ao lado da cidade limpa, de cimento e tijolos, varrida cada manhã, a favela era como se fosse uma outra cidade, repelente, que envergonhava a primeira. Nada de postes, calçadas, vitrinas e caminhões de limpeza urbana." "caminhos estreitos, lamacentos, malcheirosos, tábuas apodrecidas que pareciam formar casebres, portas remendadas com papelão ou com velhos pedaços de lata"
Hospital	"era um belo hospital, muito grande, muito limpo, e provido de tudo que fosse preciso para cuidar de um doente. As largas janelas deixavam entrar o Sol, e as paredes eram brancas e luzidias. Tistu não achou que o hospital fosse feio; pelo contrário. No entanto [...] ele sentiu que alguma coisa muito triste estava ali escondida."
Fábrica de canhões	"As nove chaminés lançavam tanta fumaça que o céu tinha ficado escuro." "Tistu também ficou cego com os repuxos de faíscas que irrompiam de toda parte. O aço corria pelo chão como riachos incandescentes."

6.1 Casa-que-brilha

Figura 49 – Prancha 3: Casa-que-brilha



Fontes: Compilação da autora. Do topo, da esquerda para a direita: Escada art nouveau de Ede Magyar; Casa Batlló, Antonio Gaudí, Barcelona; casa e ateliê de Victor Horta; Palácio Cantacuzino do arquiteto Ion D. Berinday; decorartsnow.com; La pedrera ou Casa Mila, Antonio Gaudí; restaurante La Fermette Mabeuf, em Paris; redstarironworks, no flickr.com

Figuras 50 e 51 – espaço Casa-que-brilha



Fonte: aboutavisit.com. <Disponível em <https://aboutavisit.com/parque-das-ruinas/>>

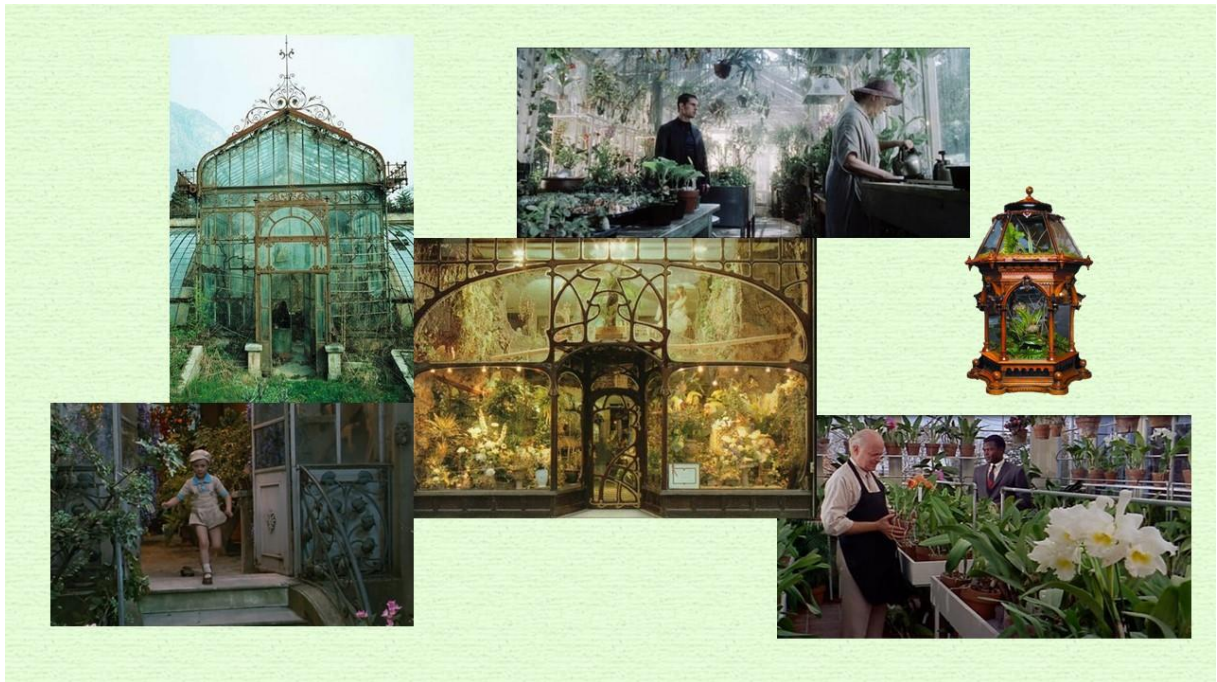
Figuras 52, 53 e 54 – Maquete Casa-que-brilha



Fonte: autora

6.2 Estufa

Figura 55 – Prancha 4: Estufa



Compilação da autora. Fontes: Do topo, da esquerda para a direita: Abandoned Victorian Style Greenhouse, Villa Maria, Itália; foto 8; foto 9; Loja de flores em Bruxelas, design de Paul Hankar, renovação do florista Daniel Ost; balconygardenweb.com; foto 11 (fotos 8, 9 e 11 da listagem disponível em: <<https://www.listal.com/list/greenhouse-scenes-movies>>)

Figuras 56, 57, 58 e 59 – Espaço Estufa



Fonte: aboutavisit.com. <Disponível em <https://aboutavisit.com/parque-das-ruinas/>>

Figuras 60 e 61 – Maquete estufa



Fonte: autora

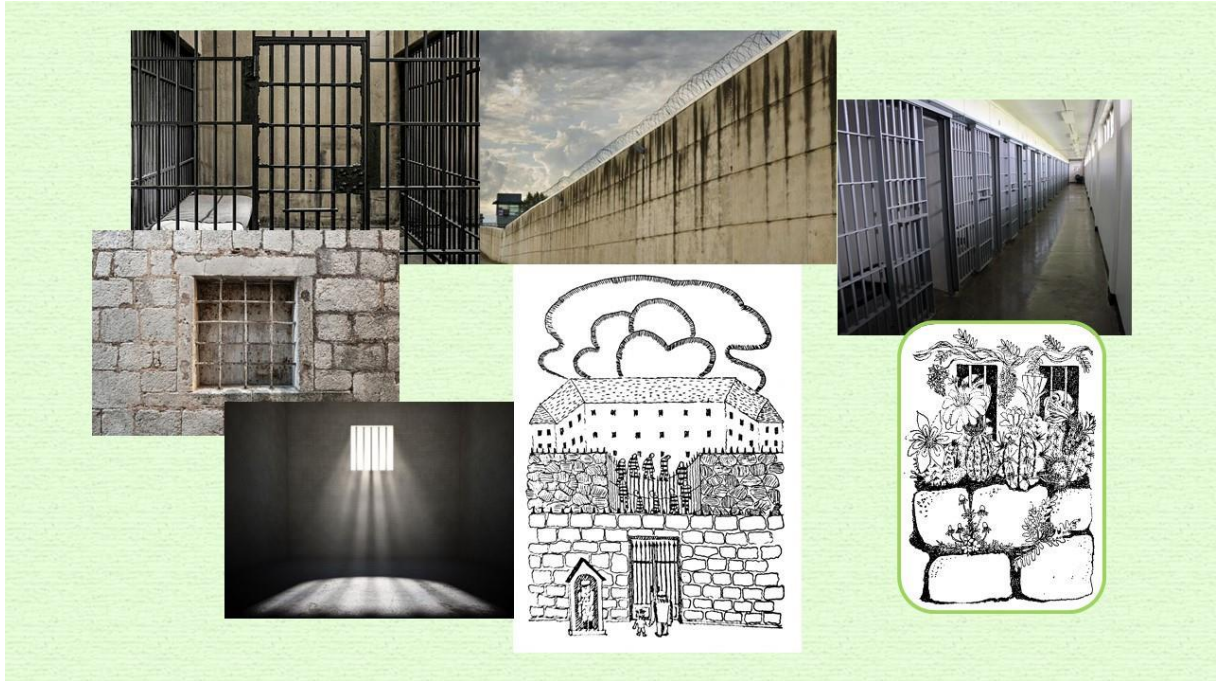
Figuras 62 e 63 – Maquete estufa



Fonte: autora

6.3 Cadeia

Figura 64 – Prancha 5: Cadeia



Fonte: compilação da autora. Do topo, esquerda para direita: Getty Images, s-média-cache-ak0.piniimg.com, penitenciária do estado do Mississippi (EUA), Eugenesergeev (dreamstime.com), Mopic - stock.adobe.com, Marie Louise Nery, Marie Louise Nery

Figuras 65, 66 e 67 – espaço cadeia



Fonte: aboutavisit.com. <Disponível em <https://aboutavisit.com/parque-das-ruinas/>>

Figuras 63, 64, 65 e 66 – Maquete Cadeia



Fonte: autora

Figuras 67, 68 e 69



Fonte: autora

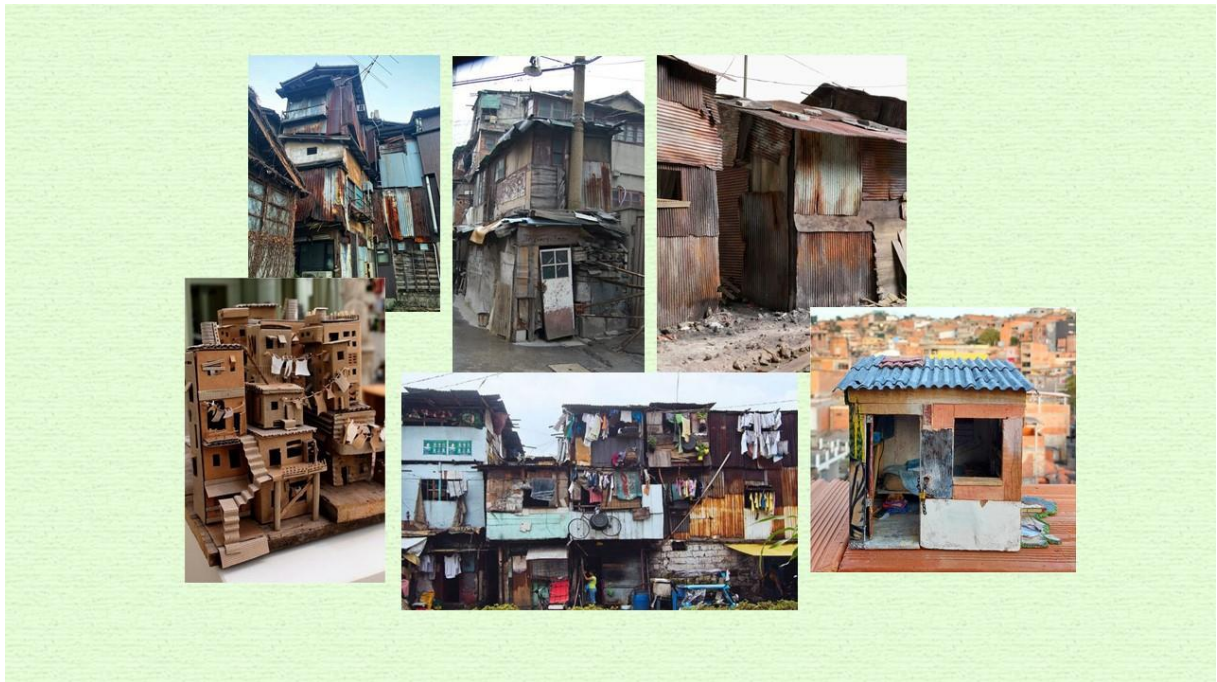
6.4 Favela

Figuras 70 e 71 – espaço favela



Fonte: aboutavisit.com, <Disponível em <https://aboutavisit.com/parque-das-ruinas/>>. Edição Suellen Refrande.

Figura 72 – Prancha 6: Favela



Fonte: compilação da autora. Do topo, da esquerda para a direita: disponível em: <
https://twitter.com/ibuki_inter/status/1337917564496691202?s=12>; Old Puxi area Shanghai,
 <<https://www.flickr.com/photos/shanghaimike/2986334917>>; Kleiner Slum 1 Small Slum 1, de Oliver Boberg;
 Cardboard Favela, de Pamela Sullivan,
<https://www.flickr.com/photos/28796727@N04/9086914428/in/photostream>; Quebradinha #8 (Nova Canindé),
 instagram: @quebradinha_

Figura 73 – Maquete Favela



Fonte: autora

Figuras 74 e 75 – Maquete favela

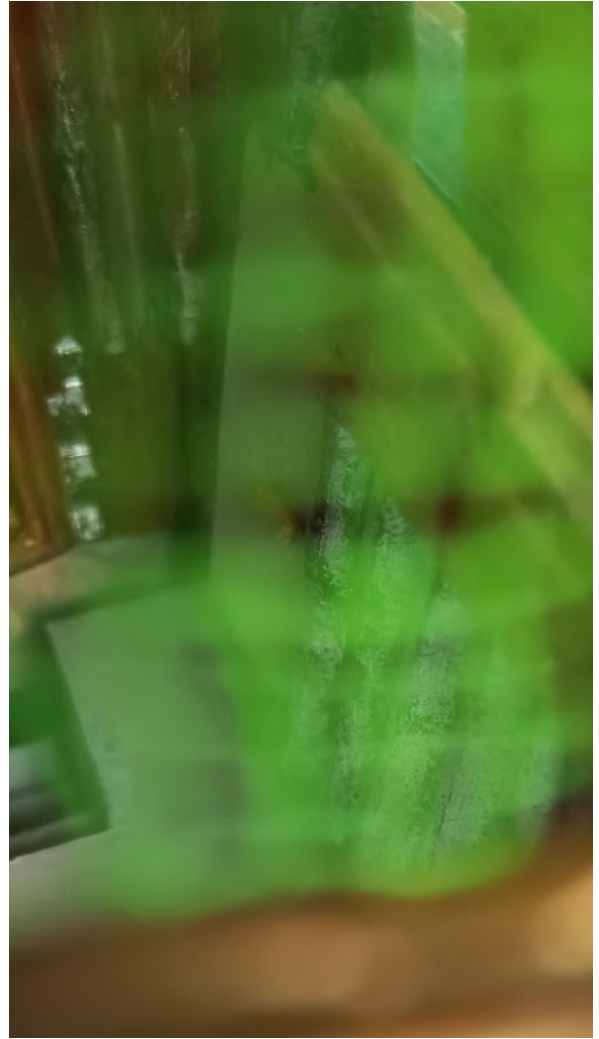


Fonte: autora

Figura 76 e 77 – Maquete Favela pós dedo verde de Tistu

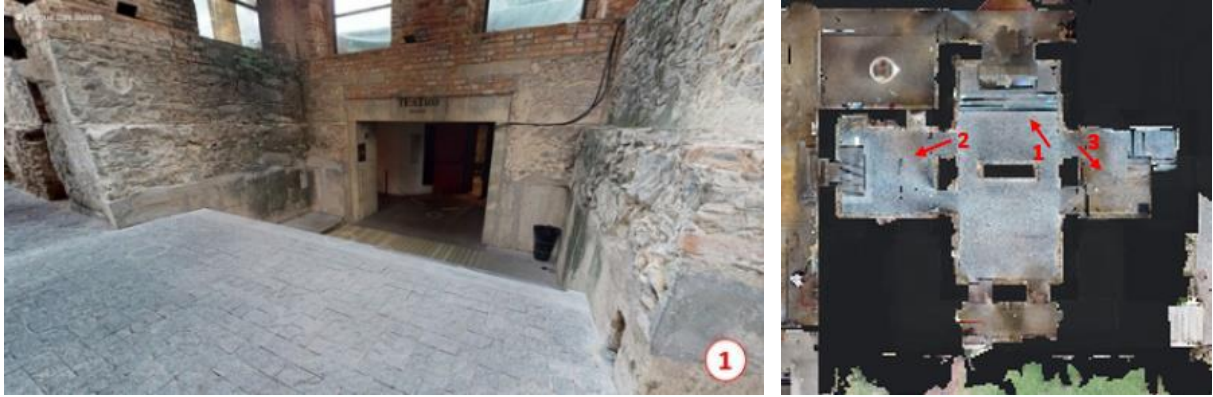


Figura 78 e 79 – Maquete Favela pós dedo verde de Tistu



6.5 Hospital

Figuras 80 e 81 – espaço hospital



Fonte: aboutavisit.com, <Disponível em <https://aboutavisit.com/parque-das-ruinas/>>. Edição Suellen Refrande.

Figura 82 – Prancha 7: Hospital



Fonte: Compilação da autora. Do topo, esquerda para direita: desconhecido, Evelyn Bencicova (behance.net), Marie Louise Nery, <https://www.brgoods.com.br/cortinas-hospitais>, <https://portuguese.alibaba.com/>, <https://yuanlight.com/?attachment_id=1952>, portuguese.alibaba.com, Shillitoe Ward Hospital of St Cross em 1928

Figuras 83 e 84 – Maquete Hospital

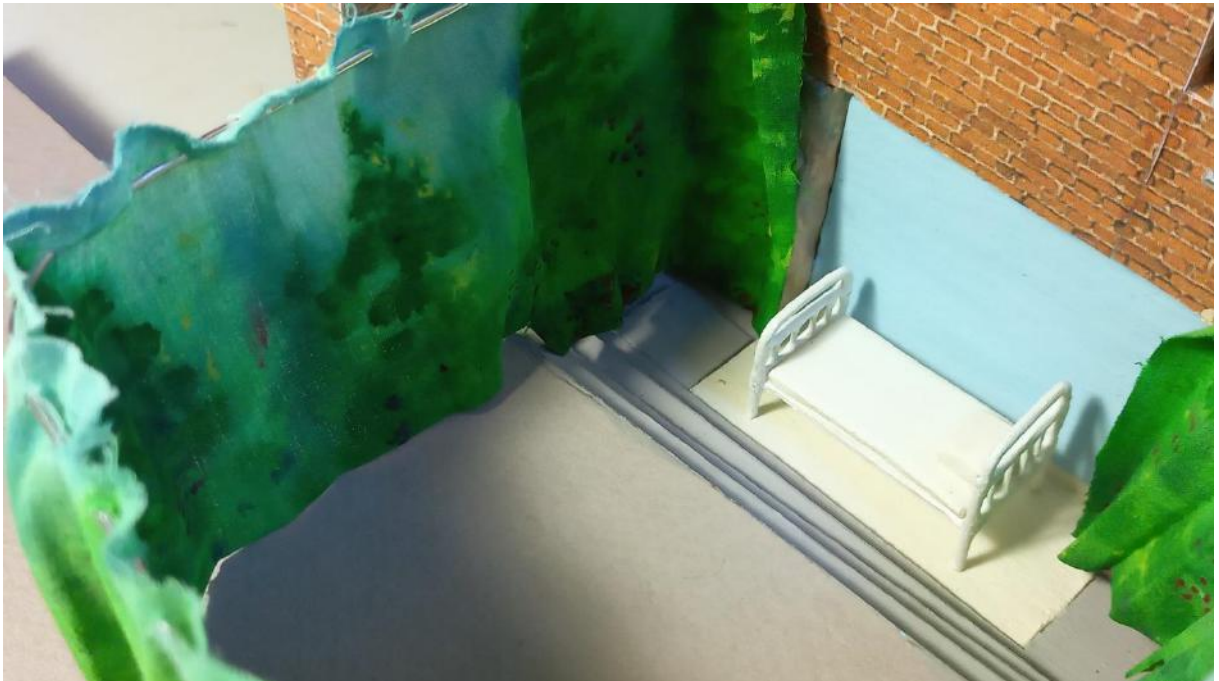


Fonte: autora

Figuras 85 e 86 – Maquete Hospital



Figura 87 – Maquete Hospital pós dedo verde de Tistu



Fonte: autora

Figuras 88 e 89 – Maquete Hospital pós dedo verde de Tistu



Fonte: autora

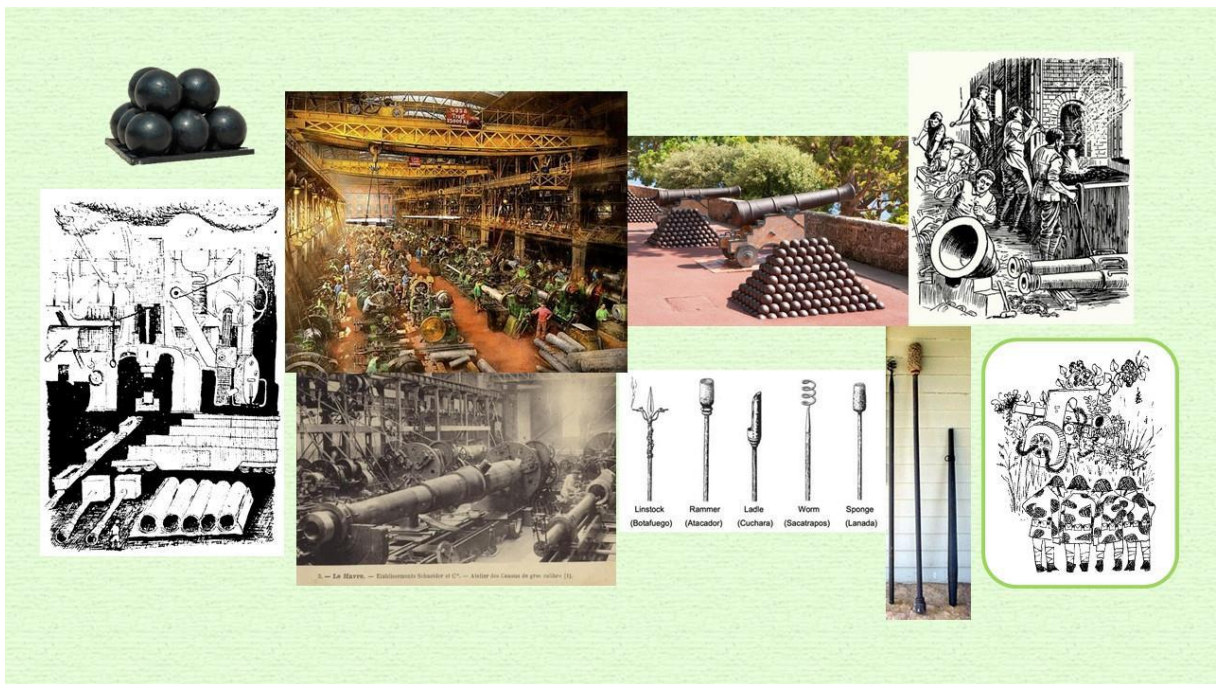
6.6 Fábrica de canhões

Figuras 90 e 91 – espaço fábrica de canhões



Fonte: aboutavisit.com, <Disponível em <https://aboutavisit.com/parque-das-ruinas/>>. Edição Suellen Refrande.

Figura 92 – Prancha 8: Fábrica de canhões



Fonte: Compilação da autora. Do topo, esquerda para direita: pxhere.com, Machinist - War - At the cannon factory 1917 (fotografia de Bain News), inman.com, mediastorehouse.co.uk, Marie Louise Nery, Factory manufacturing large calibra guns Schneider and Co Le Havre (Look and Learn Collection - Bridgeman Images), DESCONHECIDO, nps.gov (Tools of the Trade), Marie Louise Nery

Figuras 93 e 94 – Fábrica de canhões



Fonte: autora

Figura 95 e 96 – Fábrica de canhões pós dedo verde de Tistu



Fonte: autora

Figura 95 e 96 – Fábrica de canhões pós dedo verde de Tistu



Fonte: autora

REFERÊNCIAS

1996 PARQUE DAS RUÍNAS. In: **Ernani Freire arquitetos associados**. [S. l.], 1996. Disponível em: <https://www.efarquitetos.com.br/1996-PARQUE-DAS-RUINAS>. Acesso em: 27 fev. 2022.

DRUON, Maurice. **O menino do dedo verde**. 89. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2010. 110 p. ISBN 978-85-03-00137-3.

FARIA, Gustavo Henrique Campos de. A experiência do Parque das Ruínas. **Arquiteturismo: paisagem construída**, [s. l.], ano 14, 2020. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquiteturismo/14.156/7693>. Acesso em: 28 fev. 2022.

HAMILTON, Jennifer. **Explainer: ‘solarpunk’, or how to be an optimistic radical**. [S. l.]: The Conversation, 19 jul. 2017. Disponível em: <https://theconversation.com/explainer-solarpunk-or-how-to-be-an-optimistic-radical-80275>. Acesso em: 28 fev. 2022.

HOLLERAN, Sam. Putting the Brakes on Dystopia: Speculative Design, Solarpunk and Visual Tools. **Ecología Política. Cuadernos de debate internacional**, [S. l.], 2 ago. 2019. 57 | Artes, p. 1-5. Disponível em: <https://www.ecologiapolitica.info/?p=12177>. Acesso em: 28 fev. 2022.

JUNQUEIRA, Christine. **Biografia de Marie Louise Nery: Uma figurinista de traço e estilo**. [S. l.]: Brasil Memória das Artes, 2006. Disponível em: <https://portais.funarte.gov.br/brasilmemoriadasartes/acervo/cenario-e-figurino/biografia-de-marie-louise-nerly/>. Acesso em: 28 fev. 2022.

MACHADO, Hilda. **Laurinda Santos Lobo: Mecenas, artistas e outros marginais em Santa Teresa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2002. 285 p. ISBN 85-8722038-1.

Reina-Rozo, J. (2021). Art, energy, and technology: the Solarpunk movement. *International Journal of Engineering, Social Justice and Peace*, 8 (1), p. 47-60, <https://doi.org/10.24908/ijesjp.v8i1.14292>

SOLARPUNK: Um Manifesto Solarpunk. Tradução: Vinicius Yaunner. [S. l.]: ReDes – Regenerative Design. Disponível em: <https://www.re-des.org/um-manifesto-solarpunk-portugues-brasil/>. Acesso em: 27 fev. 2022.

SPRINGETT, Jay. **Solarpunk: a reference guide**. [S. l.], 28 fev. 2022. Last update: 06.Feb.18. Disponível em: <https://medium.com/solarpunks/solarpunk-a-reference-guide-8bcf18871965>. Acesso em: 28 fev. 2022.

SPRINGETT, Jay. **Solarpunk: um guia de referência**. [S. l.], [entre 2017 e 2021]. Tradutor desconhecido. Disponível em: <https://ichi.pro/pt/solarpunk-um-guia-de-referencia-153721585998181>. Acesso em: 28 fev. 2022.

TODOS somos Mascarados - Uma Visita à Marie Louise Nery. Produção: Eloy Machado e Thomas Kaufmann. [S. l.]: Love & Peace Criação Visual Ltda., 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z25Wt8kK9qM>. Acesso em: 28 fev. 2022.

ANEXO

Solarpunk

Traduzido por Vinicius Yaunner

Muitas pessoas têm escrito sobre Solarpunk. Principalmente depois de 2014.

O gênero ainda não está claramente definido.

O Manifesto Solarpunk é uma re-adaptação criativa das ideias sobre solarpunk escritas por várias pessoas. Essas ideias podem ser encontradas principalmente em *Solarpunk: a reference guide* que pode ser lido [aqui](#) e em *Solarpunk: Notes towards a Manifesto* de Adam Flynn que pode ser visto [aqui](#).

Um Manifesto Solarpunk

Solarpunk é um movimento de ficção, arte, moda e ativismo especulativa que busca responder e incorporar a questão «como é uma civilização sustentável e como podemos chegar lá?»

A estética solarpunk funde o prático com o bonito, o bem projetado com o verde e o exuberante, o brilhante e colorido com o grosseiro e o sólido.

Solarpunk pode ser utópico, apenas otimista ou preocupado com as lutas a caminho de um mundo melhor, mas nunca distópico. À medida que nosso mundo se agita com calamidades, precisamos de soluções, não apenas de avisos.

Soluções para crescer sem combustíveis fósseis, para gerenciar equitativamente a escassez real e compartilhar em abundância, em vez de apoiar a falsa escassez e a abundância falsa, para sermos mais gentis uns com os outros e com o planeta que compartilhamos.

Solarpunk é ao mesmo tempo uma visão do futuro, uma provocação ponderada, um modo de vida e um conjunto de propostas viáveis para chegar lá.

1. Somos solarpunks porque o otimismo foi tirado de nós e estamos tentando pegar de volta.
2. Somos solarpunks porque as únicas opções restantes são negação ou desespero.
3. Em essência, Solarpunk é uma visão de um futuro que incorpora o melhor do que a humanidade pode alcançar: um mundo pós-escassez, pós-hierarquia e pós-capitalista, onde a humanidade se vê como parte da natureza e a energia limpa substitui os combustíveis fósseis.
4. O «punk» em Solarpunk é sobre rebelião, contracultura, pós-capitalismo, descolonialismo e entusiasmo. Trata-se de ir em uma direção diferente da tradicional, que está cada vez mais em uma direção assustadora.
5. Solarpunk é um movimento tanto quanto um gênero: não se trata apenas de histórias, mas também de como podemos chegar lá.
6. O Solarpunk adota uma diversas táticas: não existe uma maneira única de fazer o solarpunk. Em vez disso, diversas comunidades de todo o mundo adotam o nome e as idéias e constroem pequenos ninhos de revolução auto-sustentável.

7. O Solarpunk fornece uma nova perspectiva valiosa, um paradigma e um vocabulário através do qual é possível descrever um possível futuro. Ao invés de abraçar o retrofuturismo, o solarpunk olha completamente para o futuro. Não é um futuro alternativo, mas um futuro possível.
8. Nosso futurismo não é niilista como o cyberpunk e evita as tendências potencialmente reacionárias do steampunk: trata-se de engenhosidade, generatividade, independência e comunidade.
9. O Solarpunk enfatiza a sustentabilidade ambiental e a justiça social.
10. Solarpunk é encontrar maneiras de tornar a vida mais maravilhosa para nós agora, e também para as próximas gerações que nos seguem.
11. Nosso futuro deve envolver o redirecionamento e a criação de coisas novas a partir do que já temos. Imagine “cidades inteligentes” sendo descartadas em favor da cidadania inteligente.
12. Solarpunk reconhece a influência histórica que a política e a ficção científica tiveram uma sobre a outra.
13. Solarpunk reconhece a ficção científica não apenas como entretenimento, mas como uma forma de ativismo.
14. Solarpunk quer combater os cenários de uma terra moribunda, uma lacuna insuperável entre ricos e pobres e uma sociedade controlada por corporações. Não em centenas de anos, mas ao nosso alcance.
15. Solarpunk é sobre culture maker de jovens, soluções locais, redes de energia locais, maneiras de criar sistemas funcionais autônomos. É sobre amar o mundo.
16. A cultura Solarpunk inclui todas as culturas, religiões, habilidades, sexos, gêneros e identidades sexuais.
17. Solarpunk é a idéia da humanidade alcançar uma evolução social que abraça não apenas a mera tolerância, mas uma compaixão e aceitação mais expansivas.
18. A estética visual do Solarpunk está aberta e evoluindo. Assim como essa, é um mash-up das seguintes:
 1. Era das navegações a vela/fronteira do século XIX (mas com mais bicicletas).
 2. Reutilização criativa da infraestrutura existente (às vezes pós-apocalíptica, às vezes estranha no presente).
 3. Apropriação Tecnológica.
 4. Art Nouveau.
 5. Hayao Miyazaki.
 6. Inovação no estilo “Jugaad” do mundo não ocidental.
 7. Back-end de alta tecnologia com saídas simples e elegantes.
19. Solarpunk é definido em um futuro construído de acordo com os princípios do Novo Urbanismo ou Novo Pedestre e sustentabilidade ambiental.

20. Solarpunk prevê um ambiente construído, adaptado criativamente para ganho solar, entre outras coisas, usando diferentes tecnologias. O objetivo é promover a auto-suficiência e viver dentro de limites naturais.
21. Em Solarpunk, recuamos bem a tempo de parar a lenta destruição do nosso planeta. Aprendemos a usar a ciência com sabedoria, para melhorar nossas condições de vida como parte de nosso planeta. Não somos mais senhores. Nós somos cuidadores. Somos jardineiros.
22. Solarpunk:
 1. é diversidade
 2. tem espaço para a espiritualidade e a ciência coexistirem
 3. é belo
 4. pode acontecer. Agora.

A comunidade Solarpunk