



EPV // 001:

Espaços Públicos Verticalizados

Lucas do Valle Evangelista

Centro Universitário Academia - UniAcademia, Juiz de Fora, MG

Raphael Barbosa Rodrigues de Souza

Centro Universitário Academia UniAcademia, Juiz de Fora, MG

Linha de Pesquisa: Arquitetura e Urbanismo na Contemporaneidade

RESUMO

Utilizando das técnicas do Design Especulativo, como descritas no livro “*Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*” de Anthony Dunne and Fiona Raby, foi desenvolvido um projeto de arquitetura especulativa se baseando na questão da hegemonia exercida pelos veículos particulares sobre a imagem, cultura e planejamento das cidades, e como isso afeta a vida da população, tanto em rotina e relação com as arquiteturas que os cercam, quanto em questões de urbanismo, como densidade urbana.

Imagina-se então um futuro onde veículos particulares foram proibidos o acesso e circulação na área urbana de Juiz de Fora - MG, causando amplas consequências na vida e malha urbana da cidade, com um grande investimento em transporte público, alterações consideráveis nos parâmetros urbanísticos que ditam a legislação urbana e na forma como são projetadas as peças arquitetônicas que compõem a imagem da cidade.

A lente pela qual observamos esta possível realidade é através do projeto arquitetônico do EPV // 001, um Espaço Público Verticalizado que surge no espaço onde é o atual Parque Halfeld, em Juiz de Fora – MG, com a função de servir como um hub de funções culturais e de redistribuição de pessoas, contendo múltiplas conexões entre diferentes modais de transporte público.

Busca-se com este projeto levantar debate e reflexão sobre questões de sustentabilidade, mobilidade e comunicação.

Palavras-chave: Arquitetura. Especulação. Mobilidade.

1. INTRODUÇÃO

Com cada possível futuro distópico introduzido na sociedade - seja alcançado por aquecimento global, integração nociva da tecnologia no dia-a-dia ou extrema má distribuição de renda - cria-se uma imagem de inevitabilidade no imaginário popular, e enquanto buscam-se alternativas para mudança positiva no futuro - e isto só é possível com objetivos claros e grandes acordos sociais sobre como os alcançaremos - trazer participação e engajamento popular em processos de decisões complexas e a longo prazo é extremamente difícil. Encontra-se na prática do Design Especulativo uma possível parte da solução, buscando-se demonstrar que visualizações, projetos e narrativas que criem uma imagem de um futuro favorável podem ser ferramentas valiosas na busca por mudança radical nas formas que imaginamos, projetamos e planejamos o futuro.

Este texto busca investigar e compreender o impacto de narrativas futuras e a validade da hipótese: “Obter a participação pública em processos complexos de tomada de decisão não é fácil, mas modelar visualmente os sistemas nos quais as partes interessadas estão localizadas pode ajudar as pessoas a entender as alavancas de poder a que têm acesso.” (HOLLERAN, 2019, tradução nossa).¹

1.1. Metodologia

Buscam-se atingir tais objetivos por meio de uma pesquisa bibliográfica e documental, analisando e comparando referenciais teóricos referentes aos temas de arquitetura e design especulativos e, com conhecimento aprofundado nos conceitos apresentados, explorar estudos de caso de projetos e movimentos arquitetônicos relevantes.

Devido a amplitude de aplicação do tema, este estudo é qualitativo, baseado em interpretações e comparações subjetivas. Como tal, não tem como objetivo resultados inquestionáveis, busca apenas ampliar a discussão sobre Arquitetura e Design especulativos e seus usos práticos e teóricos, entendendo-o como uma ferramenta e tentando levantar questionamentos sobre o futuro da prática.

¹ “Getting public participation in complex decision-making processes is not easy but visually modeling systems in which stakeholders are located can help people to understand the levers of power they have access to.”

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Design e Arquitetura especulativa

O termo Design Especulativo foi popularizado por Anthony Dunne e Fiona Raby em seu livro “Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming”, o objetivo da prática sendo especular como o mundo pode ser, instigando discussões e, em contrapartida a prática projetual tradicional, buscando prevenir problemas, ampliar discussões, criar senso de inclusividade e guiar ações futuras.

Figura 1: Ilustração da Very Large Structure, por Manuel Domínguez, projeto de cidade sob esteiras que se move de forma a não esgotar os recursos dos seus arredores.



Fonte: Archidaily.²

“Esta forma de design prospera na imaginação e visa abrir novas perspectivas sobre o que às vezes é chamado de *problemas perversos*, para criar espaços para discussão e debate sobre formas alternativas de ser, e para inspirar e encorajar a imaginação das pessoas a fluir livremente. Projetos especulativos podem atuar como um catalisador para redefinir coletivamente nosso relacionamento com a realidade” (DUNNE; RABY, 2013, p.13, tradução nossa).³

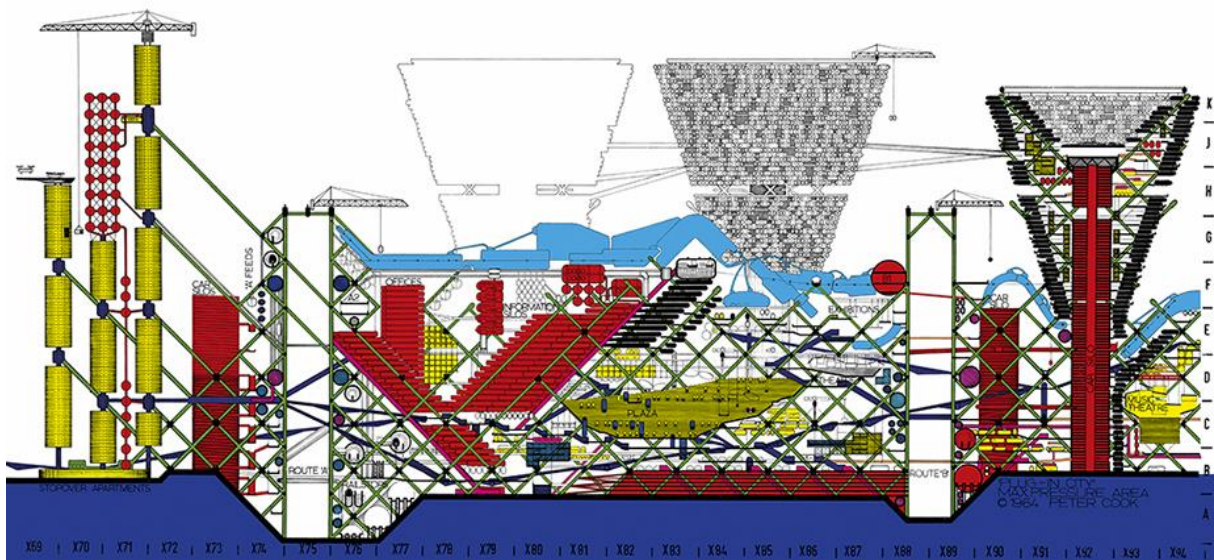
² Disponível em <https://www.archdaily.com.br/br/01-164141/cinco-exemplos-fantasticos-de-arquitetura-especulativa>. Acessado em: 18 de novembro de 2021.

³ “This form of design thrives on imagination and aims to open up new perspectives on what are sometimes called wicked problems, to create spaces for discussion and debate about alternative ways of being, and to inspire and encourage people’s imaginations to flow freely. Design speculations can act as a catalyst for collectively redefining our relationship to reality.”

Como subsidiário da ideia de Design Crítico, é utilizado para questionar presunções e conceitos estabelecidos no dia-a-dia da sociedade. Pode fazer isto através da apresentação de como o presente poderia ser com alterações nos objetos, locais e mídia utilizados pela sociedade, como também através da apresentação de como o futuro poderá ser, alertando sobre as consequências negativas do caminho que tomamos como sociedade, ou materializando a visualização de possíveis melhoras caso alterássemos nosso modo de viver ou interagir com o ambiente.

Na prática da arquitetura é tema de debate, questionamento e experimentação mesmo antes da atribuição à nomenclatura, pode-se traçar paralelos diretos entre os ideais do Design Especulativo com as práticas do movimento Neofuturista e a Arquitetura Radical. Nomes como Archigram e Superstudio tiveram grande influência tanto na discussão como prática de arquitetura desde a segunda parte do século XX até os dias presentes.

Figura 2: Ilustração da Plug-In City



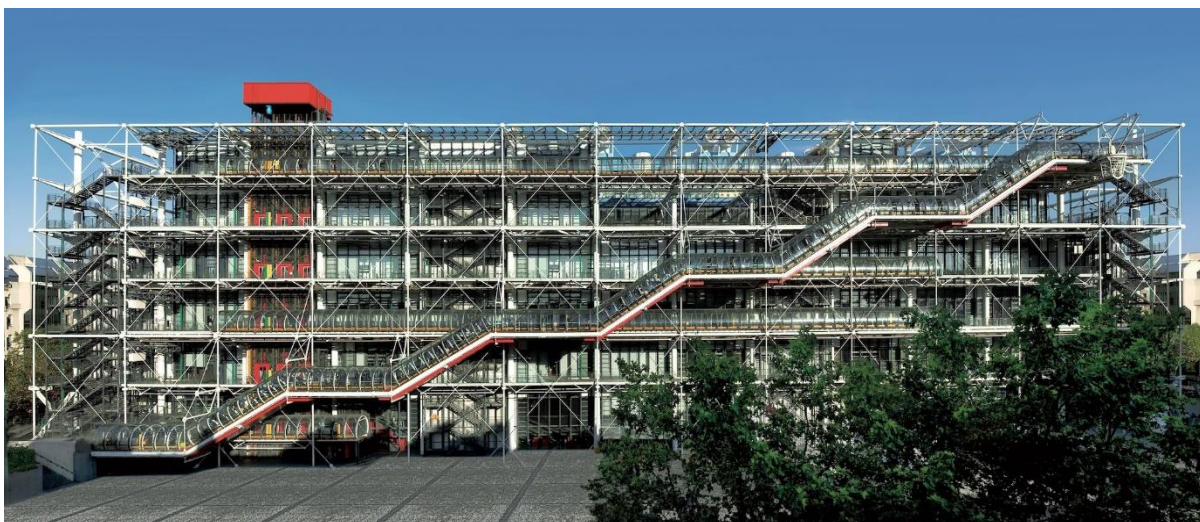
Fonte: Archigram.net⁴.

Tomando-se o grupo Archigram como exemplo, com seus designs neofuturistas e altamente tecnológicos, catalisaram a discussão sobre o impacto da tecnologia nas cidades e no modo de viver. “As ideias e os projetos arquitetônicos do Archigram repercutiram por todo o mundo, redefinindo a nossa própria maneira de entender e de

⁴ Disponível em: https://www.archigram.net/images/03_bottom.jpg?crc=233987475. Acessado em: 18 de novembro de 2021.

lidar com a arquitetura” (SILVA, 2004). Além de seu impacto na área teórica, é notório também a influência de suas obras na prática, tanto no modo de projetar a relação da cidade com a tecnologia, como em influências diretas em edifícios icônicos, como o Centro Georges Pompidou de Renzo Piano e Richard Rogers.

Figura 3: Centro Georges Pompidou



Fonte: Surface Magazine⁵

A produção de projetos especulativos é variada e difusa, porém, entende-se que sem uma definição clara do que é Design Crítico e Especulativo é impossível avaliar o sucesso dos projetos e seus méritos. Portanto, Anne Galloway e Catherine Caudwell propõe a aplicação de uma tipologia de avaliação focada no nível humano:

“Isso envolve cinco características: o papel básico da ficção, que pergunta qual é o "e se" em questão; a manifestação da crítica, que pergunta como o projeto é crítico; os objetivos do projeto, que questiona as possíveis consequências de o projeto; a materialização e a forma, que questionam a forma que o projeto assume; e a estética da ficção de design, que categoriza a perspectiva política do projeto. ” (GALLOWAY; CAUDWELL, 2018, p. 88, tradução nossa)⁶

⁵ Disponível em: <https://www.surfacemag.com/articles/centre-pompidou-renovation/>. Acessado em : 18 de novembro de 2021.

⁶ “This involves five characteristics: the basic role of fiction, which asks what is the ‘what-if’ question at hand; the manifestation of the critique, which asks how the project is critical; the design aims, which questions the possible consequences of the project; the materialization and form, which questions the form the project takes; and the aesthetic of design fiction, which categorizes the project’s political perspective”

2.2. Narrativas e o futuro no imaginário popular

O uso de narrativas é, desde os primórdios da humanidade, uma forma de transmitir conhecimento, estimular ações e levantar questionamentos. Com a realidade das mudanças climáticas que afetam o planeta, distribuição de renda desigual e vendo os efeitos de uma geração criada cercada por tecnologia, é inevitável imaginar futuros distópicos extrapolando os já presentes “pontos fracos” da sociedade.

Com isso somos bombardeados com cenários distópicos em toda tipo de mídia, sejam filmes, livros, televisão ou jogos. Pode-se notar claramente tal tendência no grande influxo de mídia em cenários Cyberpunk, onde a sociedade é consumida por problemas extrapolados do presente, utilizado para criticar a direção que estamos tomando como sociedade. Para Holleran (2019) “Divertir-se com a queda da humanidade pode ser mais fácil do que tentar amenizar a situação ruim em que nos encontramos.”⁷

“Uma leitura de importantes romances cyberpunk mostra a maneira pela quais ideias comuns sobre teoria urbana, tais como as cidades globais, as cidades em rede, o desenvolvimento dos sistemas de comunicação, o crescimento da pobreza, da marginalidade urbana e, conseqüentemente, o crescimento da segregação espacial, fizeram das cidades um cenário de risco e protótipo para catástrofes vindouras.” (MARTINS, 2014)

O impacto de narrativas sob ações futuras é imensurável. Esse estímulo constante, somado a complexidade dos problemas que enfrentamos como sociedade pode causar indivíduos a se tornarem complacentes.

Tal fato, porém, tem implicações positivas, o uso de narrativas positivas no Design Especulativo pode ampliar o debate e alcançar diferentes públicos, estimulando ação e promovendo um objetivo mais claro.

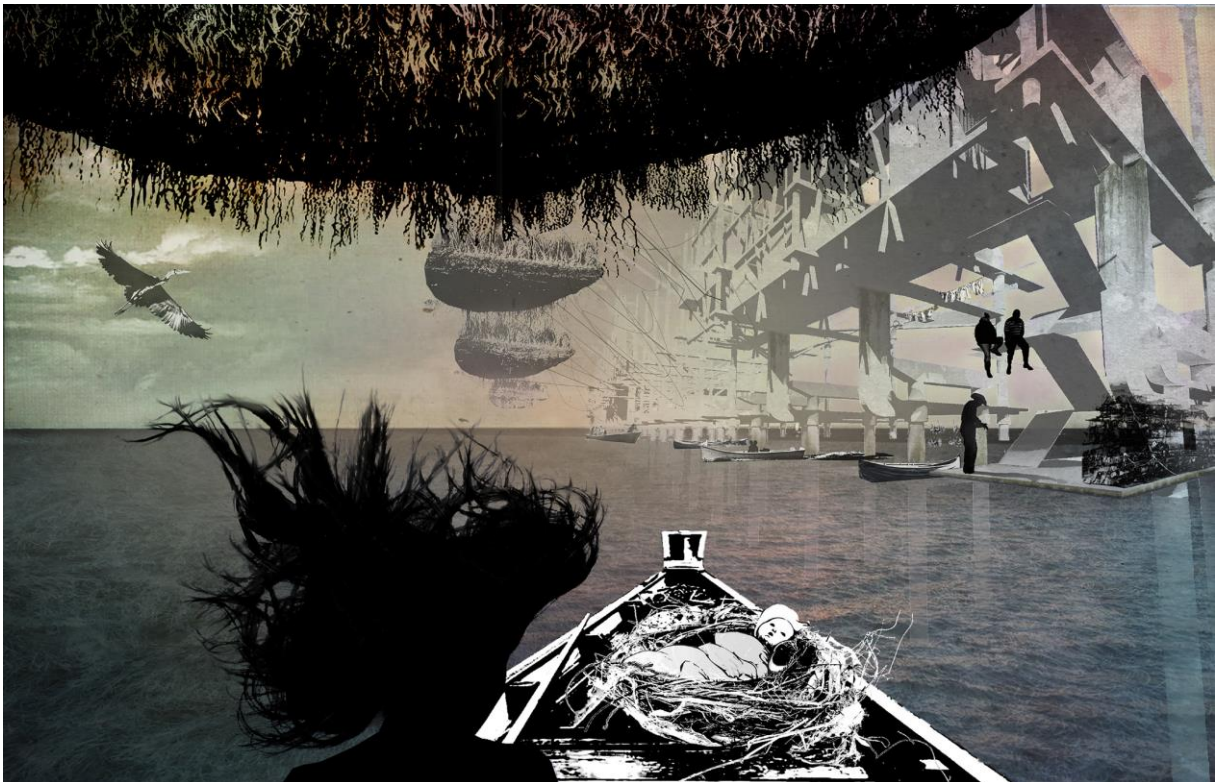
“Para ampliar o alcance do debate e, assim, maximizar o potencial hipotético do design especulativo, os designers devem encontrar métodos de comunicação de ideias para um público estendido e cultivar uma visão

⁷ “Reveling in humankind’s downfall can be easier than trying to ameliorate the bad situation we find ourselves in.”

compartilhada; um ponto de partida a partir do qual um diálogo pode começar. ” (YOUNG, 2017, tradução nossa)⁸.

Entende-se então a promessa da criação de cenários positivistas, extrapolando os pontos positivos e promissores do presente e levantando questionamento sobre como chegarmos a eles.

Figura 4: Ilustração de fabula criada para divulgar projeto especulativo



Fonte: The Girl and the Infrastructural Sea: Storytelling and Speculative Design

2.3. Solarpunk, Highline e a criação de cenários positivistas

A criação de cenários positivos como meio de inspiração e viabilização de melhoras é um exercício já praticado por artistas visuais, arquitetos e escritores, podendo-se encontrar exemplos tanto de movimentos teóricos sobre a nossa forma

⁸ “To broaden the debate’s reach and thus maximize the hypothesizing potential of speculative design, designers must find methods of communicating ideas to an extended audience and cultivate a shared vision; a starting point from which a dialogue can begin.”

de viver e lidar com o ambiente construído, quanto de objetos arquitetônicos específicos que inspiraram ou causaram diretamente a materialização de uma obra.

Solarpunk é um movimento artístico nascido no Brasil nos anos 2000, rejeitando pessimismos distópicos e imaginando um futuro onde a sociedade superou os problemas atuais. Com foco em sustentabilidade, energias renováveis e visuais extravagantes, busca capturar a atenção, recuperar o otimismo e levantar discussões sobre justiça social.

Apesar de ter começado com estética inclinada para o Art Nouveau, continua em constante mudança e evolução. Se torna evidente sua conexão com movimentos já populares, como o já mencionado Cyberpunk e o Steampunk, tanto em nomenclatura como em parte de seus ideais e inspirações estéticas.

“Enquanto o nome se baseia nos -punks de Cyberpunk e Steampunk, ele resiste ao determinismo tecnológico do primeiro e ao imaginário eurocêntrico do último. É punk no sentido de que insiste na mudança social que, embora radical, 'não é radicalmente impossível.' ” (HOLLERAN, 2019).

Figura 5: Arte conceito de cenário Solarpunk



Fonte: Milwaukee Independent⁹

⁹ Disponível em: <http://www.milwaukeeindependent.com/syndicated/discovering-rainbow-solarpunk-embodies-optimism-towards-future-society-needs/>. Acessado em: 6 de Dezembro de 2021

Surgido de pequenos fóruns na internet, sua origem é difícil de rastrear, sua formalização se dá no lançamento do livro de histórias antológicas *Solarpunk: Histórias ecológicas e fantásticas em um mundo sustentável*, em 2012, e crescendo como movimento artístico, estético e ativista desde então. “Solarpunk é, essencialmente, um exercício de visualização do futuro, um manual de instruções para redesenhar a realidade que encontrou na internet o seu viveiro e veículo ideais.” (PINTARELLI, 2020).¹⁰

Atualmente, com diversas publicações e artistas envolvidos, o movimento continua expandindo e evoluindo através de comunidades online que continuam criando artes e começando a pensar em soluções criativas para as crises atuais, enquanto se organizam para participarem de ativismo político.

Em outra escala, pode-se ver o High Line Park, em Nova York, como exemplo de projeto realizado a partir de uma ideia especulativa. Projetado em uma competição de ideias com objetivo de iniciar debate sobre o uso de uma antiga linha de trem elevada que permanecia inutilizada por muito tempo. Após os residentes e passantes locais terem visualizações das possibilidades, foi gerado suporte e pressão pública o suficiente para o eventual projeto completo e construção do parque.

Figura 6: Projeto que imaginava a conversão do trilho elevado para uma grande piscina.



¹⁰ Solarpunk is, essentially, an exercise to visualize the future, an instruction manual to redesign the reality that has found in the internet its ideal breeding ground and vehicle.

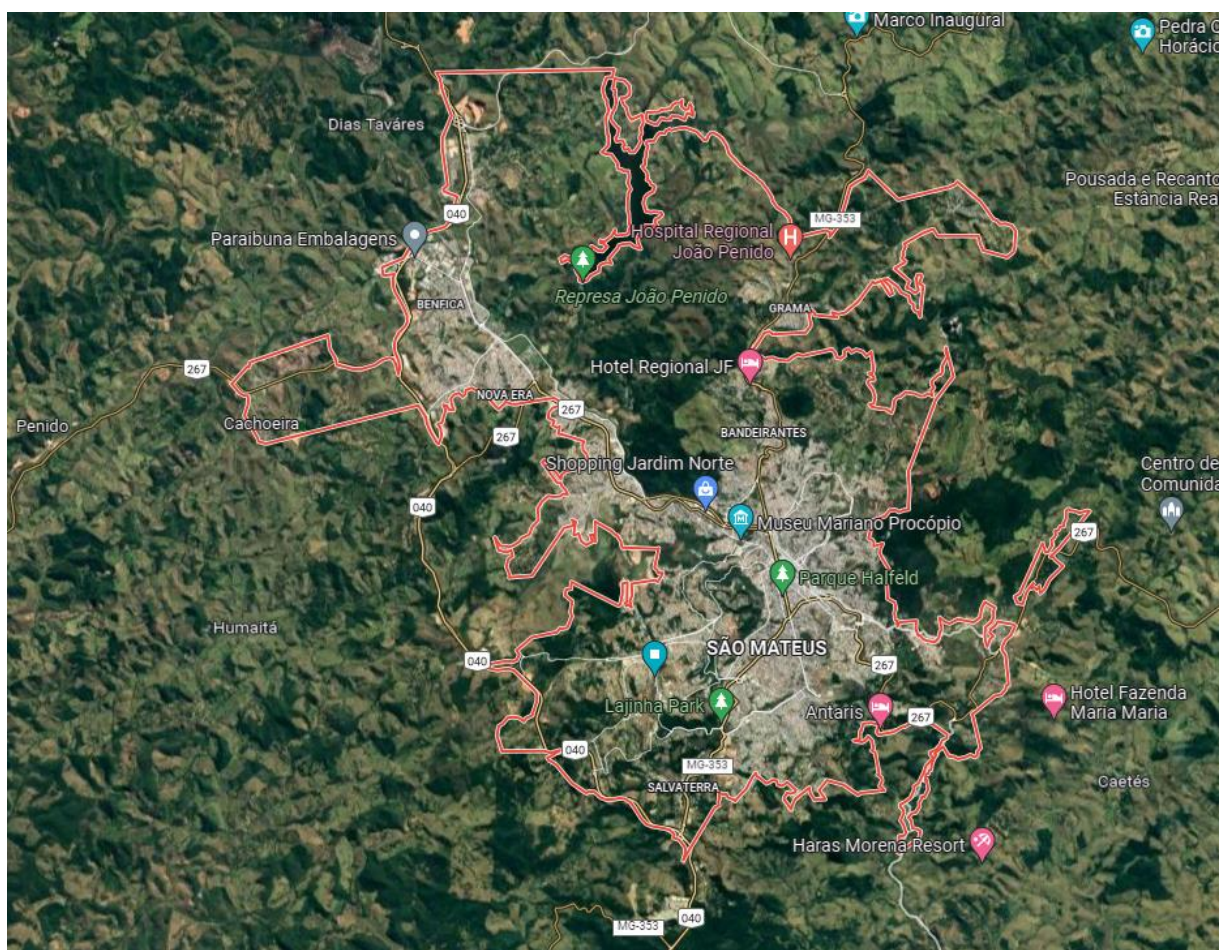
Fonte: Cargo Collective¹¹

3 METODOLOGIA

3.1. Localização e contexto

A proposta de projeto a ser desenvolvido é na cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais. E será localizado onde atualmente se situa o Parque Halfeld. Escolhe-se tal cidade por seu potencial de crescimento, devido a sua posição geográfica entre três capitais do Sudeste do país, e os problemas que a afligem. Sendo um destes o trânsito na cidade, que com seu crescimento populacional tem dificuldade de comportar a quantidade veículos pessoais crescente.

Figura 6: Mapa da cidade de Juiz de fora.

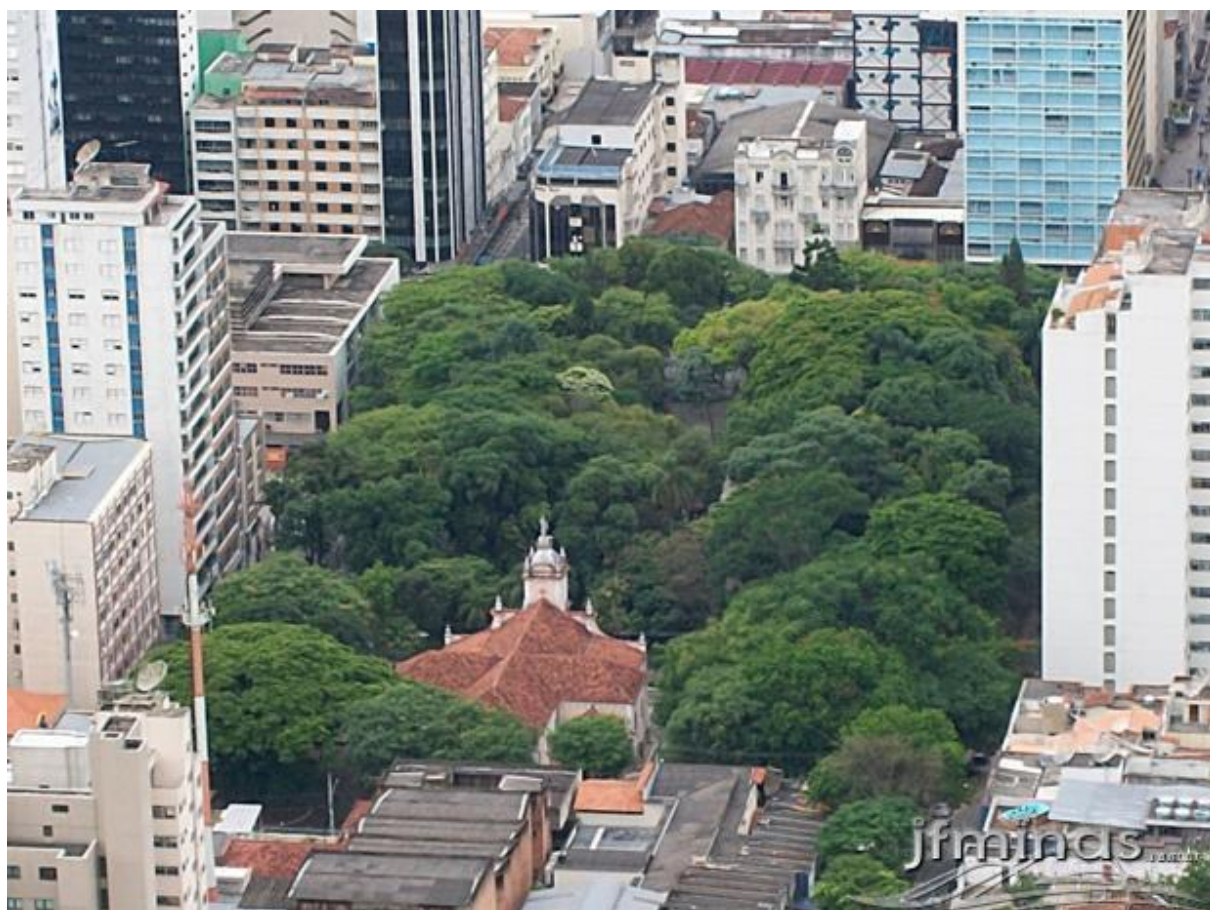


Fonte: Google Maps. Acessado em 6 de dezembro de 2021.

¹¹ Disponível em: <http://cargocollective.com/Uofanycstudioarch/HIGH-LINE-COMPETITION>. Acessado em: 4 de dezembro de 2021

O terreno escolhido é o do Parque Halfeld tanto pela sua localização central na cidade quanto pelo simbolismo de centralidade que o parque representa no imaginário local.

Figura 6: Imagem aérea de Juiz de Fora.



Fonte: site JF Informa¹²

3.2. O projeto

O projeto constitui um hub de transporte e centro cultural de uma Juiz de Fora em um futuro próximo onde automóveis particulares foram proibidos. Seria pautado nas cinco características expostas por Galloway e Caudwell (2018):

1. “E se”: Juiz de fora fosse parte de um experimento em um futuro próximo onde, após um radical investimento em múltiplas formas de transporte público, em

¹² Disponível em: <https://jfinforma.com/2021/11/06/decisao-judicial-suspende-obras-do-banheiro-do-parque-halfeld/>. Acessado em 6 de dezembro de 2021

toda sua área urbana fossem proibidos acesso e circulação de automóveis, e como consequência se tornasse uma cidade com qualidade de vida altíssima, e, capitalizando no seu potencial geográfico, crescesse rapidamente e se modernizasse ao mesmo tempo que se verticalizasse, como consequência da ausência dos veículos.

2. A crítica: O projeto serviria como crítica a alguns dos maiores problemas que afligem as cidades, como a decadência dos transportes públicos, o consumismo refletido na percepção de necessidade de um veículo próprio, a poluição ambiental, sonora e espacial das estradas e veículos, e o crescimento horizontal das cidades.
3. O objetivo do projeto: Levantar debate sobre a qualidade do transporte público nas cidades brasileiras, a fuga dos centros urbanos e a proximidade entre as pessoas. Atentando de forma lúdica para soluções já conhecidas, de longo prazo, utilizando de versões extrapoladas de tais ideias.
4. A materialização e forma: De forma a criar um ideário positivo, buscaria inspiração na estética Solarpunk, se materializando em um espaço já conhecido por sua centralidade na cidade, marcando um ícone dos ideais expostos.
5. A ficção: A busca por uma apresentação narrativa e imersiva, tornando o projeto atraente e convincente na criação de um ideário de futuro melhor.

Escolhe-se trabalhar com um objeto arquitetônico por seu impacto visual e melhor possível expressão dos ideais através de sua forma, detalhes funcionais e estéticos, e, em contrapartida, se escolhe um espaço cultural e como centro de distribuição de transportes de forma a poder oferecer um vislumbre do estilo de vida e a realidade sendo promovidos, através da exibição da possível eficiência dos transportes, possíveis mapas e avisos sendo exibidos, e nas exposições, panfletos e informativos do centro cultural.

O escopo do projeto é determinado como o projeto arquitetônico e paisagístico da área escolhida e seu entorno imediato, levando em consideração todas as necessidades das tipologias escolhidas, assim como material gráfico de apoio a intenção especulativa de ser imersivo.

3.3. Público alvo e condicionantes

Concluído o projeto e material de apoio, tem público alvo dividido em duas camadas, primariamente, a população jovem da cidade de Juiz de Fora, que seria abordada diretamente e seria o sujeito da narrativa criada, portanto o projeto levaria em conta a população atual e futura da cidade, suas tendências e expectativas. E, secundariamente, um público composto pela população brasileira, sendo refletida pela vantagem de Juiz de Fora ser uma cidade de médio porte, de composição e estilo de vida familiar a maioria dos brasileiros.

Acerca de condicionantes, se apresentam os critérios do Design Especulativo, buscando um equilíbrio entre o real e o possível, as funções e espaços necessários as tipologias propostas e a cultura e geografia do local trabalhado.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

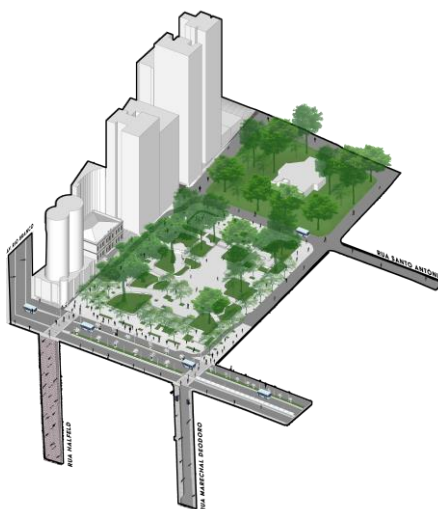
Como resultado surgem uma narrativa sobre o futuro especulativo da cidade (se baseando na pergunta “*E se as cidades se livrassem dos carros?*”), o projeto arquitetônico e paisagístico denominado EPV // 001 e, por fim, a apresentação através de um *website*¹³ interativo.

4.1. Narrativa: “E se as cidades se livrassem dos carros?”

Com a eliminação da circulação de veículos particulares e investimento em transporte público eficiente, sem a necessidade da alocação de vastos espaços para carros (em movimento ou estacionados), e como efeito colateral das políticas de valorização da ambiência urbana, naturalmente a população retorna a habitar e ocupar o espaço urbano em massa.

¹³ Disponível em: <https://www.epv001.com/>

Figura 7: Densidade Urbana.

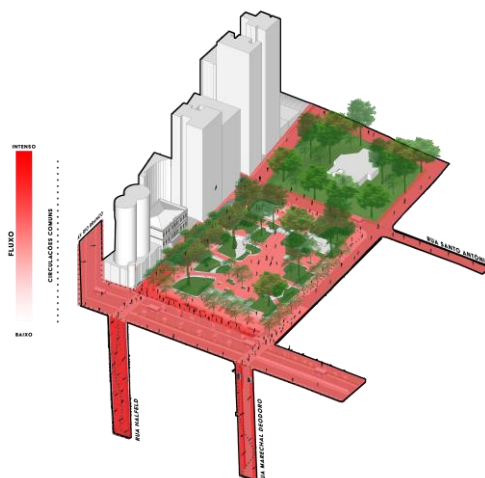


Fonte: Site EPV // 001 ¹⁴

Espaços públicos se tornam cada vez mais utilizados e valiosos no ambiente construído, se tornando grandes centros de congregação de pessoas.

Figura 8: Conglomeração em espaços públicos.

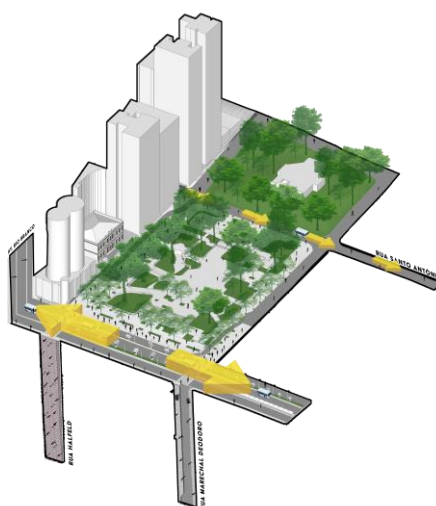
¹⁴ Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>



Fonte: Site EPV // 001 ¹⁵

Logo, se tornam pontos óbvios para a redistribuição de pessoas em movimento, onde podem alternar entre os modais de transporte disponíveis, funcionando como centros de distribuição, porém, ao invés de concentrar e distribuir mercadorias, o fazem com pessoas.

Figura 9: Centros de distribuição.



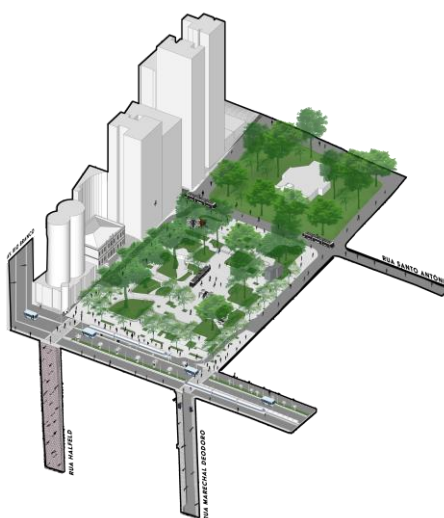
Fonte: Site EPV // 001 ¹⁶

¹⁵ Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>

¹⁶ Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>

Trazendo benefícios a mobilidade urbana e a sustentabilidade, levanta-se uma questão espacial: As funções tradicionalmente atribuídas a espaços públicos e suas novas funções como centro de distribuição de pessoas começam a competir pelo limitado espaço das praças e parques.

Figura 10: Transporte X Espaços públicos.

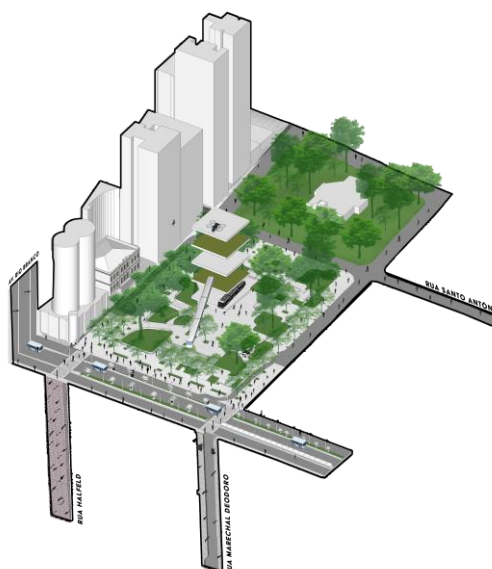


Fonte: Site EPV // 001 ¹⁷

Então surge a proposta de refletir a densificação da cidade ao seu redor, verticalizando e tornando arquitetura os espaços públicos.

¹⁷ Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>

Figura 11: Verticalização

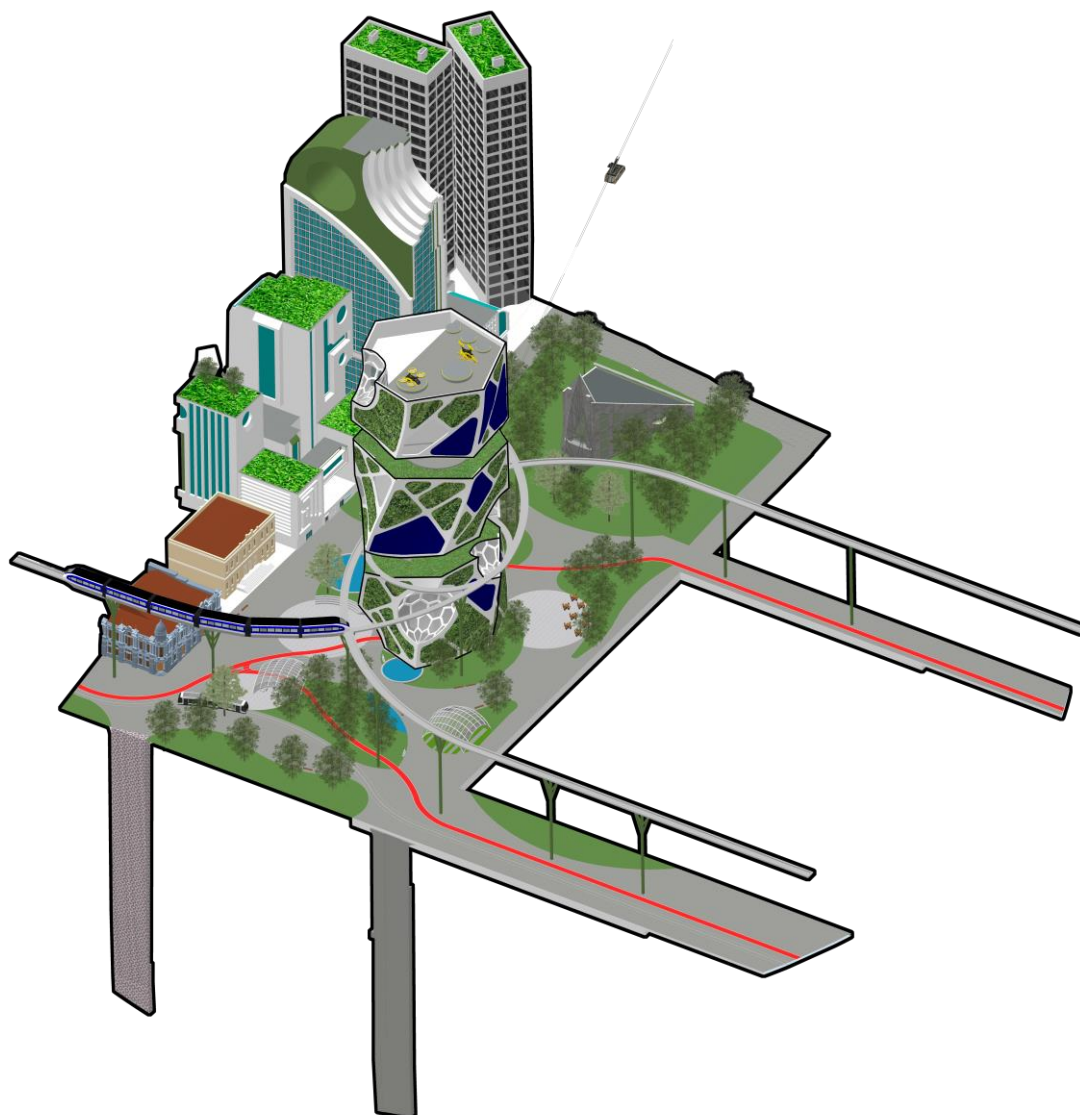


Fonte: Site EPV // 001 ¹⁸

Surge então, em Juiz de Fora - MG, o EPV // 001.

Figura 12: EPV // 001

¹⁸ Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>

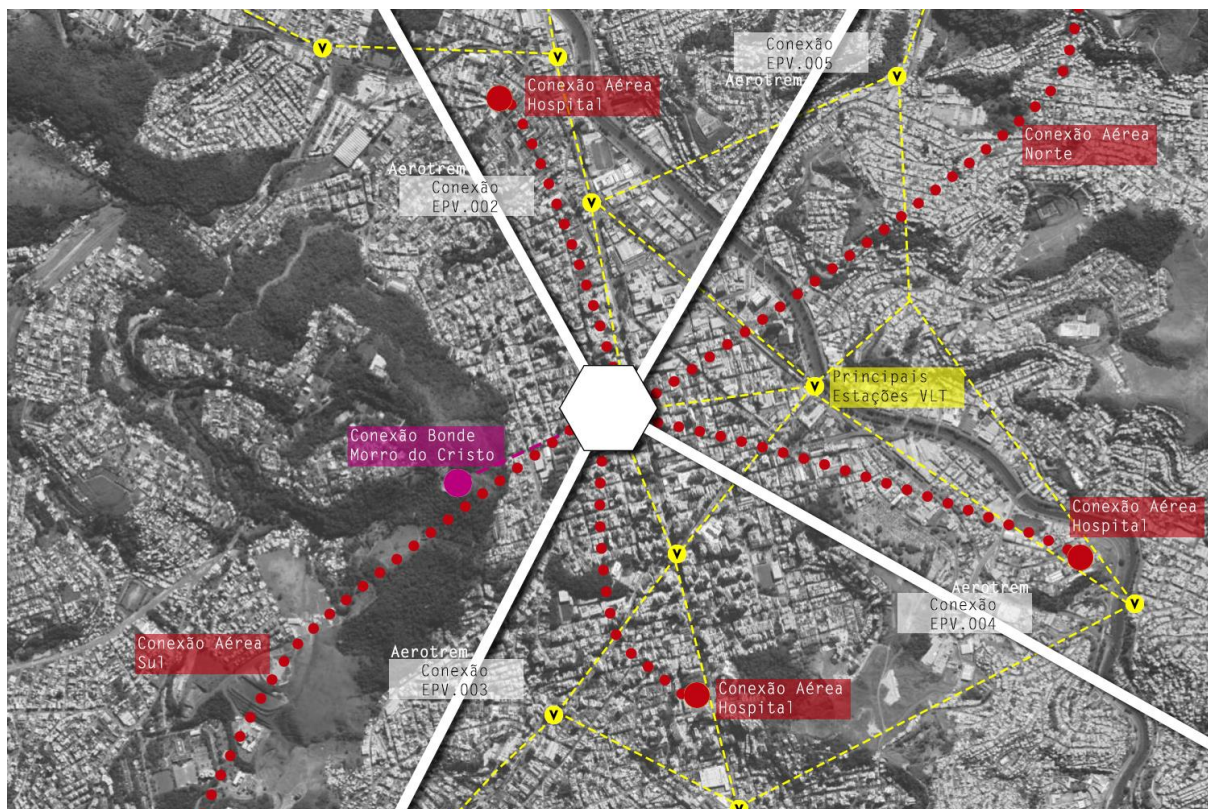


Fonte: Site EPV // 001 ¹⁹

Primeiro de uma rede interconectada de Espaços Públicos Verticalizados, que concentra as já existentes e cria novas funções como espaço público de entretenimento e congregação de pessoas.

Figura 13: Mapa de Conexões

¹⁹ Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>

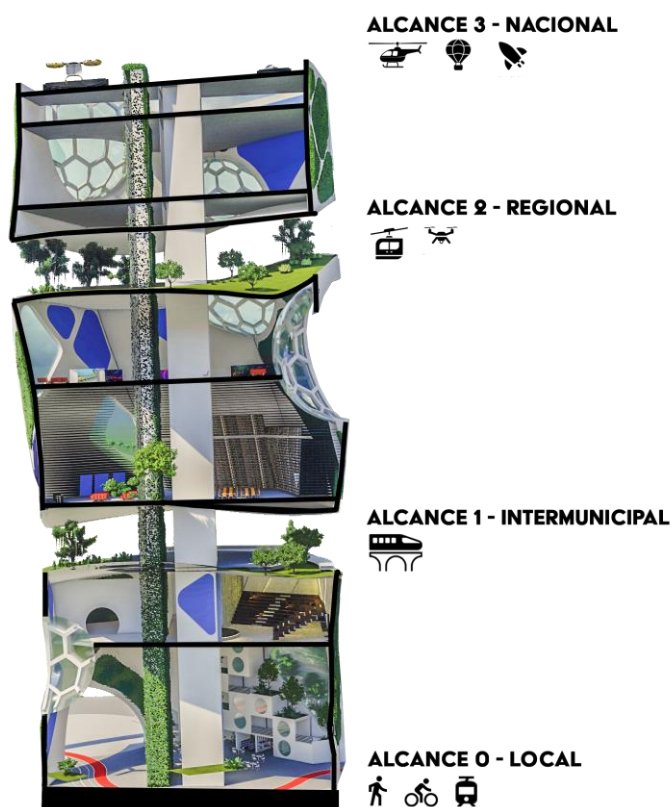


Fonte: Site EPV // 001 ²⁰

Ao mesmo tempo que se torna um hub, um centro de distribuição de pessoas, onde se pode alternar entre diferentes modais de transporte, com diferentes alcances, desde o local até o nacional.

Figura 14: Corte diagramático.

²⁰ Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>



Fonte: Site EPV // 001 ²¹

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a criação desta imagem especulativa da cidade, entende-se então os efeitos positivos do incentivo ao transporte público de massa, multimodal, que possa atender democraticamente toda a população, causando maior densidade populacional no ambiente construído, catalisando uma conexão entre a população e a cidade, o que incentiva maior investimento em melhorias de qualidade de vida contínuas.

Busca trazer para evidência o papel da arquitetura (para além do urbanismo) no planejamento de mobilidade urbana e de espaços públicos como infraestrutura urbana.

E por fim, tenta escapar dos métodos e processos tradicionais, estabelecendo o projeto como produto final, que através da apresentação efetiva pode ser uma ferramenta de mudança social, criando um objetivo, um imaginário claro, estimulando planejamento e mudanças de longo prazo.

²¹ Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>

Figura 14: Perspectiva 01.

Fonte: Site EPV // 001 ²²

Esta, portanto, é a especulação deste projeto a partir de uma única pergunta. De forma alguma tenta se posicionar como uma previsão e apresenta-se como um instigador de reflexão e debates, esperando que o leitor crie suas próprias teorias e especulações.

Conclui-se que o Design Especulativo se apresenta como ferramenta promissora na idealização e planejamento de um futuro melhor, principalmente quando se tratam de grandes escalas e longos prazos. Entende-se, porém, que estudos quantitativos sobre os efeitos exatos da idealização de um futuro positivo ou negativo tem sob uma população controlada seriam uma forma mais precisa e conclusiva de verificar a validade dos estudos e exemplos analisados neste texto.

É possível observar como em muitos casos não se faltam entendimento, ideias ou recursos para a solução de vários dos problemas de longo prazo que afligem a humanidade, e sim organização, coordenação em grande escala, constância e objetivos claros. A exploração, estudo e compreensão de quaisquer ferramentas que possam promover estas características tem valor, não só para o nosso futuro, mas também para a forma que vivemos e enxergamos o presente. Na arquitetura especulativa, baseado no estudo do material referenciado, encontra-se uma ferramenta onde arquitetos, artistas e designers podem influenciar uns aos outros,

²² Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>

contribuindo para uma maior qualidade no ambiente construído, e impactar o resto da população, instigando-os a imaginar as possibilidades que um esforço conjunto e coordenado, a longo prazo, podem trazer para a vida de todos.

Figura 14: Perspectiva 02.



Fonte: Site EPV // 001 ²³

ABSTRACT

Using Speculative Design techniques, as described in the book “*Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*” by Anthony Dunne and Fiona Raby, a speculative architecture project was developed based on the question of the hegemony exercised by private vehicles over the image, culture and planning of cities, and how this affects the life of the population, both in routine and in relation to the architectures that surround them, as well as in issues of urbanism, such as urban density.

One can then imagine a future where private vehicles were prohibited from accessing and circulating in the urban area of Juiz de Fora – MG, in Brazil. Causing wide consequences on the city's urban life and fabric, with a large investment in public transport, considerable changes in the urban parameters that dictate urban legislation and the way in which the architectural pieces that make up the city's image are designed.

²³ Disponível em: <https://www.epv001.com/narrativa>

The lens through which we observe this possible reality is through the architectural project of EPV // 001, a Vertical Public Space (“*Espaço Público Verticalizado*” in Portuguese). A design that appears in the space where the current Halfeld Park is, in Juiz de Fora - MG, with the function of serving as a hub of cultural functions and redistribution of people, containing multiple connections between different modes of public transport.

This project seeks to raise debate and reflection on issues of sustainability, mobility and communication.

REFERÊNCIAS

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything**: Design, Fiction, and Social Dreaming. 1ª. ed. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013. 235 p. ISBN 978-0-262-01984-2. *E-book*.

SILVA, Marcos Solon Kretli da. **Redescobrimo a arquitetura do Archigram**. Vitruvius, São Paulo, Brasil, ano 04, v. 048.05, 2004. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.048/585>. Acesso em: 11 nov. 2021.

HOLLERAN, Sam. **Putting the Brakes on Dystopia**: Speculative Design, Solarpunk, and Visual Tools for Positing Positive Futures. *Ecología Política*, Ellery Studio, Berlín, 2 ago. 2019. DOI 2604-6091. Disponível em: https://www.ecologiapolitica.info/?p=12177#_ftn1. Acesso em: 8 set. 2021.

YOUNG, Sarah Michele. **The Girl and the Infrastructural Sea**: and Speculative Design. ACSA, University of Louisiana at Lafayette, 2017. DOI 978-1-944214-16-6. Disponível em: <https://www.acsa-arch.org/chapter/the-girl-and-the-infrastructural-sea-storytelling-and-speculative-design/>. Acesso em: 9 set. 2021.

MARTINS, Diôgo Lemes. **CENÁRIOS DISTÓPICOS DE MUNDOS UTÓPICOS: CIDADES CYBERPUNK E OS HORIZONTES FICCIONAIS DO URBANISMO NA GLOBALIDADE**. Orientador: Doutor Edson Silva de Farias. 2014. 88 p. Dissertação (TCC de Mestrado) - Estudante, Brasília, Brasil, 2014. Disponível em:

https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/16814/1/2014_DiogoLemesMartins%20%282%29.pdf. Acesso em: 2 nov. 2021.

SPECULATIVE DESIGN AS RESEARCH METHOD: From answers to questions and “staying with the trouble”. *In*: GALLOWAY, Anne; CAUDWELL, Catherine. **Undesign: Critical Practices at the Intersection of Art and Design**. [S. l.]: Routledge, 2018. cap. 7, p. 85-96. ISBN 9781138695719. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/330160107_Speculative_design_as_research_method_From_answers_to_questions_and_staying_with_the_trouble. Acesso em: 13 out. 2021.

PINTARELLI, Flavio. **Solarpunk’s utopian architectures**: Solarpunk, a movement capable of providing solutions to the challenges that define our age, thinks and designs a world where prosperity, peace and beauty are an achievable goal.. *In*: Domus. [S. l.], 19 set. 2020. Disponível em: <https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2020/09/16/solarpunks-utopian-architectures.html>. Acesso em: 17 nov. 2021.