



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**  
Centro de Educação e Humanidades  
Instituto de Artes

Rodrigo Manoel Pentagna Guimarães


**Inhotim: Arte e indústria cultural rumo a disneyficação dos museus**

Rio de Janeiro

2023

Rodrigo Manoel Pentagna Guimarães

**Inhotim: Arte e indústria cultural rumo a disneyficação dos museus**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em História da Arte, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: História da Arte Global.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Evelyne Azevedo

Coorientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Manan Terra Cabo

Rio de Janeiro

2023

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

G963 Guimarães, Rodrigo Manoel Pentagna.  
Inhotim: arte e indústria cultural rumo a disneyficação dos  
museus / Rodrigo Manoel Pentagna Guimarães. – 2023.  
111 f.: il.

Orientadora: Evelyne Azevedo.  
Coorientadora: Manan Terra Cabo.  
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de  
Janeiro, Instituto de Artes.

1. Museus de arte – Brasil - Teses. 2. Instituto Inhotim - Teses.  
3. Indústria cultural – Teses. 4. Arte moderna – Brasil - Séc. XX -  
Teses. I. Azevedo, Evelyne. II. Cabo, Manan Terra. III. Universidade  
do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Artes. IV. Título.

CDU 069.02:7(81)

Bibliotecária: Mirna Lindenbaum. CRB7 4916

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial  
desta dissertação, desde que citada a fonte.

---

Assinatura

---

Data

Rodrigo Manoel Pentagna Guimarães

**Inhotim: Arte e indústria cultural rumo a disneyficação dos museus**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em História da Arte, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: História da Arte Global.

Aprovada em 20 de julho de 2023.

Banca Examinadora:

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Evelyne Azevedo (Orientadora)  
Instituto de Artes – UERJ

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Manan Terra Cabo (Coorientadora)  
Universidade Federal do Oeste da Bahia

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Martha Telles Machado da Silva  
Instituto de Artes – UERJ

---

Prof. Dr. René Lommez Gomes  
Universidade Federal de Minas Gerais

Rio de Janeiro

2023

## AGRADECIMENTOS

Discutir arte, museus e mercado sempre foi uma paixão. Eu sabia que as minhas angústias não podiam parar na graduação em museologia. Mesmo depois de formado continuei trocando muitas ideias com meu orientador, e amigo, professor Vladimir Sibylla sobre o assunto. Conversando sobre possíveis pesquisas para o mestrado ele disse: “Rodrigo, sua visão está muito voltada para as questões tradicionais. Olha pro contemporâneo. Têm muita coisa acontecendo agora e ninguém está falando nada sobre isso.” Essas palavras vieram como a luz divina que desce do céu e ilumina o ser humano com sabedoria, me transportando de uma confeitaria no bairro de Botafogo, no Rio de Janeiro, para o Instituto Inhotim, em Brumadinho, Minas Gerais. Mais alguns cafés e pedaços de bolo depois, saí de lá com um norte traçado para a pesquisa do mestrado. Então o primeiro agradecimento vai para aquele que é meu amado e eterno mestre, com ou sem bolo de chocolate, Vladimir Sibylla, cuja mente brilhante me ajudou a entender o tipo de respostas que eu estava procurando e que pude encontrar durante a produção dessa pesquisa.

Meu projeto encontrou resistência em duas renomadas universidades, inclusive em uma delas fui condenado a nunca ser aceito por uma instituição séria. Por isso o meu segundo agradecimento vai para minha querida orientadora, Evelyne Azevedo, que acreditou em mim e no meu projeto. Graças a Evelyne tive a oportunidade de conhecer a Manan Terra Cabo, que aceitou a gloriosa missão de ser a minha coorientadora. As duas são incríveis e me ensinaram muito ao longo dessa jornada. Uma das minhas maiores tristezas é que nunca nos encontramos pessoalmente. Cursei todo o mestrado na modalidade online por causa da pandemia de COVID-19 e isso dificultou muito as relações humanas envolvidas no processo. Entrei e saí da UERJ sem conhecer outros alunos e poder trocar mais ideias nos corredores, mas tenho certeza que saio com duas amigas e mestras para o resto da vida. Muito obrigado Evelyne e Manan! Vocês me deram a oportunidade de concluir o mestrado em uma das mais sérias e renomadas universidades do país! Hoje, sinto-me como uma obra de arte finalmente concluída, exposta em um museu repleto de emoções e conquistas. Minhas orientadoras são as ilustres curadoras que iluminaram meu caminho acadêmico com muita sabedoria.

No meio do caminho aconteceu a maior alegria da minha vida: minha filha nasceu. Assim o desafio de escrever uma dissertação multiplicou a dificuldade por 3. Trabalhar, ser pai e marido, e ainda ter que pesquisar e escrever no tempo livre não foi fácil. Só consegui por causa da paciência, amor e carinho da pessoa mais importante da história da minha vida, minha mulher Laura Bastos, que me deu todo apoio, incentivos, abraços e umas broncas quando eu precisava. Sem ela jamais teria conseguido ir até o fim.

Agradeço pela paciência e peço desculpas a todos os familiares e amigos que deixei de ver por um pouco mais de um ano. Foram aniversários, encontros e viagens que não aconteceram, mas todos por uma boa causa.

Com um sorriso genuíno e uma gratidão transbordante, expresso meu sincero agradecimento a cada um de vocês por terem me apoiado e me orientado nessa jornada extraordinária. Obrigado!

## RESUMO

GUIMARÃES, Rodrigo Manoel Pentagna. *Inhotim: arte e indústria cultural rumo a disneyficação dos museus*. 2023. 111 f. Dissertação (Mestrado em História da Arte) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

A pesquisa apresenta uma análise do cenário contemporâneo em que a arte e os museus se converteram em produtos da indústria cultural. Essa nova abordagem é conhecida como disneyficação dos museus de arte, onde esses espaços culturais se transformaram em um lugar voltado para a diversão das massas. A transformação da arte em entretenimento pode levar à superficialidade e à falta de profundidade na própria arte. A disneyficação dos museus de arte pode ser vista em instituições como o Instituto Inhotim, que busca atrair seu público através de experiências mais envolventes e interativas.

Palavras-chave: Museu de arte; arte contemporânea; arte relacional; disneyficação dos museus; experiência; arte relacional; Inhotim; grupo neoconcreto; indústria cultural; diversão.

## ABSTRACT

GUIMARÃES, Rodrigo Manoel Pentagna. *Inhotim: art and cultural industry towards the Disneyfication of museums*. 2023. 111 f. Dissertação (Mestrado em História da Arte) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

The research presents an analysis of the contemporary scenario in which art and museums have become products of the cultural industry. This new approach is known as the disneyfication of art museums, where these cultural spaces are transformed into a place for the enjoyment of the masses. The transformation of art into entertainment can lead to superficiality and a lack of depth in art itself. The Disneyfication of art museums can be seen in institutions such as the Inhotim Institute, which seeks to attract its audience through more engaging and interactive experiences.

Keywords: Museum of art; contemporary art; relational art; disneyfication of museums; experience; relational art; Inhotim; neoconcrete group; cultural industry; entertainment.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>Ttéia 1C</i> (2012) – Galeria Lygia Pape, Inhotim .....	16
Figura 2 – <i>Gyre</i> , Thomas Sayre .....	37
Figura 3 – <i>Mirror Labyrynyh</i> , Jeppe Hein.....	38
Figura 4 – Visitante em Dismaland pagando 300 dólares por um balão escrito “Eu sou um imbecil” em inglês, Banksy.....	39
Figura 5 – <i>Magic Squares</i> , Hélio Oiticica. Inhotim, 2021.....	45
Figura 6 – <i>Narcissus Garden</i> (1966) .....	68
Figura 7 – <i>Narcissus Garden Inhotim</i> .....	71
Figura 8 – Desenho original da obra Piscina e sua concretização em cimento branco e granito.....	73
Figura 9 – Desenho original da obra Piscina e sua concretização em cimento branco e granito.....	73
Figura 10 – <i>Através</i> , Cildo Meireles .....	77

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
1	<b>EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA E O “ARTETENIMENTO” NO INHOTIM</b> .....	13
1.1	<b>O Grupo neoconcreto</b> .....	13
1.1.1	<u>Contextualização: principais expoentes, manifesto</u> .....	13
1.1.2	<u>Obras do grupo que compõem o acervo do Inhotim</u> .....	14
1.1.2.1	Galeria Lygia Pape.....	14
1.1.2.2	Galeria Cosmococa.....	16
1.1.2.3	Coscococa – CC1 Trashiscape.....	20
1.1.2.4	Coscococa – CC2 Onobject.....	21
1.1.2.5	Coscococa – CC3 Maileryn.....	21
1.1.2.6	Coscococa – CC4 Nocagions.....	22
1.1.2.7	Coscococa – CC5 Hendrix-War.....	22
1.1.3	<u>Proposta da participação/experiência</u> .....	23
1.2	<b>Arte relacional</b> .....	25
1.2.1	<u>Conceito</u> .....	25
1.2.2	<u>Espectador x performance</u> .....	26
1.2.2.1	“Construção conjunta” entre artista e espectador.....	29
1.2.3	<u>Arte democrática</u> .....	30
1.3	<b>Artetenimento</b> .....	33
1.3.1	<u>Conceito</u> .....	34
1.3.2	<u>Disneyficação dos museus</u> .....	35
1.4	<b>Instituto Inhotim</b> .....	42
1.4.1	<u>Contexto da criação</u> .....	42
1.4.2	<u>Experiência artística no Inhotim</u> .....	43
1.4.3	<u>O visitante/espectador do Inhotim</u> .....	44
1.4.4	<u>Inhotim como Walt Disney World contemporânea</u> .....	46
2	<b>ESPAÇO MUSEOLÓGICO, EXPOGRAFIA, ARQUITETURA E OBRAS NO INHOTIM COMO EXEMPLOS DE ARTETENIMENTO</b> .....	52

2.1	<b>O espaço expositivo: conceito e classificações</b> .....	52
2.1.1	<u>Teoria do cubo branco</u> .....	54
2.1.2	<u>Como o espaço museológico induz a um espetáculo de massa</u> .....	55
2.1.3	<u>Relevância para compreender o que torna o Inhotim único</u> .....	59
2.2	<b>Jardim Botânico do Inhotim</b> .....	59
2.2.1	<u>Apresentação</u> .....	59
2.2.2	<u>Função: paisagem ou entretenimento?</u> .....	60
2.3	<b>Arquitetura e expografia do Inhotim</b> .....	62
2.3.1	<u>Encenação expográfica e arquitetura</u> .....	62
2.4	<b>Análise das obras de arte do Inhotim</b> .....	64
2.4.1	<u>Narcissus Garden Inhotim</u> .....	66
2.4.2	<u>Piscina</u> .....	73
2.4.3	<u>Através &amp; Desvio para o Vermelho</u> .....	76
2.4.4	<u>Beam Drop Inhotim</u> .....	79
2.4.5	<u>Viewing Machine</u> .....	80
3	<b>A CURADORIA E O ARTETENIMENTO NO INHOTIM</b> .....	82
3.1	<b>Prática curatorial</b> .....	82
3.1.1	<u>Função do curador de arte contemporânea</u> .....	82
3.1.1.1	Novos rumos da curadoria.....	83
3.1.2	<u>Compreensão do espaço expositivo na curadoria</u> .....	87
3.2	<b>Curadoria no Inhotim</b> .....	89
3.2.1	<u>Histórico</u> .....	89
3.2.2	<u>Como a curadoria privilegiou obras de artetenimento</u> .....	94
3.2.3	<u>O Inhotim é a Walt Disney World contemporânea?</u> .....	97
	<b>CONCLUSÃO</b> .....	103
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	107

## INTRODUÇÃO

Imagine a seguinte situação: Uma família de classe média se organiza para curtir as férias ou um feriado em um lugar diferente, amplo e cheio de atrações como um parque de diversões. Por se tratar de um lugar fora de um centro urbano, a família precisa planejar previamente as passagens de avião, aluguel de um carro ou algum transporte que os leve até lá, além de hospedagens em algum hotel ou Air BNB. Devido a extensão impressionante do parque, apenas um dia de visita é pouco para conseguir vivenciar todas as atrações, por isso ainda há a necessidade de organizar a alimentação, decidir se vale a pena pagar pelo transporte interno do parque, e claro, levar um dinheiro extra para deixar na lojinha de *souvenir*. Quem escuta essa história hipotética acha que a família em questão está se organizando para visitar algum parque temático na Florida, Estados Unidos. Mas não, estamos falando do Inhotim, o maior museu a céu aberto do mundo, onde a arte se mistura com a natureza exuberante de um exótico jardim botânico.

Os museus de arte estão mudando, e isso é especialmente verdadeiro quando se trata do Instituto Inhotim, em Minas Gerais. Enquanto antigamente esses locais eram concebidos como espaços silenciosos para a contemplação da arte, muitos agora se transformaram em parques de diversões, com o intuito de atrair um público maior e mais diversificado. No entanto, essa mudança levanta importantes questões sobre o papel dos museus e da arte na sociedade contemporânea.

Uma maneira de abordar essa questão é através da lente da arte relacional, uma tendência artística que surgiu na década de 1990 e enfatiza a participação ativa do público na obra de arte. A arte relacional desafia a ideia de que a arte deve ser um objeto contemplativo e imutável, e em vez disso, busca promover a interação e a colaboração entre o artista e o público.

Essa abordagem encontra uma afinidade especial com o Inhotim, que é conhecido por sua coleção de arte contemporânea e por seus extensos jardins e galerias. Entretanto a influência da arte relacional não é a única tendência artística a ser encontrada no museu mineiro. O grupo neoconcreto, que surgiu na década de 1950 no Brasil, também teve grande influência no Instituto Inhotim e em sua concepção como museu a céu aberto.

O grupo neoconcreto, liderado por nomes como Hélio Oiticica e Lygia Clark, rejeitou a ideia tradicional de que a arte deveria ser limitada a uma única dimensão e explorou a relação entre a arte, o corpo e o espaço. Essa abordagem também pode ser encontrada nas obras de artistas contemporâneos presentes no Inhotim, como Chris Burden e Jorge Macchi, com obras que desafiam as noções tradicionais de arte e propõe novas formas de interação entre arte e o público.

As obras de autoria de Hélio Oiticica no Inhotim, mais especificamente a Galeria Cosmococa e *Magic Square*, buscam criar experiências imersivas, colocando o corpo do participante no centro do fazer artístico. A estética relacional que permeia os trabalhos de Oiticica é particularmente significativa no contexto do Instituto, que busca criar conexões mais profundas com seus visitantes.

A mudança dos museus de arte para espaços mais interativos e participativos pode ser vista como uma resposta ao desejo do público de se envolver com a arte de maneira mais imersiva e engajada. No entanto, essa transformação também levanta importantes questões sobre a natureza e o propósito da arte.

Na verdade todos esses conceitos navegam pelos mares tortuosos da indústria cultural. Conceituada por Theodor Adorno, a indústria cultural traduz-se na produção em massa de bens culturais que são homogeneizados e padronizados para atender às demandas do mercado. Essa tendência é cada vez mais evidente na cultura contemporânea, e pode ser vista na disneyficação dos museus de arte.

Quando falamos em disneyficação, nos referimos ao processo de transformar um espaço cultural em uma atração turística, buscando maximizar a lucratividade e a popularidade. Esse processo geralmente envolve a criação de experiências imersivas e interativas, bem como a incorporação de elementos comerciais e de entretenimento. Essa tendência é especialmente evidente nos museus de arte, que cada vez mais adotam uma abordagem mais lúdica para atrair o público.

No entanto é importante observar que essa tendência de disneyficação dos museus de arte levanta questões importantes sobre a natureza da arte e a sua relação com o entretenimento e o mercado. Será que a incorporação de elementos comerciais e de entretenimento nos museus de arte ameaçam a integridade e a autenticidade da arte? Estamos lidando com uma forma legítima de tornar a arte mais acessível e atraente para o público?

Estudos indicam que as pessoas tendem a se afastar da arte contemporânea porque ela é tida como de difícil compreensão, dificultando assim o interesse do

público geral não especializado. Como consequência os museus de arte também sofrem com esse processo de afastamento. A partir desse ponto a arte relacional começa a ser compreendida como uma alternativa a essa abordagem tida como distante e elitista. Porém os críticos afirmam que a criação de experiências imersivas e interativas pode ser vista como uma forma de distrair o público da própria arte, ao invés de torna-la mais acessível.

Podemos observar de perto a disneyficação em museus como o Inhotim. As comparações do Inhotim com um parque de diversões não são acidentais. Além de Bernardo Paz, criador do Instituto Inhotim, sempre fazer menção ao Walt Disney World em suas entrevistas, ambas as instituições buscam oferecer experiências envolventes para o público.

O Instituto Inhotim consegue expor o modelo contemporâneo de como os museus de arte devem se adaptar à sociedade do século XXI e também desnuda como essas questões são complexas e multifacetadas. A abordagem adotada pelo Inhotim pode ser vista como uma resposta à necessidade de tornar a arte mais acessível e envolvente, mas também levanta questões sobre a natureza da arte e o papel dos museus de arte na educação e inspiração do público.

## 1 EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA E O “ARTETENIMENTO” NO INHOTIM

### 1.1 O Grupo Neoconcreto

#### 1.1.1 Contextualização: principais expoentes, manifesto

Para compreendermos os caminhos da construção do Inhotim ao que Bernardo Paz, seu idealizador, chama de “Disney World Pós-Contemporânea”, é importante a análise das propostas do Grupo Neoconcreto, não só porque algumas das principais obras do museu são de artistas expoentes do grupo, mas também porque o cerne de seu manifesto embasa a proposta de “experenciar” a instituição como um todo. O Manifesto Neoconcreto traz uma nova concepção em que a conclusão da obra de arte era de fato efetuada devido sua interação com o público, que assim definia as infinitas possibilidades de configuração do objeto artístico.

O grupo Neoconcreto brasileiro teve como adversário a nova realidade cultural, do fetiche do mercado, que agenciava os trabalhos de arte e impunha modificações conforme suas necessidades. O novo público agora se vê convocado a modificar o próprio objeto cultural consumido, na forma do observador participante (Ferraz, 2006, p. 149).

A professora Maria de Fátima Morethy Couto, do Departamento de Artes Plásticas do Instituto de Artes da UNICAMP (2004, p. 1), afirma que Ferreira Gullar, poeta e mentor intelectual do Grupo Neoconcreto, compreendia o neoconcretismo como um movimento que propôs rupturas com as diversas categorias da arte por meio de linguagens estritamente não figurativas, cuja expressão dispensava um espaço metafórico para se realizar. A professora lembra também que Mario Pedrosa, crítico de arte e um dos maiores defensores movimento, valorizava em seus textos a maneira como as obras neoconcretas convidava a participação do espectador e a consequente ruptura da fronteira que separava o observador da obra de arte.

Couto (2004, p. 1) afirma também que Lygia Clark e Hélio Oiticica foram os dois maiores expoentes do Grupo Neoconcreto, devido as suas propostas artísticas para o movimento. Obras de Lygia como Bichos e Casulos foram deflagradoras ao

que viria ser chamada de arte neoconcreta. A professora afirma ainda que essas obras levaram Ferreira Gullar a elaborar a noção de não-objeto. Hélio Oiticica, que entrou posteriormente no grupo, contribuiu com seus Relevos Espaciais, Núcleos e Penetráveis, buscando sempre uma nova linguagem que se situasse no espaço real e tridimensional.

O Manifesto Neoconcreto, publicado em 1959, se apresenta criticando a exacerbação de racionalidade propondo uma nova compreensão de toda arte que se apresentava como abstrata. Segundo Couto (2004, p. 3), os signatários do Manifesto (Lygia Clark, Lygia Pape, Franz Weissmann, Amilcar de Castro, Theon Spanudis, Reynaldo Jardim e Ferreira Gullar), queriam mudar a percepção das pessoas com relação à arte concreta valorizando o corpo como um elemento de construção simbólica a partir da intuição e da experimentação da prática artística. Para a autora, o Manifesto trazia a ideia de que, na linguagem artística, as formas geométricas são os meios para a imaginação.

Bernardo Paz não menciona os artistas Neoconcretos ou o manifesto ao comentar sobre sua inspiração no Inhotim, no entanto é clara a influência de suas obras no objetivo final da concepção do museu mineiro. Inclusive, no contexto de atrações do museu, as obras neoconcretas são as mais envolvidas com uma proposta de espetáculo, sendo elas as mais importantes no quesito “entretenimento” da instituição, atraindo crianças e adultos a partir da experiência artística que tem como fio condutor a participação dos espectadores.

### 1.1.2 Obras do grupo compõem o acervo do Inhotim

#### 1.1.2.1 Galeria Lygia Pape

Lygia Pape foi sem sombra de dúvidas uma das artistas mais transformadoras, tendo em seu repertório obras de arte com pintura, gravura, escultura, dança, design, filme, performance e instalação. Seu pioneirismo também se destaca na criação do Grupo Frente, em 1954, e na participação do grupo neoconcreto, que estava interessado nas interações entre a arte e o público. Os



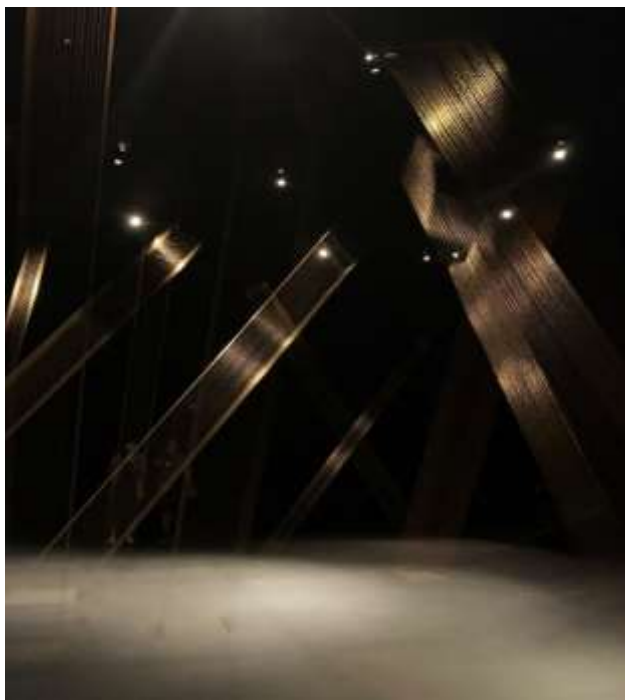
artistas neoconcretos tentavam ir além do isolamento formal do concretismo e das estratégias construtivistas das vanguardas europeias (Volz, 2015, p. 278).

No final da década de 1970, Pape realizou experiências com seus alunos na Escola de Artes Visuais do Parque Lage, no Rio de Janeiro, esticando fios e cordas entre as árvores do parque. Dessa experiência nasce um projeto de intervenção urbana chamada Ttéia baseada na ideia de “tecer o espaço” entre os diversos bairros do Rio de Janeiro (Volz, 2015, p. 276).

Inspirado em toda essa trajetória, no Inhotim encontramos a galeria Lygia Pape, que foi projetada pelo escritório Rizoma Arquitetura e inaugurada em 2012, com a única missão de abrigar a obra Ttéia 1C. O formato da galeria é um prisma numa concepção *à lá futurístico* de difícil compreensão e seu exterior é composto apenas de concreto. No interior, encontramos a obra completamente inundada pela escuridão extrema.

Ttéia 1C é constituída basicamente por treze feixes formados por fios elásticos dourados, que estão esticados entre pequenos pregos fixados ao chão numa plataforma quadrada baixa, localizada no centro do espaço e no teto da galeria. Por conta de uma iluminação dramática e teatral, o deslocamento do observador altera as formas e o posicionamento da luz nos fios. Com a ausência de luzes, além das que são projetadas sobre os fios dourados, as paredes e tetos dão uma sensação infinita ao espaço.

Figura 1 – *Ttéia 1C* (2012) – Galeria Lygia Pape, Inhotim



Fonte: Laura Bastos (2021).

Quando observados no primeiro momento, os prismas parecem raios de luz no infinito. No entanto quando observados com mais atenção, as formas dessas torres de luz aparentam uma imaterialidade espetacular, criada por centenas de fios quase invisíveis. Ao se locomover pela galeria, o espectador pode observar as mudanças que os reflexos de luz criam, produzindo assim questionamentos e diferentes noções do que é material ou imaterial, real ou abstrato.

#### 1.1.2.2 Galeria Cosmococa

Antes de falarmos propriamente sobre a Galeria Cosmococa é preciso entender o caminho de Hélio Oiticica rumo ao público “participador” e a construção estética de suas obras a partir de 1960.

Hélio chama o público de “participador” após muita reflexão sobre a abertura da obra de arte para a participação das pessoas. Nesse momento suas obras desenvolvem uma dimensão espacial única e o público pode entrar e vivenciar os seus trabalhos. Percebe-se um crescente movimento de mergulho no corpo que

culmina em obras como Relevos espaciais, Núcleos e Parangolés, que trabalham essencialmente os aspectos sensoriais do público. Questões espaciais são trabalhadas por Hélio desde a produção dos Metaesquemas, influenciado por trabalhos de artistas como Piet Mondrian e o grupo neoconcreto. Com a produção dos Penetráveis o espaço torna-se um elemento ligado ao tempo de uma maneira muito mais forte. O objetivo dos Penetráveis se completa quando são explorados pelo público, que os vivenciam através das sensações dos pés, das mãos, dos estímulos visuais e auditivos, durante toda a experiência ao permanecer lá dentro. Hélio estabelece uma série de relações cromáticas que orientam a compreensão do espaço relacionado ao tempo em seus Metaesquemas. Ele acreditava que a reverberação da cor atinge tanto o espaço como o público que nele se encontra. Oiticica produz no espaço sua própria subjetividade de forma que proporcionará ao espectador experiências mais ricas, tornando-o participante da obra (Leal, 2015, p. 56).

A Galeria Cosmococa talvez seja o lugar mais emblemático deste presente estudo, porque não há em todo Inhotim nenhum outro espaço onde arte, lazer e diversão estejam tão presentes e misturados.

A história da Galeria Cosmococa começa muito antes da sua produção em definitivo em Minas Gerais. No início dos anos 1970, quando Hélio Oiticica morava em Nova York, o artista trabalhou em parceria com o cineasta Neville D'Almeida na criação de instalações pioneiras denominadas Cosmococas. Ambos a definiram como “intervenções espaciais” porque constituem ambientes sensoriais com projeções de slides, trilhas sonoras e diversos elementos táteis. As Cosmococas se relacionam diretamente com a ideia de uma experiência “quase-cinema”, que visa investigar a relação do público com a imagem-espetáculo, estimulando a liberdade criativa. A galeria é dividida em Blocos-Experiências (fundamento criado pelos dois artistas para essa obra), onde a programação em andamento só se completa com a experiência vivida pelo público (que não são chamados de espectadores, mas sim de participantes). As projeções dos slides mostram imagens de livros, capas de álbuns, fotos e jornais de personalidades como Jimmi Hendrix, Luis Fernando Guimarães, Yoko Ono, Marilyn Monroe, John Cage e outros artistas cobertos por desenhos feitos de cocaína. A Galeria Cosmococa foi projetada para abrigar permanentemente as cinco primeiras Cosmococas (CC1 - Trashiscapes, CC2 - Onobject, CC3 - Maileryn, CC4 - Nocagions e CC5 - Hendrix War), lugares

simbólicos e de transgressão a serem vivenciados pelos visitantes (Google Arts & Culture, SD).

O nome “Cosmococa”, inventado por Neville, surge em função da palavra “cocaína”, uma droga psicotrópica que altera o estado da mente. Na Cosmococa, a cocaína é usada como maquiagem sobre as capas de livros, discos e revistas, denominadas de “mancoquilagens”. O termo é uma junção do nome Manco Cápac (fundador do Império Inca, cuja cultura usava a folha de coca, e que hoje é a matéria prima da cocaína), com a palavra maquiagem. Essas obras constituem ambientes plurissensoriais onde o espectador é convidado a participar<sup>1</sup>.

O uso performático da cocaína vai além da simples evidência de um sintoma de vício ou “cultura das drogas”. Os autores Buchmann e Cruz (2013, p. 19) acreditam que deva haver um entendimento da cocaína como um modo de transferência, expropriação e desfamiliarização entre a vida privada e pública, assim como entre as práticas subculturais e artísticas.

Na verdade, ao todo foram criadas 9 Cosmococas<sup>2</sup>, no entanto a galeria construída no Inhotim abriga apenas o conjunto das 5 primeiras já citadas aqui anteriormente.

Um dado importante que a plataforma do Google não nos dá é encontrada nas anotações do próprio Hélio<sup>3</sup> e quem nos revela são Buchmann & Cruz (2013, p. 2). Segundo os autores, os slides deveriam ser projetados em Loop em ambientes desenvolvidos individualmente com redes, poltronas e colchões, e em uma sala específica e uma piscina, além de instruções de atuação a serem realizadas pelos participantes. Hélio Oiticica também deixou instruções claras como essas Cosmococas deveriam ser produzidas, incluindo ilustrações com as referências de espaço. Essas ilustrações que acompanham todas as Cosmococas podem ser consideradas tanto para ações privadas quanto públicas (Como no caso do Inhotim), a serem consideradas em um local e tempo acordados, mas também em um

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/item-do-acervo/cosmococa-cc1-trashiscapes/>. Acesso em: 24 mar. 2022.

<sup>2</sup> As outras quatro são *Coke Head's Soup*, *Block CC7* (cujo o planejamento nunca foi finalizado), *Mr. Dor Dof Dado e Cocaocultura Renô Gone*, que foi uma proposição do artista Carlos Vergara, mas também não foi finalizada) (Buchmann; Cruz, 2013, p. 3).

<sup>3</sup> Buchmann & Cruz (2013, p. 2), que tiveram a oportunidade de pesquisar nas próprias anotações de Hélio Oiticica, afirmam que o artista documentou meticulosamente os componentes de cada ambiente em seus cadernos, depois transcreveu, editou e traduziu parcialmente esses inventários do português brasileiro para o inglês.

momento indeterminado no tempo, como em qualquer residência particular (Buchmann; Cruz, 2013, p. 18).

Viver uma experiência livre é a maior característica da Cosmococa. Até mesmo Mario Pedrosa exalta a liberdade proposta por Hélio em sua criação artística em uma anotação levantada por Buchmann & Cruz.

A COSMOCOCA (sic) como programa traz em suas origens um caráter experimental aberto: deslocamentos e mudanças fazem parte de sua estrutura inventiva e também (principalmente!) como programa em andamento é impossível determinar todo o seu alcance possível ou o que ele vai agregar [...] O ponto principal ao se considerar uma atividade experimental está em não limitar tal atividade aos seus criadores, mas em criar múltiplas saídas para a participação coletiva e individual como exercício experimental da liberdade (MARIO PEDROSA) (Buchmann; Cruz, 2013, p. 6).

A obra de Oitica foi produzida no Inhotim e inaugurada em 2010. Nela podemos encontrar o conjunto das cinco primeiras Cosmococas desenvolvidas pelo artista e pelo cineasta. O complexo que abriga as galerias é um grande bloco de tijolos de pedra, sem janelas ou qualquer tipo de ornamentação. Entretanto quando visto de cima, o terraço, que tem acesso ao parque por se integrar a um aclave do jardim devido a irregularidade do terreno, é uma cobertura verde que dá continuidade à paisagem cujo alguns limites da arquitetura borra a linha tênue do olhar entre o edifício e a paisagem. Uma vez lá dentro, percebe-se que não há uma hierarquia entre as salas expositivas, deixando o espectador livre para decidir qual obra visitar.

Apesar da Cosmococa ser dividida em Blocos-Experiencias no contexto de um programa em andamento, é justo dizer que cada um de seus blocos integra componentes artísticos, éticos, sociais e políticos (além de metabólicos e farmacológicos).

### 1.1.2.3 Coscococa – CC1 Trashiscape

Em CC1 Trashiscape, cujo o título é uma mistura das palavras trash (lixo) e landscapes (paisagem), Hélio e Neville partem do uso da cocaína em pó sobre capas de discos e jornais para criar máscaras nos personagens fotografados. Diversas “mancoquilações” são projetadas na galeria. Ao entrar, o público recebe uma lixa de unha e é convidado a deitar em colchões que se encontram espalhados pelo chão. A proposta é que ao deitar, o espectador relaxe e esqueça os problemas, ou melhor, se lixe para os problemas. A sonoridade do ambiente é composta por sons urbanos da Second Avenue, além de canções de artistas como Jimi Hendrix e Luiz Gonzaga<sup>4</sup>.

Hélio e Neville queria desconstruir a linguagem cinematográfica de forma que houvesse uma intervenção espacial no espectador. Trata-se de uma grande experiência de submissão corporal, onde o espectador se entrega aos elementos galeria, cuja espacialização é multiplicada por projeções espalhadas por toda a parte (BUCHMANN; CRUZ,2013, p. 15-16).

Os autores Buchmann e Cruz (2013, p. 16) concluem que usar maquiagem à base de cocaína pode ser lido como uma forma de apropriação exagerada e vulgar dos retratos e nomes de celebridades e ícones que aparecem na Cosmococa. No entanto, acreditam que a seleção de Oiticica deve ser interpretada como uma homenagem às figuras da literatura, cinema e arte que faziam parte do panteão artístico e intelectual daquele momento.

### 1.1.2.4 Coscococa – CC2 Onobject

Nesta galeria vê-se uma clara referência à artista Yoko Ono, da qual o sobrenome é misturado com a palavra *object*. Ao entrar na galeria, o espectador imediatamente perde parte do equilíbrio graças ao chão, que é revestido por uma espuma espessa e molenga, que automaticamente induz o público ao movimento.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/item-do-acervo/cosmococa-cc1-trashiscapes/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

Encontram-se no espaço diversas espumas de formas geométricas diferentes nas cores azul, vermelha e amarelo, que são usadas pelo público da maneira que eles quiserem. Em geral, essa sala é uma enorme arena de “*pillow fight*” das crianças, e eventualmente alguns adultos.

A abstração formal surge como uma paródia representando uma cela acolchoada neoconcreta em cores “mondrianescas” (Buchmann; Cruz, 2013, p. 66).

Entre as imagens reproduzidas nas paredes estão capas de discos “mancoquiladas” de Yoko Ono (*Grapefruit: a book of instructions and drawings* – 1964), e capas de livros do filósofo Martin Heidegger (*What is a thing* – 1962) e de Charles Manson (*Your Children* – 1973). A trilha sonora da galeria reproduz sons de telefones e músicas do álbum *Fly* (1971), de Yoko Ono. O Inhotim diz que essa galeria é propícia para “a fruição e relaxamento”<sup>5</sup>, mas é quase impossível não pular e se divertir trocando golpes de espuma com um amigo ou um visitante aleatório.

#### 1.1.2.5 Coscococa – CC3 Maileryn

O título é a combinação do nome de Marilyn Monroe, um dos maiores ícones da cultura pop, como do escritor Norman Mailer, autor da biografia da atriz hollywoodiana. Mailer conta em seu livro que Monroe teria sido assassinada por agentes da Central Intelligence Agency (CIA) por causa de um suposto caso amoroso com Robert F. Kennedy, irmão do presidente dos Estados Unidos, John F. Kennedy.

O rosto de Marilyn Monroe que é projetado nas paredes e no teto da galeria apresenta intervenções com mancoquilagens nos lábios, olhos e sombrancelhas. Novamente o chão irregular aparece como uma característica marcante, mas dessa vez, bolas de ar amarelas e laranjas ficam espalhadas pelo espaço, que os visitantes podem interagir. A trilha sonora que dá ritmo a galeria é composta por canções de uma cantora peruana chamada Yma Sumac (Buchmann; Cruz, 2013, p. 15-16). A proposta é que os participantes deitem no chão e rolem livremente enquanto jogam os balões para o alto.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/item-do-acervo/cosmococa-cc2-onobject/>. Acesso em: 26 mar. 2022.

### 1.1.2.6 Coscococa – CC4 Nocagions

Nessa galeria, o público é convidado a mergulhar em uma piscina retangular rodeada por ripas de madeira dando acesso a água. Luzes verdes e azuis instaladas na piscina se complementam causando uma interferência visual. São projetadas na parede imagens mancoquiladas da capa do livro de John Cage (músico norte-americano), *Notations*, onde é reunido uma coleção de manuscritos musicais. A trilha sonora é composta por músicas do próprio Cage variando apenas de intensidade e volume. Os lados mais longos seguem a mesma sequência de slides, mas com o atraso de um quadro, de forma que quando o primeiro quadro alterna com a outra parede, esse mesmo quadro reaparece do lado oposto. Ao entrar na piscina, os participantes experimentam outra forma de atraso causada pela lentidão dos movimentos por causa da resistência da água. Do ponto de vista da trilha sonora, a CC4 é diferente das outras Cosmococas porque o som dos corpos dos participantes dentro da piscina produz sons mais altos do que a música ambiente. As pessoas interferem na obra não somente através do espaço físico, mas também no imaterial pelo som. O barulho da água integra esteticamente a trilha sonora de forma não mediada, fazendo parte do próprio tecido midiático com sua presença, movimento e também através do silêncio (Buchmann; Cruz, 2013, p. 63-64).

### 1.1.2.7 Coscococa – CC5 Hendrix-War

Nitidamente o título desta galeria é uma homenagem ao roqueiro norte-americano Jimmy Hendrix e ao terceiro álbum do músico, *War Heroes* de 1972. A capa do disco mancoquilada é projetada nas paredes e no teto da sala, enquanto as nove músicas da obra de Hendrix tocam ao fundo. A sala dispõe ao público um conjunto de redes, convidando-os a deitar e relaxar.

Hélio planejou tudo nos mínimos detalhes nesse espaço. Buchmann & Cruz (2013, p. 18) afirmam que o artista esboçou a distribuição das redes e projeções como parte das instruções da produção da CC5. Quando se tratasse de performances privadas, Oiticica escreveu em suas instruções que quatro conjuntos



de slides deveriam ser exibidos em múltiplas projeções nas paredes internas ou externas de uma casa ou apartamento.

### 1.1.3 Proposta da participação/experiência

Ainda nos primeiros anos da década de 1960, as teorias de Hélio Oiticica jogaram luz sobre questões que discutiam a renovação das linguagens e a exploração da dimensão libertária da desestetização da arte, cuja experiência artística foi ampliada para a dimensão fenomenológica e cultural. As novas propostas para o campo da arte expandiram o campo da percepção do objeto artístico em termos de recepção, de forma que o espectador deveria deslocar-se de sua condição usual, passiva, e projetar-se no trabalho como participante e ativador da qualidade estética deste, fazendo da obra uma vivência. Dessa forma, Hélio Oiticica e o grupo Neoconcreto reivindica uma experiência estética residida num espaço ativo, cuja estrutura é virtualmente modificada pela participação. A experiência se dá de modo orgânico, corporal e significativa. Consequentemente, a percepção se faz no corpo, temporalmente (Ferraz, 2006, p. 149).

Em suas análises sobre o Parangolé, Hélio Oiticica chega à conclusão sobre o que seria o conceito de arte ambiental.

[...] o eternamente móvel, transformável, que se estrutura pelo ato do espectador e o estático, que é também transformável a seu modo, dependendo do ambiente em que esteja participando como estrutura; será necessária a criação de “ambientes” para essas obras – o próprio conceito de “exposição” no seu sentido tradicional já muda, pois de nada significa “expor” tais peças [...], mas sim a criação de espaços estruturados, livres ao mesmo tempo à participação e invenção criativa do espectador.

[...]

Inclusive as categorias a serem exploradas são variáveis e múltiplas [...], podendo e devendo mesmo ter a colaboração de vários artistas de ideias diferentes e concentrados apenas nessa ideia geral de uma “criação total da participação”, a que seriam acrescentadas as obras criadas pela participação anônima dos espectadores, aliás, melhor dizendo, “participadores” (Oiticica, 1986, p. 76).

O trabalho de Hélio Oiticica inicia uma nova vertente na arte contemporânea. Essa vertente, conforme indica Velloso (2010, p. 39), entendia que a obra de arte só poderia acontecer no tempo, à medida que fosse experimentada por alguém. Por

isso, na visão da pesquisadora, parangolés, penetráveis, bólides, máscaras, macacões e ambientes foram fundamentais para instigar alguma ação nas pessoas. O sentido existia na duração da experiência dos espectadores com esses objetos.

As propostas de Oiticica para o ambiente ajudaram na promoção de um novo tipo de espectador, não mais meramente observador, mas sim participante<sup>6</sup>, fundamental para o acontecimento estético na experiência de uma obra espaço-temporal.

As manifestações ambientais foram inauguradas com os *Núcleos* e os *Penetráveis* (proposições ambientais de Oiticica). Nelas, o espectador deveria deslocar-se de sua condição habitual, passiva, e projetar-se no trabalho como participante e ativador da qualidade estética deste, fazendo da obra uma vivência. As novas proposições ampliaram o campo da percepção do objeto artístico, ao mesmo tempo em que pressupunham a constituição da subjetividade na esfera da cultura, colocando-os frente a frente no embate cultural com a nova sociedade de consumo.

[...]

Os *Penetráveis* confrontavam diversos lugares públicos, abertos, e questionavam a rotina do pedestre promovendo um jogo entre previsível e imprevisível, entre a experiência estética e a sociabilidade da cidade. As novas proposições, concebidas a partir da matriz construtiva de Mondrian, celebre defensor da instauração do binômio arte-vida, buscaram, a um só tempo, reintegrar o objeto artístico na esfera da vida imprimindo uma dimensão emancipatória da arte (Ferraz, 2009, p. 41).

Ferraz continua sua análise sobre a série *Penetráveis* (2009, p. 151), observando as relações plásticas e suas transformações em vivências por parte dos espectadores. Segundo a autora, trata-se de ambientes construídos por modulações cromáticas, criando uma espécie de espacialidade plástica que pressupõe o percurso do espectador no tempo, que desbrava o espaço cruzando cabines, labirintos e ninhos de lazer. Essas novas ordens ambientais ilustram a conquista da horizontalidade na pintura.

---

<sup>6</sup> Segundo Claire Bishop (2012, p. 238), os artistas escolhem usar pessoas comuns como material de suas obras por vários motivos: para desafiar os critérios artísticos tradicionais, reconfiguração das ações cotidianas como performance; dar visibilidade a determinados públicos sociais e torna-los mais complexos, imediatos e fisicamente presentes; introduzir efeitos estéticos do acaso e do risco; examinar a construção da identidade coletiva e descobrir até que ponto as pessoas sempre superam essas categorias.

## 1.2 Arte relacional

### 1.2.1 Conceito

Estética Relacional é definida por Nicolas Bourriaud (2009, p. 142) como “a teoria estética que consiste em julgar as obras de arte em função das relações inter-humanas que elas figuram, produzem ou criam”. Essas obras têm como princípio o grupo das relações humanas e seu contexto social, ao invés do espaço autônomo e privativo.

Bourriaud afirma também que de uma forma geral, a história da arte pode ser encarada como a história da produção de relações com o mundo, intermediadas por uma classe de objetos e práticas específicas. Agora a prática artística se volta para a esfera das relações inter-humanas, como podemos observar nas práticas artísticas produzidas desde o início dos anos 1990.

A questão não é mais ampliar os limites da arte, e sim testar sua capacidade de resistência dentro do campo social global. Assim, a partir de um mesmo conjunto de práticas, vemos surgir duas problemáticas totalmente diversas: ontem, a insistência sobre as relações internas do mundo artístico, numa cultura modernista que privilegiava o “novo” e convidava à subversão pela linguagem; hoje, a ênfase sobre as relações externas numa cultura eclética, na qual a obra de arte resiste ao rolo compressor da “sociedade do espetáculo (Bourriaud, 2009, p. 38).

A arte relacional está diretamente ligada à mudança de uma economia baseada em bens de consumo para uma economia de serviços. Também é vista como um estímulo ao desejo por interações mais físicas entre os espectadores, enquanto estimula os artistas a adotar uma abordagem *do-it-your-self* (DIY) e moldar seus próprios universos possíveis (Bishop, 2005, p. 7). A arte relacional também pode ser entendida, segundo Beatriz Velloso (2010, p. 16), como o deslocamento da atenção das obras de arte para as ações que elas suscitam nos espaços de arte com o público de arte.

Essa qualidade transitiva é entendida por Ferraz (2006, p. 85) como um tipo de comunicação estabelecido pela nova produção artística que se mostra em constante elaboração, ou seja, seu campo de significações passa a se completar na

atuação do espectador. Por suas diversas utilizações, a cada experiência do observador-participante, o trabalho de arte adquire novos valores.

A estética relacional tem o poder de deslocar a atenção da obra de arte como objeto para as ações que os projetos de arte contemporânea instigam no público de arte (Velloso, 2010, p. 112).

### 1.2.2 Espectador x Performance

Dentre as várias maneiras de pensar e organizar os fenômenos culturais, Barbosa e Coutinho (2009, p. 25) classificam três níveis de interação. O nível mais genérico se refere ao conjunto de atividades materiais e simbólicas desenvolvidas pelas pessoas, de forma que o segundo nível (que também inclui o primeiro) refere-se unicamente às atividades materiais e simbólicas especializadas na produção, na recepção e no consumo do luxo, do divertimento, do jogo, dos prazeres e experiências estéticas. É no segundo nível que se encontram as indústrias culturais e criativas. Outras concepções teóricas e ideológicas definem o terceiro e último nível, onde é considerado a hiper-realização do segundo ou uma emancipação relativamente autônoma que resulta da hibridização de certas práticas culturais com as dimensões metafísicas, espirituais e intelectuais da cultura.

Conforme indica Velloso (2010, p. 122), se no cenário pós-guerra a crítica à indústria cultural formulada por Theodor Adorno se referia à transformação do sentido das obras de arte pelos meios de comunicação de massa, Bourriaud argumenta que as formas banalizadas pela mídia não são mais consideradas obstáculos para a arte, mas sim materiais para a sua construção.

Marshall McLuhan, um dos grandes teóricos dos meios de comunicação, já havia observado que a televisão promove o interesse do público como a qualidade-chave da experiência de observar. Muito além sobre o que se trata um programa, o que nos prende a atenção é a maneira como a câmera nos aproxima do assunto e o penetra. O modo como o observador visualiza a obra deveria ser baseado em uma experiência cotidiana, como assistir televisão. Andar em torno e passar por dentro de esculturas permite ao indivíduo vivenciar o espaço da galeria ou do museu, criando assim a sua própria realidade naquele ambiente (Archer, 2001, p. 56).

O público de arte, ao andar, ler, cozinhar ou simplesmente conversar com outras pessoas dentro obras, constrói uma rede de relações mostrando a realidade como produto de experiências e negociações. Esses artistas tem como estratégia trazer o cotidiano para dentro dos espaços da arte (Velloso, 2010, p. 123).

Do ponto de vista da experiência visual e não-visual, em detrimento do espaço-tempo, Rodrigo Gonçalves (2014, p. 37) faz apontamentos importantes sobre a questão. Um cego, por exemplo, é uma pessoa privada da tridimensionalidade do espaço e por isso vive em um mundo constituído apenas de tempo. As pessoas com déficit visual constroem seus mundos a partir de impressões (táteis, auditivas, olfativas). É um mundo de narrativas e um mundo visual imagético. Se alguém não consegue mais ver no espaço, a ideia de espaço torna-se incompreensível. O espaço é reduzido ao próprio corpo do indivíduo. Para que haja a existência e a conseqüente relação com outras pessoas, elas precisam emitir essas impressões. A cegueira profunda é um mundo autêntico e autônomo, completo apenas pelo indivíduo. É na cegueira profunda que as pessoas atingem o estado de serem videntes do corpo inteiro. Segundo o autor, ser vidente do corpo inteiro significa desviar a atenção para os demais sentidos, dando a eles uma maior importância. A ideia seria como ouvir o som da chuva e entender como esse som pode delinear uma paisagem, já que, por exemplo, o som da chuva caindo na grama é diferente da água caindo na areia ou na pedra.

Segundo os apontamentos de Marshal McLuhan e de Rodrigo Gonçalves, podemos entender a importância dos sentidos ao vivenciar as obras do Inhotim. Enquanto de um lado, o aspecto visual é determinante para a experiência de certos espaços, como as obras *Magic Square* ou *Desvio para o Vermelho*, do artista Cildo Meireles, percebemos como o uso de outros sentidos também é importante na construção da experiência, intermediada de maneira intersensorial, como é o caso da galeira CC5/ *Hendrix's War*, na Cosmococa, onde o visitante participante se deita nas redes-casulo, relaxa e ouve músicas de Jimmy Hendrix.

Os avanços tecnológicos e a crescente industrialização do lazer cultural produziram uma abordagem relacional do que se entende como exposição de arte. O sentido da obra nasce do movimento que liga os signos emitidos pelo artista e também da colaboração dos indivíduos presentes no espaço expositivo (Bourriaud, 2009, p. 102).

Diferentemente do que se vê na arte moderna, que se restringia em grande parte à trabalhos bi e tridimensionais, Claire Bishop (2012, p. 43) nos lembra que a arte mostrada ao ar livre é escultural e tende a assumir a forma de estátuas monumentais ou decoração arquitetônica.

Rosalind Krauss (1984, p. 129) afirma que categorias como escultura e pintura sofreram mudanças e foram manipuladas numa demonstração extraordinária de elasticidade, evidenciando como o significado de um termo cultural pode ser ampliado a ponto de incluir quase qualquer coisa. Ferraz (2009, p. 85) também vai na mesma linha de raciocínio de Krauss, afirmando que as imbricações entre a pintura e a escultura facilitaram o campo da linguagem exclusivamente escultórica na direção das manifestações ambientais. A novidade dessas manifestações compreendeu outras formas de atuação artística, desde as instalações, passando pelo *site specific* e pelos ambientes, até os suportes inusitados do corpo e dos meios imateriais, como o vídeo, por exemplo. Esse novo campo de significações passa a se completar na atuação do espectador.

Allan Kaprow também apontou transformações na produção artística no seu texto “The Legacy of Jackson Pollock”, de 1958. Ele usa como exemplo as *drip paintings* de Pollock, afirmando que, apesar de serem concebidas nas dimensões de uma pintura mural, elas renunciaram a substituição da pintura pelos *environments*, ao atingirem a dimensão do observador e invadirem o espaço do entorno. Dessa forma Ferraz (2009, p. 43) afirma que os novos significados de forma, escala e lugar, apontados por Kaprow já no final da década de 1950, são levadas a cabo pela produção norte-americana que estava por vir: a arte minimalista abordou o objeto como um fato artístico presente franqueado à experiência temporal do sujeito. As proposições ambientais alimentaram os referenciais teóricos da ampliação do campo perceptivo do objeto artístico, colocando-se de frente, no embate cultural, com a nova sociedade de consumo. O espectador encontrou caminhos para deslocar-se da sua condição passiva e projetar-se no trabalho como participante e ativador da qualidade estética, fazendo da obra uma experiência a ser vivida (Ferraz, 2009, p. 49).

Bourriaud avança na linha de pensamento de Ferraz e afirma:

A experiência da arte literal [o minimalismo] é a de um objeto em situação, a qual, praticamente por definição, inclui o observador. Se, em sua época, o minimalismo fornecia as ferramentas necessárias para uma análise crítica

de nossas condições de percepção, é fácil notar que uma obra como *Untitled (Arena)*<sup>7</sup> já não deriva da simples percepção ocular: o que o espectador traz é todo seu corpo, sua história e seu comportamento, e não mais uma simples presença física abstrata. O espaço da arte minimalista era construído na distância entre o olhar e a obra (Bourriaud, 2009, p. 71).

Claire Bishop (2012, p. 238) afirma que os prazeres perversos oriundos desses gestos artísticos nos proporciona o conhecimento sobre a mercantilização do indivíduo pelo capitalismo, especialmente quando participantes e espectadores parecem desfrutar da transgressão da subordinação de uma obra de arte. Para não cair na armadilha de meramente condenar essas obras como “reiteraões da exploração capitalista”, a autora assinala que é essencial ver a arte não como parte de um trabalho contemporâneo, mas como algo que oferece um espaço específico de experiência onde certas normas são suspensas e oferecidas ao prazer dos visitantes. Como diria Bourriaud (2009, p. 68), “Hoje, o que estabelece a experiência artística é a co-presença dos espectadores diante da obra, quer seja efetiva ou simbólica”.

#### 1.2.2.1 “Construção conjunta” entre artista e espectador

Ainda sobre essa lógica da estética relacional dentro de museus como o Inhotim, o artista delega o poder de sua obra para qualquer pessoa que queira performá-la. Nesse caso, os performers delegam ao artista uma garantia de autenticidade, por meio de sua proximidade com a realidade social cotidiana, convencionalmente negada ao artista, que lida apenas com representações. Dessa forma o artista terceiriza sua autenticidade em troca da garantia de realismo, mesmo que não haja previsão dos resultados alcançados. A utilização de amadores, ou seja, pessoas não iniciadas no mundo das artes, é essencial nesse sentido, porque garante que a atuação delegada pelo artista nunca assuma o caráter contínuo da

---

<sup>7</sup> *Untitled (Arena)* é uma instalação de 1993 do artista Felix Gonzalez-Torres, composta basicamente por lâmpadas, soquetes de porcelana, um interruptor e um cabo elétrico, ocupando um espaço mínimo geralmente em uma galeria ampla. As dimensões gerais variam de instalação para instalação. Disponível em: <https://www.felixgonzalez-torresfoundation.org/works/untitled-arena>. Acesso em: 20 ago. 2022.

atuação profissional e mantém aberto um espaço de risco e ambiguidade (BISHOP, 2012, p. 236-237).

Velloso (2010, p. 125) afirma que a arte tem adotado práticas das quais permitem o artista pensar pela cabeça dos outros, o que permite desconstruir o mito do autor individual, do artista como um gênio isolado da sociedade. Dessa forma o artista desce de seu pedestal para transportar seu estranhamento para o público de arte, que interpreta a experiência como quiser.

A mudança de abordagem do fazer expositivo, segundo Bishop (2012, p. 205), mudou a relação dos artistas com a obra de arte (que se tornou um conjunto de relações sociais bem afinadas, ao invés de um objeto portátil), e mudou também as relações do espectador com a arte como um todo. Para Bourriaud (2009, p. 124) essa mudança é um reflexo que denota que o espectador, em um certo sentido, também pode ser considerado co-autor da obra, fazendo parte do escopo do projeto artístico por meio de um “coeficiente de arte”, ou seja, a diferença entre o que o artista havia projetado realizar e o que o espectador realizou. É uma transferência que segundo Bourriaud, o artista não tem nenhuma consciência, e a reação do espectador diante da obra se opera no registro de uma osmose estética que ocorre através da matéria inerte, como por exemplo, no caso do Inhotim, cor, balões, água, paredes e etc.

A estética romântica, segundo Bourriaud (2009, p. 116), ensina que obra de arte exprime o universo mental do artista. Uma estética mais generalista concebe o artista como um operador de sentidos, ao invés de um simples criador.

### 1.2.3 Arte democrática

Com a arte relacional o espectador não se sente mais silenciado, como acontecia no ambiente ascético da arte moderna. Agora, Velloso (2010, p. 122) afirma que a arte valoriza a inclusão do cotidiano, as produções coletivas e a participação do público nas exposições de arte, principalmente a partir dos anos 1990.

Ferraz (2009, p. 43) relembra também a icônica exposição realizada no Centro Georges Pompidou, em Paris, no ano de 1986, intitulada “*Qu’est-ce que la*



*sculpture moderne?*”. Nessa exposição, tanto os artistas minimalistas quanto os da arte povera abandonaram a iconografia antropomórfica, grande regente da linguagem escultórica, em favor de uma “escala de paisagem”. Essa nova dimensão provou ser indispensável para o tipo de interação que eles queriam provocar dentro do espaço existencial, o que, imediatamente atrairia a participação do espectador na obra de arte.

Nos círculos do universo artístico, a participação foi entendida, principalmente em termos de arte interativa e cinética, como um novo modo de expressão democrático e popular (Bishop, 2012, p. 79). O poder da decisão está nas mãos dos espectadores, ou seja, suas consequências (o desaparecimento da obra e a diminuição da responsabilidade do artista) são fenômenos superficialmente negativos quando vistos do ponto de vista dos ganhos sociais. Democracia e arte participativa, como uma nova tendência radical, é contextualizada pela arte francesa da década de 1950, onde a abstração da arte informal e o realismo figurativo eram características marcantes (Bishop, 2012, p. 80). A prática artística é a relação com o outro, ao mesmo tempo em que se constitui uma relação com o mundo (Bourriaud, 2009, p. 106).

Esse conceito de ponderar o trabalho artístico como um gatilho para a participação dos espectadores, segundo Bishop (2005, p. 11), não é exatamente uma novidade. A autora cita como exemplo os happenings, nas instruções do grupo Fluxus, nas performances dos anos 1970 e na declaração de Joseph Beuys<sup>8</sup> de que “todo homem é um artista”. Por trás de cada exemplo citado existe o discurso da democracia e da emancipação que, segundo Bishop, é similar à defesa que Bourriaud faz da estética relacional. Inclusive, afirmações como “todo mundo é artista” propiciam a desconstrução de valores elitistas da arte para o desenvolvimento da igualdade cultural entre os indivíduos (Barbosa; Coutinho, 2009, p. 30).

Beatriz Velloso (2010, p. 122) acrescenta também que os eventos artísticos são uma reação a padronização dos modos de vida. A realização artística aparece como um rico terreno de experimentações sociais, como um espaço que preserva os comportamentos humanos da uniformização da vida cotidiana.

---

<sup>8</sup> Joseph Beuys foi um dos mais influentes artistas alemães da segunda metade do século XX. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/entity/joseph-beuys/m018tvs>. Acesso em: 20 ago. 2022.

A história da arte contemporânea de elite é o produto final do embate entre algumas tendências que procuram dar fim a essa estética (formas diferentes de realismo, muralismo, arte de rua, desenho ambiental) e outras tendências que sempre requerem do espectador uma maior disposição cultural e econômica. Essa segunda tendência é a preferida do sistema mercantil e estético burguês (Canclini, 1980, p. 43).

Em termos de objetivo social, a produção da obra de arte como um “projeto aberto” também é um tanto contraditório, na opinião de Claire Bishop.

Por um lado são expressos os desejos ativistas dos artistas de interagir com os novos públicos, por outro, eles fazem isso por meio da reconfiguração do artista como facilitador da criatividade dos outros. [...] No entanto, a tarefa que essas exposições começaram a realizar foi importante: reconhecer o público como plural, uma combinação de participantes e espectadores de vários níveis da sociedade (Bishop, 2012, p. 205).

Segundo Bourriaud (2009, p. 40-49), um trabalho artístico é constituído de características que o diferencia dos demais produtos das atividades humanas, das quais a mais notável é a sua transparência social. Diversas práticas da exploração dos vínculos sociais expõe a atuação do artista no campo real da produção de serviços e mercadorias, com o intuito de produzir no espaço de sua prática uma certa ambiguidade entre a função utilitária e a função estética dos objetos apresentados.

A justaposição de tipos de trabalho artístico (participativos, conceituais, teatrais, coreográficos) também é projetada como um compromisso com a interpassividade, pois, segundo Claire Bishop (2012, p. 234), é o modo dominante instalado pelos meios de comunicação de massa pela sociedade da informação. A autora cita o artista Bal-Blanc, do qual argumenta que todas as suas obras mostram o modo como os impulsos individuais são subordinados às relações econômicas e sociais, e como essas regras são analisadas nas leis de transmissão e recepção da indústria do entretenimento, onde fica claro que a interpassividade revela o que a interatividade esconde: uma admissão de dependência do usuário, sendo que, a interatividade, ao contrário, dá a impressão de que o sujeito domina sua linguagem. A interpassividade se mostra, segundo Bishop, como a linguagem secreta do mercado.

Apesar de todo aspecto mercantil levantado, o público vê-se cada vez mais levado em conta na produção artística contemporânea, ainda mais naquelas que trabalham com arte relacional. Cada vez mais, se observado, vem crescendo o número de projetos artísticos conviviais, festivos, coletivos ou participativos, que exploram múltiplas potencialidades da relação das pessoas com o outro. Desse modo, a produção artística não se encontra mais focada no mundo representado pela obra, talvez nem mesmo na forma, mas sim no coletivo. Percebe-se um deslocamento que vai no sentido oposto da arte moderna, já que por mais que a aura do objeto artístico não seja negado, ela é deslocada de sua origem, o que torna a arte contemporânea uma associação livre (Bourriaud, 2009, p. 74).

### 1.3 Artetenimento

O escritor e crítico de arte Will Gompertz (2013, p. 384), editor do caderno de artes da BBC de Londres, afirma que nos últimos 25 anos a oferta e procura do universo das artes nunca esteve tão intensificado. Ele ressalta a criação de museus de arte incríveis voltados com um olhar atencioso para o público em geral, como o Guggenheim em Bilbao e a Tate Modern em Londres. Também podemos incluir o Inhotim nessa lista.

A proliferação de esculturas colossais, motivo de fascinação por parte do público, torou-se tendência mundial. Gompertz (2013, p. 385) analisa que essas peças gigantescas, geralmente encomendadas pelas instituições que as mantêm, se tornam o ponto de referência, ou seja, algo que simboliza esses museus e galerias, principalmente pela forma como prende a atenção do público e instiga sua imaginação. O autor continua afirmando que estratégias como essa contribui gerando um nível de interesse jamais registrado antes, potencializando ainda mais a tendência da arte experiencial.

Apesar de obras com essas características atraírem grandes quantidades de público para dentro dos museus de arte, Will Gompertz (2013, p. 386) alerta para um outro viés extremamente alarmante. Segundo o autor, a vasta maioria dos visitantes que interagem com essas obras voltadas para a estética relacional lida como uma experiência meramente divertida sobre a qual resultam posts em redes sociais. A

ideia de estar fazendo parte de uma obra de arte ou que as suas relações criadas dentro desse ambiente têm um significado artístico nunca lhes passou pela cabeça. Por esses motivos ou autor acredita que os museus de arte podem mudar sua natureza, deixando de ser entendido como uma instituição museal e passando a ser vista como divertimento.

### 1.3.1 Conceito

A criação de ambientes interativos dentro dos museus de arte tem como ponto de partida seus curadores, que entendem essas obras como um produto ideal de “artetenimento”, estratégia que tem se mostrado muito eficaz para fidelizar a base recém-adquirida de fãs.

Para Will Gompertz (2013, p. 385), o termo “artetenimento” serve para caracterizar a utilização de obras de arte, das quais é possível observar que há limiar muito tênue entre a arte moderna – da qual já foi um meio de lazer de um nicho intelectualizado – e o lazer, mais baseado em atividades mundanas de entretenimento como cinema, teatro e atrações para o visitante.

A era hipermoderna, caracterizada pelas últimas três décadas até os dias de hoje, é marcada por uma espécie muito peculiar de inflação: a inflação estética (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 40). Tudo nessa nova era é capturado em escala hiperbólica, inclusive o próprio domínio estético. Foram incorporadas na arte contemporânea, nas escalas do *hiper*, as lógicas do estilo, da sedução e do divertimento.

O que acontece a partir disso é um novo ciclo de desregulamentação das distinções entre o estético, a indústria, a moda, a arte, o divertimento e a cultura de massa. Nas economias da hipermodernidade, essas esferas se hibridizam, se misturam e se interpenetram (Lipovetsky & Serroy, 2015, p. 15).

Cada vez mais a arte vai se transformando em mais uma mercadoria entre as outras, como um tipo de investimento de que se espera alta rentabilidade. A arte ultrapassou a academia e atingiu um outro patamar, no qual o preço das obras é mais importante e mediatizado do que o valor estético. O capitalismo artista é o sistema em que são desestabilizadas as antigas hierarquias artísticas e culturais, ao

mesmo tempo que as esferas artísticas, econômicas e financeiras se interpenetram. Onde funcionavam universos heterogêneos se desenvolvem processos de hibridização que misturam de maneira inédita estética e indústria, arte e marketing, magia e negócios, arte e moda, arte e divertimento (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 46-48).

O boom estético sustentado pela lógica capitalista do hiperconsumo não conhece crises.

### 1.3.2 Disneyficação dos museus

A partir da segunda metade do século XX, os museus, espaços de memória notadamente austeros e introvertidos, mudaram o rumo de suas direções e transitaram a caminho da espetacularização. Esses novos museus oferecem espaços amplos, esteticamente atraentes, compostos por múltiplos ambientes que se tornaram locais de desejo do público, que passa a ser visto como consumidor. Com a ampliação da função de um museu, convertidos em espaço de entretenimento cultural, a procura para visitar esses espaços, não se configura mais, apenas, pelo amor à arte, mas também pelas inúmeras opções de entretenimento oferecidas (Bussman; Marques, 2016, p. 279).

Costuma-se dizer na museologia que os museus são fenômenos sociais, e por isso estão intrinsecamente ligados às sociedades que os criam. Se a sociedade mudou, os museus os acompanharam e o maior reflexo desse momento de transição é a conversão de instituições museológicas em parques temáticos, onde para muitos teóricos, como Regina Abreu (2012, p. 56), perdeu-se o investimento na qualidade aurática e na autenticidade dos objetos reunidos no acervo. As novas construções são colossais e espetaculares: edifícios, ambientações, mobiliários e objetos. Nas disneylândias museais, até mesmo seus visitantes estão em constante processo de inovação.

Os museus foram se ligando cada vez mais ao mundo dos espetáculos. Os eventos em museus assim são de grandes proporções e os casos de grande sucesso tornam-se o farol de turistas que geram um ponto de convergência de consumo, muitas vezes refletidas até mesmo na receita das cidades (Bussman;

Marques, 2016, p. 279). Talvez o maior exemplo global seja o caso do Museu Guggenheim Bilbao, cuja cidade sofreu uma forte recessão entre 1975 e 1985, onde 25% dos empregados do ramo industrial perderam seus empregos, e encontrou a redenção ao investir pesado na área do turismo. O Museu Guggenheim Bilbao foi o fio condutor da revitalização econômica da cidade ao tornar-se a atração turística de um espaço urbano pouco conhecida pelo turismo (Plaza, 2000).

Além do Instituto Inhotim, podemos observar alguns outros casos de museus voltados para a lógica do entretenimento ao redor do mundo. O Museu do Homem Americano<sup>9</sup> foi planejado e erigido numa região de grande concentração de sítios arqueológicos, no município de São Raimundo Nonato, no Piauí. O visitante é inserido em uma viagem multissensorial, através de uma narrativa apresentada no decorrer da exposição, exemplificando os impactos climáticos nas constantes transformações da fauna e da flora. Os sítios arqueológicos que cercam o museu são o maior atrativo cultural do complexo ambiental. Neles, os visitantes descobrem durante o passeio registros rupestres pré-históricos, pintados e gravados sobre as paredes rochosas da região. De fato é uma experiência bem completa dentro da temática arqueológica.

Nos Estados Unidos, um exemplo de museu disneyficado interessante é o *North Carolina Museum of Art*<sup>10</sup>. Como o próprio nome diz, trata-se de um museu na Carolina do Norte, que apresenta instalações de arte temporárias e permanentes, paisagens ambientalmente sustentáveis, jardins coloridos e 7 quilômetros de trilhas recreativas, além de um lago com terraço. O programa de arte do NCMA propõe a colaboração entre artistas, designers e cientistas ambientais para criar obras de arte inspiradas na natureza. Os artistas são contratados para criar obras que envolvem diretamente a paisagem e apresentam novas perspectivas sobre a natureza, explorando nossa relação com o meio ambiente e o papel da natureza na sociedade contemporânea. A obra mais icônica do NMCA são os três anéis gigantes, também conhecidos como *Gyre*, do artista Thomas Sayre. Os anéis foram construídos em 1999 e são uma das obras mais instagramáveis do museu.

---

<sup>9</sup> Disponível em: <http://fumdham.org.br/museus/>. Acesso em: 18 ago. 2022.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://ncartmuseum.org/>. Acesso em: 18 ago. 2022.

Figura 2 – Gyre, Thomas Sayre



Fonte: <https://ncartmuseum.org/>. Acesso em: 20 ago. 2022.

Ainda sobre o NMCA, exemplificando obras mais voltadas para o entretenimento, podemos citar *Mirror Labyrinth* NY, do artista Jeppe Hein. *Mirror Labyrinth* é composta por 75 postes reflexivos de alturas variadas. Eles são de aço inoxidável, polidos e espelhados, dispostos em forma de labirinto, espelhando e distorcendo o ambiente ao redor. Os visitantes são encorajados a percorrer os caminhos formados pelo espaço da obra, tendo a sua percepção cada vez mais alterada do local da instalação.

Figura 3 – *Mirror Labyrinth*, Jeppe Hein



Fonte: <https://ncartmuseum.org/>. Acesso em: 20 ago. 2022.

Na Inglaterra, em 2015, o artista Banksy produziu seu próprio parque de diversões pós-contemporâneo para anarquistas, a famigerada *Dismaland*<sup>11</sup>. Unindo arte, entretenimento e crítica social, a exposição contou com dez obras do artista anônimo e também com a participação de outros 58 artistas convidados para o projeto. *Dismaland* é um trocadilho com *Disneyland*, sendo que *Dismal* quer dizer sombrio, lúgubre ou desanimador em português. A decoração era melancólica e deprimida. Ainda em termos de decoração, destacava-se um castelo caindo aos pedaços similar ao Castelo da Cinderela, no *Magic Kingdom*, além de um tanque onde havia um barco cheio de refugiados e corpos boiando. Em *Dismaland*, os visitantes podiam se divertir na obra *Mini Gulf*, que nada mais era um campo de mini golfe com o tema califado do petróleo. As crianças também poderiam se entreter na obra *Water Cannon Creek*, que consistia em um veículo blindado anti-motim que serviu nas ruas da Irlanda do Norte. O veículo era equipado com postos de franco-atirador, lançadores de granadas e um tobogã para as crianças escorregarem. *Dismaland* teve apenas 3 meses de duração.

---

<sup>11</sup> Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/08/banksy-inaugura-dismaland-parque-para-anarquistas-principiantes.html>. Acesso em: 18 ago. 2022.



Figura 4 – Visitante em Dismaland pagando 300 dólares por um balão escrito “Eu sou um imbecil” em inglês, Banksy



Fonte: Steve Taylor ARPS / Alamy Stock Photo. Acesso em: 20 ago. 2022.

A nossa sociedade contemporânea, segundo Rocha (2012, p. 67), já é tão estetizada que se rege mais pela forma das coisas, e menos pelo seu conteúdo, como podemos ver, por exemplo, no caso do Museu do Amanhã, que se formos seguir as definições do Conselho Internacional de Museus (ICOM), nem uma instituição museológica ele realmente é<sup>12</sup>, e mesmo assim as pessoas o visitam achando estar em um museu, quando o que na verdade, o que faz sucesso é a estética de sua arquitetura contemporânea, assinada pelo renomado arquiteto Santiago Calatrava.

O paradigma estético da atualidade reflete um modo de produção marcado pela absorção da racionalização do processo produtivo e do trabalho estético, espírito financeiro e espírito artístico, lógica contábil e lógica imaginária. Tem-se por princípio a criação de beleza e espetáculo, emoção e entretenimento. Como podemos observar, nem mesmo os museus conseguiram fugir do modelo de administração empresarial, onde colocaram em prática políticas de comercialização e de comunicação, a busca incessante pelo número ascendente de visitantes e novas formas de receita. Nos museus entrelaçados por essa lógica, conhecida como capitalismo artista, as obras são julgadas muito mais em função de seus resultados

<sup>12</sup> Segundo o ICOM (2014, p. 64), um museu é “uma instituição permanente, sem fins lucrativos [...], que adquire, conserva, estuda, expõe e transmite o patrimônio material e imaterial”.

comerciais do que quanto a suas características propriamente estéticas. O capitalismo artista pode ser compreendido como um sistema onde as antigas hierarquias artísticas e culturais são desestabilizadas, ao passo que as esferas artísticas, econômicas e financeiras se fundem. São desenvolvidos processos de hibridização dos quais se misturam de maneira inédita estética, indústria, arte, marketing e divertimento. Hoje os produtores dão ênfase a produção de bens capazes de tocar a sensibilidade estética dos consumidores, propondo não apenas produtos necessários, mas sim, produtos diferenciados, que agradam e que fazem sonhar. O consumidor mínimo é substituído pelo consumidor transtético limitado (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 47-49).

Krauss (1990, p. 17) também comenta que instituições com essas características podem ser identificadas como um parque de diversões.

[...] esse tipo de museu industrializado terá muito mais em comum com outras áreas de lazer industrializadas – digamos a Disneylândia – do que com o antigo uso pré-industrial. Assim estará lidando com mercados de massa, em vez de mercados de arte, e com experiência de simulacro em vez de imediatismo estético (Krauss, 1990, p. 17).

Com essa afirmação, Krauss resume os perigos da arte vista apenas como entretenimento, assim como o interesse do espectador, que por sua vez é atraído por uma experiência que carece de sentido.

No processo de industrialização, a função da arte, diante tal fenômeno, consiste em apropriar-se dos hábitos perceptivos e comportamentais criados pelo complexo tecnoindustrial e subverter a autoridade da técnica de forma que ela seja capaz de criar maneiras de pensar, ver e viver (Bourriaud, 2009, p. 84).

Claire Bishop (2013, p. 5) entende que o argumento de Krauss conclui que o encontro do público com as obras de arte havia se subordinado ao novo registro da experiência. Com a hiper-realidade não mais ligada diretamente ao espaço arquitetônico, os espectadores não passam mais por uma epifania artística altamente individualizada, primeiro passando por uma euforia com o espaço expositivo e depois com a obra de arte. A escalada e a proximidade dos novos museus com o mundo dos negócios foram as duas principais características da passagem de modelo de instituição cultural de elite para sua atual configuração como um templo populista de lazer e entretenimento.

O que se percebe aqui é um sistema hierarquizado de produtores e consumidores, que segundo Barbosa e Coutinho (2009, p. 27), é encabeçado por uma elite econômica, midiática e cultural, que inventa e se apropria de tudo que percebe ser raro e novo. Ela aprecia as exclusividades e os protótipos que experimenta e ajuda a selecionar os produtos, que são rapidamente promovidos e podem cumprir o seu destino na indústria e no consumo das massas, indo progressivamente ganhar todas as camadas da sociedade. A motivação, de cunho psicológico e social, dessa difusão são a emulação, o desejo social, a imitação e o prazer de consumir.

As autoras afirmam também que a produção de objetos únicos leva a criar uma categoria de objetos excepcionais que escapam ao fluxo de mercadorias comuns para entrar na categoria de objeto de arte. Em geral, esses sistemas promovem os valores das elites ocidentais, cuja autenticidade, espiritualidade, singularidade, originalidade e a universalidade permitem hierarquizar a produção cultural em razão de gradientes de superioridade e inferioridade.

Museus como o Inhotim estão engajados a repensar a categoria “contemporâneo”. Hoje em dia, um modelo mais radical de museus vem tomando forma, e segundo Bishop (2013, p. 6) estão se tornando mais experimentais, menos arquitetonicamente determinados e oferecendo mais engajamento político com nosso momento histórico. Os museus com essas características não designam estilos ou períodos das próprias obras, mas sim uma abordagem a elas. Bishop (2013, p. 9) afirma que uma das consequências de abordar as instituições por meio dessa interpretação é a possibilidade de repensar o museu, a categoria da arte que ele consagra e as modalidades de espectador que é a traído por esse tipo de instituição, afinal, como afirma Bourriaud (2009, p. 43) “as trocas que ocorrem entre as pessoas, na galeria ou no museu, também podem servir como material bruto para o trabalho artístico”.

## 1.4 Instituto Inhotim

### 1.4.1 Contexto da criação

No Brasil, bem no coração do estado de Minas Gerais, encontra-se um complexo museológico de arte contemporânea que pode ser considerado uma das mais importantes iniciativas artísticas no país, em termos institucionais. As palavras de Hélio Oiticica citadas anteriormente<sup>13</sup> quase descrevem com perfeição o Instituto Inhotim.

O Instituto Inhotim foi idealizado em 1986 pelo empresário mineiro Bernardo de Mello Paz. Tendo começado como um projeto privado que visava abrigar coleções de arte contemporânea e espécies botânicas, o Inhotim aos poucos se abriu ao público e chamou a atenção das pessoas, principalmente pela relevância de seu inventário e sua colossal estrutura expositiva. Hoje, o Inhotim está entre os mais importantes museus de arte contemporânea do mundo, abrigando um acervo com cerca de 700 obras de artistas consagrados e reconhecidos internacionalmente, dentre os quais 37 estão em exposição permanente em uma área total de 140 hectares, com mais de 4,3 mil espécies botânicas raras, vindas de todos os continentes. A instituição está localizada na região de Brumadinho, pequena cidade nos arredores de Belo Horizonte, capital do estado de Minas Gerais<sup>14</sup>.

Tudo isso pode parecer muito, mas ainda é pouco para Bernardo Paz. Segundo o criador do Inhotim, em entrevista para a revista *TRIP*, em Agosto de 2013, já existiam projetos prontos para construir 58 novos pavilhões. Um dos projetos mais audaciosos é uma *green house* de 50 metros de altura por 50 mil metros de área. Trata-se de um projeto que será (ou seria) financiado pelo governo

---

<sup>13</sup> “[...] o eternamente móvel, transformável, que se estrutura pelo ato do espectador e o estático, que é também transformável a seu modo, dependendo do ambiente em que esteja participando como estrutura; será necessária a criação de “ambientes” para essas obras – o próprio conceito de “exposição” no seu sentido tradicional já muda, pois de nada significa “expor” tais peças [...], mas sim a criação de espaços estruturados, livres ao mesmo tempo à participação e invenção criativa do espectador. [...]Inclusive as categorias a serem exploradas são variáveis e múltiplas [...], podendo e devendo mesmo ter a colaboração de vários artistas de ideias diferentes e concentrados apenas nessa ideia geral de uma “criação total da participação”, a que seriam acrescentadas as obras criadas pela participação anônima dos espectadores, aliás, melhor dizendo, “participadores” (Oiticica, 1986, p. 76).

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/institucional/sobre/>. Acesso em: 29 mar. 2022.

da Noruega em que será (ou seria) reproduzida a Floresta Amazônica. Não há informações disponíveis que informem como está o andamento desse projeto. Percebe-se que ao longo dos últimos 9 anos houve avanços nesse sentido. Na época, Paz afirmava que o Inhotim possuía algo em torno de 500 obras de arte espalhadas em uma área em torno de 97 hectares.

Ao longo do século XX o desenvolvimento da noção de marca, atrelado a sua utilização pelo marketing como instrumento de comunicação e posicionamento de produtos, nasce o conceito de Marketing Cultural. Com este conceito a cultura se torna uma *commodity* promocional (Rocha, 2012, p. 37). Museus como o Inhotim utilizam a cultura para se posicionar em determinado mercado ou público alvo. No entanto, como pode-se observar durante a visitação no instituto, a arte e a cultura não são usadas apenas para fins meramente comerciais.

No Inhotim pode-se observar o modo como a arte contemporânea se desenvolveu, tanto nas galerias quanto em seus jardins, a ponto de sua própria identidade e recepção dependerem, como diria Wu (2006, p. 168), em grande parte, das obras de arte que são “emolduradas” num contexto específico.

#### 1.4.2 A experiência artística no Inhotim

O que vemos hoje em dia são museus sendo projetados pelos grandes arquitetos. Esses museus, em geral, são construídos em quase todos os centros urbanos do mundo. O Inhotim se diferencia dos demais museus de arte do planeta porque encontra-se no interior de Minas Gerais, bem afastado dos grandes centros urbanos, e com isso os artistas convidados tem condições de produzir suas obras mais desafiadoras, muitas vezes em escala arquitetônica ou paisagística por causa amplo do espaço oferecido pela instituição. Galerias e instalações *site-specific* constituem a estrutura básica do complexo artístico. Pode-se fazer um paralelo com a obra bibliográfica de O’Doherty (2002, p.XIV), quando o autor explica que nas décadas de 1970 e 1980, os espaços expositivos das galerias de arte e de museus era introspectivo e auto-referencial da arte modernista, demonstrando que muito do que foi produzido no século XX foi idealizado planejadamente para ser exposto nesse ambiente sacralizado e distanciado da realidade do mundo.

### 1.4.3 O visitante/espectador do Inhotim

A escolha por obras pensadas a partir da estética relacional é perfeita para a formação de uma Walt Disney pós-contemporânea como o Inhotim. Os visitantes se deparam com a interatividade da arte relacional, experiência de entretenimento notadamente superior quando comparada à contemplação ótica de um objeto, já que no Inhotim, o objetivo é uma experiência artística capaz de produzir relações humanas positivas. Além disso, obras assim, segundo Ferraz (2009, p. 25), realçam o caráter experimental estético do sujeito. A originalidade desses trabalhos vem do fato que deve existir um “processo” enquanto houver uma relação entre o sujeito e o espaço.

Sendo esse um argumento para a “patrimonialização do entretenimento”, Smith (2021, p28) ressalta que as consequências da natureza performativa do patrimônio para um indivíduo ou para um grupo, tem origem nas experiências de coisas como identidade, bem-estar, senso de lugar e pertencimento. Note, porém, que o patrimônio como performance, não se limita a materializar abstrações como identidade. O patrimônio como performance tem o poder de ser compreendido pelo espectador que o vivencia incorporando formas particulares de conhecer e compreender o mundo. Ou seja, no Inhotim, cada visitante vive a experiência proposta em cada obra e galeria de uma maneira singular.

Bishop (2012, p. 195) acredita ser revelador que trabalhos dirigidos para a coletividade derive de práticas *site-specific*, e não do teatro e da performance. Ou seja, estamos falando de exposições, como a do Inhotim, que abordam diretamente o local como um fenômeno socialmente constituído, e não como uma entidade formal ou fenomenológica. Do ponto de vista da produção artística, o problema agora não está mais na produção da obra de arte, mas no seu processo de distribuição e fruição por parte do espectador.

O caráter vivencial das obras do Inhotim põe em dúvida a existência puramente objetual dos trabalhos artísticos dentro dos museus. A experiência de flunar de galeria em galeria, tendo um jardim botânico como fio condutor, coloca muitos participantes diante de obras imprevisíveis (ou pelo menos para aqueles que

se deixam levar, sem o recurso dos guias e dos mapas) como a Piscina (Jorge Macchi), *Bean Drop* (Chris Burden) ou De Lama Lamina (Matthew Barney). Os *Magic Squares*, de Hélio Oiticica, por exemplo, utilizam o meio em que se encontram e proporcionam um espaço de percursos infinitos, criando estímulos e sensações imersivas surpreendentes a cada mudança de escala (Ferraz, 2009, p. 163). O Inhotim, através de obras como *Magic Squares*, cria meios através do ambiente que proporcionam experiências de deslocamento nas relações objeto-sujeito e objeto-lugar, decorrentes de novas condições projetivas espaciais e temporais.

Figura 5 – *Magic Squares*, Hélio Oiticica. Inhotim, 2021.



Fonte: O autor, 2021.

#### 1.4.4 Inhotim como WDW pós-contemporânea

O Inhotim, como um complexo museológico, faz parte de um panorama internacional mais amplo, onde se encomenda e expõe publicamente arte contemporânea, correspondendo assim à definição apresentada de um museu industrializado.

Não raro no Inhotim as práticas e as performances dos visitantes podem (embora nem sempre) exigir o uso de objetos materiais além do próprio corpo. Coisas materiais e objetos do cotidiano podem ser utilizados para facilitar a realização das performances (vide a Galeria Cosmococa, por exemplo). Para Laurajane Smith (2021, p. 28), lugares patrimoniais como museus são ferramentas culturais fundamentais que atuam como “teatros de memória”, que facilitam, marcam como importantes e ajudam a autorizar os significados, identidades e valores do patrimônio que são constituídos por meio de performances patrimoniais. Ou seja, enquanto para alguns visitantes os balões e almofadas, por exemplo das Cosmococas, são caracterizados como brinquedos utilizáveis durante a performance nas galerias, na verdade esses objetos são instrumentos de memória do Inhotim.

[...] o sentido é o produto de uma interação entre o artista e o espectador, e não um fato autoritário. Ora, na arte atual, eu, enquanto espectador, devo trabalhar para produzir sentido a partir de objetos cada vez mais leves, mais voláteis e intangíveis. Antes, o decoro do quadro forneceria formato e moldura; hoje muitas vezes temos que nos contentar com fragmentos. Não sentir nada é não ter trabalhado suficiente (Bourriaud, 2009, p. 100).

Os objetos utilizados nos mundos construídos pelos artistas que trabalham com arte relacional, são parte integrante da linguagem proposta. Para Bourriaud (2009, p. 57), um objeto, nesse contexto, é tão imaterial quanto um telefonema, e uma obra como uma sopa, por exemplo, é tão material quanto uma estátua. A divisão entre gesto e formas é questionável para o autor. Os objetos e as instituições, o emprego do tempo e as obras são, para Bourriaud, resultados das relações humanas (porque concretizam o trabalho social) e ao mesmo tempo produtores de relações (porque organizam modos de socialidade e regulam os encontros humanos).



A demanda do Inhotim por obras em escala ambiental perpassa, mas não somente, pelas experiências Neoconcretas. As proposições de Hélio Oiticica desnudam a renovação das linguagens ao explorar a dimensão libertária da desestetização da arte, onde o espectador desloca-se da condição habitual de passividade para se projetar no objeto artístico como participante, fazendo da obra um objeto de vivência. A experiência se dá de modo orgânico, corporal e significativo (Ferraz, 2006, p. 149).

Compreende-se a partir de Smith (2021, p. 26) que a formação do patrimônio imaterial do Inhotim parte da experiência vivida pelos seus visitantes, já que a autora afirma que patrimônio intangível é algo que se faz e que objetos, lugares, edifícios e outras coisas são adereços que nos ajudam a realizar essas performances. Entre outras palavras, pode-se dizer que o Inhotim vem tentando patrimonializar a diversão através da arte.

O que se pode observar a partir desse ponto é o surgimento de um museu que deixa de pensar nas obras da sua coleção como objetos de memória, tornando-as assim, fios condutores de memórias que serão construídas tomando por base a experiência vivida nesse parque de diversões museal.

Na verdade, não é errado ou pejorativo comparar o Inhotim a um parque de diversões. O próprio Bernardo Paz, em entrevista para a revista *TRIP* (2013), afirmou ter o sonho de criar “uma Disney World pós contemporânea Cultural”. Se o próprio idealizador do Inhotim faz questão de traçar paralelos com os parques temáticos norte-americanos, nitidamente estamos falando de uma instituição cujo norte de sua bússola está voltada para o entretenimento dos visitantes.

Diferentemente dos trabalhos formalmente conservadores, as obras do Inhotim possuem referências acessíveis à cultura de massa que incluem fotografias, vídeos, textos nas paredes, objetos para serem usados e vividos. O formato exposto é basicamente o mesmo de uma instalação, mas o espaço expositivo e suas obras não são coerentemente distintos, de forma que, segundo Bourriaud (2009, p. 80), os trabalhos de arte relacional são marcados pelo uso em detrimento da contemplação, muitas vezes fazendo uso de formas culturais já existentes, incluindo outros trabalhos de arte, remixando-os como um DJ ou programador. Um tema corrente nesse tipo de obra, e principalmente no Inhotim, é a produção de relações (especialmente relações sociais).

Os jardins do Inhotim apresentam também elementos botânicos – flores e árvores raras e exóticas – que ligam seu sentido funcional a um caráter marcadamente estético. Pode-se dizer que muitas vezes a união dos elementos botânicos com obras *site-specific* constituem uma singularidade que transborda contexto artístico. Com a introdução de obras de arte no parque botânico, nasce um novo significado. As árvores, folhas e frutos já existentes ganham potência por parte do público. Essa nova potência atinge não somente a dimensão estética já existente, mas também os novos significados que são criados (Rocha, 2012, p. 68).

A arte pode não trazer com ela a verdade, mas traz as questões, e são elas que fazem avançar o mundo. Se o público não vai à arte que vá a arte ao público. Que seja contextualizada num ambiente mais confortável, mais Eros, mais familiar do que o minimalismo museológico da contemporaneidade (Rocha, 2012, p. 71).

A intensão, segundo Baudrillard (2009, p. 50-51), é a criação de ambientes de eternas primaveras. Em ambientes assim, as pessoas tem mais facilidade de alcançar a satisfação desejada e assim é criado um simulacro de felicidades. O autor alerta também para a criação de novos bens de luxo que normalmente são bens acessíveis e gratuitos pela coletividade: a água, o silêncio, a natureza, entre outros. A escassez desse tipo de recursos pela sociedade urbana contemporânea foi acelerada pela Sociedade de Consumo. A lógica do consumo, para Baudrillard, é a lógica de produção e da manipulação dos significantes sociais.

Para Lipovetsky & Serroy (2015, p. 398), iniciou-se o fim da era do hiperconsumo devorador de energia não renovável e poluidor, mas não do hedonismo consumista. O Inhotim se enquadra na tese dos autores, principalmente quando afirmam que o comportamento das instituições vem se adequando às exigências ecológicas, porém, essa tendência não é garantia de que irá nascer uma cultura da abstinência, quando na verdade, vemos nascer o hiperconsumo sustentável. Esse quadro nos levará ao ponto em que teremos menos produtos devoradores de energia, estimulando assim o consumo de serviços e produtos culturais baseados no imaterial. Desenvolve-se um mundo em que o hiperespetáculo está cada vez mais dominante, anexando cada vez mais setores da vida social (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 283).

Além disso, Lipovetsky & Serroy advertem:

Mas que não haja ilusões: a nova ideologia que toma forma não reata em absoluto com a ética ascética à moda antiga. Não esperemos do capitalismo artista que ele ponha num pedestal os valores da frugalidade. Ele sem dúvidas, integra agora uma nova dimensão ética – o respeito ao meio ambiente ou o desenvolvimento sustentável – mas sem renunciar com isso à dimensão estética (hedonismo, ludismo, beleza, imagem, criatividade) que o constitui como bem de consumo. Assim vemos surgir novas orientações mistas, como o consumo responsável, o luxo sustentável, o ecoturismo (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 127-128).

O Inhotim não é um museu fácil de se visitar. Além dos ingressos, que não têm um preço exatamente popular, a maioria dos seus visitantes precisam viajar de carro, muitos também de avião, dormir em algum hotel e também gastar com alimentação. Não há dúvidas que estamos falando de um museu para as elites, apesar dos seus programas sociais inclusivos. Organizar uma visita ao Inhotim exige o mesmo grau de organização do que visitar os parques temáticos da Disney.

O investimento na estética do Inhotim exemplifica o pensamento de Canclini (1980, p. 42) quando ele afirma que as classes altas têm o monopólio do “bom gosto” porque dispõe de tempo para cultivá-lo. O domínio dos códigos estéticos, em posse dessas classes mais abastadas, serve como signo de distinção diante da massificação cultural.

Os museus-espetáculos, conforme diz Regina Abreu (2012, p. 65), são criados para atender uma demanda de indivíduos que buscam novas experiências, e por isso não atendem a especificidade de uma exposição de longa duração. É bom observarmos o caso do Inhotim, porque apesar de ter sido criado para o tipo de público descrito por Regina Abreu, o instituto está próximo de completar 20 anos de existência, visto que foi inaugurado em 2006.

Ainda no contexto da economia voltada para as experiências, a principal aposta apontada pela autora é o incentivo a subjetividades mutantes e não necessariamente o acúmulo de saberes. A ideia, conforme podemos observar no Inhotim e nos demais exemplos citados anteriormente, é que os indivíduos circulem entre os espaços como superfícies lisas, preenchidas e esvaziadas pelo entretenimento. O comportamento dessas pessoas dentro desse novo formato de espaço museal pode ser comparado ao de alguém frequentando um shopping, ou seja, um indivíduo consumindo cultura e entretenimento pelo prazer momentâneo do consumo, que muito provavelmente será rapidamente descartada.

Outra observação feita por Regina Abreu (2012, p. 66) com relação as semelhanças dessas instituições é a questão do arrojo arquitetônico. Ela afirma que

é agregada à arquitetura um tratamento paisagístico, design de interiores, iluminação, a temperatura ambiente, além dos sons e das cores. Essas características são importantes porque o objetivo é suscitar emoções e despertar os sentidos. As dimensões pedagógicas e educativas perdem espaço para as dimensões sensoriais como o olfato, o tato, a visão e a audição (2012, p. 67).

Todo esse planejamento e investido na produção desse novo museu de arte contemporânea permite que o visitante seja transportado para ambientes completamente diferente daqueles vividos no seu dia a dia, além de estimular novas sensações, da capacidade de despertar memórias sensoriais de lembranças antigas já esquecidas, de abrir as portas da imaginação para mundos de fantasia. O visitante tem a oportunidade de viver experiências que normalmente não cabem na sua vida cotidiana (Abreu, 2012, p. 68).

O sociólogo Paulo Peixoto (2012, p. 801) afirma que por se tratar de um ambiente social, uma visita individual ou em grupo pode mudar radicalmente o sentido da experiência. A aposta na diversificação desses novos espaços museológicos é concretizada ao se promover visitas familiares e em grupos. Com isso há o estímulo da individualização da experiência, onde cada indivíduo vivenciará uma experiência diferenciada, tendo como fio condutor atividades não tão centradas na mera contemplação.

Entretanto, Peixoto (2012, p. 817) afirma também que a diversificação dos espaços e atividades nestes museus dão oportunidade para que o visitante crie novas expectativas e diferentes objetivos ao planejar visitas futuras.

Regina Abreu (2012, p. 68) coloca que o aspecto central dos museus-espetáculo é guiado pela aposta no sentido de seduzir os visitantes a ponto de “fidelizá-los”. Para tal fidelização, os museus buscam meios de personalizar as visitas e desenvolver mecanismos para novas interações ativas, ou seja, além de instruir e questionar, os museus agora também devem seduzir (Peixoto, 2012, p. 817).

Na tentativa de unir arte e indústria cultural no mesmo terreno, o Instituto Inhotim promove uma série de exposições *blockbuster* em suas galerias, que tem o objetivo de atrair o maior número possível de visitantes à instituição. Exposições assim tornaram-se o padrão pelo qual se avalia o sucesso ou o fracasso da administração dos museus de arte (Wu, 2006, p. 157).

A disneyficação dos museus de arte tem o poder de atrair os olhares curiosos das pessoas que não se identificam com as instituições tradicionais. No entanto é importante que essas instituições, como o Inhotim, por exemplo, saibam trabalhar a diversão como meio de aproximar o público do universo das artes, ao invés de explorar esse recurso como finalidade.

## 2 ESPAÇO MUSEOLÓGICO, EXPOGRAFIA, ARQUITETURA E OBRAS NO INHOTIM COMO EXEMPLOS DE ARTETENIMENTO

### 2.1 O espaço expositivo: conceito e classificações

O conceito de exposição é definido pelo ICOM<sup>15</sup> (2014, p. 42) como o produto final da ação de expor, abrangendo não só os objetos expostos, mas também o lugar onde se expõe. Elas se desenvolvem em lugares fechados como salas e galerias, mas também a céu aberto (como parques ou ruas) ou *in situ* (sítios arqueológicos e históricos). Nesses casos, o espaço expositivo também é definido pelas pessoas que transitam nesses ambientes, ou seja, de acordo com a própria definição de exposição do ICOM (2014, p. 43) ele acrescenta a possibilidade das pessoas compartilharem experiências com os outros visitantes.

O espaço de exposição, nesta perspectiva, define-se, então, não somente pelo conteúdo ou por seus suportes. [...] Logo o lugar da exposição apresenta-se como um lugar específico de interações sociais, em que a ação é suscetível de ser avaliada (ICOM, 2014, p. 43).

A palavra “museografia” designa a arte a exposição (ICOM, 2014, p. 59). De maneira geral, o programa expográfico engloba a definição dos conteúdos da exposição, como também toda a gama de relações funcionais entre os espaços expositivos e os demais espaços do museu.

O museógrafo, além de trabalhar na gestão das coleções, ele também compõe a cenografia, propondo uma construção discursiva que se preocupa com as exigências dos públicos, trabalhando técnicas de comunicação adaptadas a uma melhor recepção das mensagens que se queira transmitir.

A museografia se distingue da cenografia, aqui trabalhada como o conjunto de processos de organização do espaço expositivo, como se distingue do design de interiores. Segundo o ICOM (2014, p. 59), a cenografia e o design de interiores compartilham alguns aspectos com a museografia, fato esse que aproxima os museus de outros métodos de visualização (como vitrines de shoppings, por

---

<sup>15</sup> International Committee of museums.

exemplo), no entanto outras características devem ser consideradas no caso dos museus, tais como o conhecimento sobre o público, a sua apreensão intelectual e a preservação do patrimônio. Com o tempo outros especialistas foram ganhando espaço dentro das instituições museológicas, como artistas, arquitetos e curadores, o que reduziu o papel do museógrafo como intermediário.

Para entender a concretização da “Disney World pós-contemporânea”, idealizada no Inhotim, é importante observar que o ICOM destaca a participação desses outros profissionais no planejamento do cenário expositivo dos museus. Ao analisarmos a Governança do Instituto Inhotim<sup>16</sup>, documento que explicita o organograma do instituto, não existe um setor de museologia e muito menos fica claro a participação dos museólogos nos processos internos, como por exemplo a montagem de uma exposição. Por mais que haja museólogos trabalhando na reserva técnica, eles não participam das deliberações e tomadas de decisões quanto ao acervo em exposição.

Essa ausência explícita de museólogos serve de ilustração para o pensamento de autores como Luciano Trigo (2014, p. 79), quando ele afirma que que o museu caminha por um processo em que gradualmente vem deixando de ser uma instituição de guarda e conservação de patrimônio. Ao longo das últimas décadas, na visão do autor, foram criados inúmeros museus *fast-food* (museus com enorme potencial de fruição estética, mas com baixo teor de conteúdo) com o objetivo de estimular um novo e lucrativo entretenimento de massa, no qual são lançados novos produtos toda temporada.

Ao aderir a essa dinâmica de consumo, Trigo (2014, p. 76) afirma também que os museus com essas características são identificados como uma ramificação a mais da indústria cultural, inclusive aderindo características semelhantes a da moda, incluindo as famosas “tendências”, como vemos hoje em dia, por exemplo, a tendência das exposições imersivas.

---

<sup>16</sup> Disponível em: [chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcgclclefindmkaj/https://www.inhotim.org.br/wp-content/uploads/2022/10/Estrutural\\_Organizacional\\_Inhotim-11\\_10\\_PT.pdf](chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcgclclefindmkaj/https://www.inhotim.org.br/wp-content/uploads/2022/10/Estrutural_Organizacional_Inhotim-11_10_PT.pdf) . Acesso em: 12 dez. 2022.

### 2.1.1 Teoria do cubo branco

Brian O’Doherty, no livro *No Interiro do Cubo Branco* (2002), cujos capítulos foram inicialmente publicados pela revista *Art Forum*, nas décadas de 1970 e 1980, desenvolve conceitos como a introdução de uma nova forma de expor obras em galerias e museus, que influencia na leitura dessas mesmas obras.

O espaço expositivo das galerias modernistas, descrito por O’Doherty (2022, p. XIII), era branco, asséptico e atemporal, de forma que a obra de arte se torna individualizada graças a um ambiente sublime homogêneo que minimiza as nuances arquitetônicas do edifício. Nesse ambiente puro a obra consegue se destacar e contracenar com outros trabalhos artísticos dispostos no mesmo espaço, formando o que o autor chama de “composição balanceada do espaço”. Para O’Doherty (2022, p. XIV), grande parte da arte modernista produzida no século XX foi pensada e criada para ser exposta nesse tipo de ambiente.

A galeria ideal subtrai da obra de arte todos os indícios que interfiram no fato de que ela é “arte”. A obra é isolada de tudo o que possa prejudicar sua apreciação de si mesma. Isso dá ao recinto uma presença característica de outros espaços onde as convenções são preservadas pela repetição de um sistema fechado em valores (O’Doherty, 2002, p. 3).

Na opinião de O’Doherty (2002, p. 18-29), o espaço expositivo fica mesclado ao tipo de arte que contém. No espaço modernista, o contexto chega a tornar-se conteúdo. É exemplo deste fenômeno o fato de alguns visitantes de museus visitarem uma instituição pelo edifício, transferindo para segundo plano a exposição. O autor conclui que o cubo branco como espaço expositivo é o “arquétipo da arte do século XX”. Dessa forma as obras são expostas de forma atemporal. O espectador está limitado a interferências, podendo apenas observar as obras.

No Inhotim não encontramos as paredes do cubo branco de O’Doherty, ou pelo menos, não da mesma forma. O modelo do instituto se difere dos demais museus brasileiros, e até mesmo do mundo. É nítida a experiência do visitante associada ao desenvolvimento de uma relação entre a arte e a natureza. Tal relação se constrói quando o visitante percorre os jardins, bosques, ambientes rurais, lagos, trilhas e vales, todos eles harmonicamente integrados às obras de arte contemporânea. Podemos dizer, em última análise, que o jardim é uma releitura do



cubo branco. A exigência de um espaço idealizado, livre de interferências na galeria do cubo branco é, sem dúvidas, o equivalente a um jardim tropical altamente domesticado.

### 2.1.2 Como o espaço museológico induz a um espetáculo de massa

O pesquisador Greer Crawley (2012, p. 12) estudou as relações entre arquitetura e o design de teatro. Ele observa que ambas as áreas estão “preocupadas com a transformação do espaço e a comunicação de informações enquanto manipulam a resposta emocional dos espectadores-ocupantes”. Crawley a partir de seus estudos notou paralelos com os trabalhos minimalistas, que ao contrário da arte modernista, existe a dependência de sua relação com o cenário e com a participação ativa do espectador e quanto tempo dura essa relação com a obra de arte. Portanto, conclui o autor, há mais paralelos em comum entre o minimalismo e as artes temporais, por exemplo, como o teatro.

Conforme a sociedade contemporânea se tornou mais teatralizada, suas apresentações acompanharam a mesma tendência. A adoção da linguagem do teatro por artistas e designers, além do uso de dispositivos cênicos como metodologia, permitiram que fosse possível trabalhar com os conceitos de encenação e narrativa, de forma que hoje em dia são vistos como marcos para a construção do discurso e da experimentação (Crawley, 2012, p. 13).

A experiência pessoal e afetiva dos visitantes do Inhotim é impactada também por meio do design da arquitetura produzida. Os arquitetos contemporâneos, especialistas em museus e instituições de memória, buscam por meio do design transmitir informações, sejam elas temas, conceitos e evidências, podendo até mesmo incitar cognição e emoções que resultarão na compreensão e na construção de significados (Skolnick, 2012, p. 83). O que vemos, como no caso do Inhotim, é o molde de uma conexão firme e duradoura entre o conteúdo e pessoas, de forma que suas vidas se tornam um pouco mais enriquecidas, a ponto de criar uma epifania ao fim da visita no museu mineiro.

A arquitetura, a mãe de todas as artes, permite a implantação dos mais amplos recursos para a prossecução desta missão. E os museus, os guardiões de nossas culturas, devem desempenhar um papel fundamental na tentativa de trazê-lo ao público. Entendemos como as pessoas respondem ao espaço, luz, material, movimento, proporção, cor, iconografia, detalhe e até mídia. Mas sabemos que as epifanias são produzidas apenas quando a síntese desses elementos transcende suas mensagens individuais. A capacidade de processar a entrada dessa maneira é uma faculdade humana notável, e devemos reconhecê-la como a chave para o nosso sucesso potencial na busca de tornar o significado manifesto (Skolnick, 2012, p. 91).

Diversas obras do Inhotim adotaram técnicas cénicas na criação de seus ambientes, dentre elas podemos citar *Ttéia*, *Desvio Para o Vermelho*, *Galeria Cosmococa* e *Narcissus Garden*, por exemplo. Em ambas essas obras os espectadores-ocupantes criam relações com o cenário e com o espetáculo de formas únicas e singulares, de acordo com suas experiências individuais. Algumas pessoas podem se emocionar, se divertir, se intrigar ou simplesmente sentir absoluta indiferença<sup>17</sup>.

A arte admirada pelos críticos se tornou um fenômeno complexo e, às vezes, esnobe. Características assim afastaram muitas pessoas dos museus. No Brasil, por exemplo, 70% da população, segundo pesquisa feita pelo Ipea em 2010, nunca visitou uma instituição museológica<sup>18</sup>, embora a partir de 2019<sup>19</sup>, o público tenha se interessado cada vez mais em conhecer novos espaços e exposições.

Os dados do Ipea corroboram também com a pesquisa de Bourdieu & Darbel (2016, p. 28), que apesar de terem realizado sua pesquisa na França, afirmam que 25% dos visitantes dos museus franceses, das classes mais baixas, não conseguem sequer citar uma outra instituição museológica além daquelas em que se encontravam no momento da pesquisa. Esses mesmos visitantes quando questionados sobre seus artistas favoritos, percebem a pergunta como um questionamento cheio de erudição, enquanto os visitantes de classes sociais mais abastadas a consideram uma pergunta primária.

A estética relacional, como ferramenta da indústria cultural, pode ser a porta de entrada do universo artístico para muitas pessoas que talvez nunca tenham

---

<sup>17</sup> Tal fato caracterizaria o fracasso da missão do Inhotim naquele visitante, visto que seu objetivo é trazer divertimento para a vida das pessoas.

<sup>18</sup> Segundo o Ipea, 70% da população brasileira nunca foi a um museu. Disponível em: <[https://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com\\_alphacontent&ordering=3&limitstart=4520&limit=10](https://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com_alphacontent&ordering=3&limitstart=4520&limit=10)>. Acesso em: 3 mar. 2022.

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/08/12/museus-em-alta-1o-semester-de-2019-tem-records-de-publico-pelo-brasil.ghtml>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

sonhado em se envolver com a arte. No entanto, Jane Kidd (2012, p. 81) afirma que apenas recentemente houve o reconhecimento, por parte dos museus, dos múltiplos pontos de vista, entendimentos e verdades nas formas como as narrativas se desenvolvem no espaço museológico. Os profissionais que atuam nessa área devem planejar cuidadosamente sobre como eles apoiam e entendem esse “espaço dos sonhos” dentro da estrutura dos museus, o que pode significar doar um pouco de seu controle sobre as novas narrativas que vão se criando nesse ambiente. Somente dessa forma os museus, como o Inhotim, poderão se afirmar como testemunhas capacitadoras em vez de legitimadoras.

Apesar de encontrarmos obras esvaziadas de significado, como *Narcissus Garden*, no Inhotim, da qual se transformou em uma obra apenas de cunho estético, geradora de *likes*, a teoria e a prática andam juntas na formação da experiência individual do museu, mas atualmente, conforme afirma Leslie Bedford (2014, p. 40), hoje a aprendizagem é compreendida como uma construção social e cultural, denotando assim a importância de observar como os visitantes dos museus interagem uns com os outros. Os museus passaram muito tempo voltados para as experiências individuais, de forma que as necessidades dos visitantes foram desproporcionalmente atendidas, fazendo com que houvesse uma percepção do público de massa de que os museus são elitistas, intimidadores e basicamente não são para eles.

Bedford (2014, p. 42) acredita que a mágica dos museus acontece quando as pessoas interagem com as coisas e com outras pessoas. Para ela, museus são lugares que lidam com relações humanas, que são a base das relações sociais.

Em outras palavras, o envolvimento dos participantes altera continuamente a música, peça, escultura ou a exposição, como acontece, por exemplo, com a Wikipedia, Flickr ou American Idol. Em muitos aspectos, os museus de arte estão liderando o caminho (Bedford, 2014, p. 43).

A autora faz questão de reforçar o pioneirismo dos museus de arte nesse caminho, porque para ela, além de tudo, a arte vai além do que uma simples experiência. Bedford (2014, p. 79) acredita que a arte oferece uma experiência educativa, que leva ao crescimento e “faz algo para preparar uma pessoa para uma experiência posterior de qualidade mais profunda e expansiva”.

Para de Lipovetsky & Serroy (2015, p. 263) a arquitetura museal da era do hiperespetáculo mistura arte, lazer, ambiência e marketing, de forma que é criado uma nova maneira de ver os museus, não mais como um território patrimonial da alta cultura clássica, mas sim uma hipercultura de objetivo mercantil baseada nos recursos do espetáculo e do divertimento generalizado. Segundo os autores (2015, p. 267), a arte das massas se tornou um meio de consumo transtético distrativo nos moldes do espetáculo e do entretenimento. O capitalismo artista busca estímulos em cadeia aos seus consumidores, ambicionando experiências extraordinárias, sensoriais e imaginárias, aventuras sensitivas e emocionais.

Essa forma de capitalismo transtético multiplicam os parques de lazer, cheios de objetos e atividades de entretenimento, consolidando assim uma sociedade transtética. O divertimento se tornou a aura do consumo estetizado (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 271)

A sociedade transtética não permite mais a construção de museus que se assemelhem a templos gregos ou edifícios renascentistas, cuja função é conferir elevação espiritual às obras. Para Lipovetsky & Serroy (2015, p. 275), os novos museus são planejados de formas espetaculares, que celebram o universo do lazer e do divertimento, do que a sacralidade da arte à moda antiga. A arte contemporânea produzida para esses espaços busca criar o jamais-visto, o espetacular e o inesperado. O objetivo não é mais fazer sonhar ou emocionar, mas sim despertar reações como ficar estupefado, impressionado ou chocado (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 288). O sentido das obras não é mais importante, mas a experiência “divertidora” do diferente.

De fato, não há nada sacralizado no Inhotim. Todos os visitantes são convidados a vivenciar as obras e seus espaços de uma maneira que muito poucos museus de arte no mundo permitem, sem distinções de conhecimento, educação, e classe social<sup>20</sup>. Se arte pode ser entretenimento, então que os museus de arte sejam a nossa Disney World.

---

<sup>20</sup> É importante observar que quando falamos que não há distinção de classes sociais no Inhotim, o foco da afirmação está centrada na fruição da obra por parte do espectador. Economicamente falando, vivenciar o Inhotim é uma experiência cara devido o valor necessário para se planejar uma visita ao museu.

### 2.1.3 Relevância para compreender o que torna o Inhotim único

O acervo do Instituto Inhotim abriga, em grande parte, obras de artistas que correspondem à lógica pós-moderna. Por suas peculiaridades, a escolha de delinear uma coleção de arte dentro desse contexto traz a necessidade de massificação de espaço e estratégias de exibição proporcionais, exigindo do Inhotim, como acervo e instituição museológica, uma postura que condiz com as especificidades veiculadas pelas obras, que se tornaram o diferencial da coleção. O paisagismo em questão é o principal fio condutor entre as obras e traz também aos visitantes questões relevantes como a conservação do meio ambiente, sustentabilidade e educação ambiental.

Além disso, é preciso levar em consideração também as questões que permeiam a sociedade do hiperespetáculo. Essa sociedade, como afirmam Lipovetsky & Serroy (2015, p. 271), é marcada pela busca do excesso, da hipertrofia, do gigantismo e dos recordes de todo tipo, por isso geralmente estão atreladas a busca de parques de lazer imensos e locais culturais de dimensões titânicas, como é o caso do Inhotim, cujas obras se apresentam como atrações gigantes ou como grandes espetáculos.

Percebe-se que o gigantismo do Inhotim tornou-se a norma das instalações e esculturas que os curadores buscam como arte contemporânea. De fato, o grande diferencial do Inhotim, talvez o maior de todos, é a capacidade de expor de forma permanente obras de arte que, normalmente, devido suas dimensões extravagantes, seriam expostas em caráter temporário em qualquer outro museu convencional.

## 2.2 **Jardim Botânico do Inhotim**

### 2.2.1 Apresentação

Um dos grandes méritos do Instituto Inhotim foi conseguir mesclar de maneira ímpar obras de arte contemporânea e os elementos da flora do jardim botânico.

Nayara Mota (2020, p. 57), afirma que da mesma forma que o paisagismo influencia na experiência artística, as galerias e as obras de arte também afetam a forma como o jardim botânico é percebido pelo público.

Do ponto de vista estético, Nayara Mota (2020, p. 57) menciona também a comparação entre Roberto Burle Marx, paisagista do Inhotim, com Auguste Glazou, que era um botânico e paisagista francês do século XIX, cuja fama veio de seus trabalhos na implantação de jardins e parques urbanos em diversas cidades do Brasil, e tinha como característica a combinação de elementos tradicionais e geométricos, as curvas românticas dos ingleses e o arrojo arquitetônico.

Como se trata de um museu parque voltado para as questões da indústria cultural, veremos como o Inhotim inovou e introduziu os elementos da natureza ao contexto da arte e do entretenimento.

### 2.2.2 Função: Paisagem ou Entretenimento

Fazer uma trilha e admirar uma paisagem exuberante mesclada, modificada ou que tenha sofrido algum tipo de interferência artística também faz parte do roteiro proposto pelo Instituto Inhotim. A manipulação do ambiente também é uma ferramenta poderosa na construção de narrativas para as obras de arte. A humanidade e a paisagem são duas esferas distintas da natureza que vem se retroalimentando ao longo dos séculos. O pesquisador James Furse-Roberts (2012, p. 179), especialista em ecologia e arquitetura de paisagem, afirma que as paisagens entregam narrativas de duas formas. Conforme a paisagem vai mudando sua forma, ela pode evocar uma série de reações inatas dentro de nós que sugerem narrativas, ou elas podem conter uma série de símbolos que juntos representam uma forma de narrativa (quando deliberadamente impomos significado a elementos dentro de uma paisagem). Furse-Roberts aprofunda um pouco mais sobre a clara importância da concepção de paisagens na construção de narrativas e seus impactos emocionais e simbólicos nos seres humanos.

Isso tem duas implicações para a concepção de espaços que transmitem uma narrativa. Primeiro, devemos considerar nossa resposta emocional básica ao espaço, bem como significados simbólicos. Ao usar a forma

grosseira para definir um clima emocional, o impacto da mensagem simbólica pode ser aprimorado. Em segundo lugar, a cultura desempenha um papel importante na criação e comunicação de narrativas. As mesmas ferramentas usadas para manipular um espaço para transmitir uma emoção também podem ser usadas para criar um ambiente propício ao compartilhamento e, assim, ao fortalecimento das narrativas (Furse-Roberts, 2012, p. 179).

Não se trata de uma mera serendipidade a força da ligação entre paisagem, arquitetura e obras de arte por todo o complexo botânico do Inhotim. Jonathan Hale (2012, p. 199) afirma que os sentidos corporais logo se habitua a um estímulo constante ou repetitivo, sugerindo que muita familiaridade pode levar ao tédio das pessoas. Logo uma paisagem sensorial em constante mudança, principalmente por causa do movimento do corpo no espaço é uma resposta importante para se entender a dinâmica do Instituto.

A fusão do jardim botânico com as galerias cria um espetáculo tão envolvente que fica claro, conforme podemos depreender de Lipovetsky & Serroy (2015, p. 288), que a expressão simbólica da arte e sua aura não são mais suficientes individualmente. É necessário a elaboração de uma ambiência de sedução, um ambiente distrativo, um espetáculo completo em excesso.

Estamos no momento da hibridização do sistema museal e do sistema empreendedor, mas também da arte e do consumo, do patrimônio e do show, da educação e da distração. O capitalismo transtético fez surgir o setor híbrido do *edutainment*, em que se confundem as fronteiras tradicionais entre cultura erudita e distração, arte e lazer, educação e turismo (Buchmann; Cruz, 2015, p. 288).

Um dos aspectos mais marcantes do Instituto Inhotim é a forma como os pavilhões, instalações de grande porte e esculturas ao ar livre, muitas *site-specifics*, se misturam com o jardim botânico. Os pavilhões e galerias funcionam como elementos de ligação entre arte, arquitetura e paisagem, atribuindo fluidez e unidade espacial ao museu. O cenário descrito contribui para uma imersão física do visitante no espaço expositivo como um todo, sugerindo que toda a instituição faz parte de uma enorme experiência imersiva artística e ambiental. A curadora Marta Mestre, em entrevista para a série documental “Inhotim”, do serviço de streaming Netflix, explica como funciona essa comunhão das galerias e o jardim:

Os jardins não são um mero descanso dos olhos entre as galerias. Eles são também um corpo significativo e significante com o qual pode a arte

contemporânea ter relações. Inclusive a arte contemporânea tem um conjunto vocabulário, filosófico e artístico que remete a conceitos botânicos como rizoma, polinização e hibridização. Podemos fazer essas pontes de um modo que nos permita alicerçar algo que foi plantado lá atrás quando se criou esse parque, quando se criou a ideia de galerias abertas e a ideia do deslocamento entre os percursos (MESTRE, 2020).

O contexto é muito bem trabalhado no Inhotim. Segundo O'Doherty (2002, p. 18-23) o contexto do espaço expositivo influencia a leitura da obra de arte e determina o seu conteúdo e sua mensagem. Bosques e jardins, como no caso do Inhotim, por não se tratar de um espaço sacralizado no universo artístico, muito menos minimalista, mas sim um espaço a ser vivido, as obras de arte surgem integradas de forma mais simples e divertidas para seus visitantes. Boa parte dessa integração deve-se na aposta do Inhotim em obras desenvolvidas dentro da lógica da estética relacional.

## **2.3 Arquitetura e expografia do Inhotim**

### **2.3.1 Encenação expográfica e arquitetura**

Tendo em vista a expografia aplicada no Inhotim, podemos observar, conforme afirma Crawley (2012, p. 14) sobre as novas técnicas empregadas na expografia dos museus de arte, que a teatralidade inserida na prática museológica contemporânea assume diversas formas, desde o uso de efeitos cênicos tradicionais até a cenografia digital, além da performance ao vivo. Os artistas estão influenciando a percepção das pessoas e a forma de observar as galerias através do uso de lentes, gazes, filtros, espelhos, sombras e ilusões. A teatralidade se funde com as características arquitetônicas, abordando os espaços, influenciando na atmosfera e criando interpretações contemporâneas com recurso cênicos, assim como podemos ver na Galeria Cosmococa, Miguel Rio Branco e Lygia Pape. Nessas galerias, totalmente fechadas, a exposição flui de forma que o espectador tem que seguir sinais, pistas e encontrar os demais elementos soltos pelo caminho. As pessoas se



questionam o que é cenário, o que é exposição, o que é adereço, artefato do museu, quem é espectador e quem é performer.

A teatralidade também se apresenta na forma da iluminação cênica. Outra observação de Crawley (2012, p. 15) que cabe perfeitamente na leitura do Instituto, é a afirmação de que a iluminação tradicional das galerias e museus vem sendo sistematicamente substituída pela iluminação dramática dos palcos. Não raro, inclusive no Inhotim, encontramos espaços escuros e vemos objetos iluminados, retroiluminados e destacados por luz. A luz deixa de ser meramente um recurso que permite ampliar a visão na escuridão e se associa com a funcionalidade de um agente cênico.

Entender as obras de arte do Inhotim significa entender também as principais características da experiência estética. Leslie Bedford (2014, p. 86), diretora do programa de liderança de museus da Bank Street College of Education, fez o levantamento dessas características, sendo elas o aspecto sensorial – do qual a arte traz algum tipo de prazer aos nossos olhos, ouvidos e corpos físicos; o aspecto emocional – onde sentimentos de admiração, prazer, medo ou alívio quebram a rotina diária do indivíduo; o aspecto cognitivo – que envolve o pensamento e a compreensão daquilo que é exposto; e por último, mas não menos importante, o aspecto transcendente – que envolve a sensação muito real que temos após um encontro estético que nos fazem sentir que houve algum tipo de crescimento, seja na ordem intelectual, espiritual ou filosófico.

Tendo em vista os aspectos levantados, Bedford (2014, p. 115), acredita que o membro da equipe responsável pela expografia dos museus, que é o mais qualificado para mediar a experiência do público, é o designer, já que é ele o responsável pela transformação de conceitos artísticos em experiências tridimensionais e visuais, capazes de ressaltar o detalhe e a narratividade de cada aspecto supracitado.

No caso do Inhotim as próprias obras compõem os cenários expográficos. Cada elemento presente em cada uma das galerias é proveniente do conceito artístico ali proposto, muitas vezes, inclusive, até mesmo a presença do espectador participante é considerada como vimos anteriormente. Luz, som, objetos e as pessoas. Tudo faz parte do cenário de atrações artísticas do Inhotim.

Muitas obras não foram pensadas para o espaço do Inhotim, como é o caso, por exemplo, da Galeria Cosmococa e *Narcisus Garden*, e talvez por isso o seu

componente teatral tenha sido potencializado. Na Cosmococa CC4 Nocagions, por exemplo, uma fita de led na borda da piscina dá um ar futurista à obra, enquanto a substituição do gramado por um lago artificial em *Narcisus Garden*, confere atratividade visual ao conjunto da obra, ao mesmo tempo que distancia os espectadores de uma possível interatividade.

## 2.4 Análise das obras de arte do Inhotim

Muitas vezes análises como essas se diluem quando os museus de arte contemporânea são os objetos do estudo, principalmente por serem a instância maior de validação da arte. A posição dos museus dentro dos debates contextual, ecológico e institucional é frequentemente ressaltado. Numerosas criações, concebidas originalmente para contestar a arte, o mercado e o museu, exigem o acompanhamento de um comentário crítico que a separe do museu, principalmente para que sejam compreendidas na complexidade de seu objetivo (Moulin, 2007, p. 30).

A arte exposta no Inhotim está no centro de um conjunto de políticas institucionais voltadas para o entretenimento, tornando assim o museu em um lugar ao qual se vai para se distrair, comer e eventualmente fazer compras na lojinha.

Buchmann & Cruz (2013, p. 38) afirmam que as Coscomocas não se dirigem ao espectador que busca emoções por meio de um olhar fugaz, mas sim para quem estiver aberto a uma experiência casual. O desafio é não olhar passivamente e nem romanticamente. Os autores concluem que se trata de uma obra que foge da lógica de mercadoria de consumo e não pode ser identificada com os valores da alta cultura. Seu espectador ideal se engaja em uma dialética de tocar e ser tocado. Até mesmo a Piscina, de Jorge Macchi, enquadra-se, de certa forma, dentro deste contexto.

No entanto sabemos que a lógica da indústria cultural não é tão simples ou superficial. Mesmo que essas obras se encaixem no discurso de liberdade do Inhotim, elas permanecem ligadas ao pressuposto da economia de mercado. O filósofo Theodor Adorno explica que as obras de arte que negam o caráter de

mercadoria da sociedade querem seguir a sua própria lei, porém nunca deixaram de ser mercadorias.

[...] à medida que, até o século XVIII, a proteção dos patronos defendeu os artistas do mercado, esses eram sujeitos, em troca, aos patronos e a seus propósitos. A liberdade dos fins da grande obra de arte moderna vive do anonimato do mercado. As exigências desse são tão complexamente mediadas que o artista permanece isento, seja apenas em uma certa medida, da pretensão determinada: pois sua autonomia, simplesmente tolerada, foi acompanhada, durante toda a história burguesa, por um momento de falsidade, que se desenvolveu por último na liquidação social da arte (Adorno, 2021, p. 53).

Essa passagem de Adorno nos faz lembrar da história da obra Piscina, de Jorge Macchi, que quando foi desenhada originalmente, não havia a pretensão de se tornar uma instalação ou uma escultura. A história da obra do artista argentino denota como a liberdade da arte está ligada à economia mercantil. O princípio da estética idealista, segundo Adorno (2021, p. 53), é justamente a inversão do esquema da qual supõe-se que ela pertence: a inutilidade para fins mercadológicos (ou utilidade, como no caso do Inhotim).

A Galeria Cosmococa, conforme Lagnado (2016, p. 282), tem o poder de levar instituições ao seu limite com a proposição de espaços labirínticos e com vivências sensoriais deliberadamente abertas a situações de risco.

Nada e nem ninguém é esquecido pela indústria cultural. Hoje as obras de arte tiveram seu conceito de ordem política oportunamente adaptadas pela indústria cultural, e foram apresentadas de uma forma mais simples a um público relutante sob a forma acessível (conceitualmente) de um parque de diversões como é o Inhotim. Adorno (2021, p. 57) nos lembra que a arte mantinha a burguesia dentro de certos limites por causa dos seus valores astronômicos. Ao aproximar a arte de todas as formas possíveis de exibição, de forma que sua mediação física e intelectual não encontra mais barreiras no dinheiro, sucedendo a expertise pelo culto ao efêmero, encontramos, enfim, o caminho democrático para a introdução ao universo artístico.

O Inhotim se encaixa nesse cenário entre arte e cultura de massa quando Bourdieu & Darbel (2016, p. 20) afirmam que os museus são instrumentos universais capazes de se expressar através de uma linguagem inteligível, ou seja, a linguagem da imagem (no caso do Inhotim, a linguagem da experiência), para todos da mesma forma. Dentro deste escopo, outra afirmação de Bourdieu & Darbel (2016, p. 79) que

se encaixa na realidade do visitante do museu mineiro é a que a obra de arte pode desenvolver significações diferentes, em níveis diferentes, segundo a forma como o espectador a interpreta. Para os autores, a experiência pessoal, “como capacidade de resposta emocional à conotação da obra de arte” é um dos caminhos da experiência artística, não esquecendo que a sensação ou a afeição suscitada pela obra são parte da sua expressividade.

Não há a necessidade de haver alguma formação acadêmica e nem ter qualquer competência artística para usufruir as obras do Inhotim. Como diria Bourdieu & Darbel (2016, p. 76), mesmo que qualquer visitante não tenha recursos acadêmicos, ele não terá problemas para compreender obras que exigem somente a rejeição de antigos conceitos, na expectativa de que a obra ofereça os caminhos para ser decifrada.

A produção de obras onde os visitantes performem nelas é o resultado direto de uma política de inclusão do público, não só economicamente mais baixo, mas também do público leigo e não iniciado. A performance dos espectadores, ou a participação do público, como queiram chamar, reflete múltiplas vozes e pontos de vista, além de preencher espaços dentro de coleções e até mesmo questionar as práticas dentro dos museus de arte. A performance do público torna-se o meio pelo qual é possível facilitar ou possibilitar novos entendimentos e narrativas sobre os museus (Kidd, 2012, p. 74).

#### 2.4.1 Narcissus Garden Inhotim

A especificidade do olhar do espectador também traduz seu relacionamento com a obra observada. Perguntas como “Quem sou eu nessa obra? O que estou observando e quem me observa?” nos ajudam a traduzir a intencionalidade do artista e também nos ajudam a situar os tipos de relações estéticas que estamos criando.

Exatamente por esse viés é importante analisar a linguagem estética de Yayoi Kusama. Em geral, segundo Sullivan (2015, p. 407), as obras da artista japonesa costumam ser analisadas pelo ponto de vista biográfico, do feminismo ou até mesmo por conta de seus problemas psicológicos. A obra *Narcissus Garden* (1966) é,

segundo Sullivan, inevitavelmente ligada à Kusama, mas não simplesmente como um assunto biográfico ou psicológico. *Narcissus Garden (1966)* foi concebida como uma nova maneira de fazer esculturas. Sua concepção transforma a obra de arte em uma entidade dinâmica interconectada por uma malha de fenômenos físicos ativos e indeterminados que incluem o observador e o objeto.

Yaiyo Kusama inclui uma enorme gama de materiais na composição de *Narcissus Garden (1966)*, que vão desde os orbes de plástico espelhado até as nuvens no céu. Até mesmo os visitantes que caminham próximos da obra entram no contexto. As fotografias resultantes amarram todos esses “materiais”, oferecendo um novo tipo de espaço, e a experiência temporal da escultura não se prende mais a um objeto singular autônomo. Kusama gosta de produzir obras que incorporem vários meios diferentes, de forma que encorajem a participação do espectador, desafiando as definições aceitas pelas escolas clássicas das Belas Artes (Sullivan, 2015, p. 409).

A artista japonesa, por meio de sua obra, transformou os espectadores no tema do seu objeto artístico. Yayoi expôs do lado de fora da 33<sup>o</sup> Bienal de Veneza, em um gramado que dava acesso ao evento. *Narcissus Garden (1966)*, englobava vários elementos, alguns tangíveis e muitos outros transitórios. O material aqui não apenas designa a substância física dos objetos escultóricos da obra, como o revestimento de plástico espelhado, mas também as 1500 esferas deram à obra uma estrutura solta. A disposição de todo esse material mudava constantemente à medida que os elementos eram agrupados ou expulsos de sua forma. Assim como no mito de Narciso, as pessoas se reuniam para examinar essas esferas espelhadas, vendo seus próprios rostos, deformados e refletidos no infinito.

Figura 2 – *Narcissus Garden* (1966)



Fonte: Pinterest

As árvores, o gramado, as trilhas de cascalho e toda a estrutura arquitetônica ao redor determinaram os limites básicos de *Narcissus Garden* (1966) (Sullivan, 2015, p. 410). O público mudava a composição da obra enquanto caminhava pelos orbes ou os pegavam, incapazes de resistir à sua atraente taticidade. Essa é a grande genialidade estética por trás da obra de Kusama. Ao passo que, na pintura de Caravaggio, por exemplo, nos deparamos com Narciso prestes a se afogar na tentativa de consumir sua própria imagem, deixamos de ser meros observadores em *Narcissus Garden* (1966) e somos atraídos a mergulhar em mundo refletido principalmente pela nossa própria vaidade.

Segundo Sullivan (2015, p. 411), desde as primeiras esculturas de Yayoi Kusama, nota-se uma intensa investigação com vários elementos interagindo entre si, havendo uma intensa reorganização no espaço para maximizar seu efeito coletivo. A força de uma obra como *Narcissus Garden* (1966), diferentemente da pintura *Narciso* (1599), não está em nenhuma de suas partes individuais, mas no que cada esfera ganha na presença das outras, nas infinitas possibilidades que elas geram coletivamente.

O mito de Narciso discute a temática da vaidade e Kusama usou meios próprios para representá-la por meio de seus trabalhos. Segundo Sullivan (2015, p.

411), Kusama usou espelhos ao longo de seus projetos escultóricos durante a década de 1960, integrando um toque de vaidade ou criando uma “sala infinita” inteiramente espelhada, como *Peep Show/ Endless Love Show (1966)* ou *Infinity Room (1965)*.

As esferas espelhadas encorajavam os observadores a caminhar pela obra como se estivessem em um jardim de verdade. A escolha pelo plástico, ainda não muito convencional na prática escultórica das Belas Artes em 1966 (Sullivan, 2015, p. 411), tornou as esferas fáceis de manusear. Suas superfícies brilhantes e espelhadas tornaram o trabalho ainda mais dinâmico, carregado pela interação entre o corpo humano e o objeto escultural. No relato de Ovídeo (2002, linhas 541-46), Narciso encontra uma “fonte cristalina prateada” cercada por um gramado verdejante e fica fascinado por seu próprio reflexo.

Trabalhando a questão da vaidade, Kusama criou um lugar de autorreflexão. Ao pegar uma esfera espelhada, o observador captura seu próprio reflexo de forma mais palpável do que Narciso jamais poderia, embora a imagem ainda fosse fugaz e distorcida. O narcisismo exposto em *Narcissus Garden (1966)* pertencia ao mundo da arte internacional, e também à Kusama e qualquer outro espectador que parasse para admirar um ou vários dos espelhos esféricos. As esculturas reflexivas, amarradas em massa, criaram um espaço infinito e vasto mediado por uma rede cada vez maior de objetos, ambientes e observadores.

O narcisismo estético vai além do estímulo visual e atinge o âmago do amor próprio do espectador que interage com a obra. Yayoy Kusama instalou temporariamente uma placa de madeira anunciando “Seu narcisismo à venda, uma peça \$2.” (Sullivan, 2015, P. 415). Para Sullivan, é difícil afirmar o quanto essa placa influenciou na proposta da obra em si. Não foram documentados todos os aspectos de troca comercial, incluindo quantas bolas foram vendidas e quem as comprou. Além de registros fotográficos da placa, existem muito poucos artigos ou análises que façam referências explícitas sobre a venda dos globos.

O fato é que a tentativa de Kusama de vender os globos no local não deve ser entendida apenas como uma alta performance artística criticando o comércio de arte, ou como uma tentativa de obter algum lucro. Na verdade, ela quis os dois ao mesmo tempo. A placa anunciando a venda dos globos é um aspecto importante de seu trabalho, mas não equivale a ele como um todo. Ler a obra como uma crítica

séria ao mercado de arte desconsidera a imensa complexidade conceitual nela proposta (Sullivan, 2015, p. 415).

Na versão do museu mineiro, entre 500 e 750 esferas<sup>21</sup> (varia de fonte para fonte de informação) boiam livres da interferência humana em um lago artificial, decorando o terraço do Centro de Educação e Cultura Burle Marx. A disposição das esferas muda por interferência dos ventos, já que são muito leves e qualquer brisa é capaz de locomovê-las. O visitante que ousar pegar em alguma das esferas escutará o tradicional “não toque na obra”, frase oriunda dos tradicionais museus de arte. Dispensável informar também que as esferas não estão à venda.

Convertido a um espectador regular, os visitantes não participam de Narcissus Garden no Inhotim. A obra se converte em uma interferência espacial meramente contemplativa, podendo-se compará-la apenas a uma obra de um museu tradicional.

No entanto, apesar de não haver a arena de trocas de experiências entre os visitantes no local, elas ainda se mantêm nas redes sociais. A obra de Yayoi Kusama no Inhotim é visualmente muito poderosa e o visitante é quase instantaneamente atraído para o mar prateado de bolas brilhantes. O registro fotográfico é um impulso quase automático, junto com o compartilhamento nas redes sociais.

---

<sup>21</sup> Na placa informativa que se encontra na entrada da instalação vemos a informação sobre 500 esferas. Já o website da instituição (Acesso em: <https://www.inhotim.org.br/item-do-acervo/narcissus-garden-inhotim-yayoi-kusama/>) são informadas 700 esferas. A quantidade de esferas é importante na leitura da obra por causa do efeito visual causado no espectador.



Figura 3 – *Narcissus Garden Inhotim*



Foto: Pedro Mota

A pesquisadora Vanessa Saldanha (2020, p. 76-87), da Universidade Federal do Ceará, pesquisou felicidade e consumo nas redes sociais. Segundo seu estudo, o compartilhamento de experiências tornam-se importantes ao reconhecimento de status, revelando uma cultura de consumo generalizada, que por meio da reprodução de hábitos nas redes sociais, mostrou-se capaz de formar e manter laços sociais. Os usuários dessas redes se submetem ao olhar dos outros para encerrar um ciclo de felicidade. Os likes e comentários caracterizam-se como parâmetros de reconhecimento e repercussão, que por sua forma de apresentação quantitativa, tornam-se um selo de veracidade e qualidade das experiências. Saldanha afirma ainda que as redes sociais são capazes de objetificar o jogo das relações sociais, ou seja, “não são somente as experiências que estimulam a vontade de postar, mas a própria vontade de postar também impulsiona as vivências” (2020, p. 86).

Praticamente todas as obras do Inhotim são instagramáveis, ou seja, passíveis de serem postadas em redes sociais como o Instagram. No entanto Narcissus Garden é especial nesse sentido porque foi colocada para preencher e potencializar um espaço vazio no terraço de uma edificação. Narcissus Garden também se apresenta como uma obra contemplativa em outros lugares no mundo, como no Crystal Bridges Museum of American Art (EUA), New York Botanical Garden (EUA) e Louisiana Museum of Modern Art (EUA), no entanto os orbes

prateados flutuaram em lagos de verdade, trazendo, talvez, um pouco mais de poesia ao mito de Narciso, e com certeza mais sentido para a obra. Ainda que os visitantes também não pudessem pegar os orbes, a obra em si soa muito mais natural. No caso de Narcissus Garden Inhotim, a obra serve como um cenário artificial, visto que lagos reais não faltam no jardim botânico do museu. Algo artificial passível de ser fotografado e postado nas redes sócias. Diferentemente das obras pensadas no âmbito da estética relacional, a troca de experiências se dá no cenário virtual.

A natureza fotogênica da instalação é sem sombra de dúvidas um elemento de entretenimento. As esferas espelhadas, que refletem o público e o ambiente de maneira única, proporcionam oportunidades para tirar fotos interessantes e criativas. Os visitantes podem se envolver na atividade de capturar e compartilhar imagens nas redes sociais, ampliando assim a dimensão do entretenimento.

Narcissus Garden tem quase o mesmo propósito do Castelo da Cinderela em Walt Disney World: gerar fotos que rodem o mundo levando a marca Inhotim. Dessa forma, como podemos depreender da pesquisa de Vanessa Saldanha, as obras do Inhotim tornam-se também exemplos do reconhecimento de status na era do consumo de massa. Mesmo não tendo sido pensada para esse propósito, obra de Kusama carrega a marca do Instituto Inhotim. Estamos falando de uma marca que vai além da experiência do Instagram ou qualquer outra rede social.

O Instituto Inhotim propõe a experiência do exótico, do *life style*, da sociedade e do mundo contemporâneo (ou melhor, pós-contemporâneo, seguindo as palavras de Bernardo Paz, seu criador), ou seja, a experiência de viver um mundo lúdico tomado por arte e natureza. Narcissus Garden pode não ser mais o mesmo de 1966, mas de fato é um belo cartão de postal para o Instituto.

No entanto, é importante ressaltar que Narcissus Garden é uma obra de arte complexa e multifacetada, e sua relação com o entretenimento pode variar de acordo com a interpretação individual de cada visitante. A obra aborda questões de narcisismo, autorreflexão e a relação do indivíduo com o mundo ao seu redor, o que adiciona camadas de significado além do puro entretenimento.

### 2.4.2 Piscina

O artista argentino Jorge Macchi criou uma série de desenhos, no fim da década de 1990, representando estranhas combinações de objetos cotidianos, denotando-se, assim, uma forte tendência surrealista. Inicialmente, a obra *Piscina* foi produzida em uma aquarela, bidimensional, que retrata uma espécie de piscina misturada com lista telefônica, onde as abas se destacam com letras em ordem alfabética.

A obra *Piscina* foi recriada especialmente para o *Inhotim*<sup>22</sup>, devido a uma parceria entre Jorge Macchi e a instituição, desenvolvendo-se uma recriação *site-specific* dessa aquarela.

Figuras 8 e 9 – Desenho original da obra *Piscina* e sua concretização em cimento branco e granito.



Fonte: fotos tiradas da série *Inhotim* (Netflix)

Segundo o Google Arts & Culture<sup>23</sup>:

Ao transpor o bidimensional para o tridimensional, Macchi pretende atingir a mesma urgência que procura na transferência das imagens mentais para o desenho, utilizando o mínimo de materiais, elementos e artifícios. A violência dessa transposição poderia sugerir que a obra nada mais é do que um desenho no espaço, mas o aspecto mais marcante é o desejo construtivo que move essa operação. [...] Este trabalho também possui um aspecto participativo, promovendo um encontro entre o imaginário fantástico do artista e a experiência física do espectador. O projeto descreve, assim,

<sup>22</sup> *Inhotim, Piscina*, 2009. Disponível em: <<https://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/piscina/>>. Acesso em: 19 mar. 2022.

<sup>23</sup> Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/piscina/FQHXX3F2iCUFcA>>. Acesso em: 06 fev. 2121.

uma trajetória do imaginário ao real, do sonho ao corpo, por meio do design gráfico, escultura e arquitetura operando em diferentes meios para criar uma obra que é única em vários aspectos (Google Arts & Culture, SD).

A ideia de concretizar a aquarela de Macchi em uma piscina real não partiu do artista. Como podemos ver na série documental *Inhotim*, do serviço de streaming Netflix, o plano inicial para construir a obra *Piscina* parte do curador Rodrigo Moura. No capítulo 12 da série, é mostrado que Moura acredita que a concretização do desenho dará “mais consistência à obra”. De início, Jorge Macchi parecia inseguro com a ideia. Segundo o artista, até então ele nunca havia ficado satisfeito com a ideia de transformar suas aquarelas em esculturas, por ser, nas palavras do artista, “uma situação delicada”<sup>24</sup>. No documentário, não fica claro como Jorge Macchi foi convencido por Rodrigo Moura, mas o fato é que, após alguma deliberação, a obra *Piscina* era a aquarela mais adequada ao projeto do *Inhotim*.

A escolha de concretizar a obra *Piscina* é perfeita, segundo Macchi (Netflix, 2020), porque enquanto o espectador da aquarela se encontra totalmente fora da obra de arte, no espaço do *Inhotim*, com a *Piscina*, o espectador faz parte da composição da obra. Com a materialização do desenho, o que era para ser apenas uma lista de nomes, tornou-se em um espaço para reunir pessoas, concretizando o significado da obra.

A obra *Piscina* existe para nos mostrar que, atualmente, o universo da cultura tem características muito mais hibridizantes e turbulentas do que jamais foi. Ela propõe uma transformação de conceitos, trazendo o abstrato para o concreto, o contemplativo, para o participativo. A turbulência, ademais, é demonstrada pela própria insegurança do artista em transmudar o meio de sua obra, bem como por um possível ceticismo com relação ao próprio enquadramento da obra como arte: *Piscina* é uma obra de arte, ou uma mera piscina, com p minúsculo?

Arlindo Machado (2008, p. 24) nos diz que a demanda comercial associada a um contexto industrial não torna a criação artística inviável. A produção de cada época é feita não apenas com os recursos e demandas de cada respectivo período, mas também no interior dos modelos econômicos e institucionais vigentes. Machado (2008, p. 25) diz também que, por mais que as críticas à indústria do entretenimento de massa sejam severas, essa mesma indústria é recheada de contradições internas, e é nessas brechas que o artista pode propor alternativas de qualidade. Por

---

<sup>24</sup> O artista não aprofunda os motivos de sua insatisfação.

outro lado, o crítico Will Gompertz (2013, p. 386) acredita que a maioria dos visitantes que interagem com essas obras “experimentais” encaram a experiência como uma mera brincadeira a se tuitar.

Claire Bishop (2015, p. 33), no estudo *Art of the Encounter: Antagonism and Relational Aesthetics*, levanta o seguinte problema crítico e historiográfico: como podemos julgar qualquer obra cujo o significado depende da participação direta do espectador – se não a experimentássemos por nós mesmos? A qualidade das relações criadas pelos espectadores na arte relacional, segundo Bishop, nunca é devidamente examinada ou questionada por seus críticos e curadores.

O problema delineado pela autora se estende ao grosso da crítica de arte contemporânea sobre obras interativas e socialmente engajadas: todas as relações que permitem o “diálogo” são automaticamente consideradas democráticas e, portanto, boas. Se a arte relacional produz relações humanas, a próxima pergunta lógica é: que tipo de relações estão sendo produzidas, para quem e por quê?

Machado (2008, p. 54) responde que os critérios de julgamento e crítica atualmente não são suficientemente maduros para possibilitar uma avaliação desses trabalhos em termos de sua real importância, ou contribuição efetiva para uma redefinição dos conceitos de arte e cultura.

Da mesma forma com que Duchamp trouxe um objeto cotidiano para o universo da arte, Macchi traz uma estrutura cotidiana para o museu, qualificando-a como arte. Piscina é um exemplo do artetenimento proposto por Gompertz, na medida em que, ao concretizar uma obra pensada nos moldes tradicionais de arte, traz em si a espetacularização da obra, bem como proporciona a participação do espectador. O que a torna única, com relação às demais piscinas do mundo, é justamente o fato de concretizar uma obra originalmente pensada para o plano bidimensional. Nos museus que surgem ao redor do mundo, cada objeto exposto é de fato cada vez mais carregado de fatores estéticos e adquirem um “valor de exposição” no lugar dos valores rituais ou funcionais (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 31).

A avaliação crítica da obra, como bem colocado por Bishop, depende de sua experimentação. E é verdade o apontado por Machado, de que ainda há de se avançar nos conceitos contemporâneos de arte e cultura. A arte, embora pensada e criada pelos artistas, não pode ser dissociada da sensação e das emoções que reflete no espectador. Desprezar uma obra apenas por ela ser aproveitada pelo

público e por ser divertida, ignora o fato de que ela pode ser, ao mesmo tempo, contemplável. Piscina tem P maiúsculo.

### 2.4.3 Através & Desvio para o Vermelho

Os trabalhos de Cildo Meireles no Instituto Inhotim são singulares porque proporcionam uma experiência única em termos de espaço e tempo, o que torna o artista brasileiro uma figura central coleção do museu.

*Através* é uma obra marcada pelo uso de objetos do cotidiano, geralmente encontrados na forma de algum tipo de barreira, como por exemplo uma cortina de chuveiro e um conjunto de grades, além de outros objetos domésticos, industriais e institucionais. Trata-se de uma obra disposta no interior de uma grande galeria, que pode ser simplesmente observada ou percorrida pelo visitante. As barreiras estão organizadas na forma de um labirinto. O olhar do visitante passa através de diferentes tipos de transparência enquanto vivencia toda essa estrutura de perto. O chão de vidro estilhaçado tem um aspecto ameaçador que é potencializado conforme o visitante anda sobre ele.

Todo esse percurso nos leva até uma gigantesca bola de papel celofane iluminada por uma luz zenital, que é o único foco de luz do ambiente.

Ana Paula Cohen tem uma visão muito interessante sobre esses elementos da obra de Cildo Meireles.

Se o vidro é um material caracterizado pela transparência e pela fragilidade, a grade, permeável pela luz e pelo olhar, não se rompe facilmente. A grade representa a fronteira, a linha imaginária traçada num mapa para definir territórios, transformada em elemento visível e factível no espaço real. [...] [A bola] ela também é uma acumulação de camadas e de peles na qual a sobreposição de elementos transparentes constrói, nesse caso, a única opacidade encontrada (Cohen, 2015, p. 88).

As sessenta paredes que pendem do teto ou se sustentam no piso, segundo Leite (2017, p. 163), fazem ressoar as dificuldades dos corpos em atravessá-las, ao mesmo tempo em que afirmam e reiteram a opção do atravessamento da visão.

Figura 10 – *Através*, Cildo Meireles



Foto: O Autor

Enquanto a transparência é a característica mais presente em *através*, o recurso monocromático de *Desvio para o vermelho* se evidencia já no título da obra.

Para compreendermos melhor *Desvio para o Vermelho*, é necessário voltar até o final da década de 1960, quando Cildo começa a construir uma linguagem internacional permeada pelas ideias da arte conceitual e, simultaneamente, dialogando com o legado do neoconcretismo brasileiro de Lygia Clark e Hélio Oiticica. Seus trabalhos são marcados pelo uso de materiais, técnicas e suportes, sempre levando o espectador a pensar em questões políticas e sociais mais abrangentes.

Segundo o site<sup>25</sup> do Inhotim, o título da obra faz referência ao fenômeno físico “desvio para o vermelho”, uma situação ímpar do Efeito Doppler que indica a cor vermelha como frequência de ondas de luz percebida pelo observador quando os corpos celestes se afastam.

A obra é dividida em 3 salas e a primeira delas, muito provavelmente a mais icônica e famosa é conhecida como *Impregnação*, onde são reunidos diversos objetos em tons vermelhos.

Cohen (2015, p. 86) descreve a primeira sala – *Impregnação* - como como fictícia e real ao mesmo tempo, visto que se trata de uma coleção *sui generis* de

---

<sup>25</sup> Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/item-do-acervo/desvio-para-o-vermelho/>. Acesso em: 7 dez. 2023.

elementos vermelhos que constituem uma ambiente doméstico, como uma sala de estar.

Caminhar descalço por essa sala tão única e ao mesmo tempo tão cotidiana traz uma certa sensação de familiaridade com o ambiente.

A curiosidade guia os visitantes até o segundo ambiente – Entorno – no qual a escuridão começa a tomar o espaço. Nesse ambiente mais escuro, encontramos uma garrafa derrubada que derrama um misterioso líquido vermelho. O líquido em questão aparenta ter um volume muito maior do que possivelmente cabe na garrafa, e o caminho vermelho leva até a completa escuridão. Leite (2019, p. 64) afirma que essa cena denuncia um acidente que aconteceu neste local, que parece ser uma espécie de entrada para um porão, onde se esconde coisas que não deveriam ser vistas dentro de uma casa.

Seguindo o rastro vermelho, o espectador se depara em um novo ambiente – Desvio – totalmente escuro, cujo único ponto de luz ilumina uma pia que se apresenta na diagonal. A pia jorra incessantemente um líquido vermelho. A cena toda parece ter saído de um filme de terror. Cohen (2015, p. 86) afirma que a sala transmite uma enorme tensão ao visitante e voltar ao mundo real pode tornar-se algo urgente.

A galeria onde Desvio para o Vermelho se encontra no Inhotim é cercada pela natureza exuberante do jardim botânico, que serve como uma válvula de escape para toda aquela tensão vivida pelo espectador.

Segundo Leite (2019, p. 71), ao longo dos anos e das diferentes montagens, a coleção de objetos de Desvio para o Vermelho se modificou. Em 2006, quando houve a montagem em definitivo no Inhotim, o museu sugeriu obras de seu acervo na para a coleção de Desvio para o Vermelho.

Em Desvio para o Vermelho, Cildo montou uma coleção com o objetivo de denunciar, através de uma coleção de objetos vermelhos, a realidade política que ele vivia em 1967 durante o regime militar. Devido a forma como a galeria é montada e dividida, a experiência do espectador vai se construindo de sala em sala. Em Impregnação, à primeira vista o ambiente causa um enorme impacto visual e atíça a curiosidade do visitante. As pessoas flanam pela sala buscando pistas, ou entendimento, do motivo de ter tantos objetos vermelhos reunidos. Entre fotos e momentos de descontração, o visitante mergulha na estranheza do espaço e seus objetos. Na sala Entorno, o visitante começa a compreender que se trata de um



cenário dramático. A garrafa no chão, com seu líquido vermelho vazando para o breu total, quebra qualquer clima de descontração e traz a atenção do visitante para um grande mistério: Impregnação teria seus objetos vermelhos por causa do líquido misterioso derramado que está tomando conta do ambiente? Para onde o rastro vermelho irá nos guiar? Seria sangue ou tinta o conteúdo da garrafa? Na sala Desvio, só resta o silêncio das pessoas que ali visitam. O visual sinistro da pia diagonal jorrando algo vermelho no meio da escuridão é profundamente impactante. Esse clima gradativamente repressor e assustador deveria ser o que Cildo viveu nos anos de chumbo da ditadura militar brasileira e sua intensão foi passar um pouco desse clima para os visitantes de Desvio para o Vermelho.

#### 2.4.4 Beam Drop Inhotim

Quando Chris Burden criou a primeira versão do *Beam Drop* em 1978, no estado de Nova York (EUA), versão essa que foi demolida 3 anos depois, ele não imaginava que sua criação ainda estava longe de ser completa.

Depois de sua demolição no Art Park, em 1987, a obra só voltou a ser produzida em 2008, no Instituto Inhotim. Agora em Brumadinho, o artista e a obra adquiriram ainda mais relevância, ainda mais no contexto da criação de um acervo que desafia a noção tradicional de uma instituição artística, ao conseguir realizar a simbiose do ambiente externo e natureza à sua criação artística. Apesar de não ter sido criada originalmente no contexto do Inhotim, a escultura se tornou um antimonumento às cidades e uma das expressões mais bem sucedidas da *land art* (Rebouças, 2015, p. 70).

Foi necessário montar uma operação de guerra, utilizando maquinário industrial pesado, precedida por meses de preparação e pesquisa. Um guindaste de 45 metros de altura içou e arremessou 71 vigas de ferro em uma piscina de concreto e terra batida. Chris Burden dirigiu toda a operação indicando onde cada viga deveria ser solta, no entanto, vale ressaltar que devido os mais variados tamanhos e peso de cada viga, e sua conseqüente velocidade atingida no processo, fizeram com que a queda de cada uma fosse finalizada pelo acaso na composição geral da obra. Segundo o artista, parte do conceito do *Beam Drop* tem inspiração nos trabalhos de

Jackson Pollock e como ele jogava tinta vigorosamente sobre as telas, fazendo assim uma espécie de analogia entre a queda das vigas e o *action painting*.

É impossível não se sentir pequeno quando se está no meio das vigas de Beam Drop, no entanto, todo aquele metal enferrujado com aspecto abandonado, dá um ar melancólico à obra. A experiência do expectador começa com um tremendo impacto visual. As vigas enormes vistas de longe se destacam por não competirem visualmente com mais nada ao redor. Os visitantes se sentem atraídos no primeiro olhar. Ao chegar perto o impacto do tamanho das vigas é impressionante. Os olhares se voltam para o alto tentando entender de onde essas vigas gigantescas e pesadas caíram. Andar por entre as vigas é como andar numa selva de aço. O objetivo de Burden, segundo Rebouças (2015, p. 71), é tornar o público cúmplice da derrocada (ao menos arquitetônica) de um modelo de espoliação cultural que privilegia os números e cifrões em detrimento da qualidade e que transforma arte em entretenimento.

#### 2.4.5 Viewing Machine

Olafur Eliason é conhecido por ser um artista comprometido com questões voltadas para a experiência e a percepção do público com as obras de arte. Segundo a plataforma Google Arts & Culture<sup>26</sup>, as obras do artista geralmente são instalações em grande escala que recriam artificialmente fenômenos naturais para enaltecer a percepção da luz, do tempo, gravidade, movimento e som. Se baseando nesses princípios<sup>27</sup>, o artista fundamentou os conceitos de Viewing Machine, uma obra que convida o visitante a manusear um imenso “telescópio” caleidoscópico, de forma que ele o aponte para aonde quiser, e observar a paisagem do Inhotim através de um ponto de vista totalmente único.

O fundo do “telescópio” é revestido por espelhos que formam um tubo hexagonal. Através de imagens espelhadas sobrepostas, milhões de imagens são

---

<sup>26</sup> Disponível em: [https://artsandculture.google.com/asset/viewing-machine/BgExfF\\_en5sQCw](https://artsandculture.google.com/asset/viewing-machine/BgExfF_en5sQCw). Acesso em: 15 jan. 2022.

<sup>27</sup> Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/item-do-acervo/viewing-machine-olafur-eliasson/>. Acesso em: 15 jan. 2022.

criadas conforme o visitante manipula a máquina, a apontando para o horizonte verde do jardim botânico.

A intenção do artista é fazer o visitante usar a máquina para modificar sua própria visão de mundo. O objetivo é alcançado de forma instantânea. Cada visitante tem o seu próprio ponto de interesse e a máquina permite ser facilmente manipulada. A máquina aponta para uma paisagem exuberante e cada elemento da natureza chama a atenção do usuário conforme seu interesse particular. O céu, as árvores, plantas exóticas e os animais, cada elemento se apresenta de forma diferente. Até mesmo a forma como a luz incide nos espelhos altera a percepção do espaço, e tudo isso quem controla e manipula é o visitante. A gravidade é exaltada pela inércia do objeto. Ao ser largado pelo visitante, o imenso telescópio se mantém estável, devido sua fixação com o chão estar no seu ponto de gravidade.

A experiência é muito interessante devido as diferentes possibilidades de imagens que podem se formar. A posição privilegiada da obra, em cima de um morro, abre o leque de opções de imagens a ser refletida. Tudo o que o visitante precisa é ter curiosidade e imaginação.

### 3 A CURADORIA E O ARTETENIMENTO NO INHOTIM

#### 3.1 Prática curatorial

##### 3.1.1 Função do curador de arte contemporânea

A figura do curador adquire novas dimensões com as transformações em curso e a sua figura, principalmente em museus como o Inhotim, que cresce mais em termos de importância no cenário dos museus de arte. Graças às práticas artísticas contemporâneas, vemos os curadores cada vez mais engajados com a produção da infraestrutura da arte, que cada vez menos tem ligações com trabalhar com um pincel ou um cinzel, que são cada vez mais substituídos por guindastes, retroescavadeiras ou milhares de metros cúbicos de água.

O curador, dentro desse cenário artístico composto por museus e galerias, é o personagem que atua buscando novas aquisições, promovendo a atualização de coleções e atuando na construção de um conceito ou de um determinado tema. Eles selecionam e pensam na disposição das obras de arte para o público, além de elaborar abordagens que facilitem a produção de significados e que permitam o público refletir e articular de forma que venham a enriquecer a experiência estética. Os conceitos e temas determinados pelo curador são fundamentais no processo de revelação das obras (Meira; Leite, 2018, p. 189).

A prática curatorial na contemporaneidade induz a um modo de pensar que reforça a demarcação de posições mais definidas para lidar com o questionamento e reelaboração das obras de arte. A curadoria assume a responsabilidade perante seu público como mediadora de entendimento, veiculando os conceitos propostos pelos artistas. Existe atualmente uma zona borrada entre a curadoria e a autoria da obra e por isso é importante fixar que o curador não é um autor isolado, principalmente porque seu processo de trabalho depende das conexões que são estabelecidas como agente mediador. O que pode-se afirmar é que o curador contemporâneo ocupa uma posição poderosa de influência e controle da produção artística (Meira; Leite, 2018, p. 191).

Os autores Meira & Leita (2018, p. 191) acreditam que os curadores realizam recortes que revelam um ponto de vista crítico relacionado a questões técnicas, intelectuais, poéticas e estéticas que podem favorecer as experiências estéticas do público através do conceito expositivo.

Meira & Leite (2018, p. 190) acreditam também que a prática curatorial na condição contemporânea possibilita um modo de pensar que reforça a demarcação de posições mais definidas para lidar como o questionamento e reelaboração das obras de arte. As especificidades das obras, segundo os autores (2018, p. 191) devem ser consideradas pelo curador, que com sua experiência e visão pessoal, estabelece um método determinado para tratar as questões propostas pelas obras, levando em consideração a história da arte e as possibilidades do discurso curatorial. A curadoria deve ser praticada como uma atividade meio, cujo objetivo é a aproximação entre o público e a obra do artista.

#### 3.1.1.1 Novos rumos da curadoria

A forma como os museus de arte originalmente se apresentavam, principalmente até a década de 1960, com características marcadamente tradicionais, tornou-se obsoleta. As transformações que ocorreram nesse espaço foram reflexos de uma cultural social em constante mudança.

Tal mudança denota os caminhos de uma democratização que ocorreu de tal forma que, de bastião da alta cultura, os museus começaram a relacionar suas exposições com as novas formas de linguagem artística. Amaral (2014, p. 33), por exemplo, acredita que o foco das críticas sobre a inserção dos museus na Indústria Cultural está direcionado na substituição da experiência individual pela fascinação coletiva, oriundas, principalmente, dos novos formatos expositivos e concepções museológicas.

Na segunda metade do século XX, o discurso que norteava o cenário artístico e o universo das exposições começou a se distanciar das críticas da obra de arte como objeto autônomo e dar mais atenção ao trabalho do curador em si. A crítica curatorial se diferenciava da crítica de arte na medida que seu discurso e sua

temática iam além da discussão sobre artistas e o objeto de arte, jogando luz sobre questões da curadoria e o papel desempenhado pelo curador de exposições.

Para Fernando Cocchiarale (2007, p. 71) a crítica de arte não existe mais, visto que, para o autor, a função do crítico de arte foi substituída pela curadoria contemporânea. Cocchiarale afirma que antes o crítico era a pessoa que tinha o poder de analisar uma obra recém-lançada e julgar se era bom ou não, se era arte ou não era arte, e muitas vezes, sentenciar a obra e o artista à morte no cenário artístico. O curador não atua dessa forma.

No Brasil, durante a década de 1980, a marca da Bienal de São Paulo foi o advento dos curadores, personagem muito procurado desde os primeiros anos da Bienal e que se tornaram cada vez mais necessários, principalmente a partir da extinção do cargo dos Diretores Artísticos (Pereira; Paiva, 2014, p. 85).

Nos anos de 1990 houve o “boom” do campo curatorial, destacando-se principalmente a profissionalização da curadoria contemporânea, que passou a considerar o espaço com potencial de crítica como uma prática curatorial (O’Neill, 2007, p. 13-14).

A contemporaneidade nos oferece formas artísticas plurilógicas e multissensoriais, se posicionando assim, como uma expressão sem fronteiras entre o interior dos museus e a cidade exterior. A ideia de democratização da arte, introduzida pelo movimento da contracultura, traz à tona variados modos de expressão, como *site-specifics*, intervenções e instalações, instaurando um desenquadramento do conceito tradicional da arte (Meira; Leite, 2018, p. 189). Nesse contexto, o autor Paul O’Neill (2007, p. 14) afirma que no final da década de 1980, o espaço expositivo, tendo como ponto de partida a experimentação curatorial, criou um novo espaço discursivo em torno da prática artística, produzindo formas particulares e amplificadas de comunicação e com isso atraíram a atenção de novos tipos de público.

Ao conseguir ampliar o número de espectadores, O’Neill (2007, p. 14) ressalta também a inevitável mistura de pessoas dentro das exposições. Nota-se então a necessidade da criação de um espaço para definir formas variadas de se envolver com interesses díspares, principalmente se estivermos falando de um contexto mais transcultural. Vale ressaltar que a exposição temporária se desenvolve como principal agente no debate e na crítica sobre qualquer aspecto das artes visuais, principalmente por se tornar o principal meio de distribuição e recepção de arte.

Percebe-se uma mudança no papel do curador e isso fica evidente quando o curador assume uma postura mais ativa e criativa na produção artística. O significado da palavra “curador” deixa de ser percebida como a designação de um indivíduo que trabalha afastado dos processos de produção, para uma pessoa que na verdade está ativamente no meio dela (O’Neill, 2007, p. 15). Autores como Pierre Bourdieu (1993, p. 261) afirmam que o corpo técnico envolvido na produção da obra de arte contemporânea é composto por artistas, críticos, diversos outros tipos de intermediários e curadores. O resultado final de uma obra produzida dessa forma é o produto de um confronto de ideias onde há uma imposição da visão do mundo artístico, que por meio dessas lutas participam da produção do valor do artista e da arte.

Hoje curadores e artistas pensam juntos o formato e o conteúdo das exposições, de forma que elas se tornaram partes vitais da indústria cultural associada ao entretenimento e cultura de massa, conforme afirma O’Neill (2007, p. 15-16). As exposições podem ser compreendidas como uma forma contemporânea de retórica, expressões complexas de persuasão, cujo seus objetivos são produzir um conjunto de valores e relações sociais para os seus públicos. Tais exposições, segundo O’Neill, são ferramentas políticas e devem ser entendidas como um produto institucional dentro de uma indústria cultural mais ampla.

Essa atividade mais autoral do curador foi se desenvolvendo mesmo com muita resistência. Meira & Leite (2018, p. 192) contam a história da exposição “Quando as Atitudes se tornam Forma”, organizada por Harald Szeeman, na cidade de Berna, na Suíça, no ano de 1969. Esta exposição, segundo os autores, é uma das exposições mais citadas e discutidas dos últimos cinquenta anos. Alguns dos artistas mais importantes da época participaram da mostra, entre eles Joseph Beuys, Robert Morris, Richard Serra, Eva Hesse entre outros. A exposição inovou ideias e conceitos de tal forma, graças ao seu caráter provisório e inacabado, que provocou muitas discussões entre os críticos. O público não compreendeu nada. A exposição se mostrou conceitual demais para o senso comum pouco familiarizado. A função do curador, a pessoa que cuida das coleções dos museus, passou a se tornar aquela que concebe e realiza exposições graças ao que houve em Berna.

Essa mudança da prática curatorial, que sai de uma visão quase administrativa para uma atividade criativa mais semelhante a uma forma de prática

artística, demora 20 anos para se consolidar, atingindo enfim a maturidade na década de 1980 (O'Neill, 2007, p. 21).

Na década de 1990 o curador adquire o conceito de “meta-artista” e a partir desse ponto é possível identificar a venda de conceitos curatoriais como produto artístico. Isso ocorre durante um período de recentralização da arte, onde a experiência artística é produzida por eventos temporais de curta duração. A obra de arte passou a ser exposta em eventos amplamente divulgados e que atendam aos padrões estabelecidos, de forma que o risco de tédio seja algo pensado e planejado, evitando assim, o prejuízo de um eventual risco ao “valor de entretenimento” (O'Neill, 2007, p. 22).

Qualquer curadoria de uma exposição contemporânea deve levar em conta efeitos visuais, exposições e produção de narrativas por meios multimídia. A exposição nunca deixou de ser a forma mais privilegiada de apresentação da arte.

A posição do curador no sistema atual de arte contemporânea, principalmente em museus como o Inhotim, é ambígua, porque ele vai além da sua função de cuidar das exposições e se transforma, como podemos ver em Meira & Leite (2018, p. 192), em um produtor de infra estrutura, na construção de novos territórios e laboratórios de percepção.

Quando a figura do crítico de arte cai e ele perde poder sobre a criação de narrativas, esse cenário contribui para o curador se tornar a figura principal que legitima as obras através da situação expositiva. Segundo Meira & Leite (2018, p. 192), o curador é o personagem que legitima a inserção do artista no espaço da exposição. A curadoria, segundo os autores, e suas condicionantes implicam também na inserção no sistema de artes. A obra, a montagem e o lugar da exposição não são neutros. Há uma grande complexidade entre estes vários imaginários e não há isenção, nem distanciamento na validação das obras e dos artistas através da curadoria.

A influência da curadoria na construção da coleção do Inhotim permite uma análise apurada das aquisições ao longo das décadas. Segundo o pesquisador Nei Vargas (2021, p. 203) as aquisições são capazes de desnudar os mais diversos fatores que impulsionam o colecionismo, esclarecendo assim que as tomadas de decisão quanto aos rumos da coleção vão amadurecendo em paralelo com a ampliação da compreensão da arte.



A maneira como a arte contemporânea é configurada na atualidade exige o agenciamento de um curador, principalmente quando se trata de alguns pontos, por exemplo: o artista como teórico, participação ativa do público, a obra como um evento, intervenção aleatória no meio ambiente, projetos realizados em locais ermos e inacessíveis e projetos experimentais de vídeo arte, entre outros (Meira; Leite, 2018, p. 193).

Falando em construção, vale notar que os curadores também se constroem, ou seja, amadurecem suas reputações, a partir das coleções que eles se dedicam, no sentido de construir seus conhecimentos através delas. O maior exemplo de como isso aconteceu no Inhotim foi o caso de Alan Schwartzman. O curador norte-americano conhecia muito pouco sobre arte brasileira antes de trabalhar no Inhotim. Logo após sua saída da instituição mineira, seu trabalho curatorial continuou pelo Brasil. Mais tarde, quando se tornou *art adviser* de colecionadores norte-americanos, Schwartzman passou a sugerir a inclusão de artistas brasileiros em seus acervos (Siegel, 2020, p. 228).

### 3.1.2 Compreensão do espaço expositivo na curadoria

A arte contemporânea é fortemente marcada pela multiplicidade, permitindo assim, a construção de diferentes entendimentos do conceito/ prática performativa. Almeida (2021, p. 4) explica que qualquer artista tem o poder de aplicar qualquer proposta de conceito tendo como ponto de partida suas próprias experiências. Dessa forma os conceitos artísticos criam intertextualidades inevitáveis quando são absorvidos por seus interlocutores. Para o autor, o entendimento desses conceitos é concebido de maneira única entre as pessoas. Por isso, em situações como no Inhotim, a participação de cada pessoa performando individualmente nas obras e galerias, mostra como a arte performativa é uma das melhores ferramentas para expor esse entendimento único das obras por cada pessoa.

A ação performativa, segundo Almeida (2021, p. 6) desenvolve ainda maior intensidade nos padrões estéticos da presença no tempo/ espaço. Assim, a ideia de “presença” se constrói em uma situação performativa. É importante dizer que o espaço, principalmente quando se fala das artes do corpo, aparece com cada vez

mais frequência na forma de ferramenta para uma “proto-linguagem” nas obras contemporâneas (Almeida, 2021, p. 7).

Os trabalhos da curadoria para espaços como esses muitas vezes podem ser interpretados como “propostas de linguagem artística”. Segundo Almeida (2021, p. 9-10), o papel da curadoria vai além do tradicional, ou seja, as exposições visuais, em museus de arte performativa. O autor afirma que as técnicas de expografia passam a se colocar cada vez mais no controle sobre o modo como o público deve vivenciar uma determinada exposição.

Talvez “controle”, neste caso, seja uma palavra inexata, pois o que se consta numa ação curatorial é a construção de subtextos, discursos e trajetórias de fruição, em muito, já pensadas para as relações a ser estabelecidas com o público. Cabe ao público desvendar estas entrelinhas, completar eventuais lacunas de sentido, criar seus próprios conceitos – nas curadorias mais abertas – e aprender algo “sensológico” – [...] ou lógico inserido na forma como a exposição foi montada (Almeida, 2021, p. 9-10).

A curadoria não tem mais o mesmo papel dos “tempos do cubo branco”, até porque, segundo Almeida (2021, p. 11), ela foi se transmutando e permitindo que o curador assumisse um papel de protagonista, muitas vezes maior do que o papel dos próprios artistas expostos. O planejamento de uma expografia para um determinado conjunto de obras permite que o curador transfigure-se em um criador de conceitos e sentidos. O autor propõe a possibilidade da curadoria participar da construção de uma “meta-obra de arte”, composta por um conjunto de obras com fortes características de metalinguagem.

Os museus de arte, galerias e centros culturais tem o poder de criar exposições com ampla repercussão no sistema das artes, principalmente por serem equipamentos que viabilizam o acesso do público aos seus acervos. A figura do curador surge como o organizador desse acesso, propondo opções, caminhos de fruição, debates e outras atividades (Almeida, 2021, p. 11).

## 3.2 Curadoria no Inhotim

### 3.2.1 Histórico

Amélia Siegel Corrêa conta com detalhes os bastidores da formação da coleção do Instituto Inhotim e a atuação dos seus principais atores no livro *Histórias da Arte em Museus*, de 2020, cujo o capítulo de sua autoria é *Inhotim: breve história da criação de uma coleção internacional brasileira*. O texto de Amélia ilustra os conceitos e ideias de Vargas e O'Neill, mostrando como o Inhotim formou sua coleção por um processo de seleção, aquisição e comissionamento da arte, consolidando assim, não só a instituição como também seus artistas, e claro seu criador Bernardo Paz, no hall da fama da arte internacional. A representação do corpo e do espaço, correspondendo a um plano de representação museológica é o resultado das técnicas da curadoria, da expressão estética dos artistas e do próprio espectador que, no Inhotim, cede o seu corpo ao museu e se transmuta de espectador em agente.

A autora (Siegel, 2020, p. 226) analisa a formação da coleção do Inhotim dividida em dois momentos distintos. Primeiramente é importante analisar as redes afetivas que direcionaram o olhar de Bernardo Paz para a arte contemporânea. O segundo momento consiste em acompanhar o desenvolvimento dessa coleção a partir do corpo de curadores profissionais que buscou, em consonância com Paz, orientar os rumos da coleção para a formação de um acervo museológico de relevância global.

As coleções particulares podem ser interpretadas como uma forma de distinção social por parte do colecionador, além de uma expressão da sua identidade. Embora a instituição venha tentando se desvencilhar da imagem de seu criador desde 2017 após uma série de escândalos virem à tona, é impossível desconectar o Inhotim de Bernardo Paz. O empresário mineiro inicia suas primeiras aquisições no final dos anos de 1990 por incentivo do seu amigo Tunga, que na época já era um artista brasileiro renomado. Juntos, artista e colecionador idealizaram um grande museu a céu aberto e se perguntavam até que ponto aquele plano poderia dar certo (Siegel, 2020, p. 226).

Do ponto de vista da curadoria do Inhotim, um dos curadores mais importantes a influenciar, mesmo que indiretamente, e uma das inspirações para o instituto, foi o britânico e curador de arte Guy Brett. Segundo Siegel (2020, p. 229), foi Guy Brett a pessoa responsável pela primeira exposição individual de Hélio Oiticica em Londres, em 1969, na Whichappel Galery. Depois de Hélio, foi a vez de artistas como Tunga e Cildo Meireles participarem de exposições na mesma galeria. Brett era aberto aos artistas fora do circuito europeu e por isso teve muito contato com movimentos de vanguarda internacional, inclusive os não-ocidentais. Sua curiosidade fez com que Brett aprofundasse sua pesquisa sobre o trabalho de Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape, se tornando um dos primeiros críticos internacionais responsáveis pela projeção do grupo neoconcreto na Europa.

Na função de curador em diversas exposições pela Europa, Brett levou Cildo Meireles e Tunga para dentro de instituições como a Tate Modern, em 2009 (Siegel, 2020, p. 229).

Em entrevista para o professor Maurício Barros de Castro (2018, p. 167), Antônio Grassi, atual diretor-presidente do Instituto Inhotim, ressaltou a importância de Cildo Meireles e Tunga, principalmente Tunga, na concepção da ideia do Inhotim, especialmente na forma como conhecemos hoje. Segundo Grassi, Tunga insistiu veementemente que Bernardo Paz deveria abandonar o *hobby* de ser um colecionador privado e investir em obras de arte que fossem capazes de criar um espaço onde artistas pudessem estar presentes, motivados a desenvolver um tipo de arte que fosse aberta ao público. Inclusive partiu de Tunga a ideia de voltar os olhos do Inhotim para obras *site specific*, onde os artistas teriam a liberdade de criar projetos específicos para os espaços do futuro museu. Grassi acredita que sem a intervenção das ideias do Tunga e do Cildo, talvez o Inhotim não existisse no formato que conhecemos hoje em dia.

Graças a proximidade dos dois, Paz adquire um dos primeiros trabalhos de Tunga, uma instalação chamada *True Rouge*, que anteriormente já tinha passagens por exposições no Rio de Janeiro, Nova York e Paris, antes de ser concretizada definitivamente no Inhotim. Como se trata de uma instalação enorme e de complexa execução, foi necessário a construção de um pavilhão especialmente projetado para a obra de Tunga, privilegiadamente localizado às margens de um dos lagos mais bonitos do Inhotim. O artista Cildo Meireles, que também era próximo de Paz e Tunga, também teve uma de suas obras na aquisição pioneira do Inhotim, ganhando

da mesma forma um enorme pavilhão próprio onde abriga a obra *Através*, que já havia passado em exposições pela Bélgica em 1989.

Tunga e Cildo Meireles foram os grandes mentores de Bernardo Paz no caminho da formação e amadurecimento do projeto do Inhotim. Eles influenciaram a maneira como Paz entendia sua própria coleção, de forma que o empresário mineiro se enxergasse além do que um tradicional colecionador de arte (Siegel, 2020, p. 226). Na verdade as amizades de Bernardo Paz influenciaram também todo o conceito do jardim botânico, visto que é um projeto do paisagista Roberto Burle Marx, outro grande companheiro do mecenas mineiro. Castro (2018, p. 168) observa inclusive que Tunga e Cildo, de certa forma, subvertem a autoridade do colecionador no contexto do chamado “sistema arte-cultura”, rompendo hierarquias e relações de poder, influenciando as decisões de Paz, de modo que o colecionador se rendeu às propostas dos artistas, abrindo caminho para a produção de obras *site-specific* de arte contemporânea.

Depois da fase inicial, dada pelo pontapé de personalidades unicamente brasileiras, a constituição da coleção atinge sua segunda fase, marcada pela aquisição de obras de artistas estrangeiros. Segundo Siegel (2020, p. 227), Paz tinha o objetivo de deixar um legado no universo da arte contemporânea mundial, criando algo que fosse transformador. Buscando o êxito em sua missão, o empresário mineiro contratou ajuda de curadores profissionais.

O primeiro grande nome do time de profissionais idealizadores do Inhotim foi Ricardo Sardenberg, que é curador e crítico de arte. Após os ataques terroristas de 11 de Setembro de 2001 às Torres Gêmeas, Ricardo sugere a Bernardo Paz uma viagem a Nova York, de forma que aproveitasse a retração do mercado internacional. O colecionador mineiro encontrou excelentes oportunidades e fez aquisições de esculturas e instalações criadas por artistas contemporâneos por preços muito a baixo do mercado (Siegel, 2020, p. 227).

Com uma quantidade de obras considerada suficiente espalhadas pelo jardim, além da construção de três grandes pavilhões, o Instituto Inhotim recebeu seus primeiros visitantes em um evento organizado para artistas, curadores e outros profissionais nacionais e internacionais, durante a Bienal de São Paulo de 2004. Segundo o site da instituição, em 2005 o Inhotim começa a receber visitas pré-

agendadas das escolas da região e de grupos específicos. Em 2006 o museu abre suas portas para o grande público<sup>28</sup>.

O arrojo do projeto e o *feedback* positivo no meio artístico foram os sinais que Bernardo Paz precisava para dar continuidade aos seu planos. Logo em seguida, Ricardo Sardenberg sai de cena e dá lugar ao trio de curadores mais importantes da história do Inhotim: Allan Schwartzman, Rodrigo Moura e Jochen Volz (Siegel, 2020, p. 227).

Segundo as pesquisas de Amélia Siegel (2020, p. 227), o curador norte-americano Allan Schwartzman viu uma enorme oportunidade no Inhotim de criar algo único, jamais visto antes. Schwartzman teve a ideia de comissionar artistas para produzirem seus projetos mais ambiciosos, aqueles dos quais eles sonharam a vida inteira, mas não tiveram a possibilidade de concretizar, seja por falta de espaço ou pela necessidade técnica de envolver toda uma infraestrutura industrial.

Em muitos casos, conforme aponta Howard Becker (1997, p. 235), os artistas buscam criar seus próprios espaços para conseguir produzir trabalhos que não podem ser expostos nos museus e galerias tradicionais, na tentativa de fugir das imposições dos diretores de museus. No caso do Inhotim, esse espaço é proporcionado de maneira única, permitindo inclusive, que o artista muitas vezes consiga ir além do que havia planejado inicialmente.

Siegel (2020, p. 227) dá o exemplo da obra *site specific Sonic Pavilion*, do artista norte-americano Doug Aitken. Foram necessários 5 anos para se concretizar essa obra, que envolveu processos cavar um buraco de 202 metros de profundidade e instalar um microfone no fundo a fim de transmitir o “som da terra” para o interior do pavilhão, que é circular e tem as paredes envidraçadas. O pavilhão fica no topo de uma colina, o que denota uma das características mais marcantes das seleções curatoriais do Inhotim, as obras devem ganhar um sentido especial dentro da paisagem.

Além das comissões, Siegel (2020, p. 227) também lembra da importância das aquisições de importantes obras *site-specific* expostas em um passado não muito distante e em contextos completamente diferentes, no entanto todas com uma característica em comum: todas provocam a vontade de explorar o ambiente pelo visitante. Os maiores exemplos são *Narcisus Garden Inhotim*, da japonesa Yayoy

---

<sup>28</sup> Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/institucional/sobre/>. Acesso em: 12 out. 2022.

Kusama, e *Beam Drop Inhotim*, do norte-americano Chris Burden. O caso do *Beam Drop* é muito interessante porque ela foi planejada para se beneficiar do uso de materiais locais. Amélia cita as palavras do curador Rodrigo Moura da seguinte forma:

Durante quase seis meses, procuramos vigas metálicas em ferro-velhos da região para fazer *Beam Drop*, uma escultura de 1984 cuja versão original tinha existido por pouco mais de três anos, no Art Park, no norte de Nova York (Siegel, 2020, p. 227).

Essa manobra, segundo a autora, reduziu drasticamente os custos por ter evitado as altas taxas para a importação de obras de arte. O que pode-se observar é que a coleção do Inhotim não é o reflexo, somente, do gosto pessoal de Bernardo Paz, mas também o sonho de criar algo inigualável, conduzido por um processo planejado por profissionais do campo artístico nacional e internacional. Paz tinha recursos e condições, além de uma ampla rede de relações com artistas e curadores que permitiram a criação de um espaço que permitia abraçar trabalhos que em outros museus seria inimaginável manter em exposições de longa duração e é por isso, mas não somente, que o Inhotim se tornou um dos museus de arte mais importantes do mundo em tão pouco tempo (Siegel, 2020, p. 228).

A equipe formada por Schwartzman, Volz e Moura tinha a química necessária para a explosão do Inhotim. Siegel (2020, p. 228) comenta que Allan Schwartzman tinha seus conhecimentos mais dirigidos para a produção artística do hemisfério norte, mais especificamente Estados Unidos e Europa. Já Jochen Volz e Rodrigo Moura tinham seus olhares mais voltados para as novidades da arte contemporânea Latino Americana, mais especificamente Brasileira. Esse *dream team* de curadores internacionais não buscavam trabalhos apenas desejados pelo mercado, mas sim, principalmente que seguissem uma linha curatorial que fizesse sentido para a coleção e para os objetivos do museu.

Volz foi co-curador da Bienal de Veneza de 2009, edição especial para a artista Lygia Pape onde ela ganhou uma menção honrosa. A artista enviou duas obras para essa edição da Bienal, sendo que *Ttéia*, teve lugar de destaque na entrada do *Arsenale*. Pouco tempo depois, já em 2012, a obra da artista neoconcreta foi integrada ao acervo do Inhotim.

O livro *Através: Inhotim* (2015) expõe os argumentos dos curadores do Inhotim, denotando uma consistente reflexão sobre os questionamentos referentes

às noções de padrões hierárquicos no acervo do museu, colocando no mesmo patamar a produção brasileira e internacional. O curador Allan Schawrtzman (2015, p. 20) afirma que o Inhotim foi planejado para ser um lugar de convivência multicultural e intergeracional, onde as expressões artísticas de todos os continentes possam conviver harmonicamente. Outro curador que acompanha a linha de raciocínio de Schawrtzman é Rodrigo Moura quando destaca a importância de Burle Marx nesse processo.

Porém é a visão do paisagismo como arte [...] o principal legado do conceitual de Burle Marx para o projeto museológico que se construiu em Inhotim. Vários dos princípios-base da sua arte manifestam-se como influências. A combinação de elementos locais e externos, recorrente em seus jardins, norteia a organização da coleção de arte de Inhotim. Trata-se da única coleção brasileira de arte contemporânea aberta ao público, em que a arte brasileira pode ser vista ao lado da produção internacional em diálogo, sem que uma se destaque sobre a outra (MOURA, 2015, p. 23).

O atual diretor-presidente do Inhotim, Antônio Grassi (Castro, 2018, p. 170), afirma que uma das maiores dificuldades do corpo de curadores é o dilema sobre quais obras, com intensão de doação, podem ser aceitas. Grassi explica que aceitar uma doação muitas vezes significa estar implícito a necessidade de se construir um novo pavilhão, o que segundo o diretor-presidente, implica em fortes efeitos no orçamento. O sucesso do Inhotim possibilitou o desenvolvimento espontâneo de uma fila de espera de artistas incríveis que sonham com a chance de ter suas obras abraçadas pelo museu mineiro.

### 3.2.2 Como a curadoria privilegiou obras de “artetenimento”

A construção do sonho Inhotim resulta em uma instituição exuberante, perfeccionista e repleta de superlativos. Todas as obras emanam uma aura que convida a participação do espectador de alguma forma, de maneira que os espaços, quando comparados aos museus tradicionais, são subvertidos da sua natureza primária de contemplação. Essa subversão começa na escolha dos artistas que irão preencher com suas obras o espaço expositivo.



Conforme foi dito anteriormente, os trabalhos de Helio Oiticica foram concebidos para serem vivenciados de uma forma que não cabe nos cubos brancos dos museus tradicionais, reforçando assim sua filosofia pessoal que acreditava que a arte deveria participar da vida das pessoas. Para Siegel (2020, p. 228) Oiticica unificou os desejos de toda uma geração que sonhava em compartilhar os prazeres e as recompensas do processo criativo com o espectador.

Por mais que Nicolas Bourriaud não tenha incluído o grupo neoconcreto ao seu famoso livro *Estética Relacional*, visto que todas as suas referências foram obras de arte e de artistas europeus, os três maiores nomes do grupo (Oiticica, Clark e Pape) foram reconhecidos por suas práticas de vanguarda, que permeiam as questões da estética relacional, por muitos personagens envolvidos no mundo da arte contemporânea, sendo eles museus, galerias, críticos, colecionadores privados e acadêmicos.

É curioso observar que a primeira exposição neoconcreta, realizada no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, no ano de 1969, não teve curador. Para ser mais preciso, nenhuma exposição neoconcreta da época teve um curador. Todos os artistas neoconcretos se diziam saber o que eram e o que estavam fazendo, por isso não precisavam de um curador para conceituar o evento (Cocchiarale, 2007, p. 71).

A filosofia do Inhotim, de tratar a arte como uma experiência leve, lúdica e divertida é o *turning point* proposto pelo artista neoconcreto Helio Oiticica. Cansado da experiência excessivamente intelectual proposta pelos movimentos artísticos e dos complicados exercícios mentais aplicados na crítica de arte, Oiticica se “exila” no morro da Mangueira, em 1965, em busca de uma “limpeza mental”. Quem conta essa história é o escritor Waly Salomão (2015, p. 43-44), onde afirma que a intensão de Hélio era vivenciar a “barra-pesada” da comunidade como forma de um processo de ruptura e recusa do mundo burguês que o formou e o rodeava. O interesse pelo samba, que mais tarde veio a se tornar parte do conceito do Parangolé, desnuda, afirma Helio Oiticica em 1965 (Salomão, 2015, p. 31), a necessidade vital de desintelectualização, de desinibição intelectual e da necessidade de uma livre expressão.

O Inhotim é uma instituição totalmente a parte dos paradigmas que permeiam os museus de arte convencionais. As obras escolhidas por seus curadores refletem a busca pela desintelectualização ao se propor um espaço para se vivenciar. A

instituição propõe uma experiência ao visitante que não passa pela obrigação de entender o que está exposto. Na verdade, a maioria das obras escolhidas pela curadoria busca projetar a consciência do visitante para algum lugar dentro de suas memórias, de forma que a experiência se torna única devido a vivência singular de cada pessoa. Performar na Piscina de Jorge Macchi pode ser divertida ao se perceber que as pessoas estão dando vida à uma agenda telefônica. Andar por *Beam Drop* mexe com a sensação de tempo e espaço de todos os visitantes que passam olhando para o alto, por dentro das enormes vigas de aço fincadas no chão. Desvio Para o Vermelho é uma galeria pesada por todo seu contexto final, mas ao entrar na galeria, os visitantes gostam de viajar nas suas próprias conclusões e curiosidades sobre a ambiente onde tudo é vermelho. O Inhotim poderia advertir o visitante, mas não há nada, além da legenda, que na maioria das vezes é dispensada pelos visitantes, que direcione ou sugira interferência na interpretação e vivência do seu público.

O que a curadoria também nos diz, com a seleção das obras vistas no Inhotim, que a arte pode ser algo voltada ao lazer. O Inhotim nos dá vontade de pensar menos e vivenciar mais. O que importa na arte escolhida para o Inhotim é a ideia por trás da forma.

De certa forma o Inhotim ilustra as teorias de Adorno (2021) quando ele analisa a indústria cultural e chega à conclusão que ela se trata de uma indústria do divertimento. No fim das contas, o poder do Inhotim sobre seus visitantes, instituição criada aos moldes da indústria cultural, é mediado pelo próprio princípio do entretenimento, como podemos concluir também através das entrevistas de Bernardo Paz.

Uma vez que a encarnação de todas as tendências da indústria cultural na carne e no sangue do público se faz mediante o processo social inteiro, a sobrevivência do mercado, nesse setor, opera no sentido de intensificar aquelas tendências (Adorno, 2021, p. 27).

Os museus de arte, quase que de uma forma geral, aderiram a essa dinâmica associada ao consumo, ao entretenimento e ao espetáculo. O espetáculo é um conceito histórico que corresponde a uma fase específica da sociedade capitalista: quando há uma interdependência entre o acúmulo de capital e o processo de acúmulo de imagens. O espetáculo é um elemento articulador que estabelece a mediação entre as várias dimensões da realidade social capitalista (Coan, 2018, p.

168). Trigo (2014, p. 76) afirma que a arte se tornou mais um caminho da indústria cultural. Pode-se dizer que houve a redução da cultura à esfera do lazer e do entretenimento comercializável, perdendo grande parte da sua função crítica e social. Dessa forma, como afirma Hal Foster (1985, p. 4), a cultura torna-se o ente mediador entre os interesses públicos e privados, que culminam na forma como a arte se apresenta nos dias de hoje, desmaterializada como entretenimento e espetáculo (e principalmente como um bem financeiro).

Essa intensa busca pela desmaterialização, como também podemos ver na escolha das obras que entram no Inhotim, pode eventualmente, como diria Lippard & Chandler (1971, p. 274), conduzir à desintegração da crítica de arte como era conhecida há duas ou três décadas atrás. Hoje julgar ideias é menos interessante do que seguir as ideias até o fim. No processo, como podemos ver no Inhotim, como diria Lippard & Chadler, o visitante pode descobrir que a obra é portadora de boas ideias, fértil e aberta o suficiente para sugerir infinitas possibilidades; a obra pode ser portadora de uma ideia medíocre, isto é, esgotável; ou a obra pode ser portadora de uma ideia ruim, isto é, já esgotada ou com tão pouca substância que não pode ser levada adiante.

### 3.2.3 O Inhotim é a Disney World pós-contemporânea?

Para responder essa pergunta é necessário primeiramente entender a comparação feita entre as duas instituições. Como um museu de arte pode se comparar com um parque de diversões?

Voltemos primeiramente nossos olhares para o visionário Walt Disney, que em 1963 deu uma entrevista<sup>29</sup> para o apresentador canadense, Fletcher Markle, na emissora Canadian Broadcasting Company. Walt explica a origem do seu parque temático, cujo objetivo era ser um lugar aonde os pais pudessem se divertir com seus filhos.

A ideia veio quando minhas filhas eram muito novas e o domingo sempre foi o dia que os pais tiram para ficar com seus filhos. Nós começamos a querer ir a lugares diferentes. [...] Eu senti que algo precisava ser criado. Uma empresa que fosse criada para que pais e filhos pudessem se divertir

---

<sup>29</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QpM9-zkK4OM>. Acesso em: 1º fev. 2023.

juntos. Então é assim que a Disneyland começa. Demorou 15 anos de desenvolvimento. Eu tive várias ideias, joguei elas fora e comecei de novo. Eventualmente desenvolvemos o que vemos hoje na Disneyland, mas tudo começou com um pai e duas filhas imaginado aonde poderia se divertir com elas (Disney, 1963).

A Disneyland foi inaugurada em 17 de julho de 1955 e é o único parque temático projetado e construído sob a supervisão direta de Walt Disney.

O sonho do empresário mineiro, Bernardo Paz, não começa em uma agradável tarde de domingo com os filhos. A história do Inhotim começa com Bernardo se recuperando de um AVC que ele teve em Paris, aos 45 anos de idade. O empresário e colecionador de arte conta em entrevista para a revista TRIP, em agosto de 2013, que durante sua recuperação, ele se lembrou do jardim mais exuberante que havia visto na vida, num luxuoso hotel em Acapulco, em 1971. O jardim do hotel dividia, por um enorme muro, a população pobre mexicana do lado de fora e os hóspedes deslumbrantes, dançando ao som de maracas, do lado de dentro. Ao se lembrar desse jardim mexicano, Bernardo afirma que surgiu a vontade de criar algo bonito para a sociedade: um jardim ainda mais incrível que o de Acapulco, sem muros, para que pessoas de todas as classes sociais pudessem compartilhar seu encantamento. Surge assim a ideia de um lugar para se apreciar obras de arte, não da maneira tradicional, contemplando algo com a mão no queixo, mas sim imergindo em obras que mexem com os sentidos e convidam os visitantes a experimentar os espaços.

Em uma palestra para a Oasis Summit<sup>30</sup>, um programa de showcases de startups que ocorreu na Califórnia, em 2015, Bernardo Paz deu mais detalhes dos bastidores da criação do Inhotim e conta como incorporou arte contemporânea ao projeto.

O Inhotim foi criado de uma forma totalmente intuitiva. Eu achei que aquele jardim não fazia sentido sem arte. Então comecei a colocar um tipo diferente de arte, que é a arte contemporânea. A arte contemporânea tem por objetivo, que é o que me interessa muito, a crítica. [...] Ela também envolve grandes pavilhões de arte. As obras contemporâneas que os artistas fazem hoje têm muito a ver com tamanho [...]. Você passeia dentro delas (Paz, 2015).

Na Tv Folha em 2016, a editora, Fernanda Mena, e o crítico de arte do Caderno, Fábio Cipriano, conseguem fazer Paz aprofundar um pouco mais a

---

<sup>30</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bWVlquGWacQ>. Acesso em: 02 fev. 2023.

questão da escolha pela inserção da arte contemporânea no Inhotim por Bernardo Paz.

A arte contemporânea é uma arte fácil de compreender, o problema é o contexto em que ela é colocada. Arte contemporânea não prima pela beleza, ela se prima pela inteligência. Então você tem que unir a arte contemporânea com um pouco de beleza. Então nós temos um parque, com um jardim maravilhoso, que dentro desse contexto você tem a arte contemporânea. Você sai de uma coisa até certo ponto pesada, ou até lúdica, e entra em um parque que é belíssimo. [...] Nós socializamos a arte. Essa é uma possibilidade que a arte contemporânea lhe dá. A arte contemporânea é interativa, você interage todo mundo com a arte, explica aquele contexto para a pessoa, e aquilo, colocado dentro de um parque, fica muito mais ameno, tranquilo e as pessoas gostam muito mais. [...] A Tate é um prédio. Você vai lá e fica trancado lá dentro. O Inhotim é um parque maravilhoso, você fica solto lá dentro. Na Tate a visita é de uma hora, no Inhotim é uma visita de três dias (Paz, 2016).

Segundo Bernardo Paz, ainda na mesma entrevista para a Tv Folha, o foco do Inhotim é o que ele entende como a paixão contemporânea da humanidade, sendo ela composta pelo interesse na natureza, no meio ambiente, na beleza e na arte. Além disso, assim como Walt Disney, Bernardo Paz também admite que as crianças fazem parte do seu público alvo. No entanto, ele menciona crianças específicas: a criança interior de cada visitante. Em entrevista para a CCTV<sup>31</sup>, em 2012, Paz afirma que o Inhotim tem o poder de abrir o coração das pessoas de forma que elas voltam a ser crianças. Através da fusão entre a arte e a natureza, as pessoas se permitem correr e brincar, vivenciando assim experiências completamente transgressoras às realidade das grandes cidades.

Nem todos os visitantes do parque se permitem mergulhar (literalmente ou não) nas obras do Inhotim, ora porque estão buscando uma explicação formal para aquilo que estão vendo, ora por que as obras não apetezem suas personalidades mais conservadoras. Por isso as crianças de verdade também são importantes nos cálculos do Inhotim. Segundo Paz, elas também entram nos cálculos do instituto porque as crianças gostam mais de arte contemporânea do que os adultos.

De fato o Inhotim alcança seu objetivo quando o assunto é a experiência do visitante. No entanto, por mais que o objetivo ainda seja criar um ambiente democrático, onde todos possam vivenciar juntos uma experiência artística única, sabemos que não é assim que as coisas funcionam dessa forma, devido aos altos custos que são necessários na concretização de toda a viagem até lá.

---

<sup>31</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hr33qKnH9cU>. Acesso em: 2 fev. 2023.

O Inhotim é um museu de arte que surge da institucionalização de uma coleção particular, que apesar de todo o discurso humanitário criado por Paz para a criação da instituição, outros assuntos mais burgueses não podem ser esquecidos.

Institucionalizar uma coleção, segundo Nei Vargas (2021, p. 232), significa transferir para a coleção e seu dono o status de imortalidade, como algo definitivo para arte e para cultura, tendo como ponto de origem dessa transferência o processo histórico de musealização dos acervos privados. Segundo o pesquisador, a sacralização da arte e das coleções de obras de arte por meio dos museus ocorre a partir do final do século XVII, fazendo dos museus verdadeiras bússolas institucionais, utilizadas como padrão pela modernidade para solucionar os problemas da preservação e perpetuação de parte da sua memória.

Os museus, como nos lembra Vargas (2021, p. 232-33), foi criado como um espaço científico do iluminismo. Ao longo dos séculos, principalmente no século XXI, observa-se uma mudança gradual nos paradigmas museológicos que favorece a exclusividade das coleções como troféus de ostentação dos privilégios das elites, passando a ser incorporada aos valores artísticos-culturais, políticos, sociais a noção de patrimônio cultural fortalecida pela crescente democratização em ambientes de acesso público. Ou seja, o capitalismo liberal, segundo Vargas, permitiu à elite burguesa tomar para si o direito de instituir seus próprios museus.

O Instituto Inhotim, diferentemente da Disney World, não tem filiais espalhadas pelo Brasil, e muito menos pelo mundo. No entanto, o museu mineiro serviu de exemplo para a criação de novas instituições, graças ao sucesso da sua experiência institucional. Nei Vargas (2021, p. 234) caracteriza esse fenômeno como “Inhotização”. Esse fenômeno ocorre apenas em instituições privadas e nos ajudam a compreender a como a concepção do como o modelo do Inhotim contaminou a compreensão do panorama institucional brasileiro, tendo como seus maiores exemplos de coleções particulares “Inhotizadas” a Fundação Vera Chaves Barcellos, FVCB, Instituto Figueiredo Ferraz, IFF e Usina de Arte. Todas essas instituições tem o espetáculo como objetivo e um jardim como pano de fundo. No entanto nenhuma delas tem o mesmo impacto, planejamento e obras como o Inhotim. A instituição mineira é incomparável no Brasil e no mundo.

Durante a Oasis Summit, em 2015, Bernardo afirma ter entendido o tamanho do desafio de tornar o Inhotim autossustentável e que, além do conceito filosófico, a Disney Word era o melhor modelo de negócios a ser seguido. Segundo Paz, o

Inhotim só iria sobreviver se começasse a se apresentar como um parque temático de verdade, que oferecesse aos seus visitantes cinema, restaurantes, hotéis, e principalmente as atrações na forma de novos pavilhões de arte com artistas do mundo inteiro. Para a Tv Folha, em 2016, Paz deixa escapar inclusive, mesmo que muito rapidamente, planos para criar “bonecos” que representariam os ícones do Inhotim. Infelizmente essa questão passou despercebida pelos entrevistadores, no entanto é muito interessante imaginar a possibilidade de haver personagens espalhados pelo jardim botânico do museu, servindo de ícone para as obras e galerias.

Rosalind Krauss (1990, p. 3-17) afirma que tudo o que pertence a um museu agora também é considerado uma mercadoria. A lógica da mercadoria museológica tornou-se a maneira como os museus de arte definem as suas coleções, levando a uma correspondência direta entre as instituições e o mercado de arte, com a diferença de que o modelo de capitalização adotado pelos museus é na forma de concessionária<sup>32</sup>. No entanto, expressões como “indústria dos museus” e termos como fusão, aquisição e produtos já fazem parte do vocabulário da arte contemporânea.

O Inhotim produz exposições e atividades que despertam não só a visão, mas todos os sentidos do espectador. Marta Anico (2005, p. 83) alerta para o risco dessas instituições culturais se transformarem em parques de diversão, num processo vulgarmente chamado de “disneyficação”, em que impera uma realidade hiperbolizada e simulada. Nesse caso, como podemos ver em Coan (2018, p. 170), a crítica do espetáculo também é a crítica do processo de separação entre a realidade e a representação imagética da realidade.

Não acompanhar os novos tempos e as novas tendências também tem o seu preço. Bourdieu (1996, p. 328) explica que instituições públicas como os museus

---

<sup>32</sup> No documentário *A maldição da Mona Lisa* (2008), de Robert Hughes, vemos a criação da maior rede museológica de arte: A criação da marca global Guggenheim. Nos anos 80 do século passado, o ex-diretor, Tom Krens, viu os principais museus do mundo como marcas e começou a tratá-los como tal, sendo conhecido por organizar mostras de Giorgio Armani e por abrir sucursais do Guggenheim ao redor do mundo. Tom Krens foi o pioneiro na transformação de um museu em uma marca global. Ele construiu franquias do museu nova-iorquino em Bilbao, Berlin e Veneza. Para Krens a transformação de museus em marcas está associada com qualidade. Também podemos pegar o mais famoso museu francês como exemplo de construção de marca museológica. O governo francês, segundo Robert Hughes (*Maldição da Mona Lisa*, 2008), fez um acordo milionário com o Louvre para vender seu nome e experiência, e assim, emprestar as magníficas obras de arte de sua coleção para uma sucursal em Abu Dhabi. Com a criação de redes de instituições museológicas globais, cerca de um terço de seus acervos parados em reservas técnicas entrou em circulação.

que se mantiverem aos moldes tradicionais, ou seja, oferecer apenas contemplação aos seus visitantes, pregarão, por mais que involuntariamente, um corte social, reduzindo também a função primária artística das obras de arte.

A mudança de natureza museológica aplicada pelo Inhotim, ou seja, transformar um museu de arte em parque de diversões, pode atrair visitantes que estejam em busca de atrações culturais e também visitantes queiram apenas consumir produções culturais integradas ao lazer. Essa mudança também é esperada por Greffe (2013, p. 334) quando ele discute o tema da disneyficação dos museus de arte. Para ele essa transformação nos mostra como os bens e serviços culturais são transformados em função dos objetivos econômicos das instituições.

Essas mudanças de comportamento das instituições disneyficadas, conforme afirma Greffe (2013, p. 335), influencia a maneira como os artistas exprimem seus talentos individuais.

Em todas as entrevistas pesquisadas, Bernardo Paz sempre acaba analisando o aspecto comercial do Inhotim, preocupado principalmente com a sustentação financeira da instituição. Apesar de todos os patrocínios de bancos como Itaú, Instituto Cultural Vale, CEMIG (Companhia Energética de Minas Gerais), CBMM (Companhia Brasileira de Metalurgia e Mineração), além da Lei de Incentivo à Cultura<sup>33</sup>, o Inhotim não consegue ser autossustentável, abrindo assim suas portas para investidores, apoiadores e patronos. No entanto, o legado do Inhotim não é material ou financeiro, o legado do Inhotim é transcendental.

Conforme foi muito bem observado por Castro (2018, p. 170), o projeto do Inhotim idealizado por Bernardo Paz, que tem a intenção de atender a sociedade como um todo, colocando pessoas ricas e pobres na mesma balança, mesmo que conceitualmente, é um dos pontos mais importantes que distanciam o instituto da tradição dos demais museus privados de arte no Brasil. Mesmo a curadoria muitas vezes focando em temas contemporâneos, o Inhotim se esforça para entregar ao seu visitante a possibilidade de viver um sonho.

---

<sup>33</sup> Segundo a pesquisadora Myrian Santos (2011, p. 194), a adesão de grandes empresas públicas brasileiras às leis de incentivo foi consolidada a partir da visibilidade adquirida em grandes eventos. As trocas entre investimentos na cultura e divulgação das marcas se tornaram um meio muito lucrativo para as empresas públicas, tanto é que para a pesquisadora foi possível notar uma maior profissionalização das estratégias de marketing. Apesar de haver críticas ao caráter mercantil das exposições temporárias, a pesquisadora afirma que empresas e museus aprenderam a importância de atender as demandas do público. Santos (2011, p. 196) destaca, no entanto, que o reflexo das leis de incentivo no conjunto dos museus foi a criação de um número muito grande de museus voltados basicamente para o marketing de suas empresas.



## CONCLUSÃO

Certa vez o curador e diretor artístico da Serpentine Galleries, Hans Obrist, em uma palestra no Instituto Inhotim, afirmou que o museu mineiro poderia ser caracterizado como uma “utopia realizada.” Quem conta essa história é Bernardo Paz durante a Oasis Summit, em 2015. O contexto da afirmação se deu diante do sucesso, aos olhos do curador suíço, do Inhotim em concretizar um espaço em que a arte, a natureza e os seres humanos se misturassem com perfeição.

De fato o Inhotim é o melhor exemplo no mundo da relação entre arte contemporânea e entretenimento. O ambiente criado pelo instituto mineiro, unindo galerias e instalações a ao seu exótico jardim botânico, atinge o público de uma maneira sem precedentes.

É puro reducionismo compreender as obras do Inhotim como apenas atrações de um parque de diversões. O grupo neoconcreto, por exemplo, é reconhecidamente revolucionário no campo artístico e não campo da diversão. Eles promoveram novas possibilidades entre a arte e o espectador, rompendo com a contemplação e oferecendo uma experiência mais direta ao público. Por isso é importante esclarecer que a utilização de obras como as do Helio Oiticica pelo Inhotim não é propriamente com a finalidade do entretenimento, mas sim como uma forma de envolver o público em uma experiência artística mais participativa e imersiva. O Inhotim incorpora essa abordagem ao apresentar as obras de Helio, e de outros artistas, em espaços amplos em meio à natureza, permitindo ao visitante uma experiência mais sensorial com a arte.

O que vemos é uma janela aberta para que o visitante vivencie aquele ambiente e as obras de arte conforme ele achar melhor, de forma que podemos compreender que o lado lúdico e divertido também passa pela vontade do espectador querer se divertir daquela forma com a obra de arte.

Obras que passam pelo conceito de estética relacional são altamente subjetivas, dependendo exclusivamente da forma como cada indivíduo se relaciona com a arte e o ambiente em que está inserida. A experiência é diferente para cada pessoa e depende de inúmeros fatores, internos e externos, como por exemplo a proposta do artista e dos outros visitantes no espaço expositivo, para que se crie algum vínculo emocional com a obra, seja felicidade, raiva ou indiferença.

No entanto não podemos esquecer que o Instituto Inhotim é um museu disneyficado que faz parte da indústria cultural. Por mais que a experiência artística seja legítima, oferecida por meio de obras sérias de renomados artistas contemporâneos, a performance de seus visitantes nas galerias tornasse uma experiência passiva de consumo. As obras são entendidas como parte de um produto maior (jardim botânico + museu) pelos visitantes, e muitas vezes são convertidas por eles em um produto de consumo imediato. Então o que podemos depreender é que essa conversão de obra de arte em instrumento de entretenimento se dá por parte de seus participantes, ainda assim, apesar do Inhotim vender arte e não diversão, o Instituto também não se importa de ser interpretado como meio de divertimento.

A maneira como o Inhotim apresenta suas obras promove o acesso à arte para uma ampla gama de públicos, incluindo aqueles que historicamente foram excluídos dos museus e galerias, pessoas com menos compreensão quanto a técnica, movimentos artísticos, nomes dos artistas, significado das obras e etc. A abordagem criada pelo Instituto Inhotim cria espaços de diálogo e reflexão sobre temas sociais e políticos, além de incentivar a participação ativa do público na construção de novas perspectivas sobre arte e cultura. O preço pago pelo museu mineiro para ampliar seu público dessa forma é a transformação da arte em uma forma de entretenimento comercial, se tornando um espaço de consumo, onde o visitante é convertido em um cliente e a arte é transubstanciada em forma de produto.

Como foi mostrado, por exemplo no caso de *Narcissus Garden*, essa transubstanciação pode trazer alguns problemas, como a perda da integridade e da profundidade da arte, a diluição de seu valor conceitual e significado, além da hiper-exploração estética e comercialização excessiva da experiência artística. Portanto, é de vital importância que os museus como o Inhotim encontrem um equilíbrio entre a democratização da arte e a exploração comercial, buscando apresentar a arte de forma acessível e inclusiva, mas também respeitando a integridade e o valor da experiência artística.

Esse equilíbrio deve partir também da visão dos curadores. O cenário contemporâneo abriu espaço para a participação dos curadores na autoria das obras de arte, fato que é intensamente debatido na comunidade artística. No Inhotim, assistindo os bastidores das montagens de obras como Piscina, de Jorge Macchi,

percebemos que a contribuição significativa que eles tem na criação das obras de arte. Vemos o time de curadores do Inhotim sugerir temas, fornecer recursos e conexões, selecionar os artistas e as obras que serão apresentadas para moldar a narrativa geral da instituição. No âmbito da comparação entre museus e parques temáticos, os curadores e os engenheiros dos brinquedos da Disney World tem funções muito parecidas. Ambos não são os autores das atrações, mas são responsáveis pelo planejamento e funcionamento delas, calculando principalmente o efeito que terão no seu público.

É importante encontrar um equilíbrio entre a disneyficação dos museus de arte e a abordagem mais participativa e envolvente da arte relacional. É necessário que os museus de arte encontrem formas de tornar a arte contemporânea mais acessível e compreensível, mas sem perder a integridade e a autenticidade da própria arte. A arte relacional pode ser uma alternativa interessante para isso, desde que seja utilizada de forma consciente e responsável pelos museus de arte.

A comparação do Inhotim com a Disney World passa também pelo campo do modelo de negócios. Praticamente em todas as entrevistas encontradas, Bernardo Paz comenta sobre a busca de investidores no Inhotim. Por mais que Bernardo fale<sup>34</sup> em “fazer lucro para o bem social” e que “cada país pobre deveria ter um Inhotim” (o que escancara também um sonho de abrir sucursais pelo mundo, assim como o Guggenheim), o Instituto Inhotim está inteiramente submerso no mercado. Além da necessidade de pagar contas e salários de funcionários, o museu também deve dar lucro para seus investidores, e geralmente esse grupo não se preocupa muito com bem estar social quando o assunto é ganhar dinheiro. O Inhotim pode ser conceitualmente democrático e sua arte pode atingir camadas de público nunca antes interessada em arte, mas mesmo assim, ainda é um museu segregacionista. Não adianta atender centenas de milhares de crianças de classes menos favorecidas, somente com os seus programas educativos. A massa não entra no Inhotim, que se converte em um paraíso hedonista de famílias de classe média, blogueiros e turistas. Os ingressos, os restaurantes e os souvenirs também não são baratos, além de todo o custo do planejamento da viagem. Bernardo pensou o Inhotim com o sonho de criar um lugar maravilhoso sem os muros excludentes que

---

<sup>34</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bWVlquGWacQ>. Acesso em: 13 abr. 2023.

afastam a população pobre, assim como o hotel do México, mas a verdade é que ele trocou os muros do hotel por cercas vivas do jardim botânico.

O Inhotim é a Disney World pós-contemporânea da arte, mas assim como a casa do Mickey Mouse, que deveria ser um ambiente acessível para os pais americanos passar um tempo divertido com seus filhos, nada mais é do que uma utopia concretizada para poucos. Nada além do que a arte sempre foi.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, R. A metrópole contemporânea e a proliferação dos “museus-espetáculo”. *Anais do Museu Histórico Nacional*, Rio de Janeiro, v. 44, 2012.
- ADORNO, Theodor W. *Indústria cultural e sociedade*. 13. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021.
- ALMEIDA, R. S. de. Performance, Espaço, Presença, Exposição e Controle: Curadorias, Expografia e performatividade em Artes do Corpo. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 1, n. 40, p. 1-20, 2021.
- AMARAL, D. I. *Novos Museus de Arte: entre o espetáculo e a reflexão*. 2014. 186 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.
- ANICO, M. A Pós-modernização da cultura: Patrimônio e museus na contemporaneidade. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 11, n.23, p. 71-86, jan./jun. 2005.
- ARCHER, M. *Arte contemporânea: uma história concisa*. Tradução de Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BARBOSA, A. M. T. B.; COUTINHO, R. G. *Arte: educação como mediação cultural e social*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- BARROS DE CASTRO, M. The global/local power of the inhotim institute: Contemporary art, the environment and private museums in Brazil. *AM Časopis za studije umetnosti i medija*, n. 15, p. 161-172, 2018.
- BAUDRILLARD, J. *La sociedad de consumo: sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, 2009.
- BECKER, H. *Art worlds*. Berkeley: University of California Press, 1997.
- BISHOP, C. *Art of the encounter: antagonism and relational aesthetics*. New York: Circa Art Magazine, 2005.
- BISHOP, C. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. Nova York; Verso, 2012.
- BISHOP, C. *Radical museology, or, What’s contemporary’ in museums of contemporary art?* Londres: Koening Books, 2013.
- BOURDIEU, P. *Amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público*. 3. Ed. Porto Alegre, RS: Zouk, 2018.
- BOURDIEU, P. *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- BOURRIAUD, N. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2009.

- BUCHMANN, S.; CRUZ, M. J. *Hélio Oiticica and Neville D'Almeida: block-experiments in Cosmococa: program in progress*. London: Afterall Books, 2013.
- BUSSMANN, R. M. D.; MARQUES, J. A.. Os novos museus: preservação de riqueza e cultura ou espetacularização? *In: FREIRE, C. Escrita da História e [re]construção das memórias: arte e arquivos em debate*. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea de São Paulo, 2016, p. 279-284.
- CAMPOS, C. C. *Arte e mercado no Brasil*. Rio de Janeiro: FGV Projetos. 2016.
- CAMPOS, P. H. F.; LIMA, R. C. P. Capital Simbólico, representações sociais, grupos e o campo do reconhecimento. *Cadernos de Pesquisa*, v. 48, n. 167, p. 100-127, 2018.
- CANCLINI, N. G. *A socialização da arte: teoria e prática na América Latina*. São Paulo: Editora Cultrix, 1980.
- CAUQUELIN, A. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins, 2005.
- COCCHIARALE, F. *Quem tem medo de arte contemporânea*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2007.
- COELHO, C. N. P. *A sociedade do espetáculo: Debord, 50 anos depois*. Curitiba: Appris, 2018.
- COLI, J. *O que é arte*. 15. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.
- COUTO, M. F. M. Entre bichos e parangolés: o neoconcretismo hoje. *In: COLÓQUIO DO COMITÊ BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA ARTE*, 24., 2004, Belo Horizonte. *Anais [...]*. Uberlândia: Comitê Brasileiro de História da Arte, 2004.
- DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Projeto Periferia, 2003. *Ebook*.
- FERRAZ, T. S. *Trabalhos de escala ambiental: da escultura moderna a situações contemporâneas*. 2006. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.
- FINGUERUT, S. Instituições e o dinamismo do mercado de arte. *In: CAMPOS, C. C. Arte e mercado no Brasil*. Rio de Janeiro: FGV Projetos, 2016.
- FOSTER, H. *Recodings: art, spectacle, cultural politics*. Seattle: Bay Press, 1985.
- GOMPERTZ, W. *Isso é arte?: 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- GONÇALVES, R. A experiência estética no processo de criação (da forma): imagens (não) visuais, arte e arquitetura na composição e percepção essencial do ato criativo. *GAMBIARRA*, v. 6, n. 7, p. 27-39, 2014.
- GREFFE, X. *Arte e mercado*. Organização Teixeira Coelho. 1. ed. São Paulo: Iluminuras; Itaú Cultural, 2013.

H. D. BUCHLOH, Benjamin. *Art 1962-1969: from the aesthetic of administration to the critique of institutions*. New York: The MIT Press, 2013.

HUYSSSEN, A. De la acumulación a la mise en scène: el museo como médio massivo. *Criterios*, La Habana, n. 31, enero/jun. 1994.

KRAUSS, R. *The cultural logic of the late capitalist museum*. Londres: The MIT Press, 1990.

LEITE, C. A. de O. Coleção e arquivo como prática do artista: vermelho sobre vermelho. *Palíndromo*, Florianópolis, v. 11, n. 23, p. 62-77, 2019. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/12842>. Acesso em: 20 dez. 2022.

LEITE, C. A. de O. No labirinto de através: Cildo Meireles entre cores e transparências. *Revista Visuais*, Campinas, SP, v. 3, n. 4, p. 162–174, 2017. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/visuais/article/view/12183>. Acesso em: 20 dez. 2022.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LIPPARD, L.; CHANDLER, J. *The dematerialization of art: changing essas in art criticism*. New York: E.P. Dutton & CO., 1971.

MACHADO, A. *Arte e mídia*. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2008.

MEIRA, S. M.; LEITE, E. Apontamentos sobre curadoria de arte na contemporaneidade. *Museologia & Interdisciplinaridade*, [S. l.], v. 7, n. 14, p. 188–195, 2018. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/18394>. Acesso em: 13 fev. 2023.

MOTA, N. M.; BORIN, J. C.; FRAMIL, F. L.; CARMO, S. S. Inhotim: o paisagismo e a identidade do jardim botânico. *Paubrasília*, Porto Seguro, v. 3, n. 1, p. 56-65, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsb.edu.br/index.php/paubrasilia/article/view/34>. Acesso em: 20 dez. 2022.

MOULIN, R. *O mercado da arte: mundialização e novas tecnologias*. Porto Alegre, RS: Zouk, 2007.

MOURA, R. *Através: Inhotim*. 2. Ed. Brumadinho: Instituto Inhotim, 2015.

O'DOHERTY, B. III. O contexto como conteúdo. In: *No interior do cubo branco – A ideologia do espaço da arte*. São Paulo; Martins Fontes, 2002, p. 69-99.

OITICICA, H. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

O'NEILL, P. The cultural turn: from practice to discourse. In: RUGG, J.; SEDGWICK, M. *Issues in curating contemporary art and performance*. Chicago: The University of Chicago Press, 2007.

PEIXOTO, P. *Desafios à cultura urbana no contexto da economia das experiências e das narrativas interativas – AAVV – Estudos em Homenagem ao Prof. Dr. Anibal de Almeida*. Coimbra: Coimbra Editora, 2012.

PEREIRA, Vera Carla; PAIVA, José Eduardo Ribeiro de. As tentativas de reformulação da Bienal de São Paulo pós-boicote. *GAMBIARRA*, Niterói, v. 6, n. 7, p. 75-86, 2014.

PINHEIRO, V. S.; FREITAS, A. A. F. de; GERHARD, F. Felicidade e consumo em tempos de redes sociais: uma análise do compartilhamento de postagens de experiências. *Teoria e Prática em Administração*, [S. l.], v. 11, n. 2, p. 76–87, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.2238-104X.2021v11n2.55618. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tpa/article/view/55618>. Acesso em: 4 jan. 2023.

PINTO, J. R. O tempo, o museu e a mediação: o contemporâneo no espaço museológico. *Revista GEARTE*, [S. l.], v. 3, n. 3, 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/67049>. Acesso em: 20 dez. 2022.

PLAZA, B. Evaluating the influence of a large cultural artifact in the attraction of tourism – The Guggenheim Museum Bilbao Case. *Urban Affairs Review*, Lejona, v. 36, n. 2, 2000.

QUEMIN, A.; FIALHO, A. L.; MORAES, A. *O valor da obra de arte*. São Paulo: Metalivros. 2014.

REBOUÇAS, J. *Através: Inhotim*. 2. Ed. Brumadinho: Instituto Inhotim, 2015.

ROCHA, S. I. S. da. *Arte pública em centros comerciais: responsabilidade cultural corporativa & programação artística*. Porto: Universidade Católica Editora, 2012.

SANTOS, M. S. S. Museus, liberalismo e indústria cultural. *Ciencias Sociais Unisinos*, São Leopoldo, v. 47, n. 3, p. 189-198, set./dez. 2011.

SEAMON, R. The conceptual dimension in art and the modern theory of artistic Value. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, New Jersey, 2001.

SIEGEL, A. Inhotim: breve história da criação de uma coleção internacional brasileira. In: OLIVEIRA, E. D. de; COUTO, M. F. M.; MALTA, M. *Histórias da arte em museus*: Rio Book's. Rio de Janeiro: Denise Corrêa e Daverson Guimarães 2020.

SMITHSON, R. *What is a Museum? A dialogue between Allam Kaprow and Robert Smithson*. In: FLAN, J. (ed.). *Robert Smithson: the collected writings*. Los Angeles: University of California Press, 1966. p. 43-51.

SULLIVAN, M. R. *Reflective acts and mirrored images: Yayoi Kusama's narcissus garden*. Lethbridge: Routledge, 2016.

TRIGO, L. *A grande feira: uma reação ao vale-tudo na arte contemporânea*. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2014.



VALENTE, L. F. O.; BOSCO E SILVA, L. Art dwells: Heidegger's concept of dwelling and the spatial relations between architecture and contemporary art in two artworks at Instituto Inhotim (Brazil). A arte habita: o conceito de habitar em Heidegger e as relações espaciais entre arquitetura e arte contemporânea em dois trabalhos no Instituto Inhotim (Brasil). *Oculum Ensaios*, [S. l.], v. 16, n. 3, p. 603-621, 2019. Disponível em: <https://seer.sis.puc-campinas.edu.br/oculum/article/view/4087>. Acesso em: 20 dez. 2022.

VARGAS, N. *Colecionismo no sistema contemporâneo de arte: entre a centralidade das bordas e o mainstream*. 2021. Tese (Doutorado) – Curso de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.

VELLOSO, B. P. *Dias & Riedweg: alteridade e experiência na arte contemporânea brasileira*. 2010. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Rio de Janeiro, 2010.

WU, C. *Privatização da cultura: a intervenção corporativa na arte desde os anos 1980*. São Paulo: Bomtempo, 2006.