



**UNILAVRAS**

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LAVRAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO**

**PORTFÓLIO ACADÊMICO  
GALERIA DOS SONHOS: UMA EXPERIÊNCIA SENSORIAL ENTRE A  
REALIDADE E O IMAGINÁRIO**

**ALEX MARINHO FERREIRA DE LIMA**

**LAVRAS-MG  
2020**

**UNILAVRAS**

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

**ALEX MARINHO FERREIRA DE LIMA**

**GALERIA DOS SONHOS: UMA EXPERIÊNCIA SENSORIAL ENTRE A  
REALIDADE E O IMAGINÁRIO**

Portfólio Acadêmico apresentado ao Centro Universitário de Lavras, como parte das exigências da disciplina Metodologia da Pesquisa II, curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo.

**ORIENTADORA**

Prof<sup>a</sup>. Ma. Amanda Burgarelli Teixeira

**LAVRAS-MG  
2020**

UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

Ficha Catalográfica preparada pelo Setor de Processamento Técnico  
da Biblioteca Central do UNILAVRAS

Lima, Alex Marinho Ferreira de.

L732g      Galeria dos Sonhos: Uma Experiência Sensorial Entre a  
Realidade e o Imaginário / Alex Marinho Ferreira de Lima. –  
Lavras: Unilavras, 2020.

78f.; il.

Monografia (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) –  
Unilavras, Lavras, 2020.

Orientador: Prof. Amanda Burgarelli Teixeira.

1. Sonhos. 2. Galeria. 3. Sensorial I. Teixeira, Amanda  
Burgarelli (Orient.). II. Título.

**UNILAVRAS**

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

**ALEX MARINHO FERREIRA DE LIMA**

**GALERIA DOS SONHOS: UMA EXPERIÊNCIA SENSORIAL ENTRE A  
REALIDADE E O IMAGINÁRIO**

Portfólio Acadêmico apresentado ao Centro Universitário de Lavras, como parte das exigências da disciplina Metodologia da Pesquisa II, curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo.

**Aprovado em 10 / 12 / 2020**

**ORIENTADORA**

Prof<sup>a</sup>. Ma. Amanda Burgarelli Teixeira

**LAVRAS-MG  
2020**



**UNILAVRAS**

**Centro Universitário de Lavras**

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

Dedico a minha mãe Maria Darci Ferreira de Lima e ao meu pai Mário Luis de Lima, que estiveram comigo e me apoiaram durante todos os momentos.

**UNILAVRAS**

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, à Deus pela vida e por todos os motivos que me encaminharam até esse momento.

Aos meus pais Maria Darci Ferreira de Lima e Mário Luis de Lima, verdadeiros mestres, pelo amor incondicional dado não apenas durante essa etapa, como em toda trajetória. Sou muito grato por sempre acreditarem em mim e no meu potencial de alcançar e realizar meus maiores sonhos, mesmo nos momentos em que eu não acreditava ser possível. Esse portfólio é a prova de que todo o esforço investido em mim e na minha educação não foram em vão e valeram a pena.

Aos familiares, por todo amor e carinho; por estarem sempre presentes e serem grandes influenciadores na minha formação. Por apoiarem todas as decisões que tomei e por nunca me deixarem perder a fé.

Aos mais verdadeiros amigos, pelos momentos de descontração e risadas compartilhadas durante essa etapa tão desafiadora; pelos vários conselhos e, às vezes necessários, puxões de orelha. Sem vocês, eu não teria sido capaz de superar o cansaço e vencer grandes episódios ao decorrer da vida.

Aos meus colegas adquiridos durante a graduação e que, conseqüentemente, se tornaram peças fundamentais na minha formação como profissional e, principalmente, como ser humano. Aprendi (e continuo aprendendo) muito com vocês.

À professora orientadora Amanda, pela confiança depositada durante o processo. Agradeço pelo incentivo, paciência e inesgotável dedicação. Esse trabalho é resultado de seus vastos conhecimentos.

A todos os professores, cuja atenção e dedicação foram grandes determinantes para o resultado final desse portfólio, além de me proporcionarem todo o suporte necessário durante a graduação.

Por fim, à instituição UNILAVRAS, por me acolher e oferecer um ensino de qualidade desde antes da graduação, além de proporcionarem um ambiente confortável e motivador aos meus estudos.

“Um sonho sonhado sozinho é um sonho. Um sonho sonhado junto é realidade.” (GRAPEFRUIT, 1964.)

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

### RESUMO

Este trabalho tem como objetivo estudar e relacionar a arquitetura com o fantasioso mundo dos sonhos, e como tal relação, vinculada a uma série de experiências e sensações, pode impactar as atitudes e comportamentos do homem. No estudo, foram utilizadas bibliografias referentes as manifestações oníricas e como as mesmas desempenharam grandes papéis ao longo da história, sendo consideradas como portais de acesso a outros mundos durante o estado de inconsciência ou como fenômenos premonitórios, mediante suas representações e simbologias. Com o auxílio das bibliografias complementares presentes no trabalho, foi possível, posteriormente, realizar uma série de análises referentes a cidade de Lavras para concluir que a quantidade limitada de equipamentos culturais e turísticos presentes no município se apresenta como grande influenciadora para seu fraco desenvolvimento social, cultural e econômico. Dessa forma, ao término do estudo, constatou-se que, ao se apresentar como um espaço favorável a inserção de um equipamento de lazer, o município em análise se mostra como uma forte potência cultural ao reconhecer suas características espaciais vinculadas a sua grande rotatividade populacional como possíveis potencializadores para suas relações com outros municípios.

Palavras-chave: sonhos; galeria; experiências sensoriais.

## LISTA DE IMAGENS OU FIGURAS

Figura 1 – Henri Rousseau, <i>A Cigana Adormecida</i> – 1897 .....	24
Figura 2 – Henri Rousseau, <i>O Sonho</i> – 1910.....	25
Figura 3 – Concha do Náutilo.....	31
Figura 4 – Instalação Blurry Venice.....	35
Figura 5 – Instalação Blurry Venice (Planta Baixa) .....	36
Figura 6 – Instalação Blurry Venice.....	37
Figura 7 – Instalação wonderWALL vista de dentro, com sua proposta interna .....	40
Figura 8 – Instalação wonderWALL vista por fora .....	41
Figura 9 – Corte técnico da instalação wonderWALL .....	42
Figura 10 – Foto aérea do Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico .....	46
Figura 11 – Setorização do Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico.....	47
Figura 12 – Doug Aitken, <i>Sonic Pavilion</i> (G10) – 2009 .....	49
Figura 13 – Galeria Cosmococa (G15) – 2010 .....	50
Figura 14 – Planta Baixa da Galeria Cosmococa .....	51
Figura 15 – Cildo Meireles, <i>Desvio para o Vermelho</i> (G5) – 2006 .....	52
Figura 16 – Cildo Meireles, <i>Entorno</i> – 2006 .....	53
Figura 17 – Cildo Meireles, <i>Desvio</i> – 2006.....	54
Figura 18 – Bonde doado ao município de Lavras, 1965 .....	59
Figura 19 – Vista da praça Dr. Augusto Silva, Lavras, MG.....	60
Figura 20 – Imagem aérea do município de Lavras com área de inserção do projeto demarcada pelo círculo laranja e a BR-265 destacada em vermelho .....	64
Figura 21 – Área estudada em conjunto a localização do terreno.....	65
Figura 22 – Localização dos equipamentos culturais no município de Lavras em relação ao local de inserção do projeto .....	66
Figura 23 – Demarcação dos principais acessos ao município de Lavras .....	67
Figura 24 – Rodovia de acesso a cidade de Lavras .....	68
Figura 25 – Terreno analisado em relação ao supermercado mais próximo .....	69
Figura 26 – Uso e ocupação do solo em comparação a área de estudo.....	70
Figura 27 – Programa de necessidades idealizado para a instalação.....	71



**UNILAVRAS**

**Centro Universitário de Lavras**

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

**LISTA DE SIGLAS**

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

UFLA – Universidade Federal de Lavras

ZAE – Zona de Atividades Econômicas

UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

www.unilavras.edu.br

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO I – REVISÃO DE LITERATURA .....</b>	<b>15</b>
1.1 Os sonhos pré-históricos .....	15
1.1.1 Simbologias e relatos acerca dos fenômenos oníricos .....	17
1.2 A estrutura da mente.....	20
1.3 Criação através do sonho .....	23
1.3.1 Sono, sonho e criatividade .....	27
<b>Capítulo II – ESTUDOS DE CASO.....</b>	<b>30</b>
2.1 Arquitetura enquanto Arte .....	30
2.2 Arquitetura sensorial .....	33
2.2.1 Instalação Blurry Venice / Plastique Fantastique .....	34
2.2.2 A luz e a cor como condicionantes do espaço sensorial .....	38
2.2.2.1 wonderWALL / LIKEarchitects.....	39
2.3 Estímulo às sensações através da arte contemporânea .....	43
2.4 Inhotim: Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico .....	45
2.4.1 Galeria Cosmococa.....	49
2.4.2 Desvio para o Vermelho .....	51
<b>Capítulo III – PROBLEMÁTICA .....</b>	<b>56</b>
3.1 Ausência de equipamentos culturais nas cidades.....	56
3.2 Transformação social e espacial de Lavras através da cultura e do lazer .....	58
3.2.1 População flutuante como influenciadora do espaço .....	61
<b>Capítulo IV – PROPOSTA.....</b>	<b>63</b>
4.1 Análises urbanas e aspectos gerais.....	63
4.1.1 Acessos .....	67
4.1.2 Equipamentos e serviços locais .....	68
4.2 Programa de necessidades.....	70
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>73</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>74</b>

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

### INTRODUÇÃO

Na busca pelo entendimento dos fenômenos oníricos<sup>1</sup>, a mente humana é capaz de arquitetar sobre os mais diversos motivos relacionados a natureza dos sonhos. Contudo, em se tratando de uma temática que possui um direcionamento mais subjetivo, não é possível uma determinação exata sobre sua origem. Sonho é definido como uma simulação do real através de parcelas da memória que, variando em seu grau de intensidade, podem se tratar de episódios prazerosos ou não. Em sua maioria, se caracterizam por apresentarem um compilado de emoções (RIBEIRO, 2019). Sendo assim, compreendê-los se torna uma tarefa complexa à medida em que se busca por uma interpretação, uma vez que, como mencionado, está associado à uma direção mais subjetiva.

Com um papel de grande influência nas primeiras civilizações, os sonhos compreendiam, principalmente, uma função premonitória. A influência dos sonhos pode ser identificada na antiga Mesopotâmia, por exemplo, com a presença de registros em pedras. Essas manifestavam o interesse da sociedade em decifrar os fenômenos oníricos como significados individuais ao invés de coletivos (GONTIJO, 2006). Ademais, segundo o autor mencionado, os sonhos também podiam ser considerados como desejos contidos pelo subconsciente e, na maioria das vezes, distorcidos durante o sono.

Considerando a influência histórica dos sonhos na civilização desde a antiguidade, percebe-se que sempre existiu interesse sobre o assunto e, com isso, a escolha do tema foi efetivada com base na ausência de tipologias arquitetônicas que atuem diretamente com os sentidos humanos e com as percepções envolvendo os sonhos, de modo a relacionar a cultura humana já evidenciada com a oferta de um equipamento de lazer, no município de Lavras. Como a cidade se trata de um local que procura atender, em sua maioria, edificações comerciais e institucionais, intenciona-se a realização de um estudo relacionado à necessidade em suprir uma

---

<sup>1</sup> Relativo a sonhos (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa). Nessa pesquisa, adota-se também como fenômenos ocorridos durante o estado de inconsciência.

demanda por espaços diversificados que possibilitem novos usos pela população de Lavras e também da região próxima.

Nesse sentido, este portfólio objetiva-se em analisar, através de mecanismos teóricos, conceitos relacionados a atividade do corpo humano durante o estado de sono. Propõe-se também um levantamento histórico a respeito de como as antigas civilizações se relacionavam com as manifestações oníricas, além de compreender e analisar como estudos relacionados ao tema em questão averiguaram e identificaram informações necessárias para o entendimento dos mesmos e seus efeitos no corpo humano. A partir da obra “O Oráculo da Noite: A História e a Ciência do Sonho” de Sidarta Ribeiro, publicada em 2019, o conceito de sonho será relacionado à arquitetura e suas possibilidades de interação tanto com o usuário quanto com a sociedade, por meio de um complexo artístico-cultural.

No Capítulo I, apresenta-se uma breve definição e contextualização histórica sobre os fenômenos oníricos e como os mesmos se tornaram grandes influenciadores para a realização das atividades humanas, desde o início dos tempos até atual época. Além disso, é possível analisar sobre como e quando tais manifestações começaram a ser registradas pelos seres humanos, contendo uma grande quantidade de simbologias que, conseqüentemente, possibilitavam aos homens uma série de interpretações e que, ainda hoje, auxiliam na criação tanto no campo artístico quanto na arquitetura.

No Capítulo II, é apresentado um estudo baseado em tipologias arquitetônicas que, assim como a base teórica estudada, trabalham diretamente com as manifestações oníricas e que, em conjunto aos elementos sensoriais evidenciados em cada projeto, devem auxiliar na elaboração e concepção do trabalho proposto.

Durante o Capítulo III, são expostos os problemas e particularidades que levaram à elaboração do presente trabalho, analisando como e porquê instalações de cunho artístico-cultural, cujo objetivo é evidenciado através das atividades recreativas e educativas, devem ser mais trabalhadas e implementadas nas cidades, sendo essas de grande potencial turístico ou não. Apresenta-se, ainda, como a

situação dos espaços culturais e de lazer são encarados na cidade de Lavras, em Minas Gerais, que é objeto de estudo deste portfólio.

Por fim, no Capítulo IV, são apresentadas informações relacionadas a inserção do projeto na cidade de Lavras, como também questões projetuais relacionadas ao mesmo, que tem como finalidade direcionar e auxiliar o processo criativo de uma instalação de caráter cultural no município, assim como as particularidades que envolvem sua concepção mediante relação com as pesquisas realizadas durante os estudos.

## **CAPÍTULO I – REVISÃO DE LITERATURA**

### **1.1 Os sonhos pré-históricos**

Os sonhos, desde o início dos tempos, desempenham papéis fundamentais para a compreensão da vida humana. Para Francis Crick, biólogo inglês, sonhos eram definidos como parcelas da memória que eram montadas sem motivos evidentes, resultando na exclusão de memórias irrelevantes para que fosse possível o armazenamento de novas memórias (RIBEIRO, 2019). Em contrapartida, a psicoterapeuta analítica alemã Marie-Louise von Franz acreditava que os sonhos tinham como ponto de partida a própria natureza, decorrente da mesma fonte de energia presente em uma árvore ou em um porco selvagem (VON FRANZ, 1992). Sendo assim, é possível notar que esses fenômenos sempre estiveram diretamente relacionados aos seres humanos e suas relações com seu entorno.

Os mais antigos indícios sobre a veracidade dos fenômenos oníricos se interligam diretamente às mais remotas civilizações, com muitas delas considerando os sonhos como uma forma de acesso a outros mundos durante o estado de sono. Para os gregos, por exemplo, o corpo se separava da alma durante o estado de inconsciência e vagava livremente durante o sonho. Caso a alma não retornasse antes do despertar do corpo, a mente levaria o indivíduo a loucura (GONTIJO, 2006). Já para a civilização egípcia, ainda segundo autora mencionada, os sonhos seriam mensagens divinas revelando conselhos e advertências para a população, além de significados relacionados a medicina e a política.

Desde a antiguidade as civilizações se permitiam serem guiadas por esses fenômenos e, julgando-se pela fixação à natureza e suas matérias-primas, é suposto que as primeiras sociedades sonhavam repetidamente com pedras, produção de objetos e atividades realizadas nos próprios acampamentos (RIBEIRO, 2019). Têm-se registrado que as primeiras evidências referentes aos fenômenos oníricos pertencem ao império Assírio, na antiga Mesopotâmia, no formato de pedras, placas e tabletes de barro que continham interpretações dos sonhos através de guias, revelando interesse em se decifrar e estudar tais fenômenos (GONTIJO, 2006). Porém, foi Artemidoro de Daldis (século II d.C.) quem mais contribuiu com

informações para a decodificação dos sonhos na antiguidade, como ressalta Ferreira (2014), ao afirmar que o mesmo, nascido na colônia grega de Éfeso, atual Turquia, se tornou um famoso intérprete onírico ao escrever uma coleção composta de cinco livros, denominada Onieirocrítica (150 d.C.), que documentava sonhos que lhe eram contados. Baseado em diversas leituras e depoimentos registrados durante suas viagens, a coleção é destinada àqueles interessados em extrair sinais e informações dos sonhos.

No Estado egípcio, de acordo com relatos de Ribeiro (2019), a maneira como esses fenômenos eram registrados e relatados apresentavam grande influência sobre sua antiga gestão, como é possível perceber por meio da narrativa da história sobre a Esfinge, famosa imagem egípcia. A Estela dos Sonhos, bloco localizado entre as patas dianteiras da Grande Esfinge de Gizé, narra que, certa vez, o príncipe Tutmés adormeceu às sombras da grande estátua (até então soterrada pelas areias do deserto). Durante esse sonho, a Esfinge lhe prometera o trono caso ele conseguisse protegê-la. Desse modo, o príncipe determinou a construção de um muro em volta da estátua e assim consagrou-se como faraó Tutmés IV, segundo suas inscrições e gravuras. No ano de 2010, como descrito na Estela dos Sonhos, foram descobertos fragmentos de tal muro. Dessa forma, auxiliado pelas percepções do autor, é incontestável a relação dos sonhos com o mundo dos seres sobre-humanos, tendo em vista que tais fenômenos, como mencionado anteriormente, possuíam a importante função de prever o futuro.

Destacando a importância da variedade de sentidos dos sonhos, o escritor e filósofo Ambrósio Teodósio Macróbio (século III-IV d.C.), nascido na Numídia (atual Argélia), propõe uma classificação dos sonhos, através de personagens e caracterizações comumente utilizadas pelas antigas civilizações, baseada em sua reflexão sobre a obra O Sonho de Cipião (50 a.C.), composta pelo romano Cícero. Para o escritor, *visum* estaria relacionado a aparições que decorrem da mudança do estado normal de consciência para o sono. *Insomnium* seria o pesadelo, consequência de distúrbios físicos e emocionais do corpo humano. *Visio* seria o sonho premonitório que, algum dia, se tornaria realidade. *Oraculum* seria o sonho concedido a uma pessoa respeitada para que ela oferecesse conselhos sobre o

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

futuro. E *somnium* estaria relacionado aos sonhos enigmáticos que, por possuírem simbologias incomuns, necessitariam de intérpretes para seu entendimento (RIBEIRO, 2019). Percebe-se, conseqüentemente, que os fenômenos considerados proféticos estão presentes em várias culturas primitivas desde o início dos tempos, através de relatos e antigas simbologias.

Por mais que não exista um consenso a respeito do que são os sonhos ou porque eles existem, grande parte dos estudos relacionados a esses fenômenos reconhecem que sua natureza está diretamente relacionada à ações internas do corpo e do organismo e que aqueles, de acordo com Silva (2000), atualmente são vistos como sendo parte do curso natural do sono, sendo também definidos como sono rápido. A partir de seus vários relatos, a maneira como os fenômenos oníricos eram vistos e entendidos pelas civilizações variavam de época para época, assim como suas simbologias e registros. Do mesmo modo que algumas das primeiras culturas interpretavam os sonhos como sendo algo profético e até mesmo sobre-humano, percebe-se hoje uma busca menos intensa quanto aos seus significados.

### 1.1.1 Simbologias e relatos acerca dos fenômenos oníricos

À medida que as civilizações evoluíam e se desenvolviam, ficava cada vez mais evidente a importância pela busca e compreensão dos fenômenos oníricos e como eles modificavam a sociedade em que viviam por meio de suas simbologias. De acordo com Ribeiro (2019), os primeiros povos, por possuírem um contato intenso e direto com a natureza, sonhavam com vários elementos naturais, como a terra, o ar e o fogo, por se tratarem de substâncias bastante presentes não apenas durante a vigília<sup>2</sup>, como também durante o estado de inconsciência. Se tratando de um elemento essencial para a sobrevivência na época e sendo utilizado para o aquecimento dos corpos durante a noite ou no preparo de alimentos, o fogo acabou se tornando também o núcleo das reuniões, sendo responsável por criar o que talvez tenha sido a primeira roda de conversa.

---

<sup>2</sup> Estado normal de consciência e atividade que complementa e se opõe ao estado de sono (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa).

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

Cada comunidade tem seus próprios argumentos para interpretar as manifestações oníricas de acordo com suas culturas e heranças, fornecendo informações para a administração e controle de suas vidas. A forma como os sonhos são interpretados orientam ações humanas e conduzem decisões individuais e coletivas através de uma linguagem simbólica (MESSIAS, 2016). As culturas, de acordo com autor mencionado, por mais divergentes que sejam, apresentam práticas e costumes semelhantes, o que pode resultar em sonhos consideravelmente parecidos e com simbologias não tão distantes.

Em sua obra “O Oráculo da Noite” (2019), Sidarta (1971) exemplifica como esses fenômenos eram interpretados e culturalmente respeitados no continente asiático. A rainha Maya, por exemplo, de acordo com a antiga lenda, engravidou do famoso Buda Shakyamuni após um sonho divino em que um elefante branco com seis presas de marfim, animal que hoje é sagrado e símbolo de prosperidade para o povo, pousava dos céus e lhe concedia a gravidez através da fecundação.

Os conceitos simbólicos que são produzidos pelos fenômenos oníricos não podem ser definidos ou compreendidos com total nitidez. O que se caracteriza por símbolos pode se tratar de algo óbvio e tradicional ou vago e estrangeiro. Dessa forma, algo se torna simbólico a partir do momento em que se implica uma nova interpretação além da imediata como, por exemplo, uma ideia ou conceito mais profundo (COSTA E ALMEIDA JÚNIOR, 2017). Para Sidarta (2019), os sonhos, por representarem algo que se renova ao passar de cada noite, alcançaram um lugar relevante e se tornaram grandes narradores da vivência e da existência humana através de imagens e ideias. Sendo assim, segundo autor mencionado, as manifestações oníricas, aos olhos dos homens e mulheres das cavernas, relatavam acontecimentos cotidianos, simbolizados através da coleta de frutas, da fabricação de armas e utensílios, da organização e realização de caçadas, conflitos e alianças.

Definidos por meio de termos, imagens e nomes, os símbolos podem ser algo comumente vistos no cotidiano familiar, apesar de existirem significados e conceitos que vão além de suas conotações evidentes (JUNG, 2002). Para o autor, os fenômenos oníricos não se tratam de criptogramas acompanhados de um dicionário para uma possível tradução de suas simbologias. Se tratam, na verdade, de uma

manifestação individual e pessoal do inconsciente de cada indivíduo em particular, tendo em vista que os sonhos se comunicam com cada sonhador e, assim, separam símbolos para seu entendimento, apresentando uma explicação que diz respeito aquele indivíduo e a mais ninguém.

Em alguns de seus relatos sobre as simbologias oníricas, Marie-Louise (1992), uma das principais discípulas de Carl Gustav Jung, analisou diferentes percepções e entendimentos acerca dos sonhos por meio de várias narrativas e situações. Em determinado momento de sua obra “O Caminho dos Sonhos” (1992), a autora apresenta um tema bastante comum ao se analisar tais fenômenos, o sonho em que um indivíduo cai e desperta. Após diversas opiniões a respeito desse tema, Marie-Louise propõe reflexões e questionamentos ao deduzir que esse tipo de sonho se trata, nada mais nada menos, de um embate a realidade:

[...] Se você sonha que está caindo é porque em algum sentido você está elevado demais. Talvez tenha uma opinião alta demais a seu próprio respeito, ou ideias românticas e irreais, ou então você vive num mundo de faz-de-conta, ou numa teoria. De algum modo, você não está em contato com a realidade [...] (VON FRANZ, 1992, p. 24)

Ainda, segundo autora mencionada, os sonhos de queda simbolizam grandes decepções relacionadas ao mundo exterior do estado de sono, onde se encaram a realidade e as frustrações tal como elas são.

Os símbolos, por representarem ideias ou teorias mais complexas, podem estar repletos de emoções. Por esse motivo, utiliza-se deles para a explicação e entendimento de coisas cuja percepção humana não compreende em sua totalidade (COSTA E ALMEIDA JÚNIOR, 2017). Ao mesmo tempo, conclui-se que tudo possa ser encarado como um símbolo, pois qualquer coisa é passível de adquirir um significado, seja através de culturas e heranças ou através de relações interpessoais do cotidiano. Dessa forma, se torna curioso o fato de a palavra *traum*, alemão para sonho, ser tão parecida com “trauma”, que significa ferimento de acordo com a origem grega das palavras, cultura bastante distinta da citada anteriormente (RIBEIRO, 2019).

Tanto os sonhos quanto seus símbolos se tratam de fenômenos carregados de sentidos. Os sonhos, em sua maioria, fornecem uma gama de informações para quem procura entender e compreender suas simbologias. Porém, ao se estudar essas manifestações, apenas uma pequena parcela de atenção é dada à estrutura do sono e à essência do ser humano, enquanto pesquisas relacionadas às suas funções conscientes se multiplicam cada vez mais (JUNG, 2002). Da mesma forma, segundo autor mencionado, não são devidamente exploradas as regiões realmente desconhecidas e profundas da consciência (onde os símbolos são gerados), por se tratarem de regiões que são, aparentemente, tediosas aos olhos de muitos, tendo em vista que poucas pessoas se atentam a essas questões. Apesar do ser humano receber manifestações que são enviadas por essas regiões praticamente todas as noites, ainda é menosprezado o mecanismo mais importante do corpo humano, a psique. O pensamento é sempre um questionamento tão presente na consciência que, muitas vezes, é deixado de lado a sua parte inconsciente.

## 1.2 A estrutura da mente

A palavra “aparelho” foi aplicada por Freud para que ele pudesse explicar a organização psíquica feita através da divisão de sistemas, cada qual contendo uma função específica por meio da ocupação de lugares na mente. Mediante essa ocupação, ele pôde elaborar modelos para uma melhor explicação e entendimento do aparelho psíquico (LIMA, 2010). Segundo Freud em sua obra “O Ego e o Id e Outros Trabalhos (1923-1925)” (1923), foi por meio da divisão do psíquico que ele obteve conceitos relacionados à mente. No decorrer de sua pesquisa ele foi capaz de formular ordens para uma futura classificação de importantes conceitos relacionados aos fenômenos oníricos.

A primeira tópica de Freud, denominada Teoria Topográfica, consiste em dividir o aparelho psíquico em três sistemas: o inconsciente, o pré-consciente e o consciente. Segundo Lima (2010), o consciente se trata de uma pequena parcela da mente e é responsável por receber dados vindos do mundo exterior, ao mesmo tempo em que se recebe dados originados do interior. O pré-consciente, idealizado em conjunto com o consciente, determina o que pode ou não se deslocar para o mesmo. Tido também como parte do inconsciente, o pré-consciente pode se

converter em consciente com agilidade, visto que seus dados são facilmente acessíveis e evocados. Pertencente a maior e mais primitiva parte do aparelho psíquico, no inconsciente estão localizados itens que não são disponíveis para o consciente, por serem elementos que foram excluídos e reprimidos da consciência humana. Tal conteúdo não é perdido e tampouco pode ser lembrado, mantendo-se no inconsciente. Além disso, grandes definidores da personalidade estão ali instalados.

Não satisfeito com sua primeira tópica (por não explicar efetivamente fenômenos originados do aparelho psíquico), Freud se propôs a desenvolver uma segunda tópica, intitulada Teoria Estrutural ou Dinâmica, considerando o significado básico de estrutura<sup>3</sup>. Esse ponto de vista estruturalista foi potencializado em sua obra de 1923, “O Ego e o Id e Outros Trabalhos (1923-1925)”, citada anteriormente e se expressa através da divisão da mente humana em três aparelhos característicos: o id, o ego e o superego (LIMA, 2010). O id, latim para “isso”, seria inconsciente e forneceria estímulos associados às necessidades íntimas. Presente desde o nascimento e localizado na parte da mente responsável pelo prazer, possibilita o almejo pela realização dos desejos. O ego, “eu” em latim, se equivale ao procedimento que arquiteta a relação do id com o mundo exterior ao aparelho psíquico, sendo limitados pelos fatos. O superego, terceiro aparelho psíquico, é responsável por controlar o corpo humano e suas ações, além de transmitir culturas e heranças aos filhos por meio dos pais ou cuidadores diretos. É por meio dele que se tem contato com a censura, ao constrangimento, a crítica e ao combate aos impulsos do id (RIBEIRO, 2019). O ego, segundo autor mencionado, ainda é encarregado de diminuir o confronto entre superego e id, utilizando de métodos defensivos que reduzem o sofrimento mental através da repressão e da negação. Se o id é infantil, por exemplo, o superego é um pai interno que se revela por meio de memórias inspiradoras e responsáveis.

A neurociência, responsável pelo estudo de estímulos relacionados ao sistema nervoso, e a psicanálise, método que se apoia na exploração do inconsciente, são, em sua maioria, desconsideradas quanto ao estudo das

---

<sup>3</sup> Modo como as diferentes partes de um todo estão dispostas (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa).

manifestações oníricas. Yusaku Soussumi (2006), em seu texto “Tentativa de integração entre algumas concepções básicas da psicanálise e da neurociência”, narra a ausência de um estudo participativo envolvendo os dois conceitos. Segundo autor, essa perspectiva segmentada conduz a uma desvalorização quanto ao estudo desses fatos, que estão diretamente relacionados ao processo de desenvolvimento e evolução do homem. Tendo como princípio a sobrevivência humana, base de todos os acontecimentos físicos e mentais, o autor destaca que a ligação entre neurociência e psicanálise potencializa a relação entre as manifestações físicas e mentais, tratando-os de maneira inseparável (LIMA, 2010).

Enquanto, para a neurociência, houve uma falta de atenção ao se desconsiderar a sobrevivência como elemento primordial para a caracterização da vivência humana, a psicanálise, por outro lado, não levou em consideração a relação entre mente e corpo ao lidar com as emoções (SOUSSUMI, 2006). Isto é, as emoções eram analisadas como processos individuais e não como aspectos relacionados à sobrevivência. A neurociência, segundo Lima (2010), também demonstra que as estruturas responsáveis pela produção de memórias não estão totalmente ativas nos primeiros dois anos de vida, o que Freud denomina como “amnésia infantil”. Dessa forma, como evidencia a autora, não é porque a consciência não é capaz de gerar memórias da infância que elas não afetam a mente, o corpo e seus comportamentos.

Pela falta de recursos que fossem capazes de testar ou comprovar hipóteses, a grande contribuição de Freud no que se refere a função dos sonhos acabou sendo, em grande parte, ignorada pela ciência. Porém, com os desenvolvimentos da neurociência, dois importantes *insights*<sup>4</sup> psicanalíticos foram introduzidos (LIMA, 2010). O primeiro é resultado de uma observação de que os sonhos, constantemente, englobam várias informações referentes ao dia anterior, intituladas de “restos do dia”. O segundo baseia-se em reconhecer que nestes “restos” estão incluídas atividades relacionadas à memória e ao estado de consciência. Logo, a autora conclui que a psicanálise deduz que a preservação da memória e seus conhecimentos se tratam de relevantes funções oníricas. Essa preservação

---

<sup>4</sup> Compreensão, percepção ou revelação repentina (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa).

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

consegue afetar, diretamente, o pensamento humano e suas formas de compreender o funcionamento do organismo, possibilitando ao homem uma busca incessante pela auto regulação e interpretação de memórias vivenciadas, na medida em que seus sentimentos se ampliam (SOUSSUMI, 2006).

### 1.3 Criação através do sonho

De todas as faculdades mentais, a mais cara aos empreendedores, artistas e cientistas é a criatividade. A fermentação da cultura sempre dependeu de imaginar formas novas a partir da recombinação de formas velhas, e a construção mental do que ainda não existe sempre se beneficiou dos sonhos como fonte primordial de inspiração [...] (RIBEIRO, 2019, p. 224)

Relatos dos chamados sonhos criativos são muito comuns entre os artistas, sejam eles músicos, poetas, pintores ou escritores. A pintura, sendo uma das que mais se beneficiou das influências oníricas, apresenta uma infinidade de obras cujos significados ou inspirações transparecem através desses fenômenos (GONTIJO, 2006). Segundo a autora mencionada, André Breton, escritor francês nascido no subúrbio nordeste de Paris, foi responsável pela criação de um termo que foi capaz de definir um movimento artístico e potencializar o contraste do sonho com a realidade. A surrealidade, geralmente conhecida como surrealismo, se apresentou com forte influência nas teorias psicanalíticas do psicólogo Sigmung Freud, por se tratar de um dos primeiros a realizar pesquisas acerca dos sonhos e seus processos inconscientes.

Ao mesmo tempo em que se atribuíam simbologias a objetos comuns, o surrealismo tinha como finalidade a libertação da razão por meio da loucura, dos sonhos ou de qualquer manifestação mística que interessasse aos surrealistas, como também tudo aquilo que fosse reprimido psicologicamente de alguma maneira (MACHADO; SILVA, 2018). O sonho, como descrito pelos autores, era considerado pelos surrealistas como algo fundamental à vivência, por ser um fenômeno onde os humanos eram capazes de realizar seus desejos mais reprimidos, além de se tratar da aproximação do universo consciente com o inconsciente, teoricamente opostos. Dessa forma, para os seguidores desse movimento, o interior não se refere a algo espiritual, tampouco afastado do exterior, mas sim diz respeito vida em si e que, por ter perdido o encanto, precisa ser novamente encantada.

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

Henri Rousseau (1844-1910), pintor francês, demonstra com frequência o universo dos sonhos em suas obras. Em *A Cigana Adormecida* (Figura 1), Rousseau representa uma mulher imóvel durante o estado de sono, aparentemente sem se preocupar com a presença do leão a rondando. Além disso, o vazio do espaço expressa claramente como o artista entendia a paisagem onírica (GONTIJO, 2006).

Figura 1 – Henri Rousseau, *A Cigana Adormecida* – 1897



A arte trabalhada durante esse período, como citado anteriormente, procurava ultrapassar as simbologias do mundo consciente e buscar, através de representações místicas e fantasiosas, o distanciamento do mundo físico do mundo espiritual (MIKOSZ, 2009). Com profundo interesse no mundo criativo, o destaque dado aos fenômenos oníricos fez com que as vanguardas surrealistas das primeiras fases do século XX sofressem grande influência da psicanálise proposta por Freud (RIBEIRO, 2019). Dessa forma, segundo Gontijo (2006), as pinturas foram responsáveis pelo retrato de outras realidades, buscando superar os pensamentos

<sup>5</sup> ROUSSEAU, Henri. **A Cigana Adormecida**. New York: The Museum of Modern Art. 1897. Óleo sobre tela, 129,5 x 200,7 cm. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/80172>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

oníricos através de elementos estruturais, seja no que diz respeito às fantasias vivenciadas durante o estado de sono, como por meio de suas particularidades simbólicas.

Se referindo a última obra pertencente a Rousseau antes de sua morte, *O Sonho* (Figura 2) retrata uma mulher despida e posta sobre um sofá, rodeada por animais em meio a uma selva iluminada pelo luar (D'AMBROSIO, 2013). Embora o pintor nunca tenha estado de fato numa selva, tais imagens frequentemente apareciam nas profundezas de sua mente durante seus sonhos (GONTIJO, 2006). Além disso, a mulher representada na tela, segundo autor mencionado, não se trata de uma figura inventada por sua mente, e sim o retrato de uma polonesa chamada Yadvigha, cujo o pintor teria se afeiçoado antes de morrer.

Figura 2 – Henri Rousseau, *O Sonho* – 1910



Fonte: Acervo do Museu de Arte Moderna, Nova York<sup>6</sup>

<sup>6</sup> ROUSSEAU, Henri. **O Sonho**. New York: The Museum of Modern Art. 1910. Óleo sobre tela, 204,5 x 298,5 cm. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/79277>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

Os artistas influenciados pela manifestação surrealista não produziam apenas obras de arte em telas (apesar de ser a forma mais habitual de representação da época). Diversos músicos clássicos, como Beethoven e Haendel, acordavam de seus sonhos com melodias e letras prontas na cabeça (RIBEIRO, 2019). Porém, o fenômeno de “composição onírica” não se restringe a apenas um estilo musical. Paul McCartney, membro da famosa banda britânica “The Beatles”, foi capaz de compor a canção *Yesterday* ao acordar com a melodia produzida em sua cabeça após um sonho, o que fez o cantor e compositor desacreditar de sua originalidade, questionando-se por cerca de um mês até que tivesse certeza da singularidade de sua composição.

Desde de que se começaram a registrar efetivamente as manifestações oníricas, uma infinidade de escritores, cineastas e poetas fazem dos sonhos grandes influenciadores de suas obras, sendo utilizados tanto para a criação quanto para seu desenvolvimento ou desfecho (RIBEIRO, 2019). Logo, por serem diversificados e inesperados, os sonhos acabaram se tornando grandes recursos de narrativa, pela ampla possibilidade de abordar diversos temas em diversas áreas. *A Origem*, ficção científica de 2010 dirigida por Christopher Nolan, retrata, por meio de sonhos lúcidos, a inserção e extração de ideias e informações da mente humana durante o estado de inconsciência. Explorando objetos e tipologias oníricas, a obra cinematográfica engloba também aspectos relacionados ao confronto entre realidade e imaginário, levando os próprios personagens a se questionarem quanto a veracidade dos acontecimentos (BUCHANAN, 2010).

Introduzida na história através de estudos psicanalíticos e movimentos artísticos, a arte, assim como os sonhos, se apresenta como grande influenciadora das atitudes externas e internas do homem. Entre vários relatos e representações referentes a esses movimentos, o surrealismo acabou por ser o que mais potencializou o olhar do homem para si mesmo, que o fez se questionar quanto a importância e relevância dessas manifestações para a sobrevivência humana (MACHADO; SILVA, 2018). A criação, sendo um processo individual e pessoal, consegue abranger tanto os aspectos físicos e conscientes do universo quanto os

processos inconscientes e fantasiosos, possibilitando uma dualidade de significados e simbologias referentes a criatividade humana.

### 1.3.1 Sono, sonho e criatividade

Da mesma forma que os fenômenos oníricos eram considerados processos de grande importância para a sobrevivência, a criatividade se engloba nesse conceito por apresentar-se como uma ferramenta que também é proveniente do homem (POCINHO; GARCÊS, 2018). Tendo como objetivo potencializar a capacidade de criação, a criatividade nem sempre foi vista de forma positiva à interpretação humana. Inicialmente, segundo Bucho (2016), esse termo era constantemente definido como algo fantasioso e divino, sendo considerado especial o homem que possuía a capacidade inata de criar. A criatividade, assim como o sonho, se apresentava bastante complexa quanto a sua definição, por se tratar de um conceito que abrange diversas aplicações em diferentes contextos, o que permite uma grande rede de definições.

De acordo com Pocinho e Garcês (2018), a noção de loucura é predominantemente relacionada à criatividade por não se tratar de algo sobre qual o indivíduo possui total controle. A partir dessa explicação, o termo foi tratado como o centro de diversas discussões, muitas delas envolvendo análises referentes aos estudos de Sigmund Freud e Abraham Maslow. Paul Torrance, psicólogo norte-americano, desenvolveu diversos estudos a respeito do tema durante a década de 1970, afirmando que a criatividade não abrange somente aspectos adquiridos por meio de estudos e pesquisas, como também os aspectos relacionados às emoções humanas. Através disso, tentou produzir instrumentos que fossem capazes de avaliar essa criatividade, seja ela de forma verbal ou representativa.

Na sociedade, ser criativo e inovador significa muito mais do que ser singular ou original. Em sua maioria, a criatividade tem sido considerada, para os psicólogos, como uma característica capaz de fornecer lugares de importância na sociedade, por serem capazes de explicar diversos fenômenos relacionados à compreensão do rendimento humano (SEABRA, 2008). De acordo com a autora, essas observações foram feitas baseando-se na suposição de que a criatividade se trata de uma

característica rara e não muito vista na população, da mesma forma em que não é considerada comum a todos os indivíduos. Segundo Ribeiro (2019), por mais que as diversas formas de arte sejam resultados diretos do processo de criatividade, o sono e as próprias manifestações oníricas são o que levam os homens a produção de letras, números e palavras.

Quando um sonho é tido como resultado de alguma conquista ou descoberta, a insegurança acerca de tal é logo questionada. Dúvidas a respeito do que o sonho quis representar ou se o indivíduo de fato teve aquele sonho se tornaram cada vez mais frequentes para as pesquisas (RIBEIRO, 2019). Questionamentos como os citados acabaram por naturalizar os processos criativos, até o momento em que foi possível tratar desse assunto de forma empírica. Ainda de acordo com o autor mencionado, o termo “Eureka!” se refere a um instante particular e único, representando o rápido aparecimento de um conceito ou criação durante o estado de inconsciência e que possivelmente pode se dispersar para incontáveis mentes. Porém, para a mente que a originou, já não se trata de algo singular.

Pela primeira vez, no ano de 2004, foi possível avaliar a relação entre estado de sono e *insight*. Os neurocientistas alemães Jan Born, Ulrich Wagner e Steffen Gais propuseram um teste psicológico onde o resultado estava codificado através de um palíndromo<sup>7</sup> (RIBEIRO, 2019). Dentre os integrantes (que não foram informados desse sistema), 60% (que dormiram após o teste) mostraram um pouco de conhecimento acerca de tal estrutura um dia após a realização do teste, enquanto apenas 20% (que não dormiram) foram capazes do mesmo. Tal pesquisa acabou sendo publicada pela revista *Nature* como sendo o primeiro experimento demonstrativo da estrita relação do sono com a criatividade. Porém, mesmo com o sucesso da pesquisa, não se foi capaz de identificar qual fase do sono está mais ligada a criatividade.

Ainda que sejam diferentes, é possível deduzir que todos os indivíduos sejam capazes de vivenciar a criatividade como forma de criação. De acordo com Seabra

---

<sup>7</sup> Palavra, grupo de palavras, verso ou número que se lê da mesma maneira da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda (ex.: *sopapos é um palíndromo*) (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa).

(2008), alguns são mais e outros menos aptos, porém, todos expressam essa criatividade de maneiras completamente diferentes e únicas. Se tratando de um processo orgânico que está entrelaçado diretamente com o universo onírico, quando se adquire a habilidade de extrair e interpretar informações obtidas durante os sonhos, o processo de criação acaba vindo como consequência dessas atividades e pensamentos.

## **Capítulo II – ESTUDOS DE CASO**

### **2.1 Arquitetura enquanto Arte**

A arquitetura se trata de uma arte fundamental na qual os homens, acordados ou em estado profundo de sono, são rodeados por diversas paisagens arquitetônicas que são elaboradas seja através da habilidade humana, como também por meio de seus recursos psíquicos. É individual o ato de entender e interpretar desenhos, pinturas ou qualquer outra forma de arte visual, porém, a arquitetura se torna uma forma constante no cotidiano, despertando os mais diversos comportamentos e afetando diariamente o humor do homem (ROTH, 2017). Ainda segundo autor mencionado, todos os indivíduos estão condicionados a lidarem com a arquitetura, tendo em vista que essa se trata de uma maneira física de registrar as atividades e anseios humanos.

De certo modo, a arquitetura costumava ser pensada como sendo apenas àquelas construções tidas como “importantes” para a sociedade como, por exemplo, grandes edifícios ou obras de caráter religioso, onde os recursos e técnicas construtivas utilizadas para sua execução tornaram-se fatores classificatórios para sua relevância (ROTH, 2017). De acordo com autor mencionado, tal classificação se justifica pelo fato de que, no passado, eram os próprios arquitetos quem escreviam e relatavam histórias relacionadas à arquitetura, com o intuito de distinguir obras arquitetônicas realizadas pelos mesmos de obras contendo características locais.

Sendo uma manifestação artística subjetiva, poética e sensorial, a arquitetura dispõe de um significado que se dispersa por toda sua extensão. A beleza arquitetônica, segundo Matos (2015), não está apenas na sua estrutura física, como também no significado que é emitido ao usuário, sendo a obra completamente entendida somente através de sua total percepção sensorial e espacial. Sendo assim, entende-se que as emoções e as simbologias humanas carregam uma importância tão grande quanto a visualização de suas formas construídas, o que, conseqüentemente, potencializa a relação do indivíduo com o espaço.

Diversas tipologias arquitetônicas construídas pela engenharia humana são bastante semelhantes a algumas concebidas por pássaros e abelhas, o que faz do homem um dentre os diversos seres capazes de construir (ROTH, 2017). De modo a exemplificar a atuação construtiva dos animais, o autor mencionado descreve o *Synallaxis erythrothorax*<sup>8</sup>, pássaro que constrói cômodos que se interligam através de um tubo em formato de arco, deixando o ninho com formato similar ao de um haltere. Em contrapartida, os *Nautilus*, gênero de moluscos marinhos, são capazes de construir suas casas ao redor de si mesmos, resultando numa dura concha, conhecida como concha de náutilo, que pode ser observada a seguir, na Figura 3.

Figura 3 – Concha do Náutilo



Fonte: Acervo do Museu do Amanhã, Rio de Janeiro<sup>9</sup>

A concha, construída pelo molusco mediante processo inconsciente, pode ser interpretada como uma metáfora aos espaços projetados pelo ser humano, visto que, à medida que o náutilo se desenvolve, uma nova câmara maior é somada a sua estrutura. Essa então começa a ser ocupada com um gás que lhe concede uma capacidade flutuante, deixando as partes posteriores como um sistema de registro

<sup>8</sup> Pássaro da família do João-de-Barro.

<sup>9</sup> **Concha do Náutilo**. Museu do Amanhã. Domínio Público. Disponível em: <<https://g.co/arts/AE78oRmtUA14sLK26>>. Acesso em: 19 abr. 2020.

histórico do molusco (ROTH, 2017). Dessa forma, o autor conclui que, para os homens, a arquitetura é entendida como a concha do náutilo, tendo em vista que um ambiente construído, conforme cada necessidade, se adapta e se transforma para suas futuras vivências.

A arquitetura, na maioria das vezes referenciada por sua intensa relação com a matemática ou por seus êxitos construtivos, acaba sendo desvalorizada quanto ao seu lugar entre as artes (MATOS, 2015). Conforme a autora demonstra em sua obra, as Artes, na Idade Média, eram fragmentadas entre Liberais e Mecânicas. As Liberais, ainda, segmentavam-se em dois grupos: o *trivium*, ensino que englobava a Gramática, a Retórica e a Dialética, e o *quadrivium*, que compreendia a Aritmética, a Geometria, a Astronomia e a Música. As Artes Liberais, segundo Matos (2015), não envolviam qualquer ligação do homem às profissões, sendo consideradas princípios essenciais para sua formação. Em contrapartida, as Artes Mecânicas, relacionadas diretamente à produção de ferramentas e objetos fundamentais para o cotidiano, compreendiam a Arquitetura, a Escultura, a Pintura e a Joalheria. Contudo, algumas dessas acabaram sendo elevadas à categoria de Belas Artes no período Renascentista (por exemplo, a Arquitetura, a Escultura e a Pintura), por valorizarem a inspiração humana acima de propósitos comerciais.

Com o progresso das habilidades técnicas em conjunto ao surgimento de novas formas de arte, foi necessário um aumento das categorias utilizadas para demarca-las (através de características compartilhadas entre si), como os materiais que eram utilizados para sua execução e suas principais sensações manifestadas aos homens (MATOS, 2015). No entanto, não é possível determinar uma categoria que seja coletiva e mundial, tendo em vista que os elementos utilizados para diferencia-las ainda geram debates. Dessa forma, por ser considerada Arte Mecânica, a arquitetura está relacionada à criação de objetos, cada qual sendo associada a uma diferente simbologia, deixando de ser apenas um objeto e passando a ser definida como um meio benéfico que apresenta elementos estéticos em sua composição por meio do estímulo ao intelecto do usuário.

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

### 2.2 Arquitetura sensorial

Fazendo-se presente desde o primeiro contato do ser humano com o mundo, a arquitetura diz respeito ao principal agente transformador do espaço, revelando o homem às tipologias arquitetônicas e suas diversas possibilidades sensoriais (ANJOS; DIAS, 2017). Dessa forma, os autores citados, então, entendem por arquitetura sensorial como qualquer experiência que reforce a identidade do edifício, seja através da visão, da audição, do olfato, do tato ou do paladar, projetando diferentes tipos de espaço que sejam adequados para acolher as mais distintas práticas humanas. Em contrapartida, Juhani Pallasmaa, em sua obra “Os olhos da pele: A arquitetura e os sentidos” (2011), trabalha com a ideia de que toda experiência que envolva a arquitetura é multissensorial, envolvendo os mais diversos campos da experiência sensorial:

[...] as características de espaço, matéria e escala são medidas igualmente por nossos olhos, ouvidos, nariz, pele, língua, esqueleto e músculos. A arquitetura reforça a experiência existencial, nossa sensação de pertencer ao mundo, e essa é essencialmente uma experiência de reforço da identidade pessoal [...] (PALLASMAA, 2011, p. 39)

Seguindo essas premissas, o autor foi capaz de descrever a arquitetura como ativadora de todos os sentidos humanos, provocando nos homens uma maior percepção sobre sua experiência no mundo através da prática à sensação de realidade e existência, em que o indivíduo pode habitar tanto o mundo consciente quanto o mundo fantasioso (ANJOS; DIAS, 2017). Sendo assim, a arquitetura, diretamente relacionada ao estado consciente e às manifestações oníricas, se torna um veículo bastante eficiente para a ativação das memórias e sensações, disseminando uma gama de emoções presentes na vida e no cotidiano.

Mariana Lima, em sua obra “Percepção Visual Aplicada a Arquitetura e Iluminação” (2010), descreve a sensação como um acontecimento psicológico resultante de estímulos externos sobre os órgãos humanos, sendo o principal fator que relaciona o indivíduo ao próprio organismo, como também com tudo que está ao seu redor. Ainda segundo autora, a sensação é dividida em três grupos: a sensação interna, responsável por captar os impulsos internos e conduzi-los aos órgãos responsáveis pela coordenação; a sensação externa, que se refere a resposta dada

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

pelo órgão aos estímulos atuantes sobre ele; e a sensação especial, que diz respeito às manifestações da sensibilidade como, por exemplo, a fome e a sede.

O ato de sentir e perceber o espaço arquitetônico não se fundamenta apenas no que é visto, mas também no que é ouvido e sentido (HERTZBERGER, 1999). Dessa forma, segundo autor, a arquitetura se torna capaz de mostrar, por meio dos estímulos sensoriais, aquilo que não é completamente percebido pelos olhos humanos durante o cotidiano, projetando ambientes cujos significados se sobressaíam aos seus aspectos físicos e visuais.

### 2.2.1 Instalação *Blurry Venice* / *Plastique Fantastique*

Fundada em Berlim no ano de 1999, a *Plastique Fantastique* é um coletivo de arte que têm como finalidade mostrar aos principais usuários do espaço urbano as possibilidades performáticas e artísticas desses meios. Influenciada pelas características únicas que tornam a cidade um local para ambientes provisórios, a *Plastique Fantastique* procura por espaços alternativos e que sejam adaptáveis para atividades temporárias e de curta duração (PLASTIQUE FANTASTIQUE, 2019).

Localizada no norte da Itália, a Instalação *Blurry Venice* (inglês para Veneza Embaçada) foi projetada pela plataforma de arquitetura temporária *Plastique Fantastique* como sendo uma experiência onírica que convida os visitantes a experimentarem e transitarem por uma paisagem imaginária, com o objetivo de embaçar as fronteiras entre os diferentes ambientes (MYERS, 2019). De acordo com autor da publicação, a instalação não possui paredes, piso ou teto definidos, se tratando de um espaço circular que tem como finalidade conceber um encontro imersivo entre o indivíduo e o ambiente projetado, em que sua visualização é passada para o visitante como um “sonho embaçado”.

Com a possibilidade de sentar e caminhar sobre a água, *Blurry Venice* provoca nos visitantes a estranha sensação de uma caminhada sobre sua superfície aparentemente líquida, mas que, na verdade, é sólida (MYERS, 2019). Sendo uma experiência onírica em que os limites entre ambiente e arquitetura desaparecem, a

instalação altera a percepção do espaço aos olhos do visitante, transformando-o, assim, em uma lúdica paisagem onírica, como visto na Figura 4, a seguir.

Figura 4 – Instalação Blurry Venice



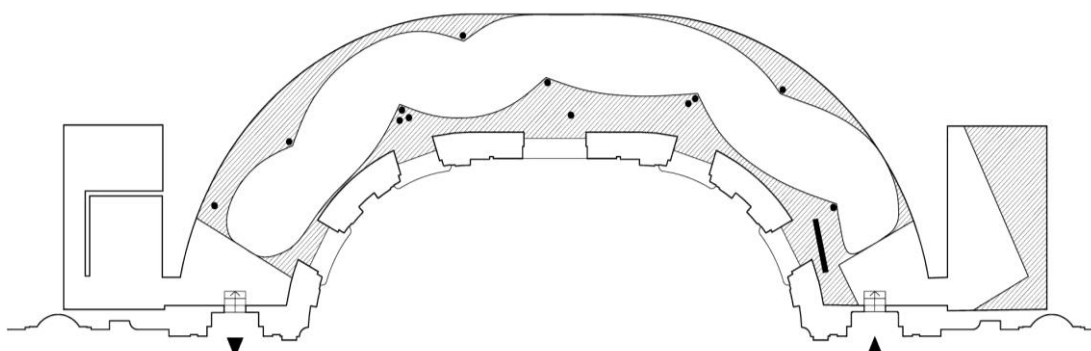
Fonte: Plastique Fantastique, Bienal de Arte de Veneza, 2019<sup>10</sup>

A passagem circular é formada por várias estruturas de mármore que auxiliam a forma que o ambiente toma no decorrer do espaço, como representado na planta da edificação, que pode ser melhor observada na Figura 5. Segundo Myers (2019), à medida que os visitantes avançam pela passagem, seu material e formato flexível potencializam a experiência onírica objetivada pela instalação, tendo em vista que o espaço, assim como nos sonhos, acaba por ficar turvo aos olhos humanos.

---

<sup>10</sup> **Blurry Venice.** Plastique Fantastique. Disponível em: <<https://plastique-fantastique.de/VENICE-ART-BIENNALE>>. Acesso em: 03 de maio de 2020.

Figura 5 – Instalação Blurry Venice (Planta Baixa)



Fonte: Plastique Fantastique, Bienal de Arte de Veneza, 2019<sup>11</sup>

Com liderança conceitual desenvolvida pelo diretor artístico Stelios Kois, a obra de arte busca, através da interação entre luz e sombra, proporcionar uma instalação sonhadora aos usuários do espaço, fazendo com que as pessoas se vejam cercadas pela projeção não apenas de sua própria sombra, como também da de outros indivíduos, transformando-os nos principais intérpretes e observadores do espaço (MYERS, 2019).

Dessa forma, ainda de acordo com Myers (2019), é possível compreender que, por meio das análises feitas sobre Blurry Venice, a arquitetura sensorial, estando associada às manifestações oníricas, é capaz de promover um ambiente intuitivo e interativo aos usuários, seja mediante seus materiais leves e flexíveis ou pelo seu formato orgânico, levando em consideração que são esses os meios que potencializaram sua experiência para com o usuário. Além disso, por se tratar de um experimento onírico e lúdico, a instalação (Figura 6) induz o visitante, por meio do jogo de luzes e projeções sobre seu material, a experimentarem diretamente e de forma interativa um espaço que não seja tão comum quanto as edificações constantemente idealizadas e configuradas em espaços destinados à cultura.

<sup>11</sup> **Instalação Blurry Venice / Plastique Fantastique.** ArchDaily Brasil. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/918627/instalacao-blurry-venice-plastique-fantastique>>. Acesso em: 03 de maio de 2020.

Figura 6 – Instalação Blurry Venice



Fonte: Plastique Fantastique, Bienal de Arte de Veneza, 2019<sup>12</sup>

O túnel proposto na instalação Blurry Venice, como analisado anteriormente, tem como principal objetivo a criação de uma paisagem embaçada através de uma arquitetura temporária que, assim como os sonhos, acaba no momento em que o ser humano se encontra no mundo consciente que, no caso da instalação, é representado pelo mundo existente fora do túnel. Tais analogias permitem o entendimento lógico intencionado pela instalação, que deixa claro se tratar de uma obra com forte alusão ao mundo onírico, por meio do uso de artifícios que remetem aos espaços imaginários e típico dos sonhos, que vem sendo representados em grande quantidade por artistas de diversas áreas de entretenimento até os dias atuais.

---

<sup>12</sup> **Instalação Blurry Venice / Plastique Fantastique.** ArchDaily Brasil. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/918627/instalacao-blurry-venice-plastique-fantastique>>. Acesso em: 06 de maio de 2020.

### 2.2.2 A luz e a cor como condicionantes do espaço sensorial

Alguns autores procuraram definir a palavra “cor”, sendo a sua definição comumente utilizada para expressar uma onda luminosa que percorre os olhos humanos, sendo produzida pelo cérebro por meio de uma sensação visual que apresenta à visão uma série de cores esculpidas pelo ambiente (BASTOS; FARINA; PEREZ, 2011). Considerados por muitos como a “câmera fotográfica” natural do homem, os olhos mergulham a consciência humana num intenso cromatismo que, através da arquitetura, acabam por produzir direta e indiretamente uma gama de sensações resultantes das atividades cotidianas do ser humano, podendo atuar como estimulantes ou perturbadores das emoções e impulsos. Ainda segundo Bastos, Farina e Perez (2011), as cores transcendem os significados psicológicos, sendo influenciadas diretamente pela cultura e, várias vezes, tornando-se símbolos para grandes marcas e mensagens publicitárias.

As cores, transmitidas por meio dos olhos e impulsos cerebrais, acabam por conduzir ao corpo físico várias ondas que, atuando pontualmente sobre os centros nervosos com diferentes potências, são capazes de alterar tanto o rumo das funções orgânicas quanto das atividades emocionais e sensoriais (BASTOS; FARINA; PEREZ, 2011). Sendo utilizadas pelos arquitetos e decoradores com o intuito de colorir mais o mundo para afastar a sensação fria e deprimente dos grandes espaços da cidade, as cores são empregadas com o propósito de atrair uma maior atenção de seus espectadores. Segundo Fonseca e Porto (2005), cerca de 80% do que as pessoas conseguem identificar dentro de um ambiente acontece através da visão, sendo a cor uma importante característica por se tratar de grande influenciadora da percepção harmônica dos espaços. Além disso, a compreensão das cores se dá apenas por meio da presença da luz, cuja qualidade é primordial para o entendimento e experimentação do espaço arquitetônico.

Da mesma forma que os elementos construtivos e suas caracterizações materiais são importantes determinantes para a interpretação do ambiente, a aplicação das cores também é capaz de influenciar a experiência do usuário (PEREIRA, 2018). Conforme o autor mencionado, diversos efeitos visuais são criados à medida em que se aplica determinada cor a determinada superfície,

podendo destacar, desse modo, um volume ou até mesmo algum detalhe arquitetônico, para, por exemplo, provocar a sensação de um pé-direito mais baixo ou, então, criar visualmente a ideia de encurtamento espacial. A cor, junto com a luz, tende a se comunicar diretamente com o modo a qual o ser humano olha e interpreta as coisas ao seu redor, conferindo a elas uma simbologia que atua sobre o subconsciente humano, com o objetivo de impressionar e construir sentidos através da comunicação sensorial, visto que, entendendo seu valor de expressividade, torna-se capaz de atuar como um importante elemento transmissor e sensações (BASTOS; FARINA; PEREZ, 2011).

#### 2.2.2.1 wonderWALL / LIKEarchitects

Idealizada no ano de 2010 por Teresa Otto e Diogo Aguiar, a marca LIKEarchitects tornou-se bastante conhecida por apresentar nos espaços da cidade uma aproximação experimental e desafiadora à arquitetura, transformando os ambientes através de um contexto socioeconômico. Com sede em Portugal, demonstrava em suas obras um foco maior na relação entre arquitetura e arte, além da exibição, mediante intervenções temporárias de estruturas e sistemas arquitetônicos inovadores. Por meio de instalações efêmeras e provocativas, os arquitetos (seguindo, agora, caminhos separados) projetavam ambientes e experiências espaciais no decorrer de suas obras com o objetivo de promover um novo discurso à experiência arquitetônica, possibilitando, através de suas criações, uma nova forma de interação com o espaço.

Projetado para ocupar a praça central do Centro Comercial Colombo, em Lisboa, wonderWALL se trata de um espaço temporário e expositivo elaborado pela LIKEarchitects para que a instalação interativa e luminosa *The Pool*, da artista norte-americana Jen Lewin, fosse recebida (AZZARELLO, 2015). Construído com aproximadamente 20.000 tiras de tecido nas cores branco e preto, a obra tem como objetivo a criação de um espaço imersivo que convida o visitante a descobrir o ambiente interno da instalação, não totalmente evidente quando visto do lado externo. Porém, simultaneamente, a inexistência de uma barreira física tem como finalidade a libertação dos movimentos humanos durante sua apropriação do espaço, como observado na Figura 7.

Figura 7 – Instalação wonderWALL vista de dentro, com sua proposta interna



Fonte: Fernando Guerra, Centro Comercial Colombo<sup>13</sup>

Se tratando de uma obra imersiva com grande contraste e brilho, a instalação não é totalmente visível do lado externo, como dito anteriormente. Segundo Azzarello (2015), a obra mede cerca de 4 metros de altura e 14 metros de diâmetro, sendo composta de uma estrutura totalmente suspensa que percorre a claraboia da praça central. Além disso, seu espaço cilíndrico, definido pelas inúmeras tiras de tecido, confere ao ambiente radial paredes flexíveis e palpáveis, funcionando como uma espécie de pele abstrata que se movimenta através do fluxo do ar criado pela movimentação dos visitantes. O espaço proposto busca evidenciar, através da fachada permeável, a obra como sendo o ponto central de seu espaço de inserção, tendo em vista que é permitido aos visitantes entrar e sair por qualquer ponto do ambiente, substituindo, assim, o clássico sistema de entrada e saída.

<sup>13</sup> GUERRA, Fernando. **wonderWALL / LIKEarchitecture**. 2015. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/762184/wonderwall-likearchitects>>. Acesso em: 07 de maio de 2020.

Com suas tiras de tecido não tocando de fato o piso do local, a instalação permite que seus visitantes observem um traço contínuo de luz emitido do lado interno (Figura 8), ao mesmo tempo em que, estando no interior da obra, seja possível perceber uma linha contínua emitida do lado de fora (AZZARELLO, 2015).

Figura 8 – Instalação wonderWALL vista por fora



Fonte: Fernando Guerra, Centro Comercial Colombo<sup>14</sup>

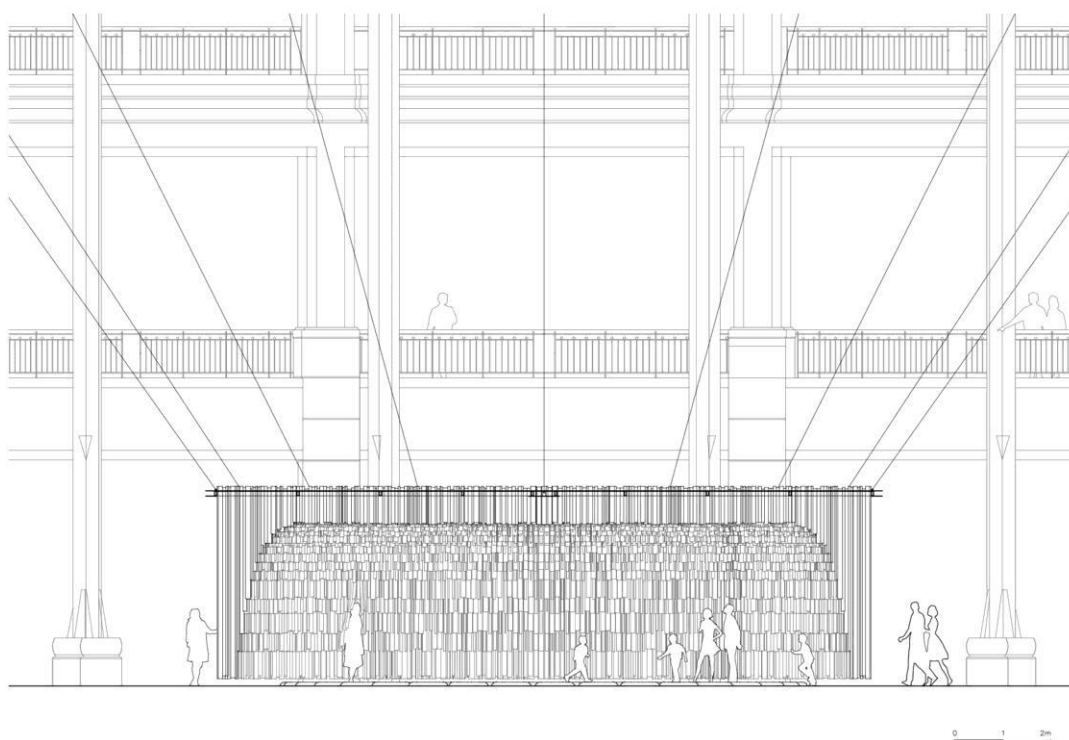
O ambiente criativo, tendo como particularidades sua mudança de luz e cores em movimento, auxilia a potencialização da experiência do usuário quando dentro do espaço (PUBLIC DELIVERY, 2018). A obra *The Pool*, localizada no interior do ambiente, apresenta almofadas que foram projetadas com o intuito de se comunicarem de maneira independente. Dessa forma, de acordo com informações disponibilizadas pela página oficial do escritório que idealizou a instalação, seus movimentos seriam refletidos quando os visitantes tentassem se deslocar de uma almofada para outra, produzindo, assim, padrões impressionantes de cores à

<sup>14</sup> GUERRA, Fernando. **wonderWALL / LIKEarchitecture**. 2015. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/762184/wonderwall-likearchitects>>. Acesso em: 08 de maio de 2020.

medida que uma quantidade maior de participantes desfrutasse da criação de forma interativa, resultando na alteração dos padrões cromáticos das almofadas.

Combinando em um único projeto, por meio de ambientes participativos, a arquitetura, a arte e uma história visual e interativa, a LIKEarchitects objetivou, com a obra, o envolvimento direto da instalação para com seus visitantes, potencializado, dessa forma, seu aspecto lúdico e imaginário através da inserção da obra de Jen Lewin (BÜRKLEIN, 2015). Funcionando como uma espécie de jogo de “pega-pega”, o espaço, melhor observado no corte demonstrado pela Figura 9, procura, no decorrer de sua composição, despertar a curiosidade de interação e criação para o mundo onírico e fantasioso, auxiliando os usuários a se perderem, por alguns momentos, naquele universo lúdico e colorido.

Figura 9 – Corte técnico da instalação wonderWALL



Fonte: wonderWALL, Centro Comercial Colombo<sup>15</sup>

Apresentando grande influência da cor, o espaço então analisado procura mergulhar o visitante numa experiência mais visual do que perceptiva, como

<sup>15</sup> **wonderWALL / LIKEarchitects**. ArchDaily Brasil. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/762184/wonderwall-likearchitects>>. Acesso em: 08 de maio de 2020.

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

analisado em *Blurry Venice*, cuja instalação utilizava de artifícios que potencializavam mais a percepção do espaço em si do que através de suas características visuais. Conseqüentemente, por apresentar a cor como elemento principal, o espaço temporário anteriormente analisado, *wonderWALL*, optou por transmitir as sensações através da percepção visual emitida pela obra inserida em seu interior, como também pelas várias tiras de tecido apresentadas em seu revestimento radial, apresentando-se ao usuário como uma grande tela de tecelagem. Entretanto, ambos os estudos têm como propósito o fortalecimento da relação do usuário com o ambiente experimentado, estimulando as sensações e o compartilhamento de ideias por meio de seus espaços lúdicos e interativos.

### 2.3 Estímulo às sensações através da arte contemporânea

Atualmente, o ser humano tem contato com diversas manifestações artísticas que envolvem desde as mais tradicionais, como, por exemplo, a arquitetura e a pintura, como também as surgidas mediante processo de desenvolvimento tecnológico, como a fotografia e o cinema (FONSECA, 2007). As Instalações, ambientes cuja preparação envolve o estímulo às percepções sensoriais humanas, agregam a sua expressão artística objetos e esculturas que, interagindo entre si, conduzem os usuários a interpretarem e refletirem sobre sua própria existência, tal como o ambiente que o cerca. Ainda de acordo com Fonseca (2007), esse espaço artístico tem como propósito fazer com que o visitante tenha um posicionamento mais participativo quanto à ocupação daquele espaço, explorando, cada vez mais, a ação imaginária e lúdica do espectador.

De acordo com Heinich (2014), a arte contemporânea exige que o artista extrapole os limites do senso comum da própria noção de arte, desconstruindo, assim, a necessidade do mesmo de explorar sua interioridade, como demonstrada na arte moderna. Desse modo, a Instalação (como arte contemporânea) não tem a necessidade de se adaptar às concepções clássicas ou modernas vistas numa pintura emoldurada, como também não se observa mais a ligação direta entre a própria obra e o interior do artista, substituindo esses princípios pelas brincadeiras e ironias. Além disso, técnicas especiais empregadas no registro fotográfico ou vídeo

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

mostram-se necessárias com o objetivo de garantir a durabilidade e conservação da obra, tendo em vista que essas, na maioria das vezes, fogem às regras dos museus e suas técnicas de restauração. Ainda segundo o autor, a arte contemporânea se mostra como um novo modelo, transformando o meio artístico de forma quase

completa e não constituindo, necessariamente, a materialidade do objeto proposto:

Na arte contemporânea, a transgressão mais importante dos critérios comuns usados para definir a arte é que a obra de arte já não consiste exclusivamente no objeto proposto pelo artista, mas em todo o conjunto de operações, ações, interpretações etc. provocadas por sua proposição [...] (HEINICH, 2014, p. 337)

Considerada uma das características básicas da arte contemporânea, a implementação de ideias na mente humana é tida como uma experimentação que vai além das sensações visuais, permitindo aos usuários a possibilidade de entender e interpretar a obra (HEINICH, 2014). Nesse contexto, a arte tida como visual se torna, no mundo da arte contemporânea, uma manifestação mais interpretativa do que visual, considerando que, grande parte delas são inseridas no espaço acompanhadas de um discurso que funciona, para o visitante, como um passaporte que seja capaz de ultrapassar a fronteira entre mundo consciente e mundo imaginário.

Segundo estudos de Heinich (2014), a arte contemporânea é totalmente cosmopolita<sup>16</sup>, diferente da arte moderna, em que a mobilidade exercia um papel fundamental onde os artistas se deslocavam para determinadas cidades em busca de inspiração (como Picasso costumava fazer). Dessa forma, os artistas contemporâneos não são capazes de trabalhar e exibir suas manifestações de arte se não viajarem, levando em consideração que necessitam da direção artística e profissional do próprio artista, como apresentado tanto em algumas performances, onde sua presença é a obra, quanto em algumas instalações, em que os próprios organizam e monitoram seu planejamento no local.

A própria arte, descrita por Rosa (2014), descarta uma teoria coletiva, tendo em vista que cada processo de criação é considerado artístico por englobar

---

<sup>16</sup> Que é de todos os países (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa). Nessa pesquisa, adota-se também como uma forma de arte universal.

manifestações que geram análises e interpretações, tanto por parte do artista, quanto por parte do espectador ao presenciar tal obra. A arte contemporânea, analisada anteriormente, possui grande parte de suas características adequadas pelas suposições teóricas da chamada arte conceitual, que envolvem, simultaneamente, sensações e conceitos. Contudo, segundo Heinich (2014), tal forma de arte traz um novo modelo de compilar arte, se tratando de outra característica presente nesse novo padrão.

As diferentes manifestações na arte contemporânea, como a arquitetura, a música e o teatro acabam por adotar uma perspectiva diferente, tendo em vista que as mudanças de cunho social e político são resultados diretos da industrialização e da globalização (FONSECA, 2007). Dessa forma, várias linguagens artísticas, como a arquitetura e o cinema, apresentam-se como pós-modernas ao invés de contemporâneas por se incluírem num contexto próprio de tempo e espaço, além de que suas análises como um todo as tornam bem mais amplas e desenvolvidas do que seus fragmentos parciais. As Instalações, segundo a autora mencionada, por quebrarem esses padrões, promovem diferentes deslocamentos espaciais por meio da união do ambiente com o objeto, como também através da sua comunicação com o usuário, cujo protagonismo se potencializa ao experimentar dessa manifestação artística de forma interativa.

#### 2.4 Inhotim: Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico

As possibilidades espaciais de Inhotim, centro de arte contemporânea e jardim botânico brasileiro, localizado no município de Brumadinho (MG), englobam uma visão compartilhada entre a concepção arquitetônica e artística, como também a idealização das paisagens de sua grande variedade de jardins botânicos, comprovando, desse modo, a íntima relação entre arte, entretenimento e turismo ao unir princípios observados em parques temáticos e museus com um espaço totalmente interativo e de consumo a arte (SÁ, 2014). Desenvolvido pelo empresário Bernardo de Mello Paz durante a década de 1980, a propriedade tornou-se, com o tempo, um dos maiores e mais relevantes repositórios de arte contemporânea do mundo, além de apresentar, durante toda sua extensão, um grande acervo de raras

espécies botânicas, idealizadas em jardins e paisagens que envolvem seus lagos e trilhas com a experiência ativa e imersiva do público.

Suas galerias, direcionadas ao desenvolvimento criativo por meio de atividades educativas, exibem uma série de instalações contendo uma enorme quantidade de obras de arte expostas ao ar livre (INHOTIM, 2020). Nesse sentido, sua área, melhor observada na Figura 10, tem como finalidade apresentar aos visitantes um espaço cujo envolvimento físico do usuário está mais direcionado a interatividade de suas obras por meio das sensações e sentidos, potencializando, desse modo, o rompimento das barreiras instituídas por espaços como museus.

Figura 10 – Foto aérea do Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico



Fonte: HT Happy Travel, Instituto Inhotim<sup>17</sup>

O Instituto, melhor analisado no panfleto em anexo, tendo em vista a grande área que o comporta, apresenta uma grande variedade de obras que, trabalhando

<sup>17</sup> **Inhotim.** HT Happy Travel. Disponível em: <<https://htturismo.wordpress.com/2012/11/05/pacotes-privativos-e-personalizados/inhotim1-2/>>. Acesso em: 09 de maio de 2020.

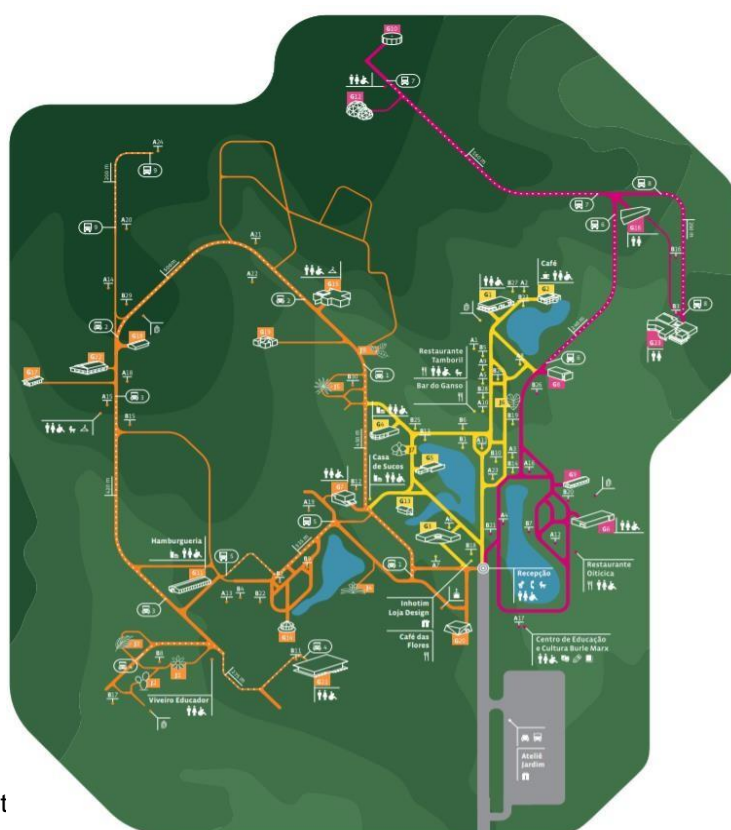
## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

em conjunto ao paisagismo proposto durante sua extensão, objetivam a potencialização dos sentidos humanos através da interação direta entre os visitantes e suas obras, provocando, assim, diferentes interpretações conforme passeio pelo local (INHOTIM, 2020). Contendo, atualmente, um total de 23 galerias, cujas exposições variam entre permanentes e transitórias, o Instituto abriga, também, uma enorme variedade de lojas, lanchonetes e restaurantes, com o intuito de suprir a grande quantidade de visitantes que o espaço recebe diariamente. Além disso, sua setorização, segmentada em eixos de três cores distintas, representada pelo mapa observado na Figura 11, evidencia tal interação entre as obras ao proporcionar, ao longo de todo Instituto, uma comunicação entre suas obras, galerias e jardins temáticos, como também a demarcação de áreas destinadas aos serviços e locais de interesse do público.

Figura 11 – Setorização do Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico



Font

<sup>18</sup> **Mapa do Parque.** Inhotim, 2020. Disponível em: <<https://www.inhotim.org.br/visite/mapa-do-parque/>>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

Segundo Sá (2014), para os museus e instalações turísticas, o atributo mais importante para esses espaços está evidenciado na relação direta entre a obra e seu local de inserção. Localizado no Vale do Paraopeba, Brumadinho contém riquezas de ordem cultural e histórica que, juntamente com a inserção do Instituto em seus arredores, acaba por fortalecer as relações multidimensionais com o município, funcionando não apenas como local de trabalho, mas também operando diretamente para seu desenvolvimento social e educativo (INHOTIM, 2020). Nesse âmbito, segundo autora mencionada, tal relação de empatia do Instituto para com o contexto em que é inserido acaba por ser afirmado tanto através do nome da instituição quanto por meio de seus projetos, que buscam potencializar e integrar Brumadinho e suas cidades vizinhas com a instalação.

A arquitetura proposta para Inhotim procura locar a construção em conjunto com a paisagem natural do local, visando consolidar a relação harmônica entre essas duas diretrizes sem causar um desentendimento entre seus meios artísticos e naturais (SÁ, 2014). O vínculo entre exterior e interior é apontado como sendo o tema principal das performances artísticas idealizadas por suas construções, pois auxiliam na consolidação do elo da paisagem com a narrativa do Instituto. Além disso, as temáticas visuais e sonoras, destacadas em grande parte de suas criações como, por exemplo, na obra *Sonic Pavilion*, procuram trabalhar com uma ideia mais conceitual e sensorial através das condições únicas de suas obras.

Tido como “uma viagem ao centro da Terra”, o pavilhão de formato circular objetivado por Doug Aitken no ano de 2009, se destaca pela forma como o edifício se propõe a trabalhar com forma e função (SCHIAVO, 2019). Composta de vidro e aço, a obra arquitetônica foi desenvolvida mediante uma ideia que já havia sido concebida por Aitken durante cinco anos de pesquisa, e se justifica num fundamento simples na qual um furo de 200 metros de profundidade é feito no centro de sua estrutura radial com o intuito de captar o som da Terra (INHOTIM, 2020). Transmitido em tempo real por meio de um sistema sofisticado de microfones, a experiência sonora provocada pela construção (Figura 12) busca trabalhar com a relação espacial entre público e experimento auditivo, com seus padrões de som nunca sendo repetitivos.

Figura 12 – Doug Aitken, *Sonic Pavilion* (G10) – 2009



Fonte: Sonic Pavilion, Instituto Inhotim (adaptado pelo autor)<sup>19</sup>

Dessa forma, ao se trabalhar diretamente com a natureza e sua topografia, Aitken encontrou no Instituto não apenas as condições necessárias para sua inserção, como também uma justificativa que se fizesse consistente para o desenvolvimento artístico e cultural da obra (INHOTIM, 2020).

#### 2.4.1 Galeria Cosmococa

Um dos pavilhões permanentes mais importantes do Instituto, a Galeria Cosmococa foi desenvolvida exclusivamente para conter cinco obras mediante parceria de Hélio Oiticica com o cineasta Neville d'Almeida (ARQUITETOS ASSOCIADOS, 2010). Tendo como principal objetivo a integração dos espaços expositivos de Inhotim, a galeria se apresenta através de uma inserção completa na topografia local, onde o caráter arquitetônico do edifício auxilia para que a construção de pedra faça parte do ambiente quando visto de cima, como pode ser observado na Figura 13, destacando sua cobertura verde que rompe os limites entre construção e paisagem.

<sup>19</sup> SCHIAVO, Thais. **Sonic Pavilion**. Inhotim. Disponível em: <<https://www.inhotim.org.br/blog/de-olhos-bem-abertos-para-a-arquitetura-do-inhotim/>>. Acesso em: 09 de maio de 2020.

Figura 13 – Galeria Cosmococa (G15) – 2010



Fonte: Galeria Cosmococa, Instituto Inhotim (adaptado pelo autor)<sup>20</sup>

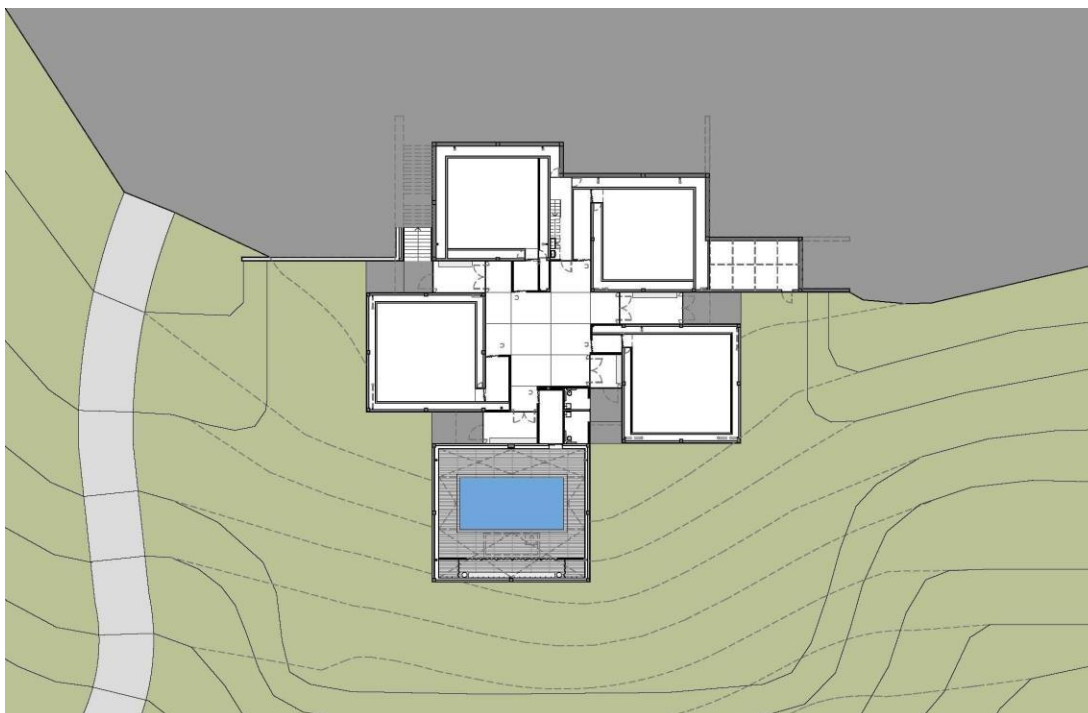
Mediante parceria dos artistas, foi possível o desenvolvimento e futura criação das instalações denominadas *quasi-cinemas*, que, por meio de projeções em slides, são capazes de apresentar aos usuários as mais variadas experiências multissensoriais (INHOTIM, 2020). Através dessa obra, Oiticica foi capaz de transformar o espectador no protagonista de sua arte, criando um processo que desafia o mundo consciente por meio de elementos visuais e sonoros. A galeria, composta por cinco salas de exposição, é estruturada em concreto, além de placas de pedra na entrada de sua edificação. Internamente, segundo Cabral (2020), a vedação em *drywall* contém um isolamento termoacústico proposto com o objetivo de não haver interferência entre as obras, adaptando a instalação para sua hospedagem.

Seus espaços internos, evidenciados na Figura 14 pela divisão não hierárquica de suas salas, possibilitam que seus visitantes transitem e utilizem do ambiente de forma livre, com o intuito de incentivar o uso independente e

<sup>20</sup> MOURA, Rodrigo. **Galeria Cosmococa**. Inhotim. Disponível em: <<https://arquiteturascontemporaneas.wordpress.com/2013/11/27/x-bienal-de-arquitetura-escola-flutuante-de-makoko-como-virar-sua-cidade/>>. Acesso em: 09 de maio de 2020.

interpretativo do espaço, relacionado, também, à mudança significativa de sua escala luminosa (ARQUITETOS ASSOCIADOS, 2010).

Figura 14 – Planta Baixa da Galeria Cosmococa



Fonte: Galeria Cosmococa, Galeria da Arquitetura<sup>21</sup>

Sendo assim, trabalhando com seus amplos ambientes associados a projeções idealizadas para suas paredes escuras, foi possível a criação de uma instalação cujas barreiras entre público e a própria obra são completamente rompidas, mediante experimentos luminosos e lúdicos. Ainda, como dito anteriormente, sua interação direta à topografia local transformam a construção num componente direto de sua extensão territorial, onde seus visitantes interagem tanto com a edificação e suas obras, quanto com seu entorno imediato.

#### 2.4.2 Desvio para o Vermelho

Desenvolvido pelo artista brasileiro Cildo Meireles, o espaço busca proporcionar ao usuário uma interação visual e estética feita a partir da apropriação direta de seus espaços mediante percurso por três ambientes harmonizados,

<sup>21</sup> CABRAL, Marina. Arte integra paisagem. **Galeria da Arquitetura**, 2020. Disponível em: <[https://www.galeriadaarquitetura.com.br/projeto/arquitetos-associados\\_/galeria-cosmococas/43](https://www.galeriadaarquitetura.com.br/projeto/arquitetos-associados_/galeria-cosmococas/43)>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

denominados: Impregnação, Entorno e Desvio (BORGES, 2014). Segundo a autora mencionada, a obra, de caráter permanente, é exibida na Galeria Cildo Meireles em Inhotim desde 2006, e se trata de um dos trabalhos mais conceituados e complexos do artista. Seu título, “Desvio para o Vermelho”, corresponde às constantes mudanças com que a frequência das ondas luminosas é observada pelo visitante em movimento no decorrer da instalação, tendo em vista que, todos os seus móveis e objetos, evidenciados através da Figura 15, são apresentados de forma impecável em tons de vermelho.

Figura 15 – Cildo Meireles, *Desvio para o Vermelho* (G5) – 2006



Fonte: André Hallak, *Desvio para o Vermelho* (adaptado pelo autor)<sup>22</sup>

Como visto anteriormente, o primeiro dos três ambientes da Instalação, denominado Impregnação, se apresenta através de uma vasta coleção de objetos, obras de arte e móveis monocromáticos, gerando aos olhos do espectador um grande contraste visual ao preencher praticamente toda a superfície de suas paredes brancas (BORGES, 2014). O segundo ambiente, denominado Entorno (Figura 16), mostra ao visitante um corredor de piso preto que destaca uma pequena garrafa caída de onde escorre um líquido vermelho, rapidamente cobrindo todo o

<sup>22</sup> HALLAK, André. **Desvio para o Vermelho**. 2006. Disponível em: <<http://www.mellolandini.com/album/desvio-para-o-vermelho-redshift-p-cildo-meireles.html>>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

piso e deixando, assim, a garrafa deitada no chão, levando o usuário a seguir o percurso até o terceiro ambiente da obra (BOMFIM, 2017).

Figura 16 – Cildo Meireles, *Entorno* – 2006



Fonte: Cildo Meireles (1948), *Desvio para o Vermelho* (1967-1984)<sup>23</sup>

A interpretação que se tem desse ambiente é que o líquido componente da garrafa é excessivamente maior do que seu próprio frasco pode suportar. Além disso, segundo Borges (2014), tal fenômeno apresentado vai contra as leis da física por considerar que a maior parte do conteúdo deveria se encontrar ao redor da garrafa e não distante da mesma, aparentemente ganhando vida própria à medida em que acompanha o visitante ao último ambiente da Instalação.

O terceiro e último ambiente presente na Galeria possui o nome de *Desvio* e se mostra por meio de um beco sem saída em uma sala totalmente mergulhada na escuridão. Ao fundo, uma pia branca foi posicionada num ângulo levemente inclinado, com o intuito de fazer com que o líquido vermelho se disperse pelo pequeno espaço antes de desaparecer pelo ralo (BORGES, 2014). Além disso, o

<sup>23</sup> BOMFIM, Heloisa. Cildo Meireles (1948), *Desvio para o Vermelho* (1967-1984). **Helôisa Bomfim**, 2017. Disponível em: <<https://heloisabomfim.com/historia-da-arte/cildo-meireles-1948-desvio-para-o-vermelho-1967-1984/>>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

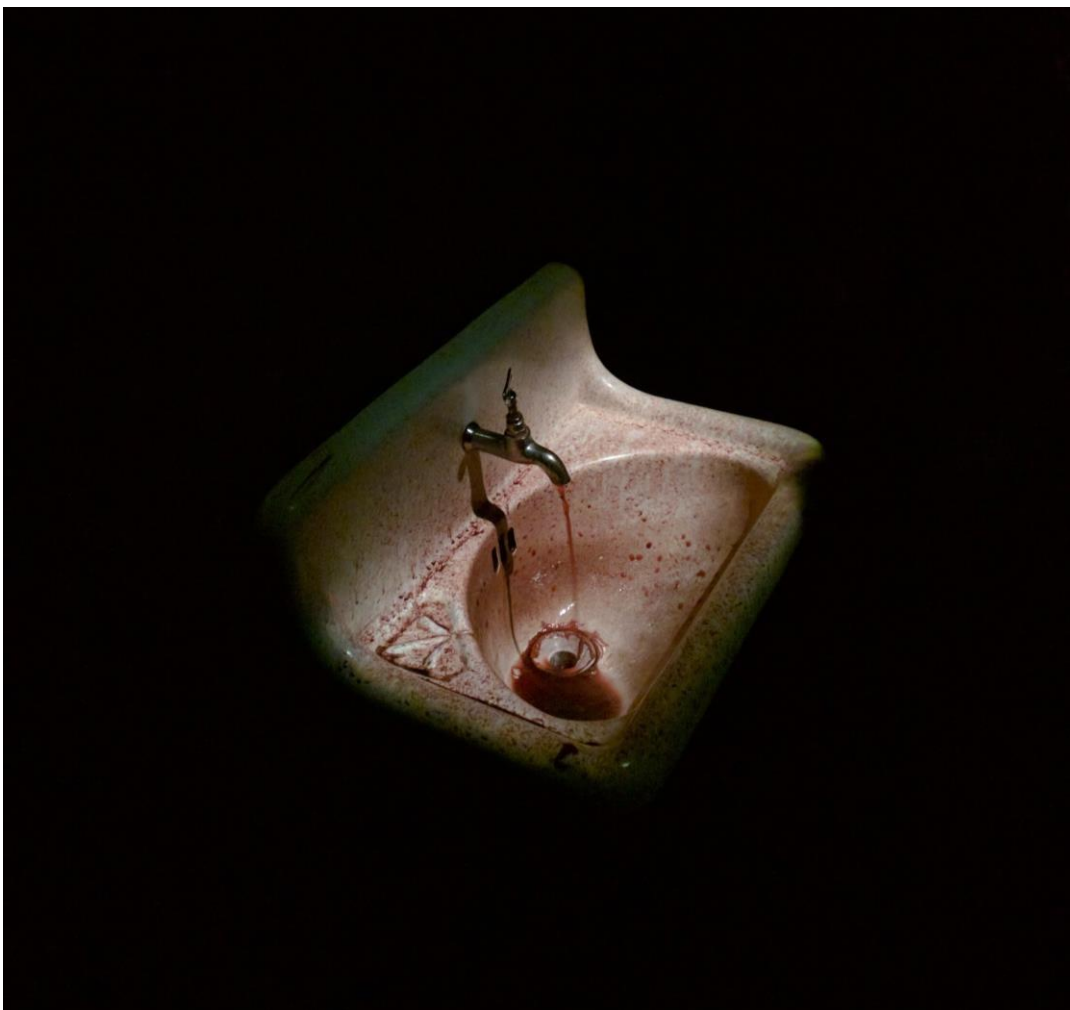
## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

som que a água faz ao escorrer da torneira, melhor observada pela Figura 17, oferece ao visitante um elemento auditivo que, somado aos seus aspectos visuais, distrai o usuário em relação a distância que se tem entre o espectador e a obra.

Figura 17 – Cildo Meireles, *Desvio* – 2006



Dessa forma, o artista propôs, com a relação vista entre os ambientes e seus elementos visuais e sonoros, uma sequência de experiências sensoriais e psicológicas que, segundo Bomfim (2017), são as perfeitas aberturas para as mais diversas interpretações e interações do espectador para com as obras expostas, conduzindo os visitantes por uma série de cenários lúdicos que rompem com os

---

<sup>24</sup> BOECHAT, Julia. INHOTIM: o que ver no Eixo Amarelo. **as distâncias**, 2018. Disponível em: <<https://asdistancias.com/2018/10/03/inhotim-o-que-ver-no-eixo-amarelo/>>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

distanciamentos impostos por museus, que resulta, conseqüentemente, em interpretações únicas e pessoais através da arte contemporânea.

Inhotim, por toda a sua extensão, trabalha diretamente com a relação entre arquitetura como arte e seu entorno, assim como pelas experiências sensoriais que suas obras proporcionam aos usuários daquele espaço. Sendo assim, é possível observar que quando um ambiente conquista, por meio da divulgação e exposição de arte, a interação entre espectador e obra, faz-se necessário o aumento do número de edificações cujos propósitos são destinados exclusivamente ao público e suas formas de ocupar e interpretar o espaço arquitetônico, onde os visitantes, como protagonistas, são essenciais para que tal espaço consiga potencializar as relações interpessoais entre edificação e ser humano.

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

### Capítulo III – PROBLEMÁTICA

#### 3.1 Ausência de equipamentos culturais nas cidades

Tem-se registrado que, desde a Idade Antiga, foram projetados espaços físicos para suprir e atender necessidades como a divulgação de atividades recreativas e de cunho artístico-cultural, como também aquelas idealizadas para estimular a mente humana a suas interpretações. Tais espaços vem se profissionalizando cada vez mais com o passar dos anos, tendo em vista que a cultura ocupa, progressivamente, posição influenciadora para a sociedade e, conseqüentemente, seu desenvolvimento (SANTOS 2019). A cultura compreende um sistema de significações, abrangendo não apenas atividades ou objetos que são, predominantemente, tidos como culturais, mas também suas próprias manifestações, que contêm um vasto conjunto de conceitos. Sendo assim, linguagens artísticas, como a dança e o teatro, consideradas como tradicionais, figuram-se nesse amplo sistema de simbologias e significações (COELHO, 1997).

Mediante estudos de Coelho (1997), a primeira expressão consagrada para definir o espaço para a divulgação e consumo de atividades de ordem artística foi “casa de cultura”, que pretende, conforme “Dicionário Crítico de Política Cultural” (1997, p. 167), “um local de convivência sociocultural e de produção de modos culturais mais visceralmente ligados às comunidades que se situam”. No presente momento, é possível observar certa rejeição quanto ao uso de tal expressão, tendo em vista que abrange um local que molda as práticas culturais a serem recebidas por esses espaços, funcionando como uma espécie de referencial (COELHO, 1997). Em contrapartida, a expressão “espaço cultural”, segundo Santos (2019), consegue incluir uma maior quantidade de ambientes físicos, considerando que priorizam tipologias arquitetônicas concebidas em diversos tamanhos e que, em sua maioria, são utilizadas como mecanismos comerciais de divulgação.

Quando se analisa a cidade de maneira tradicional, observa-se que a economia desempenhava (e ainda desempenha) um importante cargo, essencial para seu desenvolvimento. A cultura, exercendo, também, grande poder e influência, começou a se apresentar de forma mais presente com a criação do Ministério da

Cultura na França, no final dos anos 1950, resultando na elaboração e na construção de uma grande quantidade de casas destinadas a cultura (SANTOS, 2019). Além disso, tem-se obtido amplo destaque nas agendas de eventos internacionais no que diz respeito ao planejamento urbano e desenvolvimento econômico, onde um comparativo feito indica que, no Brasil, o setor cultural é mais requisitado quando contrastado ao setor automobilístico, ainda que o último receba mais investimento e incentivos fiscais.

Conforme mencionado, a expansão da cultura para setores que vão além de suas próprias simbologias e significados potencializa seu vínculo com a forma com que as cidades são planejadas e formadas. Nesse sentido, pode-se dizer que a cultura passa a abranger a cidade de forma com que seu desenvolvimento turístico se apresente por meio da inesgotável fonte de conteúdos culturais, se fortalecendo, também, para os setores políticos e econômicos das cidades (YÚDICE, 2006). Desse modo, a cultura, segundo Wanis (2014), se torna fator decisivo para as decisões tomadas nesses locais, tendo em vista que as transformações urbanas transcendem os valores exclusivamente territoriais e passam a estar cada vez mais ligadas a aspectos cujos valores culturais são trabalhados de forma mais direta, acarretando, conseqüentemente, no aumento do número de instalações, instituições, projetos e equipamentos culturais.

Mediante tal análise, é possível perceber como as questões econômicas ganham mais destaque nas discussões da sociedade contemporânea, tendo em vista que as ideias relacionadas a cultura, como a adoção de políticas voltadas para a economia criativa, tem sido veículos diretos para a implantação da mesma na maneira com que se planeja o espaço urbano, tal como através de organizações voltadas às vertentes culturais, fortalecendo, assim, a tríade cultura-economia-cidade, em que tais aspectos sociais trabalham de maneira autônoma e coletiva (WANIS, 2014). Ainda segundo a autora mencionada, as idealizações sob um planejamento mais desenvolvido da cidade se restringem, especificamente, em como suas performances econômicas se manifestam aos olhos do mercado, mediante funcionamento de suas grandes empresas e investimentos. Desse modo, ganhando destaque no cenário cultural por meio de sua inserção nas políticas

econômicas e culturais, a cidade passa a ser tratada como produto, cujo principal objetivo é a obtenção de investimentos (em sua maioria, internacionais), reconhecendo os atuais processos de comercialização da cultura como consolidadores das performances econômicas urbanas.

### 3.2 Transformação social e espacial de Lavras através da cultura e do lazer

Fundada, aproximadamente, no ano de 1729, Lavras, município localizado no Sul do Estado de Minas Gerais, desenvolveu-se, inicialmente, ao redor da capela de Sant'Ana (atual Igreja do Rosário) e teve seu nome derivado pela intensa busca dos antigos exploradores por ouro e pedras preciosas encontradas no local, sendo o principal motivo de seu desenvolvimento econômico, segundo Silva (2006). Ainda, de acordo com a autora mencionada, a cidade teve seu crescimento acelerado mediante queda da exploração do ouro, tal como pelo início do processo de migração, potencializado pela vinda das famílias de Antônio de Sousa, em 1743 e de Brás da Silva Lopes, em 1744, por exemplo.

Apresentando grande desenvolvimento entre os anos de 1907 e 1917 devido ao crescente interesse pelo investimento na cidade, Lavras teve um de seus primeiros grandes progressos (a implantação da antiga linha de bonde da cidade) inaugurado em 21 de outubro de 1911, através de uma decisão idealizada pelo Dr. Álvaro Augusto de Andrade Botelho e sendo considerada como a primeira grande tipologia turística apresentada ao município (SILVA, 2006). Durante seu funcionamento, que durou aproximadamente 56 anos, o bonde teve seu uso ameaçado devido aos avanços automobilísticos que chegavam ao município na época e que, semelhante ao bonde, se tornou um atrativo aos olhos da população (LUZ, 2015). Considerando que, mediante tais avanços, o constante uso do bonde começou a diminuir, o Departamento de Bondes de Belo Horizonte fez uma doação a cidade, presenteando-a com novos veículos (Figura 18), o que possibilitou, assim, a sua reinauguração, que aconteceu no dia 10 de julho de 1965.

Figura 18 – Bonde doado ao município de Lavras, 1965



Fonte: Evolução histórico-cultural e paisagística da Praça Dr. José Esteves e entorno<sup>25</sup>

Resultado de crescente desenvolvimento industrial e econômico, suas paisagens urbanas, segundo Carvalho (2001), podem acabar sofrendo grandes alterações como, por exemplo, a modificação de suas áreas verdes, cuja principal finalidade é de satisfazer às necessidades humanas através da integração do homem com o ambiente ao seu redor. Ainda, mediante estudos de autora citada, a praça Dr. Augusto Silva, melhor observada na Figura 19, é destaque entre seus principais espaços públicos, sendo considerada a maior e mais importante localizada na cidade, apresentando árvores centenárias por sua área, como também servindo de palco para diversas atividades de cunho político e cultural, como feiras de artesanato e concertos musicais.

<sup>25</sup> LUZ, Iracema Clara Alves. Evolução histórico-cultural e paisagística da Praça Dr. José Esteves e entorno em Lavras – MG. **RI UFLA**: Repositório Institucional, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/9592>>. Acesso em: 28 de maio de 2020.

Figura 19 – Vista da praça Dr. Augusto Silva, Lavras, MG



Fonte: Prefeitura Municipal de Lavras<sup>26</sup>

O município analisado, segundo Silva (2006), é composto de uma grande variedade de hotéis, hospitais e casas comerciais, assim como clubes esportivos e de caráter social. Entretanto, tipologias voltadas ao turismo e a cultura são escassos (sendo os mais conhecidos: a praça Dr. Augusto Silva, citada anteriormente; o museu Bi Moreira; a Igreja do Rosário e o Parque Ecológico Quedas do Rio Bonito), tendo em vista que a cidade se desenvolveu em torno de seus potenciais agrícolas e comerciais, acarretando, conseqüentemente, no pequeno número de instalações destinadas as atividades recreativas e culturais.

Desde o seu primeiro contato com diferentes terras, o ser humano sempre apresentou fortes tendências para viajar e se informar quanto ao conhecimento de outros países e povoações, com o intuito de absorver e desvendar seus hábitos e maneiras de pensar. Sendo assim, o turismo, atividade benéfica para as experiências humanas, acabou se tornando também, conforme as sociedades se desenvolviam e se modificavam com o passar dos anos, uma atividade

<sup>26</sup> 10 Curiosidades sobre a Praça Dr. Augusto Silva. **Prefeitura de Lavras**, 2020. Disponível em: <<http://pml.lavras.mg.gov.br/conteudo/texto/1074>>. Acesso em: 28 de maio de 2020.

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

extremamente benéfica e rentável, preservando não apenas seus patrimônios culturais e históricos, como também representando grande importância para suas perspectivas econômicas (SILVA; ANTONIALLI, 2003). Segundo autores mencionados, o Brasil, por sua vez, ainda não se mostra capaz de ocupar posição de destaque entre os principais países indicadores do turismo, considerando que o mesmo ocupa colocações consideravelmente discretas em relação aos padrões mundiais, apesar de apresentar características que facilmente fortaleceriam tal potencial, como, por exemplo, sua grande extensão territorial e sua variedade de ambientes naturais.

O município de Lavras, por apresentar características que direcionem suas condicionantes à potenciais turísticos, se coloca numa posição em que a geração de empregos é capaz de trazer uma sucessão de benefícios para seus desenvolvimentos sociais e econômicos (SILVA; ANTONIALLI, 2003). Além disso, ao se tratar de uma cidade cujo potencial turístico é diverso, principalmente nas áreas educacionais, seu fator de desenvolvimento econômico através do turismo se fundamenta ao apresentar grande retorno sob um baixo custo de investimento, considerando que tal consumo, além de provocar um aumento no fluxo populacional da cidade, como também pela geração de empregos (como citado anteriormente), favorece a intensa busca do turista pela utilização de equipamentos de transporte e hospedagens locais, potencializando, de forma direta, as relações entre indivíduo e ambiente urbano.

### 3.2.1 População flutuante como influenciadora do espaço

A cidade de Lavras, por abrigar uma universidade de grande influência nacional, apresenta, em sua vasta extensão territorial, uma parcela considerável da denominada população flutuante, ou seja, população cujo envolvimento com a cidade se apresenta de maneira periódica, em sua maioria, mediante estudantes universitários e trabalhadores. Tal parcela é significativa para se analisar os potenciais turísticos do município, considerando que esse está diretamente associado ao seu desenvolvimento econômico, estando relacionado a uma dinâmica universitária que movimenta não apenas as questões educacionais e econômicas, como também seu setor cultural e tecnológico.

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

O consumo universitário se apresenta como grande influenciador do desenvolvimento econômico de uma cidade, tendo em vista que grande parte das cidades universitárias recebe, a cada ano, uma quantidade maior de estudantes dos mais diversos locais. Nesse contexto, a economia de uma cidade se relaciona diretamente com a forma com que sua população flutuante utiliza de seu espaço urbano, seja nas áreas de saúde, moradia, alimentação ou lazer (VERONEZE et al., 2016). Dessa forma, segundo os autores mencionados, a demanda por esses comércios, consequência da intensa necessidade humana pelo consumo, acarreta, também numa maior necessidade em apresentar, de maneira dinâmica, uma diversificação de tipologias arquitetônicas que atendam tais necessidades, potencializando, assim, seu fluxo populacional por meio do desenvolvimento econômico e social.

Dessa forma, as cidades, por apresentarem espaços arquitetônicos cuja integração com o usuário se mostra de maneira direta e dinâmica, teriam seu fluxo populacional fortalecido através de uma maior rotatividade por parte dessa população, considerando que tal rotatividade apresentaria ao município um público cada vez mais variado, o que, conseqüentemente, potencializaria o consumo por parte de hotéis e casas comerciais, como também por seus espaços culturais e destinados ao lazer, relacionando à ideia de que pensar em desenvolvimento cultural é pensar, também, no desenvolvimento urbano. Portanto, a população flutuante se mostra como peça-chave para o desenvolvimento de uma cidade cujo potencial turístico se apresenta, atualmente, de maneira pouco diversa, tendo em vista que possibilitaria, ao serem instaladas edificações e espaços designados ao lazer da população, uma maior demanda pela utilização de equipamentos voltados não apenas ao turismo, como também relacionados a saúde e as necessidades humanas. Sendo assim, é possível, através da implantação de um equipamento cultural, promover uma diversificação dos usos arquitetônicos, tendo em vista que a cidade trabalha, em sua maioria, com tipologias comerciais e institucionais?

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

### Capítulo IV – PROPOSTA

#### 4.1 Análises urbanas e aspectos gerais

A partir das análises propostas no capítulo anterior, foi possível concluir que o município de Lavras, em Minas Gerais, além de trabalhar em cima de suas vertentes comerciais e institucionais, apresenta grande potencial para atender tipologias arquitetônicas voltadas ao turismo, considerando que, por abrigar uma grande quantidade de população flutuante, sendo elas, majoritariamente, devido aos estudantes universitários, fortaleceria a rotatividade populacional da cidade, assim como a busca pela utilização de serviços como hotéis e restaurantes. Dessa forma, Lavras se mostra, atualmente, como um local cujos potenciais turísticos não são explorados em sua totalidade, o que deixa seus usos limitados aos comércios e instituições, desconsiderando, assim, seus aspectos culturais e artísticos.

Apresentando grande extensão territorial ao abranger uma área de, aproximadamente 564,74 km<sup>2</sup>, segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), o município em análise contém diversos locais cujas potencialidades de cunho turístico podem ser aproveitadas. Tendo em vista que o trabalho sugerido por esse portfólio se propõe a contribuir, arquitetonicamente, para o desenvolvimento econômico e cultural da cidade de Lavras, assim como fortalecer sua rotatividade populacional, acredita-se que os melhores locais para a inserção do projeto sejam aqueles localizados próximos as entradas do município, com acesso direto a BR-265, considerando se tratar de uma edificação que tem como objetivo receber visitantes das mais diversas cidades e estados.

Ao se tratar de uma instalação sensorial cujo principal objetivo é promover aos usuários o estímulo às interpretações urbanas e espaciais, por parte de seus visitantes, através de uma série de experiências na qual os fenômenos oníricos são trabalhados juntamente com as percepções arquitetônicas estudadas nos capítulos anteriores, é de suma importância que sua localização também se apresente num contexto urbano em que a implantação do mesmo possibilite um diálogo não apenas com a edificação em si, mas também com seu entorno imediato e inserção no ambiente urbano, fortalecendo análises e possíveis resultados mediante

desenvolvimento social, econômico e cultural. Dessa forma, é possível identificar através de sua localização, melhor observada na Figura 20, que o projeto proposto por esse portfólio se encontra numa área onde tais potencialidades turísticas podem ser exploradas de maneira a agregar o espaço por meio de sua relação com a paisagem urbana.

Figura 20 – Imagem aérea do município de Lavras com área de inserção do projeto demarcada pelo círculo laranja e a BR-265 destacada em vermelho



Fonte: Google Map Customizer (adaptado pelo autor)

Portanto, partindo das análises apresentadas anteriormente, o terreno escolhido para a proposta idealizada por esse portfólio, melhor observado pela Figura 21, se baseia na facilidade de acesso ao local, tendo em vista que, ao se tratar de uma edificação de caráter turístico, é de suma importância que sua localização se apresente de maneira prática aos visitantes, diminuindo grandes percursos ao se encontrar próximo à principal entrada da cidade de Lavras.

Figura 21 – Área estudada em conjunto a localização do terreno

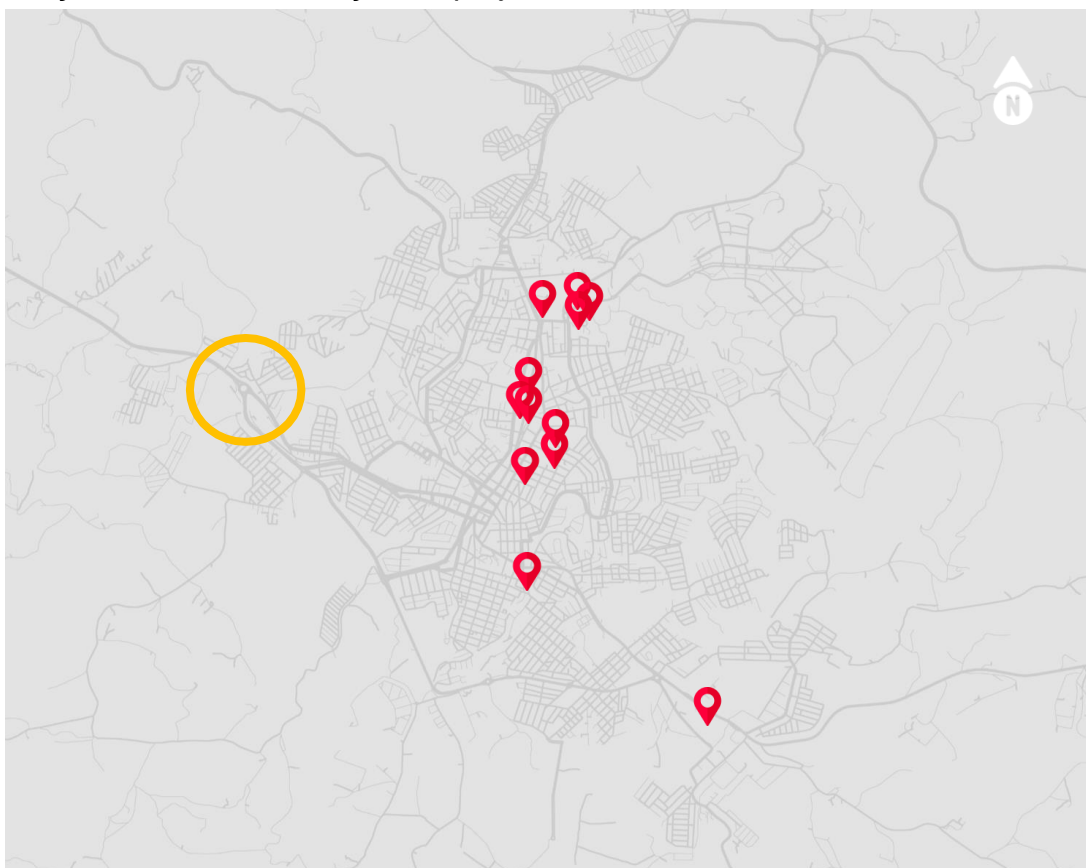


Fonte: Autoral, 2020

Como citado anteriormente, o local escolhido para a inserção do projeto, ao compreender grande extensão territorial por se encontrar numa área de vasto potencial de desenvolvimento urbano, trabalha de forma direta com a população flutuante e que utiliza da BR-265 como via de passagem, promovendo possível interesse quanto a instalação de um equipamento cultural no local. Sendo assim, o empreendimento procura envolver, arquitetonicamente, o município de Lavras com futuros usuários do espaço, fortalecendo o desenvolvimento cultural e artístico da cidade por meio da intensificação de sua rotatividade populacional.

Inserindo-se num contexto em que suas ocupações urbanas variam entre usos residenciais, comerciais e mistos, o local apresenta, também, uma região próxima cujos potenciais de expansão territorial podem ser trabalhados futuramente, considerando que se encontram, na região, uma pequena quantidade de loteamentos preparados para possíveis ocupações espaciais, permitindo que aquele local se desenvolva em conjunto ao restante da cidade. Além disso, seu distanciamento do centro comercial faz com que tal área não seja devidamente trabalhada quanto aos usos destinados ao lazer da população, tendo em vista a distância dos equipamentos culturais locais, melhor evidenciada pela Figura 22.

Figura 22 – Localização dos equipamentos culturais no município de Lavras em relação ao local de inserção do projeto



Fonte: Google Map Customizer (adaptado pelo autor)

Como citado anteriormente, é notável o distanciamento urbano da área de inserção do projeto com o centro comercial do município, principal local onde ocorrem grande parte das atividades de cunho educativo e cultural, além de apresentar, por sua extensão, importantes edifícios responsáveis pelo desenvolvimento econômico da cidade, como a Santa Casa de Misericórdia de Lavras, hospital localizado a aproximadamente 18 minutos do espaço em estudo. Além disso, a área idealizada para o projeto também se encontra distante da maior tipologia destinada ao lazer da população (a anteriormente mencionada praça Dr. Augusto Silva), demonstrando, desse modo, sua exclusão espacial para as principais atividades que ocorrem no centro da cidade de Lavras, como também tal afastamento de grandes instituições educativas, como a UFLA (Universidade Federal de Lavras) e o Colégio Universitário Professor Canísio Ignácio Lunkes, fortalecendo, assim, a ideia de que o local em análise não se encontra inserido dentro do contexto urbano do município.

#### 4.1.1 Acessos

Tendo em vista sua ligação direta com a rodovia federal BR-265, que liga o município diretamente a São Paulo e Juiz de Fora, a área em análise também se encontra próxima a entrada da cidade, local onde o fluxo de veículos é intenso e se apresenta de forma constante, considerando se tratar de um meio de passagem para outros estados brasileiros, como observado na Figura 23. Dessa forma, o local de inserção escolhido para o projeto em desenvolvimento, como dito anteriormente, se encontra numa área pouco desenvolvida de Lavras, em que seus acessos aos serviços locais destinados a atividades culturais, assim como às necessidades básicas de consumo humano (como, por exemplo, restaurantes e hotéis) são limitados, levando em consideração sua exclusão do centro comercial urbano local, tornando a área, conseqüentemente, carente de tipologias arquitetônicas voltadas para seu avanço social e econômico.

Figura 23 – Demarcação dos principais acessos ao município de Lavras



Fonte: Google Map Customizer (adaptado pelo autor)

O local em estudo, sendo facilmente acessado pelos meios de transporte (considerando vias de acesso diante do terreno), se mostra como um empecilho quando considerada a falta de acesso aos pedestres e não apresenta segurança e

acessibilidade quando ao mesmo. Sendo assim, é possível verificar que os principais acessos à cidade, destacados pela Figura 24, ao apresentar as condições necessárias para a sua locomoção, foram estruturados para comportar, exclusivamente, automóveis, assim como os transportes de carga, acarretando no intenso fluxo de veículos que se manifesta no município.

Figura 24 – Rodovia de acesso a cidade de Lavras



Fonte: Autoral, 2020

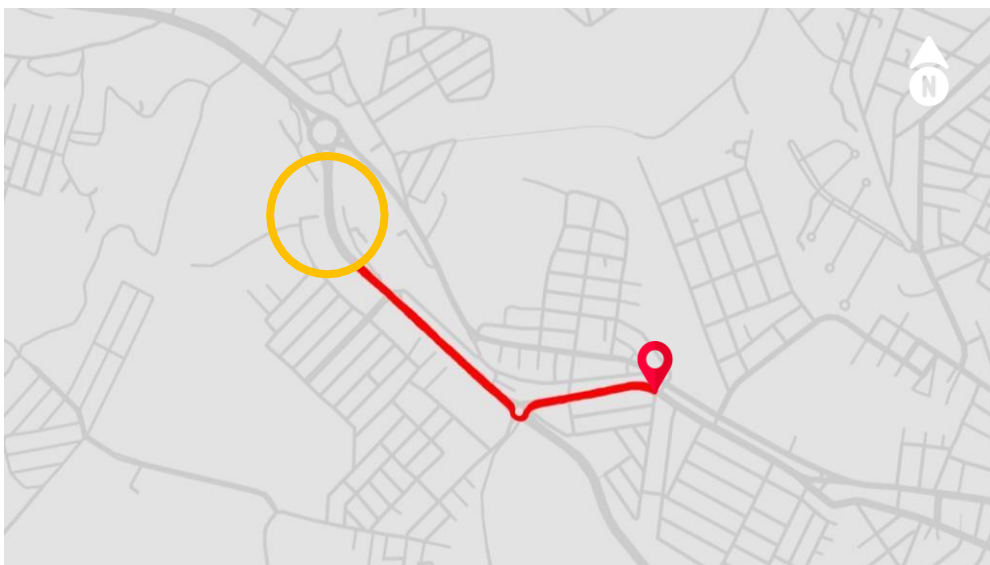
Resultado de tal localização espacial, o projeto proposto para a região provocaria, conseqüentemente, uma maior rotatividade tanto de veículos (que já se apresenta de forma constante) quanto de pessoas, possibilitando num melhor aproveitamento da área em estudo e seu entorno, acarretando no interesse por parte da população flutuante quanto ao uso da cidade como um todo, tendo em vista que a demanda por equipamentos relacionados às necessidades humanas, como citado anteriormente, resultaria num maior uso do meio urbano.

#### 4.1.2 Equipamentos e serviços locais

Localizada uma área que se classifica como ZAE (Zona de Atividades Econômicas) pela Lei Complementar nº 156, que dispõe sobre o zoneamento e regulamenta o uso e a ocupação do solo no município de Lavras, o local se trata de uma região cujos potenciais de desenvolvimento econômico da cidade se apresentam por meio de edificações de maior porte (predominantemente galpões e oficinas). A área em estudo se insere num espaço conflitante com usos residenciais, evidenciando, também, estabelecimentos comerciais que são instalados ao longo da

BR-265. Sendo assim, considerando seu afastamento dos mais importantes equipamentos destinados a cultura e ao lazer local, o terreno em análise apresenta, em contrapartida, relativa proximidade a instalações básicas à necessidade humana, estando a aproximadamente 2 minutos do supermercado mais próximo (Figura 25).

Figura 25 – Terreno analisado em relação ao supermercado mais próximo



Fonte: Google Map Customizer (adaptado pelo autor)

Por se tratar de uma área da cidade com tendências a expansão territorial, é possível observar através de seu mapa de Uso e Ocupação (Figura 26) uma grande quantidade de edificações de uso residencial, demonstrando suas qualidades espaciais quanto a inserção de loteamentos, de modo a abrigar, futuramente, um número maior de moradias, fortalecendo o fluxo populacional do local, como também um maior interesse pelo desenvolvimento da área e consequente idealização de empreendimentos de cunho artístico e social para a região. Além disso, localizando-se numa zona com intenso fluxo de veículos, tendo em vista sua estrutura viária objetivando a ligação de Lavras com outros municípios, a área analisada apresenta, também, em seu entorno, uma grande quantidade de companhias destinadas ao auxílio e reparo desses meios de locomoção, tornando a cidade um dos principais pontos de pausa para os motoristas de transporte rodoviário.

Figura 26 – Uso e ocupação do solo em comparação a área de estudo



Fonte: Google Map Customizer (adaptado pelo autor)

Dessa forma, segundo análises apresentadas sobre o terreno em estudo e seu entorno, foi possível perceber que o mesmo se encontra num local cujos potenciais turísticos podem ser trabalhados de maneira a agregar o espaço mediante instalação de um equipamento cultural, como também auxiliar o desenvolvimento econômico e populacional da cidade de Lavras. Além disso, por se tratar de uma edificação idealizada para fortalecer as capacidades turísticas do município, é objetivado pela sua implantação o aumento do fluxo populacional, ocasionando, conseqüentemente, na busca por serviços locais, fazendo da cidade de Lavras importante local de visita e grande potência econômica e cultural para a região.

#### 4.2 Programa de necessidades

Partindo da problemática apresentada e dos estudos relacionados às condições do terreno em análise e do seu entorno, as necessidades espaciais levantadas se mostram como condicionantes para a criação do programa de

necessidades da instalação idealizada por esse portfólio, tendo em vista que a mesma surge a partir de uma carência observada na região de inserção do projeto, analisada anteriormente. Sendo assim, o programa apresentado por esse portfólio se propõe a dividir a edificação em quatro setores, observados pela tabela apresentada pela Figura 27.

Figura 27 – Programa de necessidades idealizado para a instalação

<b>PROGRAMA DE NECESSIDADES</b>	<b>SETOR 1 (VISITANTES)</b>	<b>SETOR 2 (SERVIÇOS)</b>	<b>SETOR 3 (ADMINISTRATIVO)</b>	<b>SETOR 4 (MARKETING)</b>
Estacionamento	X			
Recepção	X			
Guarita	X			
Galerias	X			
Praça de Alimentação	X			
Área de Convivência	X			
Área de Exposição	X			
Banheiros	X	X	X	X
quasi-cinemas	X			
Ponto de Apoio	X			
Anfiteatro	X			
Mini Recepção		X	X	X
Sala (Funcionários)		X	X	
Enfermaria		X		
DML		X	X	
Despensa		X	X	
Almoxarifado		X	X	
Copa/Cozinha		X		
Informações Turísticas		X		
Sala (Administrativa)		X	X	
Sala (Financeira)			X	
Sala (Reuniões)			X	
Sala (Controle Geral)			X	
Mini Copa			X	
Sala (Criação)				X
Programação				X
Divulgação				X

Fonte: Canva (adaptado pelo autor)

A divisão por setores auxilia não apenas na estruturação do empreendimento proposto, como também contribui para uma localização mais acessível quanto a presença da população durante visita a edificação. Os setores, idealizados a partir da necessidade de uma separação do fluxo feito pelos visitantes e pelos funcionários, apresenta, em cada departamento, áreas tidas como necessárias para o funcionamento e entendimento da proposta (em conjunto às manifestações oníricas estudadas anteriormente), assim como locais projetados para atender as necessidades básicas humanas, como alimentação, descanso e higiene.

O setor 1, destinado exclusivamente ao fluxo dos visitantes, contém em sua seção ambientes designados a recepção e a segurança dos mesmos, assim como um espaço atribuído para a inserção de uma praça de alimentação, cujo objetivo é atender os turistas durante a visita. Além disso, as galerias propostas se apresentam como espaços lúdicos e interativos, onde a relação entre os fenômenos oníricos e o estado de consciência se fazem presentes por meio de percepções sensoriais envolvendo artes surrealistas e projeções interpretativas, ocasionando nas mais diferentes perspectivas aos olhos dos visitantes. Os espaços denominados como *quasi-cinemas* se mostram como complementares a essas galerias, potencializando tais experiências e possibilitando aos usuários serem os protagonistas dos vários ambientes lúdicos.

O setor 2, de serviços, se apresenta através de uma série de espaços referentes ao fluxo de funcionários, local onde os visitantes não possuem acesso (a não ser o uso da Enfermaria, quando necessário). Desse modo, é encontrado nesse departamento uma sala reservada ao uso dos funcionários em conjunto aos compartimentos necessários para acomodar materiais de limpeza e destinados a segurança dos contratados. No decorrer do setor 3, por sua vez, se encontram diversas salas idealizadas para a realização de reuniões de cunho administrativo e financeiro, onde decisões referentes a gestão do empreendimento serão tomadas para garantir uma melhor disposição das atividades propostas para a edificação.

Por fim, o setor 4, destinado ao marketing do completo cultural, se propõe a criação e realização de programas cujo objetivo é a divulgação e a popularização do mesmo quanto às suas visitas e exposições artísticas, disseminando suas experiências sensoriais para as mais diversas edificações que apresentem objetivos semelhantes aos propostos por esse portfólio, ocasionando, futuramente, em possíveis parcerias e colaborações de cunho artístico-cultural.

## **CONCLUSÃO**

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou análises de como os fenômenos oníricos, vinculados a arquitetura, resultam em diferentes interpretações e experiências, podendo os mesmos influenciarem, tanto direta quanto indiretamente, o cérebro e o comportamento humano. Além disso, permitiu, também, que pesquisas referentes às suas simbologias demonstrassem o quanto cada civilização, ao longo da história, compreendia e decifrava suas manifestações ao associar seus inúmeros significados ao impacto dos mesmos na vida de determinadas sociedades e culturas.

Além disso, ao realizar uma série de análises espaciais relativas à cidade de Lavras, foi possível verificar que a mesma, por apresentar uma grande rotatividade populacional, em sua grande maioria mediante o consumo universitário, se manifesta como um espaço significativo quanto a inserção de um equipamento cultural, tendo em vista que a cidade apresenta, de forma limitada, certa quantidade de espaços destinados a cultura e ao lazer da população. Nesse sentido, o investimento em cultura, mediante a implantação do projeto elaborado anteriormente, permite que a cidade obtenha considerável desenvolvimento econômico ao utilizar de maneira eficiente as características locais, considerando que a grande quantidade de população flutuante presente no município se apresenta como influenciador direto para seu fluxo populacional.

Sendo assim, dada à importância do assunto em questão, torna-se necessária análise e desenvolvimento das características locais de maneira a tornar mais fácil a propagação da cultura através da diversificação dos usos arquitetônicos, concluindo-se que espaços turísticos e de lazer influenciam tanto a potência econômica de um local quanto seus comércios e instituições.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANJOS, Marcelo França dos; DIAS, Alisson de Souza. **Projetar Sentidos: A Arquitetura e a Manifestação Sensorial**. 5º Simpósio de Sustentabilidade e Contemporaneidade nas Ciências Sociais, 2017.

AZZARELLO, Nina. LIKEarchitects forma espaço para exposições internas com 20.000 tiras de tecido. **Revista Design Bloom**, 2015. Disponível em: <<https://www.designboom.com/architecture/likearchitects-wonderwall-lisbon-colombo-shopping-mall-02-09-2015/>>. Acesso em: 07 de maio de 2020.

BASTOS, Dorinho; FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 6ª Edição, São Paulo, Editora Blucher, 2011.

BOMFIM, Heloisa. Cildo Meireles (1948), Desvio para o Vermelho (1967-1984). **Heloisa Bomfim**, 2017. Disponível em: <<https://heloisabomfim.com/historia-da-arte/cildo-meireles-1948-desvio-para-o-vermelho-1967-1984/>>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

BUCHANAN, Rovi. Inception. **Rotten Tomatoes**, 2010. Disponível em: <<https://www.rottentomatoes.com/m/inception>>. Acesso em: 23 abr. 2020.

BÜRKLEIN, Christiane. wonderWALL, exhibition space by LIKEarchitects Lisbon. **Floornature**, 2015. Disponível em: <<https://www.floornature.com/blog/wonderwall-exhibition-space-by-likearchitects-lisbon-10369/>>. Acesso em: 08 de maio de 2020.

BUCHO, João Luís Cruz. **Relação entre Yin-Yang e a Criatividade**. Psicologia.pt – O Portal dos Psicólogos. 2016. Disponível em: <<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0971.pdf>> Acesso em: 11 abr. 2020.

CABRAL, Marina. Arte integra paisagem. **Galeria da Arquitetura**, 2020. Disponível em: <[https://www.galeriadaarquitetura.com.br/projeto/arquitetos-associados\\_/galeria-cosmococas/43](https://www.galeriadaarquitetura.com.br/projeto/arquitetos-associados_/galeria-cosmococas/43)>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

COSMOPOLITA. In: **DICIONÁRIO da língua portuguesa**. Lisboa: Priberam Informática, 1998. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/>>. Acesso em: 08 de maio de 2020.

CARVALHO, Larissa Martiniano de. **Áreas verdes da cidade de Lavras-MG: caracterização, usos e necessidades**. 2001. 115 p. Dissertação (Mestrado em Agronomia/Fitotecnia) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2001.

## UNILAVRAS

Centro Universitário de Lavras

[www.unilavras.edu.br](http://www.unilavras.edu.br)

COELHO, Teixeira. **Dicionário Crítico de Política Cultural**. 1ª Edição, São Paulo, Editora Iluminuras, 1997.

COSTA, Raquel Helorrna dos Santos; JÚNIOR, José Benedito de Almeida. Os sonhos e seus símbolos. **Revista Horizonte Científico**. Uberlândia, v. 11, n. 1, 2017. Disponível em:

<<http://200.19.146.79/index.php/horizontecientifico/article/view/37981>>. Acesso em: 03 abr. 2020.

D'AMBROSIO, Oscar Alejandro Fabian. **Um mergulho no Brasil Naif: a Bienal Naifs do Brasil do SESC Piracicaba: 1992 a 2010**. 2013. 204 f. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2013.

ESTRUTURA. In: **DICIONÁRIO da língua portuguesa**. Lisboa: Priberam Informática, 1998. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/>>. Acesso em: 05 abr. 2020.

FERREIRA, Anise de Abreu Gonçalves D'Orange. **Onieirokritika de Artemidouro de Daldis (séc. II D. C.): livros de análises de sonhos – Livro V**. 1ª Edição, São Paulo, Editora Cultura Acadêmica, 2014.

FONSECA, Maria da Penha. **A Arte Contemporânea: instalações artísticas e suas contribuições para um processo educativo em arte**. 2007. 165 f. Dissertação (Dissertação em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2007.

FONSECA, Ingrid; PORTO, Maria Maia. Cor e Luz na Arquitetura e suas possíveis influências sobre os usuários. **Revista Lume Arquitetura**. Salvador, v. 1, n. 14, p. 24-29, 2005. Disponível em:

<[http://www.lumearquitetura.com.br/pdf/ed14/ed\\_14\\_Aula.pdf](http://www.lumearquitetura.com.br/pdf/ed14/ed_14_Aula.pdf)>. Acesso em: 06 de maio de 2020.

GONTIJO, Thais. A Arte de Sonhar. **Epistemo-somática**, Belo Horizonte, v. 3, n. 2, p. 186-194, dez. 2006. Disponível em:

<[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1980-20052006000200004&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1980-20052006000200004&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt)>. Acesso em 11 mar. 2020.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de Arquitetura**. 1ª Edição, São Paulo, Editora Martins Fontes, 1999.

HEINICH, Nathalie. Práticas da Arte Contemporânea: uma abordagem pragmática a um novo paradigma artístico. **Sociol. Antropol.**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 2, p. 373-390, dez. 2014. Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2238-38752014000200373&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2238-38752014000200373&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 08 de maio de 2020.

INSIGHT. In: **DICIONÁRIO da língua portuguesa**. Lisboa: Priberam Informática, 1998. Disponível em <<https://dicionario.priberam.org/>>. Acesso em 09 mar. 2020.  
JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos**. 6ª Edição, Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 2002.

LIKEarchitects: Please step on this artwork. **Public Delivery**, 2011. Disponível em: <<https://publicdelivery.org/likearchitects-wonderwall-jen-lewin-the-pool/>>. Acesso em: 08 de maio de 2020.

LIMA, Andréa Pereira de. O modelo estrutural de Freud e o cérebro: uma proposta de integração entre a psicanálise e a neurofisiologia. **Rev. psiquiatr. clín.**, São Paulo, v. 37, n. 6, p. 280-287, 2010. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-60832010000600005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-60832010000600005&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 04 abr. 2020.

LIMA, Mariana. **Percepção Visual Aplicada a Arquitetura e Iluminação**. 1ª Edição, Rio de Janeiro, Editora Ciência Moderna, 2010.

LUZ, Iracema Clara Alves. **Evolução histórico-cultural e paisagística da Praça Dr. José Esteves e entorno em Lavras - MG**. 2015. 115 p. Dissertação (Mestrado em Agronomia/Fitotecnia) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2015.

MACHADO, Rômulo Nery Silvério; SILVA, Marta Dantas da. Arte visionária e surrealismo: estabelecendo relações comparativas. **Semin., Ciênc. Soc. Hum.**, Londrina, v. 39, n. 1, p. 21-34, jun. 2018. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1676-54432018000100003&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-54432018000100003&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 09 abr. 2020.

MATOS, Mariana Martins. **A Arquitetura entre as Artes: Reflexões sobre a Beleza Arquitetônica**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura, Universidade do Porto, Portugal, 2015. Disponível em: <[https://sigarra.up.pt/faup/pt/pub\\_geral.pub\\_view?pi\\_pub\\_base\\_id=36567](https://sigarra.up.pt/faup/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=36567)>. Acesso em: 20 abr. 2020.

MESSIAS, Ivan dos Santos. Simbologia dos Sonhos e Culturalidade. **Revista Psicologia, Diversidade e Saúde**. Salvador, v. 9, n. 1, p. 24-34, 2016. Disponível em: <<https://www5.bahiana.edu.br/index.php/psicologia/article/view/852>>. Acesso em: 03 abr. 2020.

MIKOSZ, José Eliézer. **A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Espirais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência**

(ENOC). 2009. 291 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

MOURA, Rodrigo. Juliana Perdigão, uma cantora de mil faces. **Inhotim**, 2015. Disponível em: <<https://www.inhotim.org.br/blog/tag/cosmococa/>>. Acesso em: 09 de maio de 2020.

MYERS, Lynne. Plastique Fantastique cria um espaço de sonho da bienal de Arte de Veneza 2019. **Revista Design Bloom**, 2019. Disponível em: <<https://www.designboom.com/art/plastique-fantastique-blurry-venice-art-biennale-05-20-2019/>>. Acesso em: 05 de maio de 2020.

ONÍRICO. In: **DICIONÁRIO da língua portuguesa**. Lisboa: Priberam Informática, 1998. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/>>. Acesso em: 26 mar. 2020.

PALLSMAA, Juhani. **Os olhos da pele: A arquitetura e os sentidos**. Porto Alegre, Bookman, 2011.

PALÍNDROMO. In: **DICIONÁRIO da língua portuguesa**. Lisboa: Priberam Informática, 1998. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

PEREIRA, Matheus. O papel da cor na arquitetura. **ArchDaily Brasil**, 2018. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/894425/o-papel-da-cor-na-arquitetura>>. Acesso em: 06 de maio de 2020.

POCINHO, Margarida; GARCÊS, Soraia. **Psicologia da Criatividade**. 1ª Edição, Universidade da Madeira, Portugal, 2018.

RIBEIRO, Sidarta. **O Oráculo da Noite: A História e a Ciência do Sonho**. 1ª Edição, São Paulo, Editora Companhia das Letras, 2019.

ROSA, Luisa Günther. Experiências (des)compartilhadas: Arte contemporânea e seus registros. **Soc. estado.**, Brasília, v. 29, n. 1, p. 309, abr. 2014. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-69922014000100020&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922014000100020&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 08 de maio de 2020.

ROTH, Leland M. **Entender a arquitetura: Seus elementos, história e significado**. 1ª Edição, São Paulo, Editora Gustavo Gili, 2017.

SÁ, Juliana Veloso. **Entre os públicos e a especialidade: um percurso pela recepção da arte contemporânea em Inhotim**. 2014. 205 f., il. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

SANTOS, Gabriela Gomes. **Caixa Cultural Salvador**: uma análise sobre o funcionamento e a relevância do espaço para a vida cultural da cidade. 2019. 59 f. Monografia (Bacharelado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Bahia, 2019.

SCHIAVO, Thais. **De olhos bem abertos para a arquitetura do Inhotim**. Inhotim, 2019. Disponível em: <<https://www.inhotim.org.br/blog/de-olhos-bem-abertos-para-a-arquitetura-do-inhotim/>>. Acesso em: 09 de maio de 2020.

SEABRA, Joana Miguel. Criatividade. Psicologia.com.pt: **O portal dos psicólogos**. 11 jul. 2008. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0104.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

SILVA, Alessandra Teixeira da. **Evolução histórico-cultural e paisagística das praças Dr. Augusto Silva e Leonardo Venerando Pereira**. 2019. 238 p. Tese (Doutorado em Agronomia/Fitotecnia) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2006.

SILVA, Francynete Melo e. Uma análise behaviorista radical dos sonhos. **Psicol. Reflex. Crit.**, Porto Alegre, v. 13, n. 3, p. 435-449, 2000. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-79722000000300012&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722000000300012&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 1 abr. 2020.

SILVA, Jussara Maria da; ANTONIALLI, Luiz Marcelo. Ações estratégicas para o turismo educacional no município de Lavras, MG. **Organizações Rurais & Agroindustriais**, v. 5, n. 2, 18 abr. 2011. Disponível em: <<http://revista.dae.ufla.br/index.php/ora/article/view/236>>. Acesso em: 22 de maio de 2020.

SONIC Pavilion. **Inhotim**, 2020. Disponível em: <<http://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/sonic-pavilion/>>. Acesso em: 09 de maio de 2020.

SOUSSUMI, Yusaku. Tentativa de integração entre algumas concepções básicas da psicanálise e da neurociência. **Psicol. clin.**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 63-82, 2006. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-56652006000100006&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652006000100006&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 09 abr. 2020.

VERONEZE, Ricardo Braga. et al. Da Saúde ao Lazer: o Impacto dos Fatores Sociais e Econômicos no Consumo de Jovens Universitários. **Reuna**, v. 21, n. 1, p. 121-140, 2016. Disponível em: <<https://revistas.una.br/reuna/article/view/733>>. Acesso em: 27 de maio de 2020.

VIGÍLIA. In: **DICIONÁRIO da língua portuguesa**. Lisboa: Priberam Informática, 1998. Disponível em <<https://dicionario.priberam.org/>>. Acesso em: 03 abr. 2020.

VON FRANZ, Marie-Louise. **O Caminho dos Sonhos**. 7ª Edição, São Paulo, Editora Cultrix, 1992.

YÚDICE, George. **A conveniência da cultura; usos da cultura na era global**. Belo Horizonte; Editora UFMG/Humanitas, 2006.

WANIS, Amanda. A economia criativa e o urbanismo culturalizado: as políticas culturais como recurso. **Lugar Comum**, Rio de Janeiro, v. 1, p. 117-128, 2015. Disponível em: <<http://uninomade.net/lugarcomum/43/>>. Acesso em: 22 de maio de 2020.