



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM JORNALISMO**

**GUSTAVO SALGADO LEAL**

**QUEM COMEU A ORELHA DE VAN GOGH?**

**Algumas observações sobre mediações contemporâneas em  
exposições de arte**

**Salvador**

**2017.1**

**GUSTAVO SALGADO LEAL**

**QUEM COMEU A ORELHA DE VAN GOGH?**

**Algumas observações sobre mediações contemporâneas em  
exposições de arte**

Monografia de Conclusão do Curso  
Comunicação Social - Habilitação em  
Jornalismo, orientado pelo Professor José  
Roberto Severino, realizado no primeiro  
semestre de 2017.

**Salvador**

**2017.1**

A Vincent van Gogh, *in memoriam*

*eu sou um museu cheio de quadros  
mas você estava de olhos fechados*

*Rupi Kaur*

## RESUMO

A presente pesquisa busca analisar como ocorrem contemporaneamente os processos de mediação entre o público e exposições e obras de arte, a partir de uma busca interativa para com obras do artista Vincent van Gogh. Notoriamente, a todo o momento estamos inseridos em mediações e sistemas de mediações no que diz respeito a uma tentativa de contato para com obras de arte, o que gera um tensionamento entre as reproduções e as obras originais. Entretanto, podemos analisar esses fenômenos contemporâneos de mediação a partir da ideia de convergência de linguagens, o que nos permite analisar esse processo enquanto uma construção narrativa em múltiplas linguagens e plataformas. Esta investigação é uma proposta de análise acerca de como esses fenômenos ocorrem e quais são alguns de seus desdobramentos.

**Palavras-chave:** Comunicação Social; Cultura Contemporânea; Mediação Cultural; História da Arte; Van Gogh

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>7</b>
<b>2. ISTO NÃO É UM CACHIMBO; ISTO É COMUNICAÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>3. VAN GOGH: UM LOUCO PÓS-IMPRESSIONISTA</b> .....	<b>14</b>
3.1. Expressionismo e outros ismos.....	14
3.2. Leroy, Monet e o impressionismo .....	15
3.3. Fry, Manet e os Pós-impressionistas .....	16
3.4. Van Gogh: um pós-impressionista .....	17
3.5. Van Gogh: um louco .....	18
<b>4. UM VAN GOGH NA PONTA DOS DEDOS</b> .....	<b>19</b>
4.1. Galerias de arte sempre à mão.....	19
4.2. Imergindo em um Van Gogh .....	29
<b>5. UM VAN GOGH NA REAL</b> .....	<b>34</b>
5.1. Van Gogh à brasileira .....	34
5.2. “Alí, <i>óh</i> , é o Van Gogh!”.....	38
5.3. No início havia o verbo.....	40
5.4. Contato imediato .....	41
5.5. Sistema de mediações .....	49
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>53</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>56</b>

## 1. INTRODUÇÃO

É possível relacionar Artes Visuais e Comunicação? Uma resposta óbvia seria *sim*; é possível relacionar algo com qualquer outra coisa. Uma ideia vaga e não elucidativa. (E parece, também, que buscar alguma definição do tipo *Artes Visuais são uma forma de Comunicação* é algo pouco instigante, por parecer uma questão já resolvida). Talvez a pergunta esteja mal formulada, talvez seja necessário um processo de reformulação da questão.

*Como é possível relacionar Artes Visuais e Comunicação?* – parece, então, que esse viés começa a apresentar outros questionamentos e, assim, reflexões mais profícuas. *Como é possível nos relacionarmos com obras de Artes Visuais através da Comunicação?* – uma pergunta menos usual e que convida a um processo reflexivo que não está ancorado em respostas fáceis e prévias. Um pouco mais adiante, vamos aprimorar essa indagação ao estabelecermos um recorte sobre o artista Vincent van Gogh e seu trabalho.

Nosso interesse pela temática acerca das aproximações entre as Artes Visuais e a Comunicação surgiu durante a graduação em Comunicação Social. Nesse período, foram determinantes (para o interesse e o envolvimento pela aproximação dessas duas áreas) algumas experiências profissionais. Dentre elas, as oportunidades de estágio na Comunicação do Museu de Arte Moderna da Bahia, e na Mediação Cultural da 3ª Bienal da Bahia foram experiências fundamentais. Vivências essas que instigaram, desde o primeiro ano do bacharelado em Comunicação, reflexões e provocações, além de fomentar cada vez mais e mais interesses pessoais e acadêmicos. O trabalho na Mediação Cultural da 3ª Bienal da Bahia, por sua vez, proporcionou um contato com a disciplina *Diálogos em Imagens*, e, após cursá-la, exercemos por dois semestres consecutivos a sua monitoria. Após esse período de três semestres em meio ao pensamento a respeito de *diálogos em imagens*, surgiu a oportunidade de monitoria de outra matéria cursada: *História da Arte* – disciplina e monitoria decisivas para esta pesquisa.

Trabalhando em exposições de Artes Visuais, observamos diversos processos comunicacionais que interferem no contato direto entre o público e as obras ali expostas. Por exemplo, assim como um crítico elabora *interposições* entre uma

obra de arte e o público, a literatura especializada pode difundir ideias e conceitos a respeito de um artista e seu trabalho, assim, já influenciando previamente no contato – supostamente – *imediato* entre público e obras de arte. E, também, a maneira como uma exposição de arte está estruturada também pode provocar *mediações*. Por vezes nem chegamos a ter um contato direto com determinada obra de arte, mas temos acesso a essa obra através uma fotografia – uma reprodução do original, nesse caso.

E buscando referências sobre essa área de estudos, percebemos que quase não há material que, sob a ótica da Comunicação, aborde tais fenômenos. Em virtude disso, são importantes e necessários estudos que tratem dos *contemporâneos processos comunicacionais de mediação para com obras de arte*. Tendo isso em vista, esta pesquisa é um esforço em prol de investigar algumas questões desse campo potencialmente frutífero e ainda pouco explorado.

O recorte específico recai sobre o artista holandês Vincent Willem van Gogh (Groot Zundert, Holanda, 1853 - Auvers-sur-Oise, França, 1890) e sua antologia, pois, como veremos, trata-se de um dos artistas mais populares da história, e talvez atualmente o mais celebrado. Como esta pesquisa não tem condições de abordar todas as obras, de todos os artistas, de todos os períodos da história da arte, a escolha por Van Gogh como recorte de análise se dá com o intuito de que as análises aqui desenvolvidas possam ser extrapoláveis e aplicáveis também a outros artistas, para além do ícone aqui apresentado.

Mesmo que este trabalho esteja alocado principalmente sob o signo Comunicação Social, outras áreas do conhecimento se fazem fundamentalmente necessárias ao desenvolvimento desta pesquisa, como a própria História da Arte – e, assim, também, Teoria das Artes Visuais: a Crítica de Arte, sem dúvida alguma; um passeio pela Museologia; um crítico pensamento em Expografia para refletir sobre as exposições de arte; um olhar da Arquitetura para colaborar com a ótica expográfica; e também um trânsito, mesmo que breve, sobre o Urbanismo é indispensável para pensar uma obra de uma exposição, pois esta localiza-se num espaço expositivo (por exemplo, um museu) que está inscrito em um espaço urbano.

Como referencial teórico barra abordar nosso estudo, trazemos a ideia de *pensar a experiência*, em uma perspectiva benjaminiana segundo Barbero (2013). Ou seja, a experiência dos sujeitos e das audiências de uma exposição de arte, ou mesmo a nossa experiência enquanto usuários de tecnologias digitais que buscam acessar



um contato mais próximo com obras de arte. Assim, as questões trazidas por Benjamin (2012) ao problematizar ideias relativas à *aura* e à *reprodução* são esteios das análises aqui propostas. Consonante, Lemos (2002) provoca repensarmos novas formas de experimentar as Artes Visuais, e tensiona as diferenciações entre acessar uma obra através de tecnologias digitais ou da maneira tradicional – ver uma obra de arte *na real*; *ver um Van Gogh na real*. Provocações essas que orientam grande parte das investigações aqui contempladas. Nessa perspectiva, Lemos (2002) se aproxima de Gombrich (2012) ao defender as qualidades irredutíveis de um contato direto com a obra de arte. Em situações de dúvidas conceituais, Gombrich (2012) e Argan (1992), nomes de peso na Historiografia da Arte, nos auxiliam. Assim como outros críticos, jornalistas e historiadores da arte, como Gompertz (2013). Sobre a expografia do Museu de Arte de São Paulo (museu selecionado para investigar as formas de contato do público com obras de Van Gogh; e que será abordado mais profundamente ao longo do estudo), as nossas referências são o atual diretor artístico do museu, Pedrosa (2015), e a sua idealizadora, Bardi (2015). E, concluindo essas reflexões e análises, o conceito de *narrativa transmídia* postulado por Jenkins (2009) nos proporciona um olhar sobre a convergência das várias mediações que envolvem Van Gogh e sua obra.

A experiência, o relato da experiência, e o *pensar a experiência* são imprescindíveis nesta pesquisa. Portanto, neste trabalho também buscamos realizar a experiência. E optamos por uma escrita menos impessoal e que, assim, demarcasse uma maior aproximação com os objetos analisados e as situações experienciadas. Sobre o tom ensaístico adotado na escrita desta pesquisa, epistemologicamente nos amparamos nos *ciberensaios* de Lemos (2002).

A escrita de algumas passagens deste trabalho tem um tom intencionalmente satírico: flertando com as Crítica Cultural e de Arte, um certo humor satírico é empregado – moderadamente – como recurso retórico. E, ao contrário de exercitarmos uma pueril iconoclasta à formalidade e à forma, fazemos das palavras do filósofo Erasmo (2016), em sua obra *Elogio da Loucura*, as nossas: “mas, para responder aos que poderão me acusar de ter sido satírico, sustento que sempre foi permitido aos homens de letras gracejar sobre a vida humana, desde que esse gracejo não degenerem em raiva ou furor” (ERASMO, 2016, p. 9). A sátira – *quando aqui*

empregada; isto não é um texto cômico – tem uma clara finalidade retórica de reforçar alguma ideia, ou funcionar como uma crítica social e dos costumes.

Sobre a estruturação textual desta pesquisa, a melhor resolução encontrada foi a divisão em cinco partes.

O primeiro capítulo situa a pesquisa no campo da Comunicação, utilizando, assim, metodologicamente da revisão bibliográfica.

O segundo capítulo trata das abordagens discursivas que a imprensa tradicional e a literatura especializada utilizaram e utilizam para a construção da imagem do artista e de suas obras. Como, por exemplo, o jornalismo e a crítica de arte intervêm no desenvolvimento e consolidação de jargões, rótulos e expressões que posteriormente serão indexados ao glossário da história da arte; assim como a publicização de uma exposição de arte tem um papel fundamental em sua concepção. Nessa etapa da pesquisa, a metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica.

No terceiro capítulo, partimos para a utilização de aplicativos digitais que propõem novas formas de acesso a obras de artes visuais. Para *pensar a experiência*, a metodologia nesta etapa é composta pelo relato de experiência e pela revisão de literatura. Experimentamos e experienciamos essas novas tipologias de acesso e novas formas de contato para além da tradicional fruição objetual e material sujeito / obra de arte. Novas formas de contato (literalmente tato, pois tratamos muitas vezes de telas *touchscreen*, telas sensíveis ao toque) e conexões – agora também permeadas pela partilha de conteúdos virtualmente através da internet –, e imersões para além do cognoscível e do sensível: estamos na era Realidade Virtual (VR). Podemos, então, andar através de tecnologia VR no quarto de Van Gogh.

Ao longo do quarto capítulo buscamos um contato imediato – ou quase – com algumas obras de Van Gogh. Para tanto, precisamos lidar com as dimensões e implicações físicas de se estar em um espaço expositivo, assim como não podemos escapar dos aspectos comunicacionais que circunscrevem uma exposição de arte. Além da indispensável revisão de literatura, esse capítulo também recorreu a relatos de experiência: ao nosso, bem como os relatos de experiência externalizados por outros visitantes da exposição – a exposição em questão é o acervo permanente da Pinacoteca do Museu de Arte de São Paulo (MASP). A escolha desse museu se deu tanto pelo fato de ele ser o único museu brasileiro que possui obras de Van Gogh,

quanto pela sua radical expografia diferenciada, que utiliza os cavaletes de cristal projetados pela arquiteta Lina Bo Bardi. Ao contrário do restante deste trabalho, que se utiliza majoritariamente de palavras para desenvolver ideias e pensamentos, recorrendo no máximo a uma conjuração de imagens e palavras, uma parte do quarto capítulo se propõe a dialogar utilizando somente imagens. Posteriormente a esse pontual recurso argumentativo imagético, verbalmente trabalhamos esses conteúdos.

Nas considerações finais apresentamos os últimos apontamentos e análises, e damos ênfase à dimensão humana e seus afetos. Também no quinto capítulo, finalmente elucidamos a incógnita que dá título a esta pesquisa: *Quem comeu a orelha de Van Gogh?*.

Por fim, esperamos que nosso trabalho seja útil ao promover problematizações, reflexões e análises a um fértil campo de estudo ainda pouco examinado e prospectado.

Agora, vamos tecer *alguns comentários sobre mediações contemporâneas em exposições de arte*.

## **2. ISTO NÃO É UM CACHIMBO; ISTO É COMUNICAÇÃO**

Embora o título deste trabalho desperte a atenção imediatamente para a imagem de Van Gogh, esta não é uma pesquisa *sobre* Van Gogh; esta é uma pesquisa *a partir* de Van Gogh. Este é um trabalho sobre Comunicação: as mediações e os processos comunicacionais que proporcionam acesso ao artista e à sua obra são o principal objeto de análise.

Para o comunicólogo e crítico de arte Celso Kelly (1972), as Artes Visuais são Comunicação, assim como “a análise da obra de arte plástica revela os elementos expressivos ou comunicativos que a integram” (KELLY, 1972, p.72). Mas, para além de sustentar essa ideia, defende que “a obra de arte gera contato direto entre ela e o público, provoca diálogo, motiva aceitação ou rejeição [...]; constitui mensagem imediata, direta, instantânea, sem quaisquer interposições rumo ao público. Salvo – claro está – a função do crítico” (KELLY, 1972, p. 74).

Percebemos, então, que além de uma definição a respeito do fato de as Artes Visuais serem ou não Comunicação, uma outra reflexão mostra-se também pouco explorada e muito profícua: como ocorrem, contemporaneamente, os processos comunicacionais de mediação para com obras de arte?

Para isso, ao invés de analisarmos a Comunicação repartida e isolada em meios, a opção adotada em nossa pesquisa parte de uma ótica sobre as práticas comunicacionais, o que inclui o fundamental papel ativo dos sujeitos e das audiências nos processos de recepção. Por mediações, a perspectiva adotada é a legada pelo comunicólogo Jesus Martín-Barbero: “assim a comunicação se tornou para nós questão de mediações mais que de meios, [...] operação de deslocamento metodológico para rever o processo inteiro da comunicação a partir de seu outro lado, o da recepção” (BARBERO, 2013, p. 28).

Para Barbero, Walter Benjamin

Foi o pioneiro a vislumbrar a mediação fundamental que permite pensar historicamente a relação da transformação nas condições de produção com as mudanças no espaço da cultura, isto é, as transformações do *sensorium* dos modos de percepção, da experiência social. Mas para a razão ilustrada a experiência é o obscuro, o construtivamente opaco, o impensável. Para Benjamin, pelo contrário, *pensar a experiência* é o modo de alcançar o que irrompe na história com as massas e a técnica (BARBERO, 2013, p. 80).

Postulado por Benjamin, também é basilar para esta pesquisa o conceito de aura: “o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra” (BENJAMIN, 2012, p.181). Esse conceito chave instaura uma série de análises acerca das relações estabelecidas entre as obras de arte genuínas e as suas reproduções técnicas. Também de acordo com o autor, “no interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência” (BENJAMIN, 2012, p. 183), o que é consonante coma a ideia apresentada por André Lemos (2013) de que “o social se constrói no próprio desenvolvimento das ciências e das técnicas” (LEMOS, 2013, p. 35). Portanto, não são apenas os humanos que desenvolvem as tecnologias, tampouco apenas as tecnologias que produzem os humanos, mas ocorre um processo ontológico concomitante: o desenvolvimento de novas tecnologias e técnicas possibilitam o desenvolvimento de novas formas de existência do humano. Logo, a partir da era da reprodutibilidade técnica da obra de arte, novas formas de

experienciar a arte são inauguradas, e, por que não dizer, novas formas de experiência do humano são igualmente inauguradas.

Em uma perspectiva ontológica dos sujeitos e tecnologias contemporâneas, sobre os jovens atuais Michel Serres (2013) avalia que “são formatados pela mídia, propagada por adultos que meticulosamente destruíram a faculdade de atenção deles, reduzindo a duração das imagens a 7 segundos [...] – são números oficiais. [...] São formatados pela publicidade” (SERRES, 2013, p. 17-18). Isso parece explicar, por exemplo, porque atualmente tantas pessoas parecem distraídas e dispersas em uma – talvez monótona? – exposição de arte, não se atendo por muitos segundos em uma experiência contemplativa para com uma obra de arte, partindo rapidamente para a próxima, e a seguinte, e assim por diante – como a tentar, enfim, completar um álbum de figurinhas. Entretanto, Baudelaire, no séc. XIX, já denunciava que:

Há no mundo, e até mesmo no mundo dos artistas, pessoas que vão ao Museu do Louvre e que, sem lhes conceder um olhar, passam rapidamente pela frente de uma quantidade de quadros muito interessantes, ainda que de *segunda categoria*, e se plantam, sonhadoras, diante de um Ticiano ou de um Rafael, um desses que a gravura popularizou; e depois saem satisfeitas, mais de uma dizendo para si própria: “Conheço o meu museu” (BAUDELAIRE, 2010, p. 13).

Essa passagem de Baudelaire ainda é extremamente atual e crucial para reflexões acerca dos fenômenos de recepção de obras específicas ou das dinâmicas de interação em exposições de arte: constantemente há indícios de mediações que orientam o contato do público. Sejam gravuras que no séc. XIX difundiram principalmente determinadas obras em detrimento de outras; sejam cartões-postais e outros *souvenirs* que no séc. XX proporcionaram uma maior circulação de trabalhos artísticos (ou de suas reproduções técnicas); ou sejam fotografias de obras de arte que, no séc. XXI, instantaneamente chegam aos mais diversos cantos do mundo através das tecnologias digitais de comunicação.

E, assim como a reprodução visual faz circular imagens e difundir algumas obras de arte, também podemos compreender que a produção verbal escrita desenvolve terminologias próprias que ajudam a elaborar a imagem de artistas e seus trabalhos. Em virtude disso, a seguir trataremos de algumas ideias e conceitos que colaboram para construir – e difundir – a imagem de Van Gogh.

### 3. VAN GOGH: UM LOUCO PÓS-IMPRESSIONISTA?

Tratemos da loucura depois, vamos começar com os *ismos*.

#### 3.1. Expressionismo e outros ismos

Em sentido geral, podemos considerar Vincent van Gogh um pintor expressionista<sup>1</sup>. Ao consultarmos um glossário de *ismos* da História da Arte, podemos constatar que, embora principalmente referente ao contexto alemão do início do séc. XX, “o Expressionismo foi um fenômeno da Europa setentrional caracterizado por extremos emocionais que remontam às obras de Van Gogh, Edvard Munch e James Ensor” (LITTLE, 2010, p. 104), e que mesmo assim “a arte de outras épocas (Francis Bacon, por exemplo) pode ser descrita como ‘expressionista’, em sentido geral” (Idem).

Gombrich, ao explicar a afinidade de Van Gogh – categorizado pelo autor como “rebelde solitário” (GOMBRICH, 2012, p. 563) – com o conceito de Expressionismo, explica que:

Qualquer afastamento da tradição que interessasse a crítica e atraísse um seguidor era saudado como um novo “ismo” ao qual o futuro pertenceria. Este futuro nem sempre durou muito, e no entanto a história do séc. XX deve tomar nota dessa incansável experimentação porque muitos dos mais talentosos artistas do período engajaram-se nesses esforços. [...] O próprio termo [Expressionismo] pode não ter sido uma escolha das mais felizes, pois é claro que sempre nos expressamos em tudo o que fazemos ou deixamos de fazer, mas o nome tornou-se um rótulo conveniente por causa do seu nítido contraste com o Impressionismo – portanto, como rótulo, era bastante útil (Gombrich, 2012, P. 563)

Sobre essa ideia de contraste apontado por Gombrich, Argan defende que “o Expressionismo se opõe como antítese do Impressionismo” (ARGAN, 1992, p. 227). Também pensando o Expressionismo como *postura*, o crítico e historiador de arte afirma que “literalmente, *expressão* é o contrário de *impressão*. [...] É a posição oposta à de Cézanne [impressionista<sup>2</sup>], assumida por Van Gogh. [...] (a tendência

<sup>1</sup> “O Expressionismo surgiu em diferentes círculos artísticos europeus ao mesmo tempo, tendo seu auge no período de 1905 a 1920. Não se distinguiu como movimento, mas usava cores fortes, figuras distorcidas e algumas vezes à abstração para explorar temas de posse e alienação” (LITTLE, 2010, p. 104).

<sup>2</sup> “O Impressionismo originou-se na França entre 1860 e 1900, e variantes locais logo se desenvolveram em outros países ocidentais. Os impressionistas rejeitavam a tradição acadêmica de representação do

expressionista) coloca o problema da relação concreta com a sociedade e, portanto, da *comunicação*” (Idem).

Frente ao exposto, podemos concluir que alguns *ismos* e nomenclaturas da História da Arte funcionam mais enquanto tentativas de problematizações de fenômenos complexos, do que simplesmente rotulações e enquadramentos de artistas a palavras-chave pré-fabricados. Mesmo assim, algumas expressões acabam se difundindo mais que outras. Por exemplo: mesmo que conceitual e materialmente – ou seja, tanto através de sua poética quanto de sua técnica – seja completamente plausível compreendermos Van Gogh sob o signo do Expressionismo, o *ismo* mais habitualmente atribuído ao artista é o Pós-Impressionismo.

### 3.2. Leroy, Monet e o impressionismo

Mas, para irmos finalmente ao prefixo *pós*, antes se faz necessário abordar, ainda que brevemente, a expressão Impressionismo. Atribui-se ao jornalista Louis-Joseph Leroy a criação desse termo de caráter inicial, supostamente pejorativo. Entretanto, “de fato, o termo ‘impressão’ já era habitualmente utilizado pelos críticos e pelos artistas bem antes que aparecesse sob a pena de Luis Leroy, sendo aplicada a criadores de múltiplas tendências”, aponta Dominique Lobstein (2010, p. 26), encarregado das pesquisas documentais do Museu D’Orsay<sup>3</sup>.

Após realizar estudos artísticos e literários, Leroy pôs de lado as Artes Visuais e se tornou autor dramático, jornalista e crítico. Mesmo com suas peças destinadas a arrancar o riso do público, sua principal ocupação era colaborar com as revistas humorísticas da época (Lobstein, 2010). A respeito da polêmica que o jornalista Leroy causou no dia 25 de abril de 1874 ao publicar, através do *Le Charivari*, pela primeira vez na história a palavra escrita *Impressionismo*, podemos compreender que “conhecendo bem as gírias dos ateliês e o jargão dominante no jornalismo de

---

\_\_\_\_\_  
 mundo. Suas pinturas evocavam fortes, mas quase sempre sutis, impressões perceptivas de luz solar, cor e sombras” (LITTLE, 2010, p. 84).

<sup>3</sup> Principal Museu da arte impressionista do contexto francês.

então, Leroy encontrou o ponto central para seu texto em um dos títulos de Monet<sup>4</sup> e se divertiu à larga com as declinações da palavra” (LOBSTEIN, 2010, p. 30). Então:

Vamos portanto dar modernamente a Leroy aquilo que lhe pertence de direito: um traço de humor de um escritor que gostava de brincar com as palavras e que desejava distrair seus leitores e não a torrente de fel que uma reescritura recente do movimento atribuiu a seu nome (LOBSTEIN, 2010, p. 31).

Agora que vimos a difusão de um termo por um jornalista, vamos à criação de uma outra expressão, uma jogada de publicidade e marketing de um curador de arte.

### 3.3. Fry, Manet e os Pós-impressionistas

Ao contrário do que vimos anteriormente, em que Impressionismo aparentemente seria criação de um único jornalista, *Pós-Impressionismo* foi cunhado por um sujeito específico: “Roger Fry (1866-1934), curador, crítico de arte e artista britânico, inventou o nome em 1910” (GOMPERTZ, 2013, p.70).

De acordo com Will Gompertz, ex-diretor de comunicação da Tate Gallery em Londres, “curadores e artistas reconhecem o útil papel desempenhado pela mídia na comunicação de suas ideias a um público cético e não especializado, e no embate populismo versus erudição equipes de marketing alvoraçadas imploram que palavras como ‘obra-prima’, ‘arrasa-quarteirão’ ou ‘chance única na vida’ sejam incorporadas ao título” (2013, p. 71).

Nessa perspectiva, ao escolher os artistas Vincent van Gogh, Paul Gauguin, Georges Seurat e Paul Cézanne para participarem de uma exposição nas Grafton Galleries em Londres, “os holofotes da mídia estariam inevitavelmente voltados para Fry. Assim, propor um título adequado à publicidade [...] era importante. [...] O problema que Fry enfrentava era a falta de um denominador comum óbvio com que descrever os quatro artistas” [...] (GOMPERTZ, 2013, p. 70-71). Mas a questão não acabava aí:

Fry já decidira incluir Édouard Manet na mostra por razões de história da arte e comerciais. [...]. Portanto “Manet” tinha indiscutivelmente de estar no título, ao passo que os outros nomes poderiam não dizer muita coisa. Mas a palavra “impressionista” o faria, pois eles eram agora uma grande atração. “Manet” e “impressionista” funcionava,

<sup>4</sup> *Boulevard des Capucines*, e não o célebre *Impression, soleil levant*.



mas não era exatamente preciso. Que fazer? A solução, pensou Fry, era acrescentar um prefixo – e foi o que fez. A exposição intitulou-se Manet e os Pós-impressionistas (GOMPERTZ, 2013, p. 71-72).

Como Pós-Impressionistas, então, consideramos aqueles artistas cuja poética é herdeira do legado impressionista – no que diz respeito, principalmente, às pesquisas técnicas e sensitivas (na área da física óptica, por exemplo) – sendo a livre utilização das cores e suas possíveis combinações, aliadas à imaginação do artista, as características principais desse rótulo criado por Roger Fry, que tenta englobar uma série de artistas, que, não obstante sejam contemporâneos, possuíam poéticas completamente diferentes entre si.

Mas o que foi até aqui exposto não dá muita explicação sobre o Pós-Impressionismo de Vincent van Gogh. Vamos, então, esclarecer alguns pontos a seguir.

### **3.4. Van Gogh: um pós-impressionista**

A partir do que vimos, em seu tempo Van Gogh não se consideraria como um dos quatro membros do Pós-Impressionismo. “Não porque Vincent van Gogh, Paul Gauguin, Georges Seurat e Paul Cézanne desdenhassem ou reprovassem a expressão. Ocorre simplesmente que ela foi cunhada muito depois de eles terem morrido” (GOMPERTZ, 2013, p. 70).

Mesmo com influências dos princípios impressionistas, esses quatro artistas seguiram caminhos distintos ao impressionismo. “Ou, em outras palavras – ligeiramente banais –, eles eram como carteiros: cada um pegara o impressionismo e o entregara a um novo destino” (GOMPERTZ, 2013, p. 72). “O impressionismo ‘no sentido amplo’ esteve assim engrossado por muitos desses companheiros de estrada, que o acompanharam apenas por um momento” (LOBSTEIN, 2010, p. 79).

Ainda de acordo com o autor (Idem, p. 77), “as tentações impressionistas ou neoimpressionistas de Van Gogh não ocuparam, contudo, senão um espaço muito circunscrito em sua criação e desembocaram em outras práticas artísticas, que o fizeram ser assimilado ao grupo dos pós-impressionistas”.

Ernst Gombrich (2012, p. 546-547) avalia:

de fato, Van Gogh também absorvera as lições do impressionismo e do pontilhismo de Seurat. Gostava da técnica de pintar em pontos e

pinceladas de cor pura, mas nas suas mãos tal técnica tornou-se algo diferente em relação ao que os artistas de Paris pretendiam realizar com ela [...] Van Gogh usou cada pincelada não só para dispersar a cor, mas também para externar a sua própria excitação [...] – também as pinceladas de Van Gogh nos dizem algo a respeito do seu estado mental” (GOMBRICH, 2012, p. 547).

Concluindo uma rápida análise do caráter pós-impressionista de Van Gogh e aproveitando a deixa “do seu estado mental”, vamos agora tratar superficialmente de sua loucura (ou melhor, nos limitar a, inicialmente, apenas anunciar).

### 3.5. Van Gogh: um louco

É praticamente impossível abordar Vincent Willem van Gogh (Groot Zundert, Holanda, 1853 – Auvers-sur-Oise, França, 1890) sem associar ao artista a imagem de um louco e suicida: o artista *gênio-solitário* que permeia o imaginário de muitos, que, muitas vezes, pode cair em um estereótipo repetido *ad infinitum* que termina por negligenciar as especificidades da obra do artista holandês.

Muitas obras da literatura da história da arte, por exemplo, costumam apresentá-lo sob o signo da tragédia já nas linhas iniciais de capítulos específicos ou livros dedicados inteiramente a Van Gogh. Ingo F. Walther começa o primeiro capítulo de seu livro *Vincent van Gogh*, dedicado à vida e obra do artista, com a frase: “A sua vida foi toda ela um malogro” (2016, p. 7). Mesmo um livro infantil como o *Vincent van Gogh* (1996), de Mike Venezia, já se inicia como um prelúdio de mau agouro: “Vincent van Gogh foi um dos artistas mais trágicos que já viveram”. Consonante com o exposto, Argan (1992, p. 123) defende que, “com Van Gogh, inicia-se o drama do artista que se sente excluído de uma sociedade que não utiliza seu trabalho, fazendo dele um desajustado, candidato à loucura e ao suicídio”. A historiadora de arte e jornalista Maureen Marozeau inicia o capítulo destinado a Van Gogh, no seu livro *Um Van Gogh no galinheiro*, com:

Vincent van Gogh ou o pintor maldito/louco/genial/fracassado/incompreendido/alucinado – risquemos o que não se aplica. Raramente o nome de um artista evocou tantas fantasias e desencadeou tantas paixões. A história de Vincent, de sua carreira natimorta até os milhões que rende aos profissionais do mercado da arte, é tão cruel e tocante que não deixa ninguém indiferente (MAROZEAU, 2015, p. 255).

Como foi apresentado, hoje a expressão *Van Gogh* vende. E rende, rende muito. A exemplo do que aprendemos com o exemplo de Roger Fry, podemos então

interpretar a escolha do próprio título *Um Van Gogh no galinheiro* como uma escolha editorial de marketing muito bem pensada – até apresenta palavras-chave comerciais que Gompertz (2013) apontou, como “obra-prima”.

Os editores da versão da L&PM de *Cartas a Théo* abrem a apresentação do livro com “em Cartas a Théo está a descrição das obras, a formulação do complexo e avançado pensamento estético de Van Gogh, e a descrição da evolução da sua própria loucura” (VAN GOGH, 2016, p. 3), e o prefácio do livro intitula-se *Amargura e solidão nas cartas do pintor maldito* (VAN GOGH, 2016, p. 7). Se conferirmos o índice bibliográfico desse volume, constataremos que essa publicação originalmente compôs a *Coleção Rebeldes e Malditos*, lançada pela mesma L&PM Editores em 1986. Podemos notar – a exemplo do que vimos do processo busca de expressões e títulos adequados a atrair o público – que o uso das palavras é muito bem pensado para seduzir e conquistar uma audiência, e o mesmo pode ter ocorrido aqui.

Em virtude de tudo o que vimos, podemos perceber que o emprego de determinadas palavras enquadra ideias, produzem sentidos e criam regimes interpretativos. A elaboração de títulos de exposições, coberturas jornalísticas e a literatura de história da arte compõem mecanismos narrativos e comunicacionais que operam como um sistema de mediações entre as produções artísticas e o contato do público. Até aqui lidamos basicamente com o uso da palavra escrita. Como as obras de Van Gogh estão inscritas nas artes visuais, vamos agora utilizar também da visualidade para buscar contactá-las.

#### **4. UM VAN GOGH NA PONTA DOS DEDOS**

*De que vale olhar sem ver?*

*Goethe*

##### **4.1. Galerias de arte sempre à mão**

Enfim, pegamos nosso celular para olhar as horas. Essa nossa compulsão motora contemporânea, um já velho hábito moderno, algo tão coerente quanto abrir a geladeira para aferir nada e conferir coisa nenhuma.

Observamos que o papel de parede, por detrás dos aplicativos tão vívidos do visor, é uma imagem turva que nos é familiar. Ao clicarmos duas vezes no canto da tela, num espaço vazio de ícones, a imagem finalmente se revela: é um Van Gogh!

Ok, sim, nós sabemos que não é *exatamente um Van Gogh*, uma obra autêntica em sua aura sobre tela; tampouco a bidimensionalidade dos *pixels* traz consigo as *genuínas* e tridimensionais pinceladas violentas do pintor holandês.

É apenas a captura da luz (fotografada, *fóton-grafada*...) refletida por uma tela e transmitida pelo (ciber)espaço. Talvez algo não tão diferente assim do contemplar uma estrela: vemos a luz que chega até nós através do tempo-espaço, e muitas vezes nos utilizamos de aparelhos tecnológicos para mediar nosso contato especular perante o espetacular de uma noite estrelada – ou de *A Noite Estrelada* (Van Gogh: 1889, óleo s/ tela, 74x92 cm. Fig. 1).



**Figura 1 - Imagem em domínio público, disponibilizada por *Google Art Project***

Podemos ter contato com o papel de parede do Van Gogh – que abordamos agora há pouco – através do aplicativo *Muzei* (cujo nome provém da sonoridade da palavra russa para museu: *музеѹ, muzei*). Esse *app*<sup>5</sup> gratuito traz diariamente ao

---

<sup>5</sup> Abreviação da palavra *applicatio* (“aplicativo” em língua inglesa).

*smartphone* ou *tablet* a imagem de uma obra de arte famosa que fica como um *wallpaper* borrado, e, para visualizá-lo nitidamente, é necessário clicarmos um par de vezes na tela do dispositivo ou utilizarmos diretamente o aplicativo. Ao acessarmos o ícone do *Muzei*, encontramos algumas informações sobre a imagem, como o nome da obra, seu autor e a data de sua execução (Fig. 2). É possível, ainda, dentre outras possibilidades oferecidas, acessar a respectiva página do portal *wikiart.org* que contém informações sobre a referente produção artística.

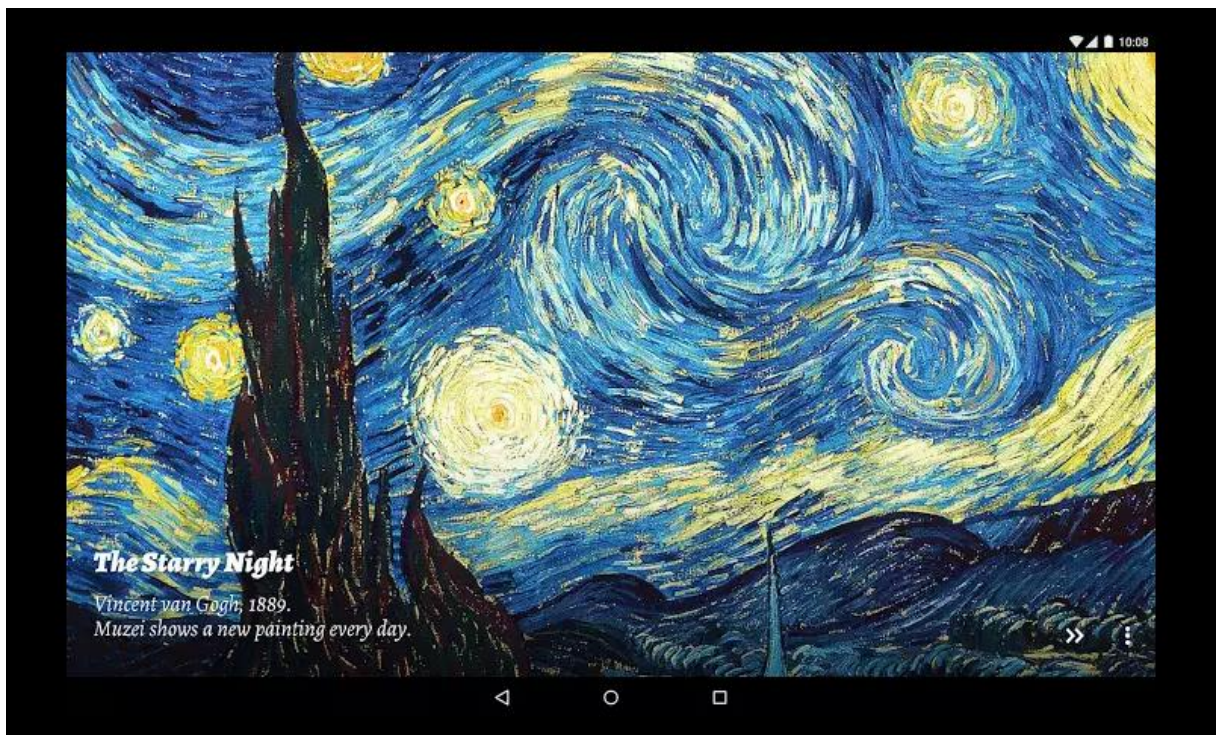


Figura 2 – Fotografia de tela da interface do aplicativo Muzei

O *Muzei* disponibiliza, também, o acesso ao banco de imagens das obras que já foram exibidas, funcionando, desse modo, como algo referente a uma pinacoteca. Configurando, assim, um tipo de meta-museu ao arquivar, catalogar, guardar, conservar e documentar – e não seria isso por definição algumas das principais funções de um museu? –, enfim, musealizar o arcabouço de imagens fornecidas pelo *app*.

É possível, também, *vestir* esse museu (esse *muzei*): há uma interface desenhada compatível com os relógios *smart* que funcionam com o sistema operacional Android. Assim como um relógio, é possível portar consigo o museu *Muzei* no bolso ou no pulso.

Semelhante ao *Muzei*, há outros aplicativos criados para proporcionar um maior contato (e, nessa perspectiva, literalmente com-tato, pois estamos falando de toque: telas sensíveis ao toque) diário com obras de arte famosas já aclamados por públicos e críticas.

Um exemplo é o *ArtDaily*, cujo slogan “*your daily dose of fine art*” já anuncia para que veio ao mundo. Em sua página, na loja do *Google Play*, para adquirir esse *app* gratuito, uma das primeiras provocações (traduzida do inglês automaticamente pelo Google Tradutor) é: “Você sabe por que van Gogh cortou sua orelha?”.

Em 31 de agosto de 2016, o *app* trouxe um autorretrato de Van Gogh após a automutilação de parte de sua orelha (Fig. 3). Reparem que o texto traz um tom de humor ao brincar com expressões como “dar ouvido à história” e “dissecar os fatos” (numa tradução livre), em uma clara alusão ao famoso fato de Van Gogh ter mutilado parte de sua própria orelha. Nota-se, também, uma preocupação em possibilitar um engajamento participativo do público através de um modelo de e-mail gerado automaticamente ao se selecionar a opção “compartilhamento do arquivo” (Fig. 3).

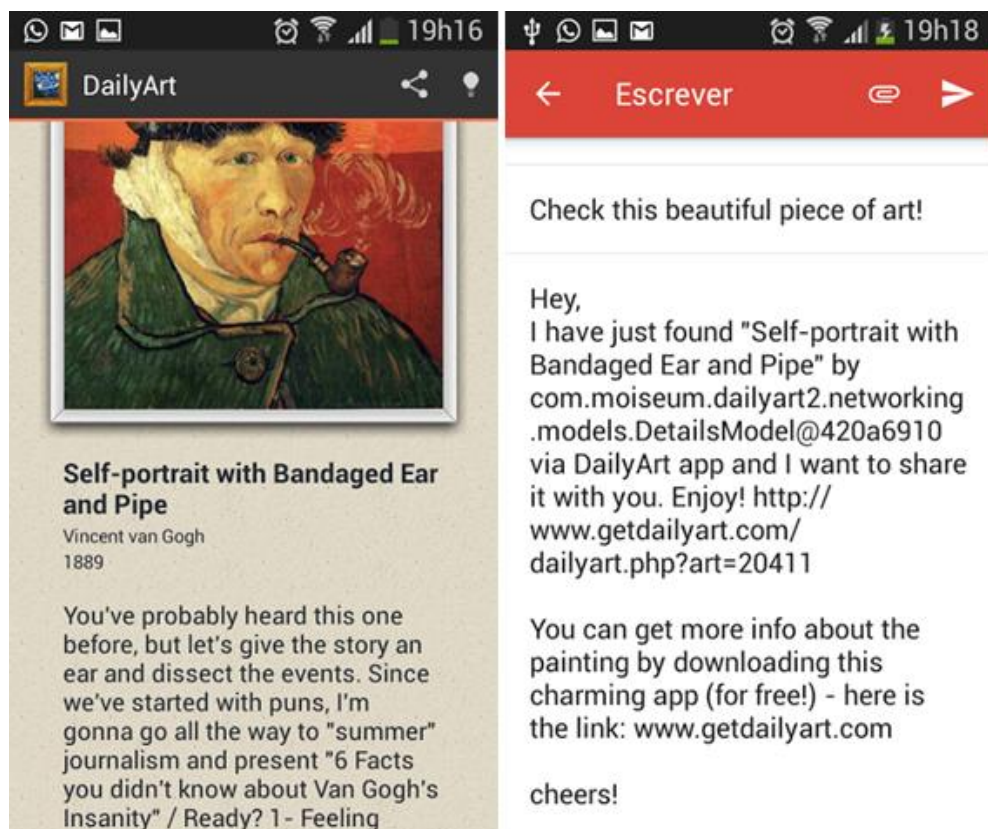


Figura 3 – À esquerda, *printscreens* do arquivo do dia 31 de agosto de 2016 que trouxe um autorretrato de Van Gogh após a automutilação de parte de sua orelha. À direita, foto de tela do modelo de e-mail

Talvez um primeiro contato com o *ArtDaily* gere a impressão de que esse diário de arte tem por compromisso cumprir um papel informativo – para não dizer *didático* –, mas a partir do momento que o usuário começa a ler o conteúdo disponibilizado nota, muitas vezes, textos que pretendem ser divertidos e descontraídos com doses de humor, mas sem perder o rigor formal quanto ao compromisso de credibilidade do conteúdo apresentado, citando fontes especializadas e referências críveis. E embora o aplicativo esteja alocado no *Google Play* na categoria Educação – expressão essa que pode ser equivocadamente lida como relativa a um conteúdo didático facilitado a fim de ser assimilado – logo percebe-se não se tratar de algo *mastigado* voltado para uma mais rápida e mais acessível *digestão* de conteúdos pré-formatados.

E por falar em digerir (e devorar!), voltemos à orelha de Van Gogh. É notório um fascínio que o *gênio louco* exerce sobre (nós) as massas. Ao nos instigar com a provocação “Você sabe por que van Gogh cortou sua orelha?”, essa estratégia retórica tem sua tarefa persuasiva facilitada pelo simples fato de nós, coletivamente, já estarmos encantados, maravilhados, compadecidos, apaixonados pelo mito Van Gogh.

Parece uma tentativa de se chegar a um lugar-comum e endossar o óbvio tentar argumentar por A + B que Vincent Van Gogh é um dos artistas mais famosos e queridos de todos os tempos. Tentemos, então, ilustrar tal fato: em uma simples e rápida busca no Google (Fig. 4), nos deparamos com esse resultado:

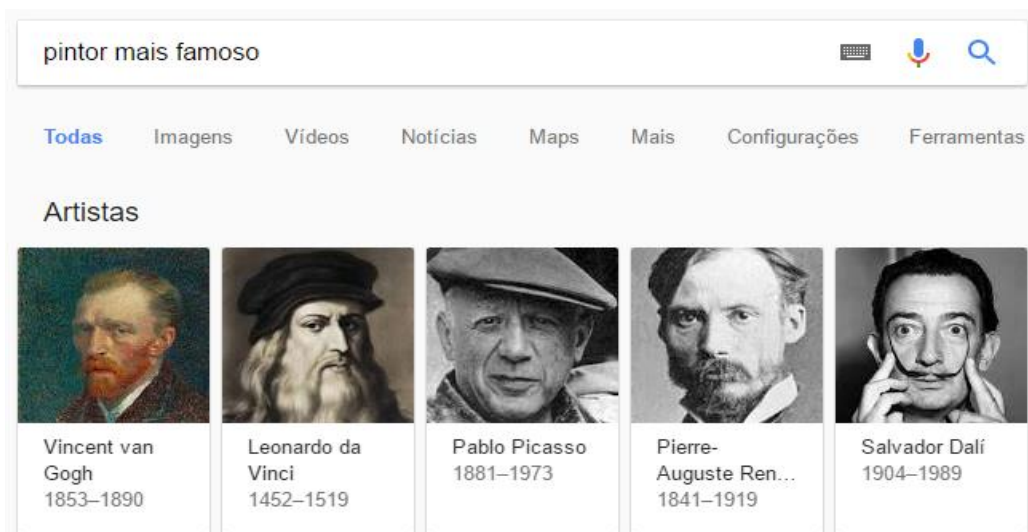


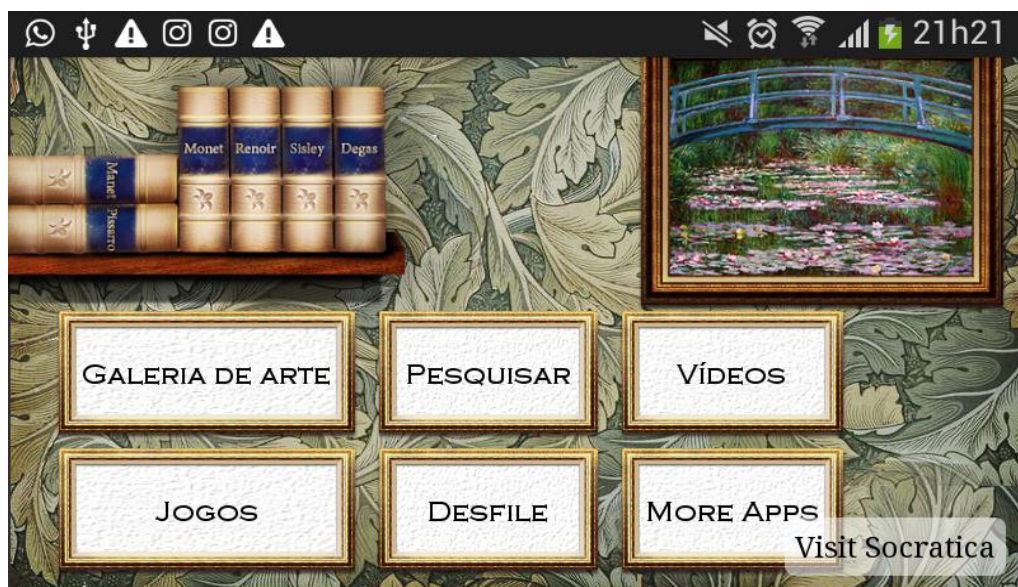
Figura 4 – Resultado de uma busca no Google para a sentença *pintor mais famoso*

Se então buscarmos as pinturas mais famosas, *A Noite Estrelada* aparecerá entre as primeiras colocadas. A dimensão do domínio público do uso de sua imagem está, para muito, além da perspectiva do rigor legal e está, sim, implicada nos contínuos usos e constantes apropriações que fazemos dessa obra. Isso nos ajuda a entender, por exemplo, porque aplicativos como *Muzei*, *ArtDaily* e *Pinturas Famosas* utilizam estilizações de *A Noite Estrelada* no design de seus logotipos e ícones (Fig. 5):



**Figura 5 – Ícones dos aplicativos Muzei, ArtDaily e Pinturas Famosas, respectivamente. Inspirações, apropriações, deslocamentos e releituras a partir da imagem de *A Noite Estrelada*, de Vincent Van Gogh.**

Dentre os aplicativos supracitados, ainda não falamos do *Pinturas Famosas* (Fig. 6):



**Figura 6 – Interface inicial após se acessar o aplicativo *Pinturas Famosas***



Como o próprio nome já o denuncia, seu recorte temático é pinturas (ou melhor, fotografias delas); pinturas famosas. Enquanto o *Muzei* apresenta uma interface bem minimalista (vide Figura 2), abordando produções imagéticas bidimensionais (pinturas, desenhos, gravuras), e o *ArtDaily* se propõe um diário a trazer informações e imagens acerca das tipologias canônicas das artes plásticas (pinturas e esculturas, em suma), o Pinturas Famosas (e assim como o *ArtDaily* também sob o signo Educação) aposta em uma interatividade de viés lúdico ao disponibilizar, por exemplo, conteúdos audiovisuais e jogos.

Outro aplicativo que parece ser muito interessante para se ter contato com obras de arte e acervos culturais é o *Google Arts & Culture*. Parece, pois ainda não conseguimos ter acesso a ele diretamente, posto que nosso aparelho celular é incompatível com a atual versão desse *app* (Fig. 7).



**Figura 7 – Fotografia de tela da página para adquirir o aplicativo Google Arts & Culture**

Diante da condição obsoleta do *gadget* selecionado para o uso desse aplicativo, para acessá-lo, recorreremos a um aparelho *top de linha*, na esperança de finalmente interagirmos com os prometidos conteúdos dos museus, galerias, instituições e espaços culturais disponíveis.

Naturalmente, esse novo celular era compatível com o tão aguardado aplicativo. Ansiosos para testarmos a anunciada experiência imersiva de realidade

virtual (proporcionada com o auxílio de um óculos *Google Cardboard*<sup>6</sup>), tivemos as expectativas frustradas, pois algum *bug*<sup>7</sup> desconfigurou a usabilidade do visor no modo realidade virtual, impossibilitando, com isso, a prometida e aguardada experiência imersiva.

Voltando a insistir no *Google Arts & Culture* – se é que, pelo que vimos até agora, é possível escapar à égide do *Google* –, ao acessarmos a página inicial do portal *Google Art Project* (Fig. 8), logo nos deparamos com uma imagem de uma obra de Vincent Van Gogh, *A Noite Estrelada* (claro! E, a propósito, se pudéssemos conversar com a Mona Lisa, diríamos para ela se preocupar com a tamanha popularidade que essa noite estrelada tem produzido no imaginário coletivo. Se cuida, *donna*), e uma curiosa frase de efeito: “Toda a arte do mundo na ponta de seus dedos”:



**Figura 8 – Recorte de *Print Screen* da página inicial do Google Art Project. Disponível em <[google.com/culturalinstitute/about/artproject/](http://google.com/culturalinstitute/about/artproject/)>, acessado em 12 de março de 2017, às 22h27.**

O portal, enfaticamente, indica ao visitante (você!) que “explore museus de todo o mundo, descubra e visualize centenas de obras de arte em níveis de zoom incríveis”<sup>8</sup>. Ainda de acordo com o projeto:

Navegue no *Art Project* pelo nome do artista, obra de arte, tipo de arte, museu, país, cidade e coleção. Selecione entre as mais de 45 mil obras de arte, juntamente com seus detalhes favoritos, e crie sua própria galeria personalizada. Comentários podem ser adicionados a

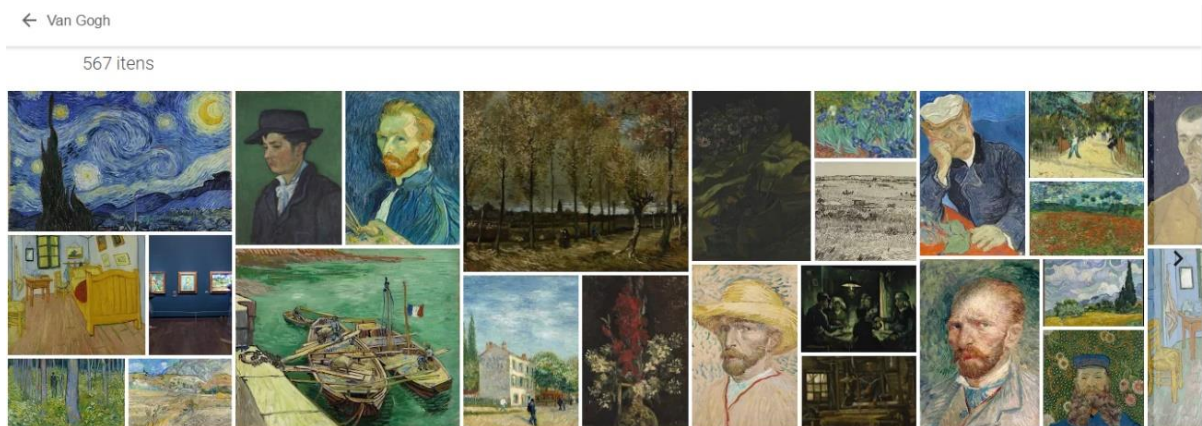
<sup>6</sup> De acordo com o anúncio do produto no site brasileiro da rede Walmart, o Google Cardboard é “uma pequena caixa de papelão que, quando somada ao smartphone, se transforma em um incrível óculos de realidade virtual. O Google Cardboard trabalha junto com um aplicativo gratuito chamado Cardboard, que transforma o celular numa grande lente para os olhos do usuário, exibindo conteúdo de aplicativos da Google Play em realidade aumentada”. Disponível em <[walmart.com.br/google-cardboard-oculos-de-realidade-virtual-aumentada-3d-bege-unico/4824849/pr](http://walmart.com.br/google-cardboard-oculos-de-realidade-virtual-aumentada-3d-bege-unico/4824849/pr)>, acessado em 11 de março de 2017 às 22h20.

<sup>7</sup> O tradutor automático da página de buscas do Google brasileiro aponta que essa expressão exprime a ideia de “defeito, falha ou erro no código de um programa que provoca seu mau funcionamento”. Disponível em <[google.com.br/search?q=bug&rlz=1C1NHXL\\_pt-BRBR691BR692&oq=bug&aqs=chrome..69i57j0l5.750j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8](http://google.com.br/search?q=bug&rlz=1C1NHXL_pt-BRBR691BR692&oq=bug&aqs=chrome..69i57j0l5.750j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8)>, acessado em 11 de março de 2017, às 22h30.

<sup>8</sup> Google Art Project, disponível em <[google.com/culturalinstitute/about/artproject/](http://google.com/culturalinstitute/about/artproject/)>, acessado em 12 de março de 2017 às 22h27.

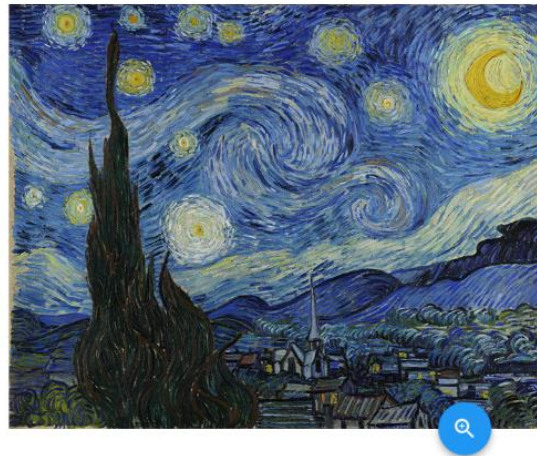
cada pintura e toda a coleção pode ser compartilhada com amigos e familiares. Além disso, compare esboços e pinturas completas lado a lado para ter uma visão diferente do processo criativo (*Idem*).

Como visto anteriormente no *DailyArt*, também encontramos, nessa plataforma, um fomento a uma participação ativa dos usuários. E, ao experimentarmos uma rápida busca por *Van Gogh* nessa plataforma (Fig. 9), obviamente nossa querida *A Noite Estrelada* apareceu em primeiro lugar:



**Figura 9 – Foto de tela do resultado da busca referente a “Van Gogh” no Google Arts & Culture**

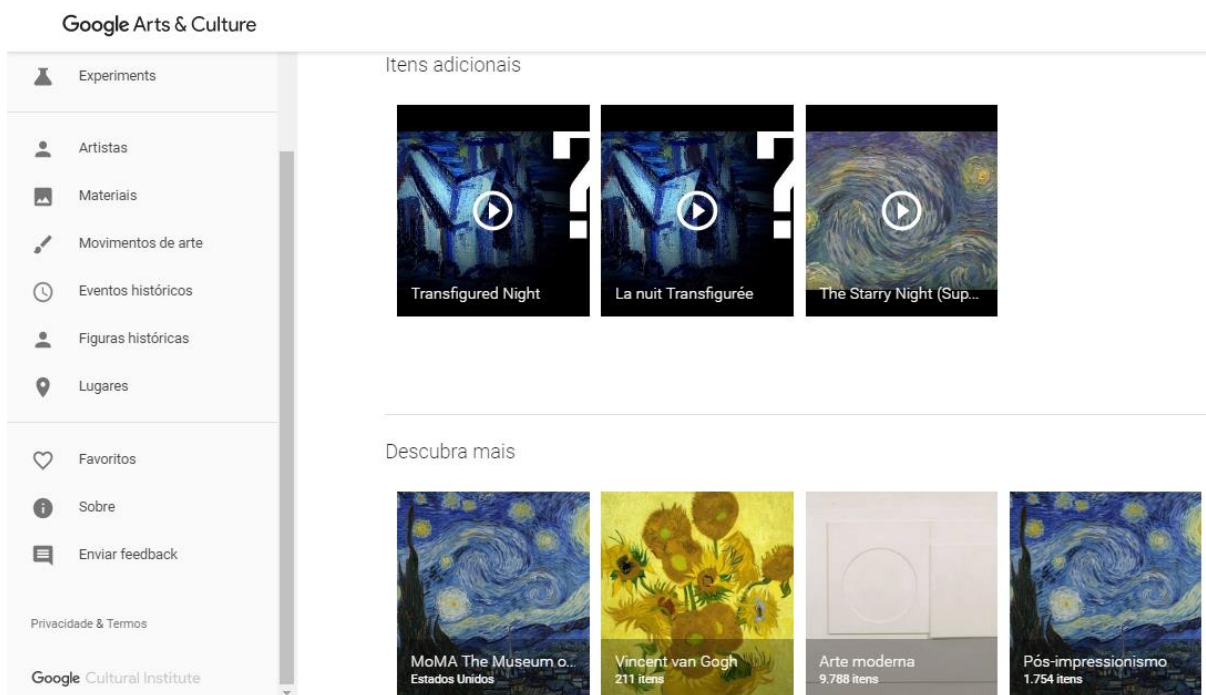
Ao clicarmos nela (Fig. 10), nos deparamos com uma imagem ainda relativamente pequena da obra, seguida de uma série de informações técnicas e descritivas, e notas, observações e ponderações sobre o quadro. Há referência a um especialista dessa pintura, Richard Thomson, bem como *links* relacionados ao Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA, na sigla em língua inglesa), local onde se encontra a peça original em óleo e tela. Por fim, ao final da página (Fig. 11), encontramos listados como “Itens adicionais” três vídeos (sendo dois deles do Canal-Educatif, cuja diferença entre si é o idioma do áudio, um em inglês e o outro em francês; e o terceiro, um vídeo institucional do MoMA), e, em seguida, no setor “Descubra mais”, são apresentadas algumas palavras-chave (*tags* como “Pós-impressionismo”) relativas à obra em questão.



The Starry Night  
Vincent van Gogh 1889

Da coleção de  
MoMA The Museum of Modern Art

**Figura 10 – Print Screen do início página dedicada ao A Noite Estrelada no Google Arts & Culture. Reparem no ícone de ampliação no canto inferior direito da imagem do quadro**



**Figura 11 – Print Screen do final página dedicada ao A Noite Estrelada no Google Arts & Culture**

Mas, e se, para além de visualizar as obras a uma certa distância, quisermos um contato ainda mais próximo (mesmo que não *direto*) com essas obras?

## 4.2. Imergindo em um Van Gogh

Ou seja: mais *zoom!*, por favor. Vamos, agora, experimentar, a partir dessa pintura, um olhar para além da nossa capacidade humana de visão (Fig. 12): “algumas [obras de arte] foram fotografadas em detalhe extraordinário com a resolução superalta, ou tecnologia de captura de foto ‘gigapixel’, permitindo que o espectador estude detalhes da pincelada e pátina além do que é possível a olho nu” (Ibidem):

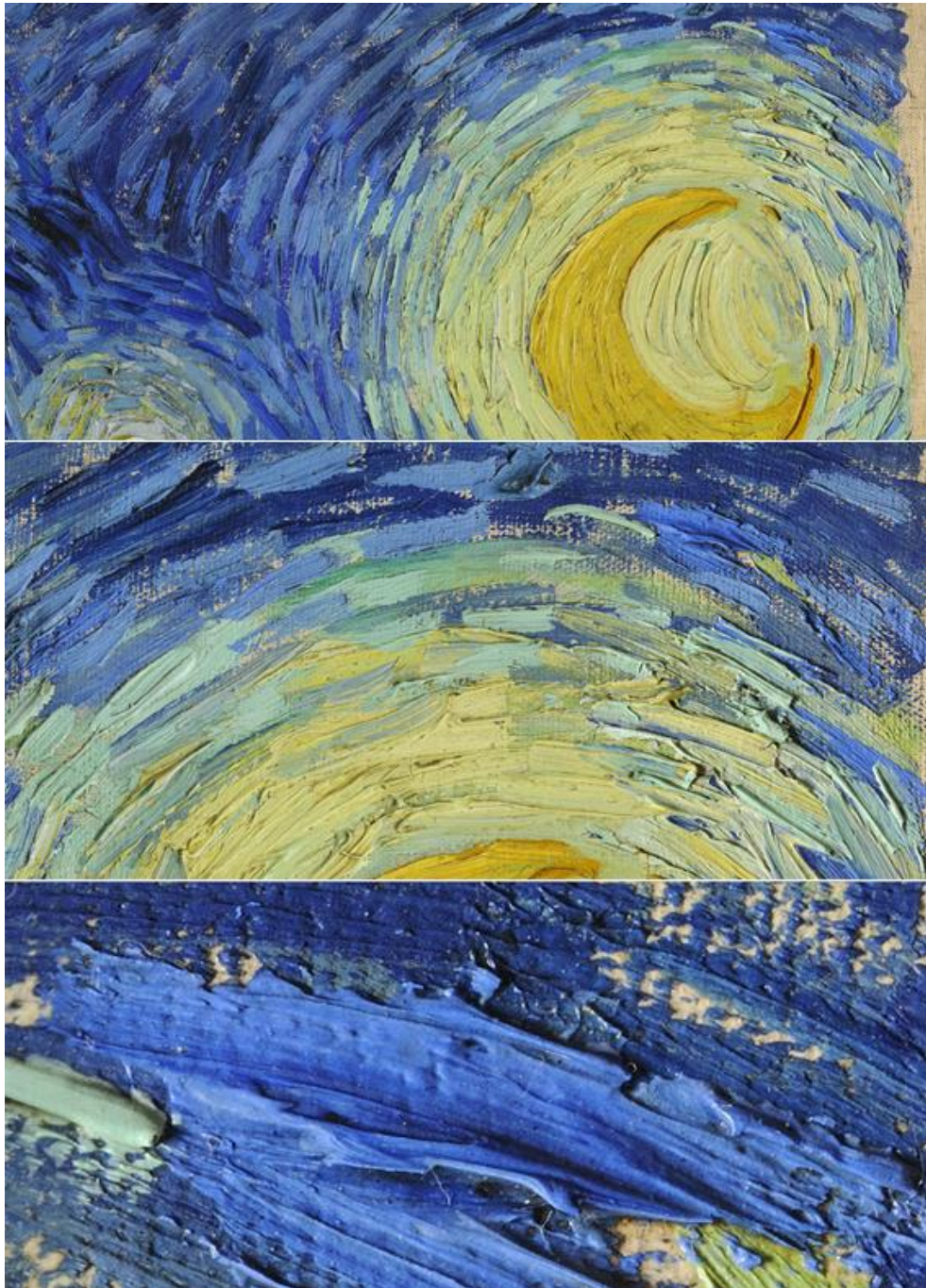
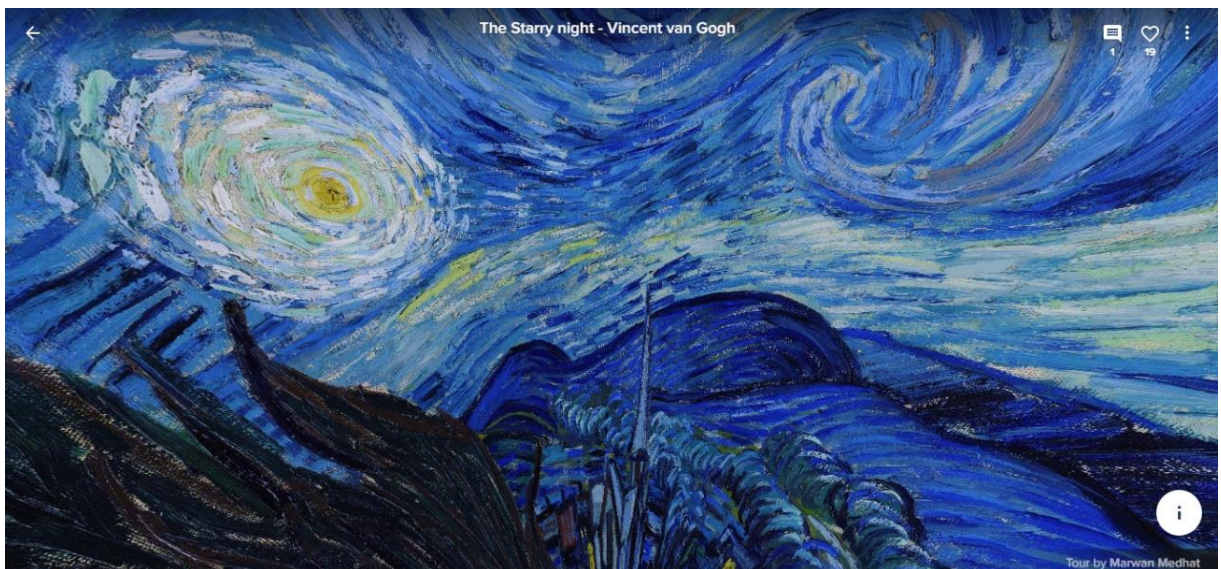


Figura 12 – Detalhes de *A Noite Estrelada* a partir do *website* do Google Art Project

Depois dessa macroampliação de detalhes em tamanha alta resolução, numa comparação à escala humana, poderíamos até arriscar a dizer que chegamos a ver os poros da pele dessa pintura.

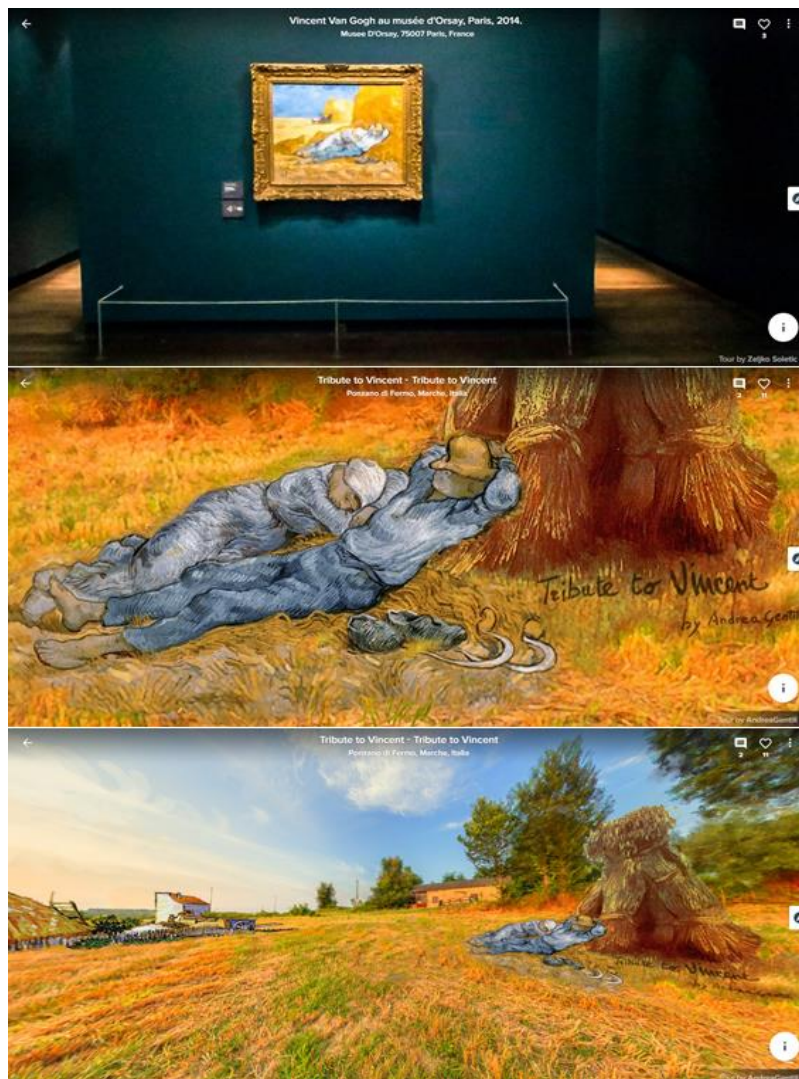
Para alcançarmos um contato visualmente ainda mais próximo, parece que só nos resta cogitar o pleonasma de literalmente *entrarmos dentro* da imagem. Bem, se não literalmente, ao menos o mais próximo que conseguirmos disso, ainda que figurativamente. E para realizarmos tal façanha, podemos recorrer a um outro tipo de experiência de imersão em realidade virtual (VR) em *A Noite Estrelada*: através da plataforma *Roundme*<sup>9</sup>, podemos acessar essa obra sob o ponto de vista de quem está inscrito na imagem da pintura, e a paisagem criada (originalmente por Van Gogh, agora disponibilizada por Marwan Medhat no *Roundme* sob uma perspectiva de VR) nos circunscreve em 360° (Fig. 13):



**Figura 13 – Recorte de fotografia de tela de detalhe do *tour* virtual *The Starry night - Vincent van Gogh* disponibilizada por Marwan Medhat no *Roundme*. Observa-se a distorção do plano da imagem em decorrência da conversão de uma figura plana em um modelo côncavo esférico.**

<sup>9</sup> O portal [roundme.com](http://roundme.com) apresenta-se como: “*World’s most hassle-free 360° VR publishing and panoramic tours authoring platform*”. Disponível em <[roundme.com](http://roundme.com)>. O *Roundme* permite uma maior interatividade para além da contemplação ao possibilitar que as pessoas comentem, avaliem e compartilhem os conteúdos – assim como outros aplicativos apresentados anteriormente ou redes sociais já popularmente conhecidas –, e é possível acessar essa plataforma ao cadastrar-se ou a partir de redes sociais como o Twitter, o Facebook e o Google+. É possível acessar o *Roundme* através do site ou do aplicativo homônimo, otimizado para mídias móveis e óculos VR.

Se pesquisarmos por *Van Gogh* no *Roundme*, encontraremos quatro *tours* em VR disponíveis: *The Starry night*, que vimos há pouco, por Marwan Medhat; *Van Gogh*, uma imersão 360° em *A Noite Estrelada* semelhante ao conteúdo anterior, desta vez disponibilizado por Takeshi Lee; *Vincent Van Gogh au Musée d'Orsay, Paris, 2014*, que, como o próprio título já indica, é uma imersão em uma sala do Museu d'Orsay com obras de Vincent Van Gogh, por Zeljko Soletic; e *Tribute to Vincent*, uma produção de Andrea Gentili que mescla uma fotografia de uma paisagem italiana em 360° com imagens de elementos das obras de Van Gogh. Coincidentemente, uma das obras em destaque em *Vincent Van Gogh au Musée d'Orsay, Paris, 2014* é a pintura *A Sesta* (Van Gogh: 1890, óleo s/ tela, 73x91 cm), cuja figura dos trabalhadores do campo foi incorporada ao tributo elaborado por Andrea Gentili a Vincent (Fig. 14):



**Figura 14 – Montagem de três fotografias de tela. O primeiro quadro (de cima para baixo) corresponde à pintura *A Sesta* no Museu d'Orsay, Paris. Os segundo e terceiro quadros são detalhes de diferentes perspectivas do tributo de Andrea Gentili.**

Essas imagens apresentadas do *Roundme* foram obtidas através da navegação em seu *website*, mas também experimentamos uma imersão em VR através de seu aplicativo e com o uso de um *cardboard* – e, desta vez, obtivemos êxito, ao contrário da tentativa falha de experimentar o *app* do *Google Art Project*.

Diante de dificuldades (ora devido à obsolescência dos *gadgets* digitais mais antigos, e ora aos inesperados *bugs* em aparelhos mais novos), lembramo-nos que tínhamos, à mão, um sofisticado dispositivo tecnológico analógico que também poderia proporcionar uma, assim chamada, experiência imersiva.

Abrimos um livro no qual o tal dispositivo estava achatado funcionando como um marcador de página, dispusemos o artefato tecnológico na posição devida para o seu funcionamento, e o aproximamos aos olhos. O dispositivo em questão é um cartão estereoscópio que permite visualizar, em 3D, uma reprodução do quadro *Noite Estrelada sobre o Ródano* (Van Gogh: 1888, óleo s/ tela, 72 x 92 cm. Fig. 15). Um *cardboard* analógico que permite uma experiência imersiva *virtual* (ainda que não seja eletrônica).



**Figura 15 – Cartão estereoscópico 3D de *Noite Estrelada sobre o Ródano*, acervo pessoal**

Nós o adquirimos em uma loja de *souvenir* de um museu, e, dentre tantas opções disponíveis de diversos artistas, o escolhemos por se tratar da mesma obra que uma reprodução fotográfica que nos foi dada de presente após uma amiga visitar o Musée D’Orsay, local onde se encontra a obra *original*.

Por falar em *souvenir*, essa palavra francesa significa “memória”. Na última publicação (em 30 de dezembro de 2014) de seu blog *Memória das Coisas*, acompanhando a fotografia de um par de PDA’s avariados, o teórico da cibercultura André Lemos escreve: “Obsolescência. Meu museu pessoal em época pré smart



phone na qual os PDA's prometiam mobilidade e informação mas sem conexão, sem 3g e sem Wi-Fi. Experimentando esses dispositivos, esperando o futuro que já chegou”<sup>10</sup>.

Essa postagem citada e o cartão estereoscópico 3D apresentado nos lembram como – em teoria e prática – as tecnologias estão para muito além de uma série de luzes piscando na tela de um dispositivo eletrônico, e a complexidade da sofisticação de algo nesse âmbito é conseguir solucionar questões da maneira mais simples possível.

Embora esse tipo de cartão analógico seja espetacular para visualizar uma obra particular de cada vez em uma ação imersiva contemplativa, no entanto, não é pertinente supor que ele substitua a experiência dos aplicativos digitais. Tampouco esses recursos, analógicas ou digitais, devem ser encaradas como substitutivos da experiência de contato com as obras primárias que originaram essas novas formas de reproduções, deslocamentos e apropriações.

Independentemente de juízos qualitativos, formas outras de contato e interação com obras de arte têm surgido e se desenvolvido com as novas tecnologias de informação e comunicação. Já em 1936, em seu célebre e seminal texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Walter Benjamin (2014) anunciava que a reprodução técnica:

Pode, por exemplo, pela fotografia, acentuar certos aspectos do original, acessíveis à objetiva[...], mas não acessíveis ao olhar humano. Ela pode, também, graças a procedimentos como a ampliação [...], fixar imagens que fogem inteiramente à ótica humana. [...] A reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situações inatingíveis para o próprio original. Ela pode, principalmente, aproximar do receptor a obra, seja sob a forma da fotografia (BENJAMIN, 2014, p. 182).

Escrito há mais de oitenta anos, esse texto é muito atual. O trecho acima contempla, por exemplo, a experiência “gigapixel” que o *Google Art Project* oferece, assim como o aplicativo *Touch Van Gogh* (Fig. 16) do Museu Van Gogh (Amsterdã), que inclusive propõe um olhar supra-humano sobre detalhes antes inalcançáveis a olho nu:

---

<sup>10</sup> Disponível em <memoriadascoisas.tumblr.com>, acessado em 20 de março de 2017 às 22h.



**Figura 16 – Recorte de fotografia de tela da página relativa ao *app* no site do museu. No lado direito da imagem, uma ampliação fotográfica revela a presença de grãos de areia na pintura à esquerda**

Não utilizamos, de fato, esse último *app* pois, mesmo instalado em nosso *tablet*, simplesmente não funcionava. Novamente nos deparamos com empecilhos como *bugs* e a obsolescência das coisas. Entretanto, conseguimos experimentar o aplicativo *Virtual Bedrooms* e, de acordo com o desenvolvedor, “*The Amsterdam Van Gogh Museum was the first in the world to feature paintings brought to life through Virtual Reality*”<sup>11</sup>. Ao adentrar nessa simulação em VR de *O Quarto* (Van Gogh: 1888, óleo s/ tela, 72x90 cm), lembramos do que Lemos, há mais de uma década, prenunciou: “Se criarmos um ambiente de realidade virtual com a pintura de Van Gogh, você poderia agora andar no quarto [...]. Mas nada substitui ver um Van Gogh na real” (LEMOS, 2002, p. 182). Afinal, “nenhuma reprodução é perfeita. [...] É uma grande revelação voltar às obras originais de Van Gogh e descobrir até que ponto ele era capaz de ser sutil e deliberado em seus efeitos mais fortes” (GOMRICH, 2012, p. 546).

Então, vamos agora ver *um Van Gogh na real*?

## 5. UM VAN GOGH NA REAL

### 5.1. Van Gogh à brasileira

A escolha do Museu de Arte de São Paulo (MASP) para ver *um Van Gogh na real* e integrar esta pesquisa se dá como a confluência de alguns fatores, como a sua relevância nos cenários nacional e internacional. Inaugurado em 1947 em sua antiga sede na rua 7 de Abril, o MASP é o primeiro museu moderno no Brasil.

<sup>11</sup> Disponível em <[veejays.com/en/blog/project/virtual-reality-en-kunst/](http://veejays.com/en/blog/project/virtual-reality-en-kunst/)>, acessado em 21 de março de 2017 às 22h13.

Apresenta o mais importante acervo de arte europeia do Hemisfério Sul – contando, com isso, com não apenas um, mas cinco *Van Goghs na real*. E o nome do museu, inclusive, aparece listado entre as instituições que o filme *Sede de Viver (Lust for Life: Vincente Minnelli, EUA, 1956)*, já nos primeiros segundos de cena, agradece por permitir fotografar as pinturas de Vincent van Gogh, e possibilitar, assim, que essa obra cinematográfica, que retrata a vida do gênio holandês, fosse realizada.

A atual sede do MASP, projetada pela arquiteta Lina Bo Bardi e inaugurada em 1968 na avenida Paulista, é um marco para além de sua fachada celebrada como cartão-postal da Cidade de São Paulo, e de seu vão livre que se configura como importante espaço de sociabilidade e palco das mais diversas manifestações sociais:

A radicalidade da arquitetura também se faz presente nos icônicos cavaletes de cristal, criados para expor a coleção no segundo andar do edifício. Ao retirar as pinturas das paredes, os cavaletes dessacralizam a obra de arte e questionam o tradicional modelo de museu europeu. No MASP, o espaço amplo e livre, com expografia suspensa transparente, permite ao público um convívio mais próximo e íntimo com o acervo, onde os visitantes escolhem seus caminhos e traçam suas histórias (PEDROSA; OLIVA; OLIVEIRA; MIGLIACCIO; TOLEDO, 2016, p. 5).

Para o diretor artístico do museu, “desse modo, pode-se pensar numa aproximação relacional à arquitetura de museus e a seus acervos que enfatize a dimensão afetiva e participativa do visitante, sublinhando seus aspectos sensoriais” (PEDROSA, 2015, p. 20). E, nas palavras da própria Lina Bo Bardi:

Como responsável pelo projeto do Museu e pelo projeto do cavalete de cristal (porque é um cavalete e um quadro nasce no ar, num cavalete) com painel didático, para exposição dos quadros, quero esclarecer que no projeto do Museu foi minha intenção destruir a aura que sempre circunda um museu, apresentar a obra de arte como trabalho, como profecia de um trabalho ao alcance de todos (BARDI, 2015, p. 136).

Mesmo sendo um ícone arquitetônico do séc. XX – com suas amplas janelas de vidro, todo o seu concreto e cristal, materiais brutos e aparentes, e contatos transparentes – o MASP vai na contramão da corrente do que se instituiu como o paradigma da galeria ideal vigente no séc. XX, a galeria modernista: o cubo branco – “sem sombras, branco, limpo, artificial – o recinto é consagrado à tecnologia da estética” (O'DOHERTY, 2002, p. 4). Nessa perspectiva, “a obra é isolada de tudo o

que possa prejudicar sua apreciação de si mesma. [...] O mundo exterior não deve entrar” (O’DOHERTY, 2002, p. 3-4).

Mesmo que Foucault (2013, p. 19) nos lembre que “não se vive em um espaço neutro e branco; não se vive, não se morre, não se ama no retângulo de uma folha de papel”, esse modelo extremamente asséptico do cubo branco – principalmente no que diz respeito a uma possível *contaminação* do mundo externo ao interno microcosmo hermético – encontra fervorosos adeptos desse trato estéril e histórico para com o espaço da galeria de arte. Com uma arquitetura expositiva radical, Lina Bo Bardi, através da Pinacoteca do Museu de Arte de São Paulo, colocou em cheque esses cânones e aspectos tradicionalistas e sacralizadores de um museu de arte, vigentes no Brasil. E, em 22 de março de 1970, um leitor<sup>12</sup> de *O Estado de S. Paulo* enviou um artigo à redação queixando-se da expografia e dos novos contatos que ela proporcionava. A arquiteta do MASP teve sua carta-resposta publicada no mesmo jornal na edição do dia 5 de abril, e o seguinte trecho pode resumir o intuito de seu empenho: “Tirar do Museu o ar de igreja que exclui os iniciados, tirar dos quadros a ‘aura’ para apresentar a obra de arte como ‘trabalho’, altamente qualificado, mas trabalho; apresentá-lo de modo que possa ser compreendido pelos não iniciados” (BARDI, 2015, p. 135). A todo um segmento culturalmente conservador, anuncia:

O Museu de Arte de São Paulo é popular e não pode ser julgado superficialmente, num artigo pseudobrilhante escrito conforme as regras do beletismo chorão. O grande espaço embaixo do Museu foi criado para exposições ao ar livre, reuniões, concertos. O Museu é popular (BARDI, 2015, p. 135-136).

E essa postura socialmente engajada (Fig. 17) é radicalmente vangoghiana: o holandês, por exemplo, trabalhou como missionário em uma mina na região de Borinage, Bélgica, dedicando-se profundamente para com os trabalhadores. Em 20 de agosto de 1880, em uma carta ao seu irmão Théo, Vincent relata: “E cada vez mais vejo algo de comovente, e até pungente, nestes pobres e obscuros

---

<sup>12</sup> Apresentado no jornal como Sr. Julio Tavares.

operários, os últimos de todos, por assim dizer, e os mais desprezados” (VAN GOH, 2016, p. 52).



**Figura 17 – Lina Bo Bardi, Van Gogh (*O Escolar* – Van Gogh: 1888, óleo s/ tela, 63x54 cm), e operários durante a construção da sede do MASP na av. Paulista. Foto: reprodução**

Afinal, segundo o artista, ele não conhece nenhuma melhor definição para a palavra arte do que esta: “ ‘A arte é o homem acrescentado à natureza’; à natureza, à realidade, à verdade, mas com um significado, com uma concepção, com um caráter, que o artista ressalta, e aos quais dá expressão, “resgata”, distingue, liberta, ilumina” (VAN GOGH, 2016, p. 37).

Portanto, para a realização da próxima etapa desta pesquisa, foram necessárias visitas (realizadas em setembro de 2016, fevereiro e março de 2017) ao MASP, para, enfim, ver *um Van Gogh na real* e, parafraseando Pedrosa (2015), experienciar as dimensões afetivas implicadas nesse modelo de exposição de obras de arte.

## 5.2. “Alí, óh, é o Van Gogh!”

Na Pinacoteca do MASP, um visitante chama quem o acompanha e anuncia: “Alí, óh, é o Van Gogh!”.

O Van Gogh em questão é o *Passeio ao crepúsculo* (Van Gogh: 1889-90, óleo s/ tela, 52x47 cm), e o texto informativo (localizado atrás do cavalete de cristal em que a obra está exposta) traz que “para alguns intérpretes da obra, o homem ruivo nesta caminhada romântica é o próprio artista” (PEDROSA; OLIVA; OLIVEIRA; MIGLIACCIO; TOLEDO, 2016, p. 32). *Na real*, trata-se de uma figura pequena e com poucos elementos formais que poderiam, de fato, indicar ser o famoso holandês – ao contrário de seus famosos autorretratos, como as produções após o evento da automutilação de parte de sua orelha esquerda.

Mas, independentemente de qualquer informação especializada acerca da obra, o visitante, confiante e categoricamente, anunciou ser o Van Gogh. Interessante, também, pontuar que, aparentemente, ele não leu o texto que acompanha a peça, portanto podemos supor que prontamente reconheceu os traços do pintor. E, ao invés de expressar uma possível presunção, ele transparecia uma satisfação e contentamento em partilhar sua descoberta com os que o acompanhavam.

Sobre conversas em exposições de arte, a socióloga Lígia Dabul (2009, p. 101) considera que “prática muito comum é o convite para que o acompanhante, detido em outra obra, interrompa esse exame e venha observar uma que ainda não olhou, [...] para que fique perto de quem o chamou”. A partir disso, podemos analisar que o visitante que reclamou seus acompanhantes a aproximarem-se do – e de – Van Gogh (da pintura e da percepção do sujeito aparentemente presente nela) acabou por chamar essas pessoas para próximo de si: ouvir suas descobertas e interpretações é compartilhar de suas experiências; estarem consigo.

Outra visitante, em frente ao *Banco de Pedra no Asilo de Saint-Remy* – também conhecido como *O Banco de Pedra* (Van Gogh: 1889, óleo s/ tela, 41x48 cm) – relatou ao seu acompanhante sobre um forte sentimento de solidão que ela consegue sentir através da pintura. Ela especulou, ainda, sobre as sensações e os sentimentos do artista que estariam presentes na obra, e interpretou-a também como um meio de comunicação e uma forma de expressão pessoal do autor para com outras

peessoas. De acordo com Dabul (2009, p. 103-104), “parte importante das conversas em exposições diz respeito ao que o artista ‘quer dizer’ ”. E completa:

Na realidade, para a maior parte dos visitantes a obra tem uma mensagem que o artista quis propositadamente passar. E há sempre um referente, do mundo ou da própria biografia do artista. Para eles a obra conteria segredo, mistério ou verdade detida pelo artista, que mesmo inconscientemente disporia de sua “chave”. O público tomar a arte como expressão, mesmo que apenas documentário em relação à vida do artista, dá lugar a certa tolerância quanto à não-clareza, à impossibilidade de compreender a mensagem, o que o artista “realmente” “quis dizer”: nem sempre ele pode “dizer tudo” (DABUL, 2009, p. 104).

Ao elaborar um estudo sobre uma composição relativamente semelhante a *O Banco de Pedra* e o jardim que o circunscreve, em 25 de maio de 1889, Vincent escreve para o seu irmão Théo van Gogh uma carta e descreve: “desde que estou aqui, o jardim desolado, com grandes pinheiros sob os quais cresce alta e mal cuidada relva entremeada de ervas diversas, me foi suficiente para trabalhar e eu ainda não fui para fora” (VAN GOGH, 2016, p. 351). A partir da leitura desse trecho, parece plausível atrelar uma sensação de reclusão e isolamento vivido por Van Gogh a algumas de suas obras, ao menos à relativas a esse – nas palavras do autor – “jardim desolado”. Parece, então, que a interpretação da pintura, feita pela visitante que se comoveu, não foi tão arbitrária assim. Mas essa averiguação de uma suposta correspondência entre interpretação *versus* intenção é facilitada quando, de fato, há formas de registro que comprovem os pontos de vista do artista. Curiosamente, se quisermos praticar o jogo de *o que o artista quis dizer*, no caso específico de Van Gogh, temos um material quase inesgotável de consulta acerca dos seus sentimentos, emoções e intenções em relação às suas produções: suas cartas a Théo. Vincent também nos deixou, como legado (mesmo que a princípio direcionado a Théo van Gogh – e a algumas outras poucas pessoas), um imenso acervo de informações escritas, presente em suas cartas. Neste contexto interpretativo acerca de sentimentos e expressões, imagens e palavras, cartas e intenções, podemos destacar que:

Em uma das cartas de Arles, [Van Gogh] descreve o seu estado de inspiração, quando “as emoções são, às vezes, tão fortes que trabalho sem ter consciência de estar trabalhando ... e as pinceladas acodem com uma sequência e coerência idênticas às de palavras numa fala ou numa carta”. A comparação não podia ser mais clara. Em tais momentos, Van Gogh pintava como outros homens escrevem. Assim como o aspecto de uma página manuscrita, os traços deixados pela

pena sobre a folha de papel releva algo dos gestos de quem escreve, de modo que sentimos instintivamente quando uma carta foi escrita sob grande tensão emocional [...] (GOMBRICH, 2012, p. 547).

Embora tenhamos aqui visto um (ou melhor, um par de) *Van Gogh na real*, e com isso experimentado dimensões sensoriais e reflexões intelectuais – assim como compartilhado da experiência vivida por outras pessoas ao verem essas pinturas –, ver *um Van Gogh na real* não é algo tão simples e imediato assim. Esse encontro requer a visita a um museu ou galeria de arte (ou a um proprietário particular, mas para este trabalho tratemos apenas de exposições abertas ao público). Com isso, adentramos um determinado espaço expositivo; somos expostos a textos curatoriais informativos e explicativos; precisamos circular por percursos e circuitos da mostra; invariavelmente nos deparamos com outras obras para além de alguma específica que já tenhamos em mente; e temos contato com outras pessoas – ao menos com a equipe que trabalha diretamente no local, mas muito provavelmente existirão outras pessoas ao redor. Como vimos, exposições de arte também são espaços de sociabilidade.

### 5.3. No início havia o verbo

Em *Modos de Ver*, o escritor e crítico de arte John Berger elabora alguns trechos do livro com a utilização somente de imagens; sem palavras. Para o autor, “os ensaios puramente pictóricos [...] têm a intenção de levantar tantas questões quantos os ensaios verbais” (BERGER, 1999, p. 7). Tomando como inspiração a atitude adotada por Berger, o próximo intertítulo deste capítulo apresentará uma lógica argumentativa a *dialogar*, majoritariamente, com imagens – evitando-se, assim, que a força da imagem seja apagada enquanto ilustração da palavra escrita (TERRA; SOARES, 2014, p. 150). Apenas em seguida será retomado o uso regular da escrita verbal: para desenvolver comentários, análises e argumentações que requerem, especificamente, a sua linguagem, assim como para, também, colaborar com as imagens.

As fotografias apresentadas a seguir foram feitas com *gadgets* portáteis (como câmeras digitais compactas e aparelhos celulares; em suma: o que havia de mais prático e acessível à mão na hora), portanto não houve a pretensão de desenvolver uma cobertura fotojornalística técnica e profissionalmente bem



executada. Todas as imagens foram realizadas nas dependências internas do Museu de Arte de São Paulo (MASP), e tomou-se o cuidado de não se expor diretamente os rostos das pessoas presentes nessas imagens.

#### 5.4 Contato imediato



Figura 18



Figura 19



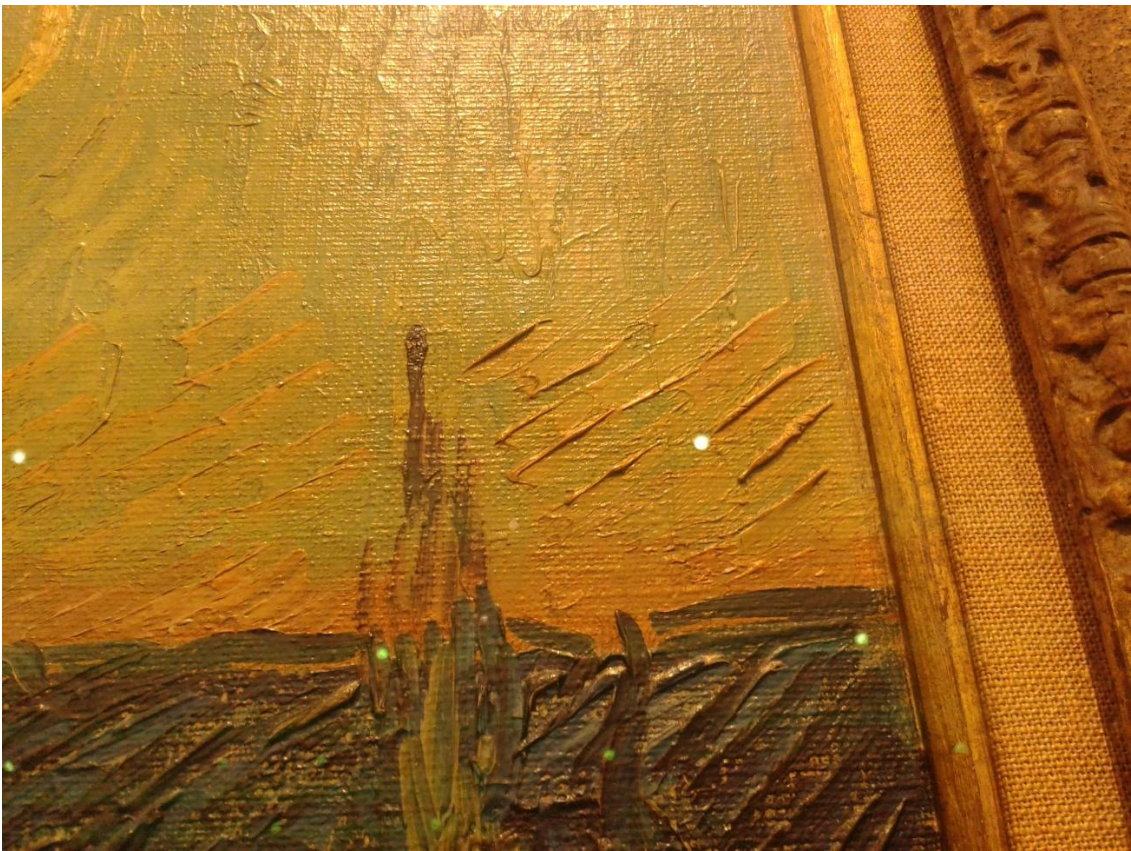
Figura 20



Figura 21



**Figura 22**



**Figura 23**



Figura 24



Figura 25



Figura 26



Figura 27



Figura 28



Figura 29



Figura 30



Figura 31



Figura 32

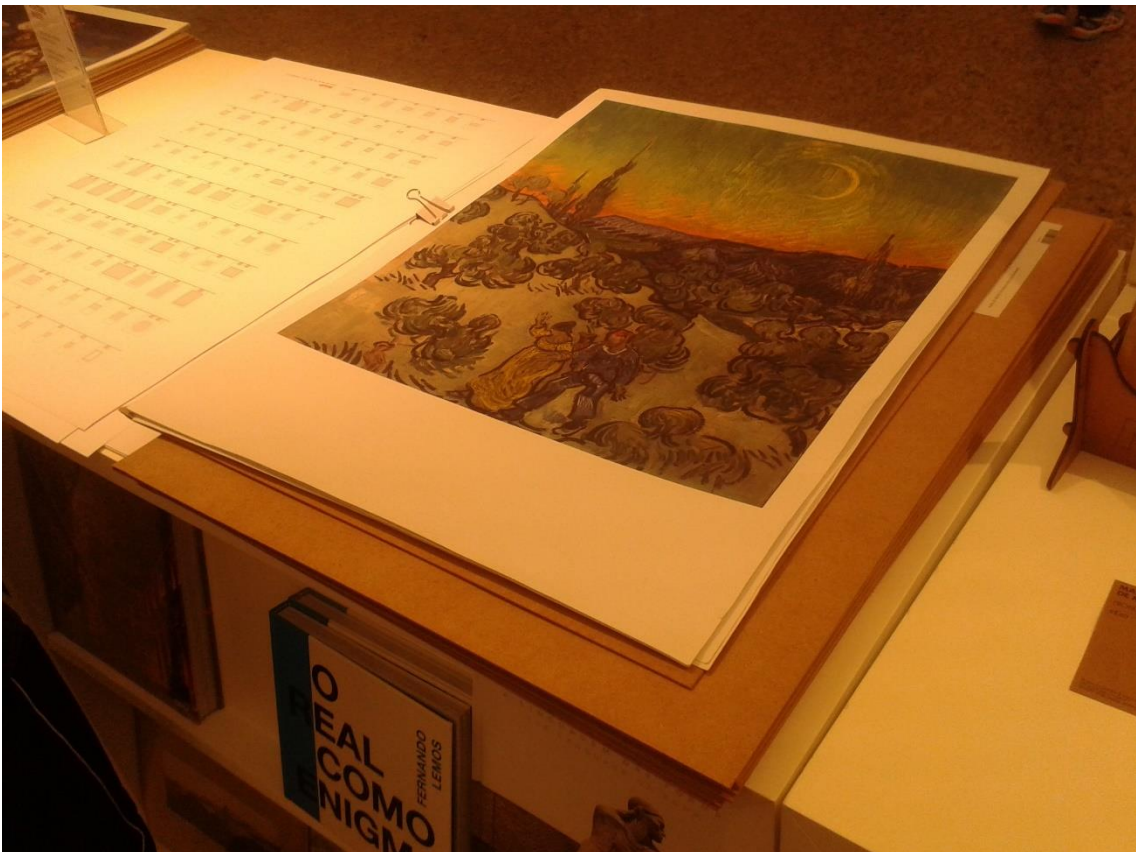


Figura 33



## 5.5. Sistema de mediações

Ironicamente, o intertítulo anterior deste mesmo capítulo é *Contato imediato*. Etimologicamente, a palavra “imediato” é relativa a “não mediado”, aquilo que não precisa de mediação.

Já na primeira imagem (Fig. 18), vemos como basta adentrarmos um museu ou galeria de arte para sermos bombardeados por mecanismos comunicacionais. Subindo as escadas do MASP rumo à Pinacoteca localizada no segundo andar, uma equipe de imprensa (Fig. 18; fotografia à esquerda desse tríptico) realiza filmagens da mostra temporária em cartaz. Os crachás com a sigla do museu informam que se trata de uma equipe interna de Comunicação, entretanto essa cena de cobertura de imprensa é bastante comum em exposições, realizadas pelos mais diversos veículos de jornalismo e mídia.

Ao chegarmos à Pinacoteca do MASP, assim como em praticamente qualquer museu, um texto curatorial nos recebe e abre a exposição, funcionando de modo relativamente análogo ao editorial de um jornal ou revista. Se dermos a sorte de não ter ninguém em nossa frente atrapalhando nossa visão, conseguiremos terminar de ler o texto (afinal, eu, você e basicamente todos os visitantes que chegam ao espaço estão querendo realizar tal façanha; às vezes é necessário bailar uma certa dança das cadeiras para terminar a leitura). Ao adentrarmos a exposição, o desafio agora é outro: conseguirmos nos desviar das mais variadas fotos e *selfies* dos demais visitantes. Acreditem, nós conseguimos ser impressionantemente criativos ao bolar e tentar executar uma boa foto num museu – principalmente se for *aquela* foto para as redes sociais, convenhamos. E, algumas vezes, o tiro (ou melhor, o *shot*) sai pela culatra, e além dos potenciais danos à integridade física do sujeito acidentado, algumas obras também saem danificadas<sup>13</sup>.

O próximo passo é começar a maratona que é percorrer – ou correr, dependendo do tempo disponível – a mostra. Embora percorrer o Museu de Arte de

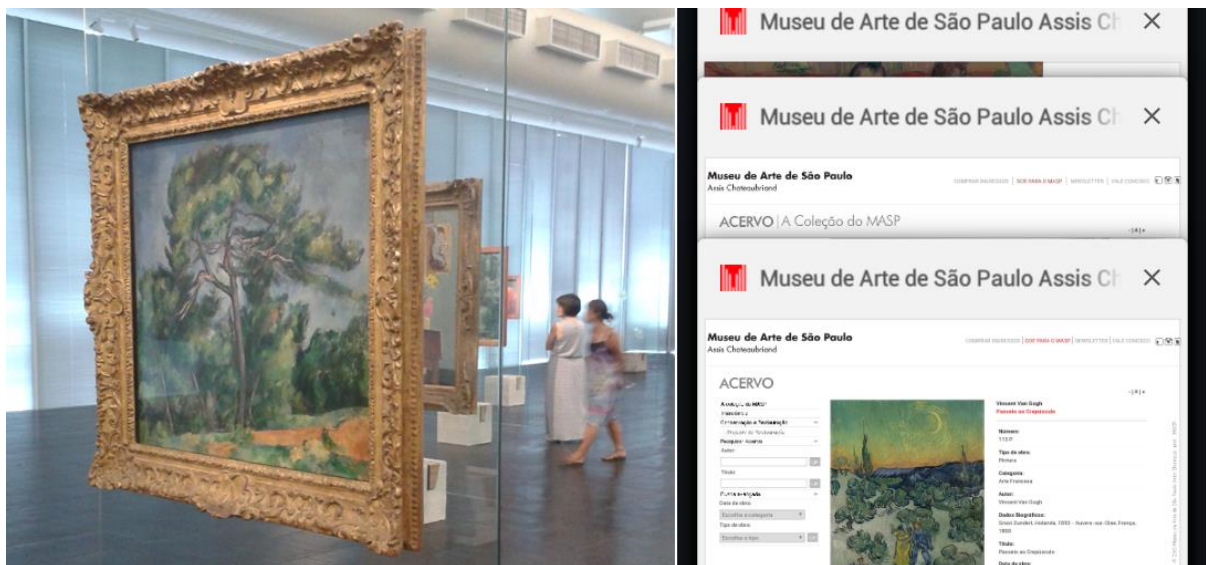
---

<sup>13</sup> Como a mulher em Los Angeles que se desequilibrou ao tentar tirar uma *selfie* em um museu e derrubou, em efeito dominó, várias obras de arte, causando um prejuízo estimado em U\$ 200 mil. Acessado em 5 de agosto de 2017, disponível em <<http://f5.folha.uol.com.br/voceviu/2017/07/mulher-se-desequilibra-ao-tentar-tirar-selfie-em-museu-e-derruba-obras-em-efeito-domino.shtml>>.

São Paulo seja uma atividade muito mais facilmente executável (ou plausível) do que tentar contemplar o Louvre, por exemplo.

Voltando à nossa experiência imediata do MASP, assim que começamos a circular pela Pinacoteca, nos deparamos com um tipo de totem que disponibiliza à venda o guia de bolso do museu<sup>14</sup> (Fig. 19). E não é raro ver alguém se direcionando a determinadas obras sob a orientação desse guia de bolso (Fig. 19, fotografia do lado direito), como quem executa as tarefas de uma gincana ou segue as pistas de um jogo, como uma brincadeira de caça-ao-tesouro.

A transparência dos cavaletes de cristal de Lina Bo Bardi (Figs. 20-21) nos permite ver os espaços além. Consequentemente, as outras pessoas, as outras obras, e as outras conexões possíveis. Novas articulações, por exemplo, tornam-se possíveis ao realizarmos *links* mentais e nos deslocarmos livremente entre diferentes pontos, como quem transita virtualmente através de abas de um navegador na internete ou nos *hiperlinks* de um site (Fig. 36):



**Figura 36 – Tentativa alegórica de traduzir visualmente a metáfora elaborada**

Nos deparamos, então, com um par de pinturas do Van Gogh (Figs. 21-27). Sensação absolutamente indescritível, intraduzível em palavras; André Lemos (2002) estava correto: nada substitui ver um Van Gogh na real.

<sup>14</sup> Veremos esse livreto novamente à venda, mais à frente, na loja do museu.

E nenhum contato mediatizado para com os trabalhos de Van Gogh nos prepara para as surpresas de um contato imediato. Nenhum aplicativo virtual até então experimentado, por mais imersivo que se propusesse, não trouxe a honestidade das molduras fisicamente gastas pelo tempo (Fig. 22). Digitais, os apps podem até apresentar uma resolução *gigapixel* e supra-humana das pinceladas violentas de Vincent, mas não nos avisam que, caso haja algum tipo de vidro protetor a blindar as telas, é necessário, para uma melhor contemplação, encontrar um ângulo de visualização que gere pouco reflexo da iluminação do ambiente sobre os trabalhos. E, mesmo com essa conflituosa disputa luminosa perante um Van Gogh “em carne e osso”, as cores obtidas a partir da visualização direta dos pigmentos sobre tela (a superfície pictórica diante de nós, com sua materialidade extremada) não têm como serem comparadas com as luzes emitidas por *pixels* que formam uma reprodução digital na tela de um dispositivo eletrônico. Nem os mais avançados e sofisticados aplicativos de experiências imersivas em realidade virtual dão conta das violentas pinceladas que amontoam e superpõem grossas camadas empastadas de tinta. Ainda que, num primeiro momento, as pinturas sobre os cavaletes de cristal aparentem suavemente planar, com isso perdendo o peso de sua dimensão material, o contato direto com os trabalhos artísticos nos confrontam com a materialidade das obras e seu caráter objetual incontestado, rompendo com qualquer tentativa de abstração e redução das pinturas apenas à sua composição narrativa – quando há. A máxima McLuhaniana se faz presente: o meio é a mensagem.

Também será necessário ter o mínimo de traquejo social para lidar com as outras pessoas ao redor. Pois é possível que, assim que você se depare com uma produção de seu interesse, algum outro visitante também detenha sua atenção sobre a mesma obra e deseje fotografá-la, por exemplo (Fig. 24) – e é preciso saber lidar com isso!

No caso específico do MASP, as etiquetas informativas a respeito das obras de arte não se encontram como de costume ao lado das mesmas. Estão localizadas no lado de trás dos cavaletes de cristal (Figs. 25-27). Tentando proporcionar, assim, um primeiro contato mais direto do público com as peças, sem imediatas leituras informativas a sugerir e orientar previamente juízos e interpretações, com isso valorizando e fomentando um contato mais próximo – por que não dizer *mais íntimo*? Esse deslocamento expositivo proporciona novas formas

de interação, o que torna corriqueiro, por exemplo, alguém fotografar o fundo de um quadro (Fig. 25), ou até mesmo vermos retratos “com pernas”<sup>15</sup> (Fig. 27; se a disposição das obras sobre os cavaletes de cristal já causava a sensação de flutuação e suspensão no espaço, agora, quem sabe, as pinturas podem, enfim, tornarem-se vivas e caminharem conosco pelo museu?).

A transparência dos materiais torna possível enxergar agora rastros dos deslocamentos e trânsitos das obras, como selos, carimbos e todo tipo de registro fixados nos fundos das telas, indicando compras, vendas, empréstimos e intercâmbios (Fig. 26; detalhe visível de um adesivo no fundo da obra *Banco de Pedra no asilo de Saint-Remy*, dedutivamente de um empréstimo a alguma instituição na Itália, devido à grafia em italiano).

E assim como a transparência dos cristais dos cavaletes revelam informações importantes que poderiam facilmente passar despercebidas, as amplas janelas de vidro do MASP descortinam<sup>16</sup> (Figs. 28-29)<sup>17</sup> as dinâmicas da Cidade de São Paulo em que o museu está inscrito.

Se deixarmos o exterior – ao menos por ora – um pouco de lado e nos voltarmos de volta ao lado de dentro, ao fim da visita ao MASP, podemos, como é de praxe no mundo inteiro, visitar a loja do museu (Figs. 30-33). Para simplesmente errarmos sem rumo, despretensiosamente como alguém desavisado que ainda não percebeu que isso não faz mais parte das exposições em cartaz – ou faz? Afinal, encontramos aqui à venda, novamente, mais guias de bolso do museu (Fig. 30). Também podemos buscar um belo catálogo capa-dura (Fig. 31) para expormos na mesinha de centro da sala de estar, ou procurar alguns imãs de geladeira, cartões-postais e/ou outros *souvenirs* (Fig. 32), para termos de recordação e até presentearmos nossos entes queridos. E, quem sabe, até levar para nossa casa uma cópia original de *um Van Gogh na real* (Fig. 33)?

<sup>15</sup>Foi justamente, nas palavras de Lina Bo Bardi (2015, p. 135), a visão de “pernas [...] que acabam em pés mal calçados” que ofendeu um leitor de “O Estado de S. Paulo” e provocou a carta e a carta-resposta abordadas no início deste capítulo.

<sup>16</sup> Obs.: A título de curiosidade: se algum segurança flagrar você mexendo nas persianas, mesmo que tente explicar que foi para poder tirar uma foto do lado externo do museu, você seguramente receberá uma advertência verbal.

<sup>17</sup> Figura 29: a fotografia da esquerda foi feita durante o carnaval de 2017, av. Paulista; a da direita em setembro de 2016, esplanada do MASP.

Dos livros publicados por especialistas às *selfies* em museus, das cartas a Théo aos cartões-postais, das fotografias aos originais, dos *apps* aos filmes, das críticas e artigos em jornais às redes sociais. As narrativas acerca de Vincent van Gogh são construções que se complementam. Cada um desses recursos (filme, fotografia, artigo, livro etc.) apresenta um caráter autônomo no que diz respeito a retratar aspectos da vida e obra do artista através de uma linguagem específica. Entretanto, a convergência desses múltiplos recursos articulados ajuda a compor uma imensa narrativa envolvendo Vincent van Gogh. O que nos possibilita uma análise a partir da ideia de “narrativa transmídia” proposta por Jenkins (2009). Aplicando-se esse conceito, podemos compreender que, para com Van Gogh, a ideia de convergência de linguagens nos permite analisar esse processo de construção narrativo em múltiplas linguagens e plataformas.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nós transformamos Vincent van Gogh – o *gênio louco* – em um personagem. Narramos suas aventuras e desventuras. Algumas vezes, até, precisamos elaborar, adaptar e reinventar novos rótulos, conceitos e definições para lidarmos com toda a complexidade do fenômeno Van Gogh. Fenômeno esse que vende, e rende. Também transformamos, assim, Vincent em produto. Produtos. Comerciais ou não. E constantemente criamos, a partir de suas obras, releituras e tributos, chaveiros e cartões-postais, fotografias e *selfies*. Conhecemos sob sua própria ótica muitos acontecimentos de sua própria vida: sem nenhum pudor ou vergonha, adentramos e devoramos suas confissões mais íntimas a seu amigo mais fiel: seu irmão Théo.

Mas, muitas e tantas vezes, editamos um pouco as coisas. Inventamos, por exemplo, títulos chamativos para persuadir à leitura de algum texto (como esta monografia, intitulada *Quem comeu a orelha de Van Gogh?*). Entretanto, como vimos, alguns escritores e editores acabam por soterrar e sufocar a imagem de Van Gogh sob duras palavras: louco, malgrado, maldito. Como se, com a mesma violência com a qual o pintor inseria as pinceladas sobre a tela, uma desmedida violência deferisse palavras sobre o papel.

Embora a palavra escrita tenha um peso inegável na construção discursiva e na criação da imagem do gênio holandês. Afinal, Vincent nos deixou de legado suas próprias palavras em suas cartas a Théo. Citamos anteriormente, ao longo da pesquisa, o filme *Lust for Life*, entretanto há muitos outros filmes a respeito de Van Gogh, além, é claro, de inúmeras referências ao pintor em incontáveis produções audiovisuais. Devemos acrescentar aqui, ainda, a obra *Loving Vincent* (Kobiela; Welchman, Reino Unido): com lançamento previsto para 2017, é o primeiro filme inteiramente a ser pintado com tinta a óleo – não se trata de uma tradução de linguagens entre pintura e cinema: há uma convergência de linguagens. Esse tipo de convergência mostra-se como uma tendência cada vez mais constante com o advento e o desenvolvimento de novas tecnologias e plataformas, proporcionando novas tipologias de narração.

Essa perspectiva da convergência também nos ajuda a refletirmos melhor sobre os possíveis embates entre tipos diferentes de experiências para com as obras de arte. Como vimos (e dialogamos com Gombrich e Lemos), as reproduções técnicas e tecnológicas não substituem a vivência de experimentar *na real* um contato direto com uma pintura, por exemplo. Mas, podem nos instigar, provocar e levar a um contato direto as obras originais e gerar novos desdobramentos.

Se compreendermos enquanto “tecnologia” não só o último *app* do momento, mas também a sofisticação tecnológica de um analógico cavalete de cristal (projetado há, aproximadamente, meio século), podemos entender que as novas tecnologias não vêm para tentar desestabilizar as obras de arte originais; elas têm o potencial para maximizar os nossos contatos para com os trabalhos artísticos. E, como vimos e experimentamos, muitas dessas tecnologias têm a capacidade de gerar novas aproximações para muito além das obras: potencializa-se as formas de contato com o outra. Seja através de um aplicativo que proporcione o compartilhamento de conteúdo entre os usuários, ou seja através da transparência dos cavaletes que permite que atravessemos paredes e contatemos outras pessoas. Isto não é apenas sobre *pixels* e tintas. Isto, trazendo a empatia de Van Gogh para a discussão, também é sobre formas de contatos e afetos. Isto é sobre comunicação – em suas múltiplas dimensões e plataformas.

A partir das reflexões e análises que viemos desenvolvendo, percebemos que a todo o momento estamos inseridos em mediações e sistemas de mediações no

que diz respeito a uma tentativa de contato para com obras de arte. O segmento da literatura especializada elabora seus próprios mecanismos de publicização dos artistas – por vezes convertidos em personagens; curadores, a equipe de produção e profissionais de *marketing* testam estratégias de sedução para com o público, além de propor circuitos discursivos dentro de exposições; jornalistas e críticos avaliam artistas e mostras, além de problematizarem questões, emergentes, com a criação de novas palavras; aplicativos nos trazem diariamente reproduções digitais e informações acerca de obras de arte; podemos receber pelo correio ou pelo e-mail alguma fotografia oriunda de um museu. Teoricamente, não há nada de errado nisso; e na prática, não sabemos se podemos escapar disso.

Por fim, mas não menos importante: Quem comeu a orelha de Van Gogh? Todos nós a devoramos. De alguma maneira – e sem culpa alguma nisso; não há porque procurarmos culpados –, todos nós, em alguma medida, fomos seduzidos pelo mito Van Gogh, tivemos contato com algum produto a seu respeito, consumimos algumas de suas narrativas e o devoramos por inteiro.

## REFERÊNCIAS

- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. Trad. Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- BAUDELAIRE, Charles. **O Pintor da Vida moderna**. Trad. Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010. (Coleção Mimo).
- BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Trad. Ronal Polito e Sérgio Alcides. 7. Ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2013.
- BARDI, Lina Bo. Explicações sobre o museu de arte. *In*: PEDROSA, Adriano; PROENÇA, Luiza (Orgs.). **Concreto e cristal: o acervo do MASP nos cavaletes de Lina Bo Bardi**. Rio de Janeiro: Cobogó; São Paulo: MASP, 2015.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet; Prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. 8. ed. revista. São Paulo: Brasiliense, 2012. (Obras Escolhidas v. 1).
- BERGER, John. **Modos de ver**. Trad. Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- DABUL, Ligia. Conversas em exposição: sentidos da arte no contato com ela. *In*: MAGALHÃES, Aline Montenegro; BEZERRA, Rafael Zamorano; BENCHETRIT, Sarah Fassa. **Museus e comunicação: exposições como objeto de estudo**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. Trad. Álvaro Cabral. [Reimpr.]. Rio de Janeiro: LTC, 2012.
- GOMPERTZ, Will. **Isso é arte? 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje**. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico; As heterotopias**. Trad. Salma Tannus Muchail. São Paulo: n-1 edições, 2013.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2009.



KELLY, Celso. **Arte e Comunicação**. Rio de Janeiro: Agir; Brasília: Instituto Nacional do Livro, 1972.

LEMOS, André. **Cultura das redes**: ciberensaios para o Século XXI. Salvador: EDUFBA, 2001.

LEMOS, André. **A comunicação das coisas**: teoria ator-rede e cibercultural. São Paulo: Annablume, 2013. (Coleção ATOPOS).

LITTLE, Stephen. **-Ismos**: para entender a arte. São Paulo: Globo, 2010.

LOBSTEIN, Dominique. **Impressionismo**. Trad. William Lago. L&PM: Porto Alegre, 2010.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**: ideologia do espaço da arte. Trad. Carlos S. Mendes Rosa. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

MAROUZEU, Maureen. **Um Van Gogh no galinheiro**: e outras incríveis aventuras de obras-primas da arte. Trad. Maria Luiza Newlands. Rio de Janeiro: Edições de Janeiro, 2015.

PEDROSA, Adriano. Concreto e cristal: aprendendo com Lina. *In*: PEDROSA, Adriano; PROENÇA, Luiza (Orgs.). **Concreto e cristal**: o acervo do MASP nos cavaletes de Lina Bo Bardi. Rio de Janeiro: Cobogó; São Paulo: MASP, 2015.

PEDROSA, Adriano [et al.] (Orgs.). **MASP de bolso**. São Paulo: MASP, 2015.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Trad. Jorge Bastos. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

TERRA, Vinícius Demarchi Silva; SOARES, Carmen Lúcia. Anatomia e Educação Visual. *In*: MARQUETTI, Flávia Regina; FUNARI, Pedro Paulo Abreu (Orgs.). **Corpo a Corpo**: representações antigas e modernas da figura humana. São Paulo: Fap-Unifesp, 2014.

VAN GOH. **Cartas a Théo**. Trad. Pierre Ruprecht. Porto Alegre: L&PM, 2016.

VENEZIA, Mike. **Vincent van Gogh**. Trad. Valentim Rebouças. São Paulo: Moderna, 1996.

WALTHER, Ingo F. **Van Gogh**. Trad. Maria Odete Gonçalves-Koller. Colônia: Taschen, 2016.