



Imaginarî: a presença ausente no Barroco
Imaginarî: la presència absent en el Barroc
Imaginarî: la presencia ausente en el Barroco
Imaginarî: the absent present in the Baroque

Waldir BARRETO¹
Thais CAREZZATO²

Abstract: This essay presents an introductory and speculative approach to the paradigmatic change that occurred between the 16th and 17th centuries in the artistic treatment of the idea of “presence in absence”. Based on some comparative categories by Heinrich Wölfflin and semiotics by Charles Peirce, taken as merely functional tools and not directive concepts, it proposes the Baroque as the starting point of a historical process of relativization, opening and expansion of the space constituting a work of art.

Keywords: Baroque – Absence – Presence – Imagination.

Resumo: Este ensaio apresenta uma abordagem introdutória e especulativa à mudança paradigmática ocorrida entre os séculos XVI e XVII no tratamento artístico da ideia de “presença na ausência”. A partir de algumas categorias comparativas de Heinrich Wölfflin e semióticas de Charles Peirce, tomadas como ferramentas meramente funcionais e não conceitos diretivos, ele propõe o Barroco como o ponto inicial de um processo histórico de relativização, abertura e expansão do espaço constituinte de uma obra de arte.

Palavras-chave: Barroco – Ausência – Presença – Imaginação.

ENVIADO: 21.09.2023
ACEPTADO: 25.10.2023

¹ Professor da [Universidade Federal do Espírito Santo \(UFES\)](http://www.ufes.br). E-mail: waldir.barreto@ufes.br.

² Egressa do curso de *Artes Visuales* da [Universidade Federal do Espírito Santo \(UFES\)](http://www.ufes.br). E-mail: thais.araujo@edu.ufes.br.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Manter simultaneamente ambas as faces da obra, a presença e a ausência, foi o poder dos grandes artistas.³

Desde quando passou a constituir um campo específico de estudo, ao longo da segunda metade do século XVIII, a História da Arte tratou os séculos imediatamente anteriores, XVI e XVII, como períodos difusos de crise ou de mera decadência das descobertas do *Quattrocento*, em grande medida, relegados pelo preconceito ideológico neoclassicista. Burckhardt, por exemplo, se referiu ao *Barockstyl* como um *Verwilderten Dialektum* (*dialeto selvagem*) do idioma renascentista⁴. Viriam a merecer uma verdadeira relevância somente nos últimos anos do XIX quando, mais de duzentos anos depois, *Cinquecento* e *Seicento* passaram a ser tomados em si mesmos.

Em meio a várias revisões, a confirmação de uma recuperação se deu, destacadamente, a partir da publicação em Munique de *Renaissance und Barock* (1888) e de *Die klassische Kunst* (1899) do suíço Heinrich Wölfflin (1864-1945), cujas teses foram consolidadas pelo monumental *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe: das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst* (1915). Wölfflin seria assertivo em dizer que “o Barroco não significa nem a decadência nem o aperfeiçoamento do elemento clássico, mas uma arte totalmente diferente.”⁵ Muito devido a estes textos, Renascimento e

³ LEFEBVRE, Henri. *La presencia y la ausencia: contribución a la teoría de las representaciones*. Ciudad de México, DF: Fondo de Cultura Económica, 1983, p. 238.

⁴ “A arquitetura barroca fala a mesma língua da Renascença, mas num dialeto selvagem.” – BURCKHARDT, Jacob. *Der Cicerone. Eine Anleitung zum Genuss der Kunstwerke Italiens*. Basileia: Schweighauser'sche Verlagsbuchhandlung, 1855; p. 368. Todas as traduções não creditadas são dos autores.

⁵ WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984, p. 14.

Filósofo, crítico e historiador da arte, Wölfflin deu aulas na Basileia, em Berlim, Munique, e foi autor de livros consagrados, como “*A Arte Clássica*”, “*Conceitos Fundamentais da História da Arte*”, “*Renascença e Barroco*” e outros. Talvez, tenha sido o maior representante do que foi chamado de “método formalista”, que se tornaria central para a primeira crítica da Arte Moderna. Ver WÖLFFLIN, Heinrich. *A Arte Clássica*. São Paulo: Martins Fontes, 1990; WÖLFFLIN, Heinrich.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Barroco foram “separados” em “unidades de estilo”, passíveis de confrontação crítico-analítica, conforme o método comparativo seguido por ele, então proposto no contexto da chamada Escola de Viena, destacadamente Aloïs Riegl (1858-1905), o que repercutiu até Walter Benjamin (1892-1940). Apesar disso, há quem diga até hoje que “o ‘barroco’ nunca existiu historicamente no tempo classificado pelo termo, pois ‘barroco’ é Heinrich Wölfflin e os usos de Wölfflin”⁶.

Tendo sido um dos primeiros professores da história a projetar duas imagens lado a lado para comparação direta em sala de aula, essa importância revigorada à arte da Contrarreforma se deveu, sobretudo, ao fato de Wölfflin ter dado continuidade e acabamento à revolucionária abordagem da História concebida pelos seus mestres Wilhelm Christian Ludwig Dilthey (1833-1911) e o próprio Jacob Christoph Burckhardt (1818-1897). Wölfflin deslocou o pressuposto historicista (vasariano) de um discurso sobre o artista isolado e sua vida para ideias mais gerais de transferibilidade e periodicidade, desenvolvimento/evolução e, num sentido formalista (quase estruturalista⁷), cultura, propriamente dito, segundo “o *estilo da escola*, o *estilo do país*, o *estilo da raça*”.⁸

Consciente da novidade, ele chegou a descrever essa nova abordagem como *Kunstgeschichte ohne Namen* (*História da Arte sem nome*). A detração foi imediata e implacável, uma vez que a metodologia que advinha dessa nova pressuposição imputava uma excessiva primazia objetivista aos aspectos formais da obra de arte. O

Renascença e Barroco: estudo sobre a essência do estilo Barroco e a sua origem na Itália. São Paulo: Perspectiva, 2005.

⁶ HANSEN, João Adolfo. “Barroco, neobarroco e outras ruínas”. In: MASSI, Augusto (ed.). *Teresa: revista de literatura brasileira*, no. 2 (dezembro). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo: USP, 2001, p. 12.

⁷ “Os estudos modernos de história de arte desenvolvem-se segundo directivas metodológicas fundamentais: *formalista, sociológica, iconológica, semiológica* ou *estruturalista*. A metodologia formalista parte da teoria da ‘pura-visualidade’ que, no plano teórico, teve o seu maior expoente em Konrad Fiedler (1841-1891), e no plano da aplicação histórica em Heinrich Wölfflin.” – ARGAN, Giulio Carlo; FAGIOLO, Maurizio. *Guia de história da arte*. Lisboa: Estampa, 1994, p. 34.

⁸ WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente, op. cit.*, p. 14.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

método foi imputado como um purismo esteticista supostamente pouco preocupado com a historicidade de cada fenômeno, de cada estilo. Por isso mesmo, e por outro lado, a sua obra e os conceitos que dela se originaram respondiam muito adequadamente aos postulados da arte de sua própria época, à entrada do século XX, em busca declarada por autonomia e emancipação, assim como, mais indiretamente, aos primeiros anúncios da Fenomenologia. Seus conceitos viraram categorias ontológicas, analogicamente aplicadas até mesmo à historiografia de outras modalidades de arte, como a literatura, por exemplo.

Provavelmente, a contribuição mais significativa e duradoura da obra de Wölfflin é também a mais polêmica: a sua demonstração lógica, através de um sistema de análise classificatório bastante funcional, de que a enorme produção artística dos séculos XVI e XVII não era apenas uma miríade de variantes do cânone renascentista estabelecido no século XV – não raramente, entendidas como corruptelas –, mas uma importante e decisiva inflexão, tanto na Europa meridional, quanto setentrional, que redefinía a ideia mesma de fenômeno estético na arte. O aspecto mais célebre e discutido desse sistema, com razão, tem sido a sua tipologia, estabelecida por cinco duplas de categorias contrastantes de uma verdadeira *Kunstwissenschaft* (*Ciência da Arte*): linear e pictórico (*pitoresco*); plano (*superfície*) e profundidade; forma fechada e forma aberta; pluralidade (*multiplicidade*) e unidade; clareza e obscuridade (*ambigüidade*).⁹

Quase ao mesmo tempo, Riegl desenvolvía as ideias equivalentes de “tátil” e “visual”. Em linhas muito gerais, Wölfflin propôs que o classicismo do *Quattrocento* se caracterizava pelo progressivo aprimoramento de formas desenhadas plenas e manifestas que, embora ocupassem uma escala tridimensional de planos, em regra, se distribuía “perfiladamente” em cada camada bidimensional segundo uma “importância individual da forma”¹⁰, de modo que a imagem que compunham se revelava, ela mesma, uma forma plena e manifesta esquematicamente percebida e

⁹ “Lineare und Malerische; Fläche und Tiefe; geschlossene Form und offene Form; Vielheit und Einheit; Klarheit und Unklarheit.” –WÖLFFLIN, Heinrich. *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe: das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*. München: F. Bruckmann A.-G., 1915, IX.

¹⁰ WÖLFFLIN, Heinrich. *Renascença e Barroco: estudo sobre a essência do estilo Barroco e a sua origem na Itália*, p. 99.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

contida em um espaço (lógica e) plasticamente circunscrito, sobretudo, graças à sua frontalidade ortogonal. Por isso, classificou o seu efeito como de “*absolute Klarheit*” (clareza absoluta).¹¹

Priorizando então a pintura e a arquitetura como modelos básicos, em contrapartida, ele propôs que a grande novidade estética da arte da Contrarreforma havia sido o advento e a diversificação do desenvolvimento de um formalismo já não tão claro, nem absoluto. Assim, também em linhas gerais, o resultado histórico teria sido um classicismo que, já desde meados do *Cinquecento*, se caracterizava por uma variedade de orientações cada vez mais *alla pittoresca*, como antecipou Giorgio Vasari (1511-1574), cujas formas parciais e ambíguas tendiam a amalgamar os planos perspectivados segundo um “efeito mais difuso do conjunto”¹², de modo que a imagem composta resultava, ela mesma, uma forma parcial e ambígua cenicamente expressa e evasiva em um espaço (ilusória e) visualmente elástico, sobretudo, graças à “diagonal, que para o Barroco constitui a direção principal”.¹³

“O interesse pela forma claramente moldada cede lugar ao interesse pela imagem ilimitada e dinâmica”, cujas soluções muitas vezes “possuem algo de intangível e parecem escapar sempre ao observador”¹⁴ ou, mais especificamente, à observação. Na pintura, por exemplo, com seus equivalentes técnicos na arquitetura e na escultura, esse dinamismo foi alcançado segundo duas estratégias principais: linhas de modelado mais livres sob contrastes de luzes e sombras em uma escala de planos instáveis;

¹¹ “Desde o grande trabalho de Heinrich Wölfflin sobre esse período, o conceito tradicional da Alta Renascença como o amadurecimento final dos objetivos do século XV foi substituído por uma consciência de que muitos dos objetivos dos artistas do início do século XVI foram formados em vigorosa oposição aos de seus professores.” – ACKERMAN, James S. *The architecture of Michelangelo*. New York: The Viking Press, 1961, p. xxv.

¹² WÖLFFLIN, Heinrich. *Renascença e Barroco: estudo sobre a essência do estilo Barroco e a sua origem na Itália*, *op. cit.*, p. 99.

¹³ WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente*, *op. cit.*, p. 137.

¹⁴ WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente*, *op. cit.*, p. 219.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

dissolução, segmentação, ocultação ou mesmo omissão completa de um ou mais elementos da composição. A primeira estratégia dinamizadora da imagem apostou no excesso: “cria um volume e [...] confere uma presença material”.¹⁵ A segunda, ao contrário, recorreu à escassez: cria uma ausência material e confere à imagem um até então impensável “vazio”. Muitas vezes, na cena parcialmente representada, não mais do que se sugere alguns pontos objetivos de apoio para a sua compreensão global, que passa a depender, então, de um empreendimento subjetivo para o virtual preenchimento das eventuais lacunas sensíveis deixadas pela escassez, pela ausência material, pelo “vazio”. A imagem (na arte) se tornara cada vez menos manifesta – não raramente, fragmentada ou incompleta – e seu significado, em consequência, cada vez mais dedutível.

“A essa mesma concepção está ligado o motivo estilístico em que a moldura recobre em parte as figuras e as meias figuras se introduzem no quadro”¹⁶, cuja plenitude lógica só é alcançada às custas da faculdade ao mesmo tempo mnemônica e representativa da imaginação¹⁷. A escassez, a ausência material, o “vazio” é compensado por pistas visuais, como um vulto, um dedo apontado, uma cortina entreaberta, uma fumaça, um olhar..., cuja função é abrir espaços imaginários fora da imagem para presenças imaginadas, ao modo como a tradição aristotélica humanista concebia a imaginação como uma importante faculdade operativa da mente, devidamente subordinada à razão, mas capaz de inventar as imagens de objetos ausentes.

Em casos assim, a completude lógica se mostra, paradoxalmente, a partir de um ou outro componente sensível disfarçado, ofuscado, irregular, interrompido ou mesmo invisível, mas sempre sugestionado, isto é, indicado, o que, por isso, incita o

¹⁵ WÖLFFLIN, Heinrich. *Renascença e Barroco: estudo sobre a essência do estilo Barroco e a sua origem na Itália, op. cit.*, p. 41.

¹⁶ WÖLFFLIN, Heinrich. *Renascença e Barroco: estudo sobre a essência do estilo Barroco e a sua origem na Itália, op. cit.*, p. 44.

¹⁷ Do latim “*imaginari*” (formar uma imagem mental de algo), derivado de “*imago*” (imagem, associado a aspecto, aparência, forma, representação...), segundo uma raiz comum em “*imitari*” (copiar, fazer semelhante).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

espectador à projeção de “imagens conscientes”, tal como diria René Descartes (1596-1650). Com esse índice, o Barroco inventava a *ambiguidade* na imagem artística, a “*Unklarheit*” (inadequadamente traduzida como “obscuridade”), a qual, em última instância (e em termos contemporâneos), alçava o espectador, pela primeira vez, a partícipe da atividade significativa na experiência estética.

Não é nenhuma coincidência. Por um lado, no exato mesmo contexto seiscentista em que se anunciavam as profundas mudanças culturais marcadas pelas ideias de empirismo – observação, experimentação sistemática, dimensão emocional etc. –, as *Meditationes de prima philosophia* (1641) de Descartes vinculavam a *phantasia aisthētikē* – a capacidade imaginativa de nossa mente formar representações mentais das coisas – à sensibilidade e, portanto, ao conhecimento do mundo, ainda que limitado (Francis Bacon dirá “poético”). Por outro, no exato mesmo contexto setecentista de consolidação daquelas mudanças e auge da arte barroca, um crítico do racionalismo cartesiano como Giambattista Vico (1668-1744), por exemplo, reivindicou em *Scienza nuova* (1725) a imaginação como um elemento originário indispensável para o conhecimento, inclusive, para a produção de modelos científicos. Primeiro a reconhecer a importância do século das *maniere* como uma verdadeira revolução no interior do classicismo, Wölfflin então classificou essa nova propriedade (imaginativa) da imagem artística, em que “diversos objetos não se apresentem com toda a clareza, estando em parte velados”¹⁸ ou inteiramente ausentes, como *relative Klarheit* (*clareza relativa*).

Ele associou essa propriedade ao que chamou de elemento “inapreensível” (o ilimitado)”, um dos mais instigantes e inovadores componentes do estilo “pictórico”, tipicamente barroco. Sua principal qualidade, ou seu uso mais comum, era dispor acesso ao divino, uma vez que a substância de Deus pode estar apenas metafisicamente presente ante a sua necessária ausência física. A rigor, toda representação é a presentificação de uma ausência por meio da substituição da coisa pelo signo, conforme está reiterado, dentre várias outras fontes e análises, em *La*

¹⁸ WÖLFFLIN, Heinrich. *Renascença e Barroco: estudo sobre a essência do estilo Barroco e a sua origem na Itália*, op. cit., p. 42-44.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Présence et l'Absence: contribution à la Théorie des Représentations, publicado em 1980 por Henri Lefebvre¹⁹. Comentando Lefebvre num artigo de 2015, Beate Fricke, professora do Departamento de História da Arte Pré-Moderna da Universidade de Berna, na Suíça, sugeriu que as profundas mudanças ocorridas na representação artística na virada dos séculos XIII e XIV testemunham um tipo de desenvolvimento “desencadeado pela oposição entre pintura e imagens, objetos e imaginação”, cuja evolução e radicalidade geraria, nos dois séculos seguintes, o efeito ótico e psicológico acabado da “presença através da ausência”²⁰, da coisa manifesta *in absentia*. “O barroco age pela ausência de forma”²¹ ou até mesmo de figura, compensada por uma presença expandida de espaço (formal e figural).

“Presença *na* ausência” nunca foi um conceito propriamente dito, mas não deixou de constituir um recurso logístico e retórico larga e difusamente aplicado em várias áreas do conhecimento, incluindo filosofia, literatura, psicologia e arte. Funcionou sempre como referência à ideia de que algo ou alguém real pode estar virtualmente presente de maneira subjacente, mesmo quando visual e/ou fisicamente ausente. Apesar de algum matiz específico, a partir de meados do século XX, essa expressão passou a ser intercambiada e sobreposta pelo conceito contemporâneo de “presença *da* ausência”, mais referente à sensação, ao sentimento ou à manifestação direta da própria ausência do que a algo não presente indiretamente percebido ou sentido.

Com um importante correlato em *L'Être et le Néant*, publicado por Jean-Paul Sartre em 1943, esse conceito foi gradualmente delineado por Jacques Derrida (1930-2004) ao longo de boa parte de seu trabalho, principalmente naquelas obras dedicadas à filosofia da linguagem e à crítica textual, ou seja, à desconstrução, em que explorou como os significados são construídos, desafiando interpretações tradicionais e

¹⁹ LEFEBVRE, Henri. *La présence et l'absence: contribution à la théorie des représentations*. Bruxelles/Paris: Casterman, 1980.

²⁰ FRICKE, Beate. “Presence Through Absence: Thresholds and Mimesis in Painting”. In: LUCEY, Michael; MATHEW, Nicholas (Pres.). *Representations*, vol. 130, no. 1 (Spring 2015). Berkeley, CA: University of California Press, 2015, pp. 21-22.

²¹ WÖLFFLIN, Heinrich. *Renascença e Barroco: estudo sobre a essência do estilo Barroco e a sua origem na Itália*, *op. cit.*, p. 82.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

revelando as complexas interações entre elementos presentes e ausentes na linguagem e no discurso.

No contexto do fenômeno artístico e cultural do Barroco, a ideia de “presença na ausência” – não exatamente a expressão – foi direta ou indiretamente abordada por vários artistas e autores como, notavelmente, o escritor, filósofo e padre jesuíta aragonês Baltasar Gracián y Morales (1601-1658), mais conhecido por seus aforismos e prosa moral. A ideia de que algo pode estar presente mesmo em sua ausência física e/ou visual foi um tema recorrente na literatura e na arte barrocas. Na literatura, a exemplo de Gracián, a poesia barroca frequentemente explorou a transitoriedade da vida e a sensação de efemeridade através de imagens e metáforas que destacavam, como presente, um elemento objetivamente ausente, quase sempre, espiritual.

O equivalente se deu também e com vigor na pintura, como com as famosas *vanitas*²², destacadamente, cujas caveiras ou diversos tipos de objetos presentes na imagem simbolizam, na verdade, a mensagem *memento mori* ausente. Esses usos do símbolo e de técnicas visuais, sobretudo de iluminação (*chiaroscuro*), se sofisticaram enormemente conforme, através do Renascimento, a iconografia atemporal, hierática, estilizada e muitas vezes abstrata da “mimese escolástica” deu lugar a uma imagética mais historicista, casuística, experimental e predominantemente naturalista da mimese racionalista-empirista, dedicada a uma mais estreita equação entre forma e sensibilidade, isto é, entre arte e realidade.

Segundo *Apocalipse* (8:4), no *Novo Testamento*, por exemplo, a fumaça do incenso subiu desde o anjo até Deus, o que supostamente deu origem à tradicional associação metafórica entre a dissipação física e a elevação transcendente. Em *Atos dos Apóstolos* (2:1-4), outro exemplo, no dia de Pentecostes, o Espírito Santo desceu sobre os apóstolos em forma de “línguas de fogo”. A partir de convenções como estas, ora a

²² A vaidade associada à morte, com base no *Salmo 39:6-7* do *Antigo Testamento*, ou *Salmo de Davi*, mas também *Salmo 62:10* (o homem não é nada); *Salmo 94:11* (vaidade de pensamentos); *Salmo 102:4-12* (a vida do homem comparada à fumaça); *Salmo 144:4* (o homem comparado a um sopro, a uma sombra passageira); *Isaías 40:6-8* (a vida do homem comparada a uma flor murcha).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

chama, ora a fumaça, com a sua analogia óbvia às nuvens, constituiu um dos principais símbolos representativos na história da arte de presentificação do Espírito Santo literalmente ausente. O exemplo mais célebre, talvez, seja o delicado filete de fumaça, que sobe esmerado de uma vela recém apagada no painel central do *Tríptico de Mérode* (1427-32) e serpenteia até desvanecer, até transcender (**imagem 1**).

Imagem 1



Inconnu (Maître de Flémalle; Robert Campin?): *Retable de Mérode*, 1427-32, panneau central: *Annunciatie*, [Metropolitan Museum of Art](https://www.metmuseum.org).

Ainda que simbólica, essa fumaça cuidadosamente representada por um “mestre de Flémalle” (talvez, Robert Campin) já não é meramente alegórica. Ela também ajuda a compor a coerência de um cenário doméstico possível da experiência concreta, real, muito diferente daquilo que outro suposto flamengo desconhecido e contemporâneo, o miniaturista conhecido como “mestre de Rambures” (1454-1480/90), optou para o exato mesmo tema e composição: uma pomba (mais improvável e esotérica) como

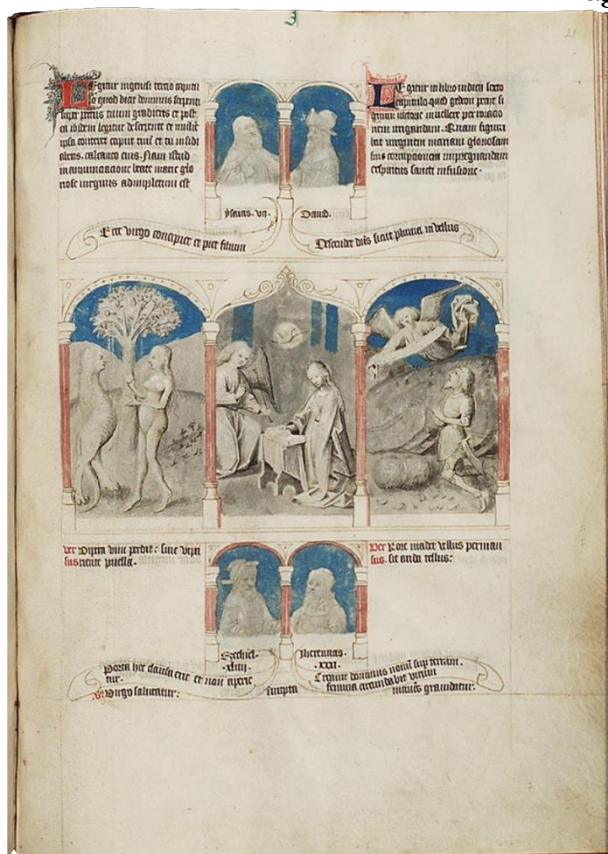


Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

símbolo da “Anunciação” (im. 2), na tradição dos *Evangelhos de Mateus* (3:16) e de *Lucas* (3:22).

Imagem 2



Inconnu (Maître de Rambures): *Biblia Pauperum* (fol. 21r), Hesdin ou Amiens, 1450-55, [Museum Meermanno-Westreenianum](http://Museum.Meermanno-Westreenianum).

O código alegórico da pomba de Rambures possui uma função totalmente divergente da literalidade realística de outra fumaça, agora, na pequena e primorosa cena de inverno entrevista por um trevo-moldura no topo da terceira folha, dedicada ao mês de fevereiro, do mais famoso livro de orações de uso privado: o *Belles Heures*, ricamente confeccionado entre 1405 e 1408 (ou 9) para o duque de Berry, Jean de France, pelos irmãos Van Limborch: Herman, Paul e Johan (**imagem 3**). A grande

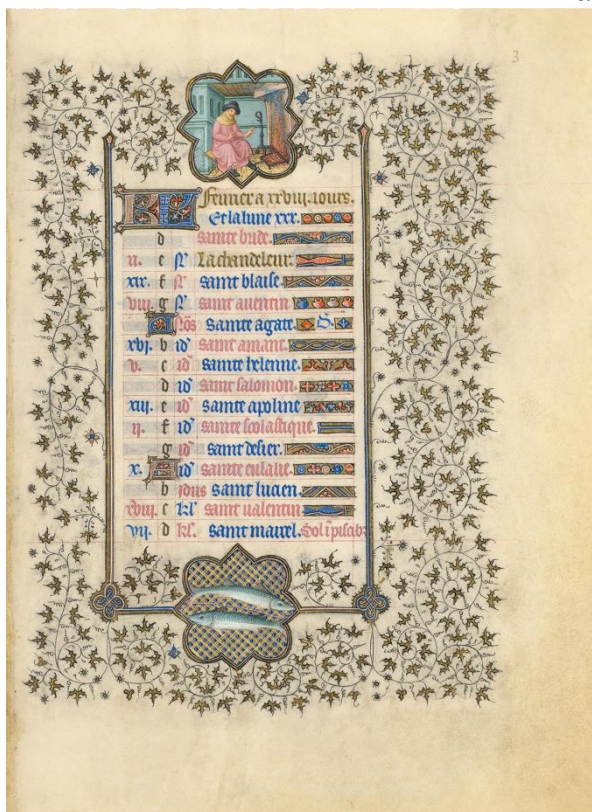


Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

novidade, nesse contexto de início do *Quattrocento*, era a incrível tentativa promovida no âmbito do chamado “grupo Flémalle/Campin” de combinar ambas as funções, a alegórica e a copista.

Imagem 3



Gebroeders van Lymborch (Herman, Paul e Johan): *Les Belles Heures du duc de Berry* (fol. 3r), 1405-8/9, [Metropolitan Museum of Art](https://www.metmuseum.org/art/collection/search/151100).

Existem inúmeras equivalências como essas, inclusive, em culturas visuais não cristãs, como na pintura tradicional japonesa *Nihonga*, cujas montanhas e templos, frequentemente envoltos em neblina ou fumaça, simbolizam a transcendência e a misteriosa presença do divino na natureza e na arquitetura dos templos xintoístas e budistas.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Na tradicional tatuagem facial Maori da Nova Zelândia (*moko*), a fumaça é frequentemente representada como parte integrante das representações dos ancestrais e espíritos.

Pode-se encontrar representações de cerimônias em que a fumaça do tabaco ou de ervas é usada como oferenda espiritual em várias culturas visuais indígenas da América do Norte. Podemos ir desde a discreta e solitária chama no lustre de Jan van Eyck (1434), que figura a Providência ausente supostamente abençoando a união entre Giovanni di Nicolao Arnolfini e Constanza Trenta²³ (**imagem 4**).

Ou ainda podemos ir desde a flamejante lâmpada de Jacopo Tintoretto (1592-4), cujo majestoso humo angelical serve, aliás, como “moldura” espiritual para o Cristo (im. 5), até uma meticulosa *thangka* do estilo *Chamdo*, provavelmente executada entre os séculos XVII e XVIII na região de Kham, no Tibete Oriental, sob influência (talvez, direta) das paisagens chinesas.

²³ Com base no ensaio “*Jan Van Eyck’s Arnolfini Portrait*”, publicado por Erwin Panofsky em março de 1934 na edição 64 da *Burlington Magazine for Connoisseurs* (nº. 372, pp. 117-127), se entendeu por muito tempo que se tratava das núpcias entre Giovanni di Arrigo Arnolfini e Giovanna Cenami, celebradas em segredo em Bruges, cujo testemunho pictórico de van Eyck pudesse ser, inclusive, um presente. No entanto, este casal se uniu apenas em 1447, treze anos depois da obra acabada, no que foi o segundo matrimônio de Giovanni. Seu primeiro casamento havia sido em 1426, com Constanza Trenta, que morreu em 1433. Nesse caso, então, a pintura seria um memorial e a famosa inscrição em latim “*Johannes de Eyck fuit hic*” tornaria a participação efetiva do pintor na cena não mais do que simbólica, com efeito, uma “presença na ausência”. Veja: PAVIOT, Jacques. “Le double portrait Arnolfini de Jan van Eyck”. In: DUMORTIER, Claire (dir.). *Revue Belge d’Archéologie et d’Histoire de l’Art*; nº. 66, Bruxelles: Académie royale d’Archéologie de Belgique, 1997, pp. 19-33.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Imagem 4



Jan van Eyck: *Portret van Giovanni Arnolfini en zijn vrouw*, 1434, [National Gallery](https://www.nationalgallery.org).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

Imagem 5



Jacopo Robusti, Tintoretto: *L'ultima cena*, 1592-4, [Basilica di San Giorgio Maggiore](#), Venezia.

A joia oriental mostra o grande iogue Jetsün (ou U-Jetsün) Milarepa (1040-1123) rodeado por uma série diversificada e altamente complexa de histórias de sua vida, dentre as quais ele reina grandiosamente no centro da composição, em postura intemporal de contemplação, velho, calmo, sorridente e amparado por uma fumaça nebulosa e corpórea, que indica a sua imaterial pureza espiritual²⁴ (**imagem 6**) – ademais de uma raríssima e detalhada representação de sua cremação (ritual que

²⁴ As cenas retratadas nesta *thangka* são, provavelmente, derivadas da principal biografia de Milarepa, a “Vida de Milarepa”, compilada por Tsangnyon Heruka (1452-1507). Veja: PAL, Pratapaditya (org.). *Himalayas: An Aesthetic Adventure*. Berkeley, CA / Chicago: University of California Press / Art Institute of Chicago, 2003, p. 248.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

transubstancia o corpo físico num incenso consagrado) e de uma cena em que está cercado por demônios, mas encapsulado por chamas divinas.

Imagem 6



Unknown: [A thangka depicting episodes from the life of Milarepa](#), 18th century, Eastern Tibet. Private collection.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

Não obstante, um “complemento invisível” da imagem artística – tomando-se a expressão do historiador da arte russo radicado nos Estados Unidos Horst Waldemar Janson (1913-1982) – nem sempre foi obrigatoriamente simbólico, isto é, nem sempre se deu apenas convencionalmente por meio de signos sem relação de semelhança ou de contiguidade com a coisa representada. Nem sempre a presença figural de um fenômeno (físico) deveu substituir, por convenção, sem semelhança ou contiguidade, a “ausência” figurada de um *noumeno* (metafísico) – tomando-se a noção originalmente escolástica, que chegou a Kant através do wolffianismo.

O chamado Renascimento artístico, a invenção da imprensa móvel, as expansões geográficas, a Reforma Protestante, as revoluções científicas, o crescimento da burguesia, o surgimento dos Estados-nação contratualistas e a construção da “razão prática” (em detrimento de uma “razão natural”) são apenas alguns exemplos gerais da profunda e ampla mudança cultural a partir do Ocidente, que teve como uma de suas principais características a convergência a um interesse renovado pela mimese clássica, sobretudo na arte, cada vez mais secular e individualística do que religiosa e comunitária, em direção a um domínio racional de um mundo tangível.

Uma transição definitiva de uma visão medieval para uma moderna, iniciada no *Trecento* italiano de Giotto di Bondone (1267-1337) e Duccio di Buoninsegna (1255/60-1319), se consuma, por assim dizer, ao longo dos dois séculos internacionais dos irmãos Le Nain (1593-1677) e de Giovanni Battista Tiepolo (1696-1770), sob os favores dos “Papi licenziosi”, “que deram apoio ao crescimento da arte barroca [...], conhecidos mais pelo esplendor mundano do que pelo fervor religioso”.²⁵ Ou seja, foi uma franca expansão do real, que encontrou na arte a sua melhor tradução.

Os valores da experiência tenderam a substituir aqueles da contemplação na mesma medida em que, desde a literatura até a pintura, recursos simbólicos tenderam a dar lugar a recursos indiciários, isto é, a um tipo (novo) de signo que sugere uma relação direta com seu objeto referente através de uma conexão causal ou física, diferentemente do símbolo.

²⁵ JANSON, Horst Waldemar. *História geral da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2001, p. 716.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

A representação da fumaça ou da chama, para citar apenas o exemplo mais didático, manteve, inclusive, durante o Barroco, o cumprimento tradicional de sua função convencional simbólica – presentificar figuradamente a ausência do etéreo divino ou da efemeridade mundana sem figura (*vanitas*²⁶) –, como em *Le martyre de Sainte Lucie* (1616-20)²⁷, um dos virtuosos esboços de Peter Paul Rubens (1577-1640) para o teto da Capela dos Jesuítas na igreja de Saint-Charles-Borromée em Anvers (**imagem 7**).

O fato novo é que a fumaça (barroca) agregou sistematicamente uma nova e sedutora finalidade discursiva – indicar literalmente a presença (ausente) de algum evento concreto ou fenômeno físico não mostrado –, como em *Interieur met een vrouw* (1670) de Jan Havickszoon Steen (1626-1679), em que uma chama e seu fumo, seccionados pelo limite do quadro, indicam a presença de um braseiro quase totalmente ausente da imagem, evocando, como em geral, uma modalidade receptiva do espectador mais sensorial do que espiritual.

Steen, como tantos outros neerlandeses, também germanos e, logo, ingleses, franceses, espanhóis e toda a Europa, repetiu essa estratégia de diversas formas em vários de seus trabalhos, fazendo com que a ligação lógica da coisa “presente” com a “ausente” se dê através da imaginação referenciada na experiência e não somente na convenção (**imagem 8**).

²⁶ A maioria das naturezas mortas conotam, por si mesmas, de forma mais ou menos explícita, a ideia de vaidade. Retomada sob a forma de reflexões sobre a morte em numerosos textos desde a Idade Média, continuaram presentes na literatura do século XVII, que adotou as palavras do *Eclesiastes* 1:2: “Vaidade de vaidades, diz o pregador; vaidade de vaidades, tudo é vaidade”. As referências evocam a brevidade da vida, a vaidade dos pensamentos e comparam o homem a uma flor murcha, a uma chama que se apaga, a um sopro passageiro ou à própria fumaça como no *Salmo* 102:4-12.

²⁷ Entre as volutas de fumaça da fogueira em que Lucia de Siracusa (283-304) está sendo executada, Santa Ágata [Agata de Catania (c. 235-251)] surge trazendo a palma do martírio. Ver LE BRAS, Yvon; RUELLAN, Fabienne. *La peinture baroque au musée des beaux-arts de Quimper. Dossier pour les enseignants*. Quimper, Bretagne: Musée des Beaux-Arts de Quimper, s.d., p. 40.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Imagem 7



Peter Paul Rubens: *Le martyre de Sainte Lucie*, 1616-20, [Musée des beaux-arts de la ville de Quimper](#).

Desde o chamado “realismo miniaturizado” flamengo do início do século XV, uma combinação entre observação direta e objetiva da natureza e elaboradas técnicas de verossimilhança e ilusão chegou a Caravaggio, Velázquez, Vermeer e tantos outros no século seguinte, com cuja geração a “presença na ausência” passou mais a persuadir como índice do que designar como símbolo. Não se tratou mais de buscar a natureza no espírito, mas sim de encontrar o espírito na natureza.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Imagem 8



Jan Havickszoon Steen: *Interieur met een vrouw*, 1670, [Rijksmuseum](https://www.rijksmuseum.nl/en/works-of-art/1670-001).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

Mesmo numa composição enganosamente “pouco barroca” da metade do século XVII, como a monumental *Paysage avec Orphée et Eurydice* (1650-3), muito representativa do arraigado classicismo de Nicolas Poussin (1594-1665), o divino irrepresentável não mais se impõe através de um símbolo designado (e antinatural), mas persuade o espectador através da própria natureza que o indica como parte indissociável de seu fenômeno – pois a moral é o poder da natureza, que é criação divina (**imagem 9**).

Imagem 9



Nicolas Poussin: *Orphée et Eurydice*, c. 1648, [Le Louvre](#).

No tratamento idílico do tema inteiramente mitológico da morte de Eurídice (volume X do *Livro das Metamorfoses* do poeta romano Ovídio, provavelmente do ano 1), a leitura cristã de Poussin quebra a castidade alegórica, sobretudo, com duas poderosas



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

colunas de fumaça que emanam do castelo ao fundo e se prolongam por todo o céu, transubstanciadas em nuvens espessas e sombrias.

Primeiro, essa edificação é uma das raríssimas representações de Poussin que parecem remeter a uma paisagem não completamente inventada, no caso, o Castel Sant'Angelo, monumento romano localizado à margem direita do rio Tibre, próximo ao Vaticano, originalmente construído como mausoléu. Segundo, a grandiosidade e a conformação das colunas de fumaças cumprem a função semiótica mais habitual do fumo já bem teorizada pelo filósofo e linguista lógico norte-americano Charles Sanders Peirce (1839-1914); qual seja, elas indicam fogo, como um signo que aponta para o seu objeto referente com base em uma conexão real, causal ou factual, em oposição à relação mais arbitrária encontrada nos outros dois tipos primários de signos classificados por ele, os símbolos (conexão por convenção) e os ícones (conexão por semelhança). Passa a ser, então, o fogo, elemento lógico de incêndio, ausente da imagem, mas presentificado pelo índice da fumaça, aquilo que Poussin trata como símbolo, como anúncio alegórico do trágico destino de Eurídice, ou mesmo como recordação da tocha de Himeneu, que, no casamento de Orfeu e Eurídice, fez lacrimejar os noivos.

Essa engenhosa articulação entre o que está presente e o que está ausente na imagem, a qual ilustra a articulação entre a alegria de viver e a dimensão trágica da vida, exige do espectador uma atividade diferente, consideravelmente psicológica, portanto, autocognitiva, naquilo em que o Barroco e o seu tratamento fenomenológico do espaço para além dos limites sensíveis da obra de arte já prefiguravam como proto-modernos. No Barroco, “ao conceber a obra, o artista naturalmente leva em conta o espectador e suas exigências visuais”²⁸, senão imaginativas.

Tomando-se livremente algo do vocabulário peirceano básico, por um lado, a evocação de uma sensação elevada de espiritualidade e transcendência, como presença do divino na ausência material e visual de Deus, tendeu a substituir símbolos e ícones

²⁸ WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente*, *op. cit.*, p. 218.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

alegóricos e convencionais por índices lógicos e causais. Etéreas auréolas de um Tommaso di Ser Giovanni di Simone, conhecido por Masaccio (1401-1428), por exemplo, deram lugar a uns matéricos focos de *luce naturale*, de Michelangelo Merisi ‘da Caravaggio’ (1571-1610), ou de *luz de bodega*, do Tenebrismo espanhol, cujas fontes geralmente exteriores ao espaço pictórico – portanto, ausentes nas imagens – têm por função “visibilizar”, com a sua falta, a presença do divino (imagens 10 e 11).

Imagem 10



Masaccio: *Pagamento del Tributo*, c. 1425, [Cappella Brancacci, chiesa di Santa Maria del Carmine](#), Firenze.

À essa *ausência* barroca do “inaprensível” de Wölfflin, Edmund Burke (1729-1797), Immanuel Kant (1724-1804) e Friedrich Hegel (1770-1831) condicionaram, quando em circunstâncias muito singulares, o sentimento do sublime, respectivamente, como “prazer negativo”, *inacessibilidade da natureza como exposição de ideias* e “inadequação de significado e figura” (embora nenhum deles tenha dado alguma relevância às artes visuais).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Imagem 11



Michelangelo Merisi da Caravaggio: *Vocazione di San Matteo*, 1599, [Cappella Contarelli, chiesa di San Luigi dei Francesi](#), Roma.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

Nada associa mais o Romantismo ao Barroco do que isso: a “presença na ausência”, como o presságio mais dramático de “uma separação radical e definitiva entre a ordem do discurso e a ordem do sagrado”²⁹, cuja consequência para a representatividade foi, como destacou Fricke, uma “oposição entre pintura e imagens, objetos e imaginação”.

Paradigmaticamente, o que mudou (para sempre) foi a relação de polaridade, hierarquia e, muitas vezes, excludência entre a internalidade do chamado espaço da obra de arte, delimitado pela moldura ou pelo pedestal, e a sua externalidade, por assim dizer, o espaço da vida, tudo aquilo que estivesse do lado de cá do plano pictórico ou fora do suporte. Deixou de ser pressuposta a regra segundo a qual todas as figuras e elementos constitutivos de uma representação devem estar cuidadosamente ajustados para caberem por inteiro nos limites do espaço propriamente representativo, tal como vigorou desde as cerca de cinquenta esculturas escalonadamente ajustadas para encaixarem-se nos triângulos dos tímpanos dos frontões do Parthenon (438-432 a.C.), atribuídos à supervisão de Fídias (c. 480-430 a.C.), até o casal horizontalmente recostado com pequenos sátiros agachados à volta para acomodarem-se ao painel *Venere e Marte* (1482-3) de Sandro Botticelli (1445-1510), cujo formato emula a decoração dos baús de sarcófagos romanos (imagens **12** e **13**). Com o Barroco, esse imperativo de legibilidade deixou definitivamente de existir, ao menos, como exigência, como paradigma, muitas vezes, hierático.

Imagem 12



Phidias or Pheidias (attr.): *Parthenon sculptures*, Athens, 438-432 B.C. (reconstrução do frontão leste do Partenon segundo desenho de K. Scherzerek de 1904), [New Acropolis Museum](https://www.newacropolismuseum.org/).

²⁹ DE MAN, Paul. *La ideología estética*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1998, p. 158.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

O que se deu foi uma extraordinária e revolucionária expansão (ainda que virtual) da imagem produzida pela arte e, por conseguinte, do espaço (ainda que psicológico) de experimentação ou fruição que ela é capaz de constituir. A esta expansão correspondeu, no âmbito da linguagem da arte, uma mudança funcional e tipológica do signo (sobretudo, visual).

Imagem 13



Sandro Botticelli: *Venere e Marte*, 1482-3, [The National Gallery](https://www.nationalgallery.org/uk/renaissance/botticelli-venus-and-mars).

Um sofisticado e complexo processo de evolução técnica e conceitual tendeu a converter a convencionalidade (arbitrária) do símbolo e a afinidade (analógica) do ícone à “persuabilidade” (causal) do índice, num momento em que a cultura ocidental assistia à poderosa investida da narrativa racionalista sobre a mística, ao que equivalia uma grandiosa transição da teologia para a ciência, ou seja, da “autoridade” para a experiência, portanto, da noção de alma para o conceito de “eu” (“*self*”). Isso fez com que o artifício da “presença na ausência”, majoritariamente simbólico e icônico até o fim do século XVI, também mudasse ou diversificasse a sua estrutura, com respeito à sua aplicabilidade e consequência.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

O elemento presente na imagem não mais ou apenas cumpriu função de substituto do elemento ausente, a ele indiretamente remetido por convenção ou analogia, mas assumiu ou agregou também uma função indiciária como uma espécie de *continuum* da coisa não representada, isto é, da coisa externa, a ela diretamente remetendo por causalidade. O presente não apenas codifica o ausente, mas também o “coisifica”. Nessa nova relação, em que uma presença é capaz de reificar uma ausência – e não o contrário, quando o ausente abstrai o presente, dando a um fenômeno caráter espiritualizado ou etéreo –, a grande novidade foi essa espécie de continuidade e, no extremo, contiguidade física, sensível, entre o visto e não visto, como se houvesse, entre ambos, uma sequência lógica e homogênea de experiências, uma conexão real. A grande novidade foi o descerramento ou abertura do espaço da obra de arte e, com isso, o início do pretense fim da janela platônica ou, melhor dizendo, do espaço contemplativo e, por extensão, da representação.

Claro, há numerosos e magistrais exemplos de “presença na ausência” utilizada como estratégia indiciária de expansão da experiência estética para além do espaço representado, como as cadeiras vazias, os mapas, as cartas, as cortinas puxadas, os “silêncios” e outros índices sutilmente trabalhados por Johannes Vermeer van Delft (1632-1675) e contemporâneos, fazendo com que algo exista ou mesmo *ocorra* no quadro estando fora dele. É o que Wölfflin quis dizer quando escreveu que “precisamente o fato de que o barroco não pode ser reduzido puramente a motivos corporais é uma característica essencial desse estilo”.³⁰

Possivelmente, no entanto, nenhum outro artista barroco tenha logrado tornar a forma do espaço de experiência sensível ante uma obra de arte algo tão mais “pictórico”, “profundo”, “plural”, “ambíguo” ou, numa só palavra wölffliniana, *offen* (aberto) quanto o urbanista, arquiteto, pintor, cenógrafo, dramaturgo, figurinista e escultor napolitano Gian Lorenzo Bernini (1598-1680), às vezes chamado de Giovanlorenzo, Giovanni ou Giovan.

³⁰ WÖLFFLIN, Heinrich. *Renascença e Barroco: estudo sobre a essência do estilo Barroco e a sua origem na Itália*, *op. cit.*, p. 99.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Costumamos resumir os diversos e complexos significados da imponente colunata da *Piazza San Pietro* (1656-67), à entrada da Catedral de São Pedro na Città del Vaticano, a um par de analogias poéticas, cuja força simbólica se deve, em regra, a interpretações preponderantemente metafóricas. A imagem mais famosa e recorrente de todas é a do *abbraccio universale*, a cuja história iconográfica, ainda que nunca plenamente estudada, Bernini decerto teve acesso.³¹ Segundo o estudo do professor de *História da Arquitetura* da Università degli Studi “G. d’Annunzio”, Marcello Villani, um dos mais rigorosos já feitos sobre a colunata, a fama do abraço simbólico, provavelmente, adveio de um memorial conservado na Biblioteca do Vaticano e atribuído ao filho de Bernini, o também arquiteto Pier Filippo (1640-1698).

Nele, aparentemente, se justifica a seção elíptica da colunata, tão distinta da primeira seção trapezoidal e fonte da célebre metáfora, com o argumento de que “a Igreja de São Pedro, sendo quase a matriz de todas as outras, devia ter um Pórtico que demonstrasse, precisamente, que acolhia os católicos de braços maternos abertos para confirmá-los na sua crença, os hereges para reuni-los à Igreja e os infiéis para iluminá-los para a verdadeira fé [...]”³² (**imagem 14**). “O maior de todos os átrios antes da maior de todas as igrejas da Cristandade.”³³

³¹ “Encontramos um abraço entre cônjuges (pe., Gioacchino e Anna, Zaccaria e Elisabetta); um abraço que exala carinho e cuidado parental (pe., no banho do Santo Bambino, no culto dos Magos, “*Cristo e l’anima della Vergine*”, etc.); o abraço militante (pe., na luta entre Jacó e o anjo, na representação do corte da orelha de Malco, etc.); novamente, o abraço entre Virgem Maria e de Isabel, ou entre Judas e Cristo nas representações da traição, do evangelista João caindo sobre o peito de Cristo durante a Última Ceia, na parábola do filho pródigo representando o perdão e a alegria do seu retorno; o abraço amigo (como de Cristo e San Minas); o do apoio (entre os “*Quaranta Martiri di Sebaste*”); o abraço dos apóstolos Pedro e Paulo; e, finalmente, o [...] dos irmãos apóstolos”... E assim, por diante. Ver STATHAKIS, Michail Char. “[L’abbraccio Universale](#)”. In: *Fos Fanariou*. Atene, 2021, pp. 3-4.

³² Manuscrito da seção Chigi da Biblioteca Apostolica Vaticana (BAV, *Chig.*, H. II. 22, ff. 107r-109v) citado em: VILLANI, Marcello. *Il Colonnato di piazza S. Pietro: Opera che fra le antiche poche ne ha pari, fra le moderne nessuna*. Roma: Gangemi Editore, 2016, p. 284 e p. 136.

³³ FLETCHER, Banister. *History of Architecture on the Comparative Method for the student, craftsman, and amateur*. New York: Macmillan Pub Company, 1975.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

Imagem 14



Giovanni Battista Falda (naar Giovanni Bernini): *Sint-Pietersbasiliek*, 1578-678, [La Basilica Vaticana](#), c. 1669.

No entanto, esse mesmo trecho do memorial termina dizendo que, com aquela abrupta e estranha inflexão nas fileiras de colunas que saíam da igreja em linhas retas e perspectivas, se havia feito “o necessário, superadas as dificuldades acima”. Essas “dificuldades acima”, então superadas, se referem, em resumo, aos mais de dez anos de construção, marcados por escolhas, renúncias, adaptações, contradições, disputas, entraves funcionais e problemas estruturais, ante os quais, conforme destacou Villani, metáforas e analogias poéticas parecem demasiado alheias e posteriores às questões



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

que se impuseram fundamentais para os construtores. Dentre elas, Filippo menciona “os inconvenientes que encontraria na realização do Pórtico em forma quadrada, pois a sua altura nessa forma teria impedido o povo de ter vista para o palácio e, o palácio, para a praça”. Prossegue ele, “com o julgamento mais que humano, resolveu fazê-lo em forma oval”. A opção pela elipse parece ter sido muito mais técnica, funcional e, por isso, arquitetônica do que propriamente simbólica, icônica, narrativa e, digamos, “literária”.

Antes de as duas curvaturas incompletas dessa emblemática seção elíptica ganharem o significado popular icônico de dois braços em posição de um grande abraço simbólico, Bernini, muito provavelmente, as pensou como uma projeção espacial da igreja sobre a cidade e vice e versa, isto é, uma continuidade entre o “espaço da arquitetura” e o espaço do cidadão, de modo conceitualmente equivalente a como o sevilhano Diego Rodríguez de Silva y Velázquez (1599-1660) pensou o pequeno espelho quase ao centro de *Las meninas* (1656) e o enorme verso de uma tela em cavalete seccionada à esquerda como um prolongamento do “espaço da pintura” sobre o espaço do observador, e vice e versa, no exato mesmo ano em que a colunata começava a ser construída. Enquanto Bramante (1444-1514), mais de cem anos antes (1505), concebera um edifício autossuficiente, separado de seu entorno, como um espaço fechado e inequívoco – ao que nenhum de seus sucessores contrapôs –, Bernini buscou que todo o complexo “se relacionasse amplamente com o seu ambiente”³⁴, integrando a igreja à cidade, assim como a cidade à igreja, estendendo o espaço de uma ao da outra.

O trapézio da primeira seção mais próxima à basílica é desconcertante, pois afunila ao revés, da igreja para fora dela e não o contrário, invertendo a perspectiva visual tradicional. Com esse engenhoso e corajoso artifício cênico, tipicamente barroco, antecipado pela Piazza del Campidoglio (1534-8) de Michelangelo, o autor de textos teatrais e cenógrafo Bernini fez com que a igreja deixasse o ponto de fuga e ocupasse um ponto de vista, velando, assim, sobre todo o seu horizonte.

³⁴ GARDNER, Helen; KLEINER, Fred S.; MAMIYA, Christin J. *Gardner's Art through the Ages: The Western Perspective*. Vol. 2. Belmont: Wadsworth, 2005, pp. 499-500.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

Mais do que isso, como o ponto de fuga afasta o objeto, o resultado prático da inversão foi o efeito ótico que ajuda o edifício parecer mais próximo do que de fato está e, portanto, maior do que de fato é. Porém, o efeito colateral é que a entrada para o átrio se estreita e se desmonumentaliza tanto mais o corredor desse funil invertido se alonga, acabando por evidenciar uma divisa com a cidade cada vez mais apertada, como um gargalo.

A solução foi criar a segunda seção, em que cada segmento lateral de colunas da primeira seção se quebra quase em noventa graus para dar início a dois grandes arcos, cujas curvaturas simétricas sugerem os vértices de uma elipse que, no entanto, não se completa, em nenhum de seus co-vértices, resultando em dois enormes parênteses. Com formato concêntrico, mas ao mesmo tempo aberto e receptivo, a sua dinâmica radiante e universal é o oposto da singularidade direcionada do trapézio linear a qual, no entanto, está conectada e escoia jusante, como um rio à sua foz.

Enquanto o trapézio indica a igreja, pois, sobre ele, ela projeta a sua espacialidade – do mesmo modo como a tela semipresente de Velázquez extravasa para fora do quadro; a elipse indica a cidade, pois, nela, o espaço urbano está reverberado – assim como o rei Felipe IV e sua esposa Mariana de Áustria aparecem espelhados atrás de *Las Meninas* (imagens 15 e 16).

Nem Roma está erguida no Vaticano, obviamente, nem a parte da sala em que estão os reis está pintada no quadro, mas Bernini e Velázquez tentaram, aliás, simultaneamente, tornar presentes cada uma dessas ausências.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Imagens 15, 16



Unknown: *L'area della Via della Conciliazione e Città del Vaticano*, sd. Fonte: Creative Commons CC0 License.



Diego Velázquez: *La familia de Felipe IV, Las meninas*, 1656, [Museo Nacional del Prado](https://www.museo-prado.es/).

Realmente, nem a praça é “cidade”, senão arquitetura, nem o espelho é “palácio”, senão pintura. Nem uma, nem outro, são vida, senão arte. Não obstante, assim como a fumaça indica o fogo, ainda que invisível, a colunata em parênteses e o espelho *a la van Eyck* operam, “no texto” da imagem, como signos que indicam um tipo de presença nela ausente: o espaço não construído, nem pintado, mas (imaginativamente) perceptível, habitável, sobretudo, porque não está meramente codificado com base numa convenção ou analogia, mas “se mostra” simulado segundo uma associação lógica baseada na experiência.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Esse espaço para além da praça e do quadro é um “presente ausente”, digamos, “motivado” (no vocabulário saussureano); um componente invisível da imagem cujos estímulos sensoriais são ativados pela/na imaginação segundo a sintaxe que compõem.

Por um lado, o historiador italiano Giulio Carlo Argan (1909-1992), que renovou a interpretação sobre o Barroco segundo uma particular metodologia iconológica baseada nas chaves hermenêuticas da *tecnica* e da *rettorica*, sobretudo, depois que se aproximou do Instituto Warburg, disse que “o caso mais típico de ilusionismo psicológico é visto no dossel da Basílica de São Pedro”.³⁵ Por outro, pouco se menciona os retratos esculpido em tamanho real de vários membros da família Cornaro em nichos escavados como balcões nas paredes laterais do grupo escultural da igreja de Santa Maria della Vittoria, que, por isso, não se limita à santa em êxtase sobre uma nuvem aos pés de um anjo.

Na basílica, Bernini “pegou um objeto relativamente pequeno, um dossel processional, e o ampliou imensuravelmente, transformando as hastes delgadas em poderosas colunas helicoidais de bronze”, fazendo com que, psicologicamente, haja uma identidade monumental e solene entre um elemento meramente decorativo e um estrutural, o domo. Na capela Cornaro, ele ampliou consideravelmente o espaço escultórico com os personagens que “parecem estar vivos como nós. Eles pertencem ao nosso espaço e ao nosso mundo”.³⁶

Em nenhum dos casos, Bernini expandiu o que se pode chamar de “espaço da obra de arte” através da estratégia de criação de uma “presença na ausência”, tal como está apresentada até aqui, mas sim por meio de outra estratégia, profundamente barroca, de tratar a arquitetura escultoricamente e a escultura arquitetonicamente, o *Bel Composto*. Com o *Baldacchino di San Pietro* (1624-33), ele fez um objeto escultórico, o

³⁵ Giulio Carlo Argan citado em: LAVIN, Irving. “Argan’s rhetoric and the history of style (Retorica e barocco)”. In: GAMBA, Claudio (cura). *Giulio Carlo Argan: intellettuale e storico dell’arte*. Milano: Mondadori Electa S.A., 2012, pp. 261-262.

³⁶ WITTKOWER, Rudolf. “Art and Architecture in Italy, 1600 to 1750”. In: PEVSNER, Nikolaus; NAIRN, Judy (eds.). *The Pelican History of Art*. Middlesex, UK: Penguin Books, 1973, p. 160.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

dossel, assumir uma escala arquitetônica, inclusive, contemplativa. Com o *Estasi di santa Teresa d'Avila* (1645-52), fez um elemento arquitetônico, a capela, tornar-se um cenário escultórico, inclusive, penetrável.

Em nenhuma outra obra de Bernini e, talvez, de todo o Barroco, a “presença na ausência” esteja mais prototipicamente apresentada do que em *David* (1623-4), o primeiro trabalho escultórico em que, supostamente, tentou se retratar (**imagem 17**).

Imagem 17



Gian Lorenzo Bernini: *David*, 1623-4, [Galleria Borghese, Roma](https://www.galleriaborghese.it/).

Foi uma inesperada terceira encomenda do mecenas e então camerlengo Scipione Caffarelli-Borghese, depois pagar por *Il Ratto di Proserpina* (1621-2) e *Apollo e Dafne* (1622-5), ambas de temas não bíblicos. Na verdade, o cliente original havia falecido e o cardeal assumira a “dívida”. Com *Il Ratto* terminada, Bernini, então, interrompeu *Apollo e Dafne* já em andamento (empreendimentos simultâneos, muitas vezes divergentes, eram regra em seu ateliê). A prioridade estava dada por três “davis”



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

canônicos: o de Donatello (c. 1440), o de Verrocchio (1472-5) e, sobretudo, o monumental de Michelangelo (1501-4). A oportunidade havia se mostrado excepcional para que o jovem artista de 23 anos provasse “o que distingue a escultura barroca da que fora produzida nos dois séculos precedentes”.³⁷

Esta afirmação de Janson está baseada no conciso mas edificante estudo do historiador de arte britânico (nascido na Alemanha), professor do Instituto Warburg e da Universidade de Columbia, Rudolf Wittkower (1901-1971), segundo quem os empreendimentos para os Borghese, sobretudo o *David*, rematavam o nascimento do Bernini prodigioso com a sua primeira grande revolução: “Observação realista precisa e influência clássica genuína subordinadas à interpretação disciplinada da Antiguidade por parte de Annibale— essa foi a fórmula pela qual Bernini livrou seu estilo dos últimos vestígios do Maneirismo.”³⁸

Wittkower se referiu ao pintor bolonhês Annibale Carracci (1560-1609), que propôs ao fim do século XVI uma espécie de seleção tradicionalista que depurasse o legado da pintura italiana posterior ao Renascimento para, então, modernizá-lo. Para muitos, o prenúncio da pintura barroca. O *David* teria, assim, uma profunda dívida com os *affreschi farnesiani*, ápice da carreira de Annibale, quando foi chamado a Roma em 1594 pelo cardeal Odoardo Farnese para pintar o teto de uma das salas de seu palácio com vista para o Tíbre (imagens 18 e 19).

Especificamente, a dívida estaria para com a figura ciumenta do ciclope Polifemo atirando uma pedra contra os amantes Ácis e Galateia em fuga, pintada no lado norte da abóbada como conclusão ao sul e cuja fonte iconográfica foi o poema *Metamorfosi* (Livro XIII, 777-788 e 839) de Ovídio (43 a.C.-17 d.C.). Ácis é atingido pela pedra e morre.

³⁷ JANSON, Horst Waldemar. *História geral da arte, op. cit.*, p. 716.

³⁸ WITTKOWER, Rudolf. *Gian Lorenzo Bernini: The Sculptor of the Roman Baroque*. New York: Phaidon, 1955, p. 5.

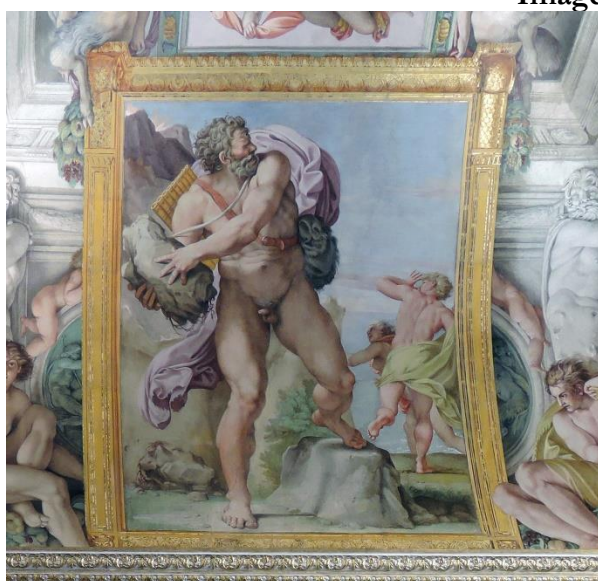


Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

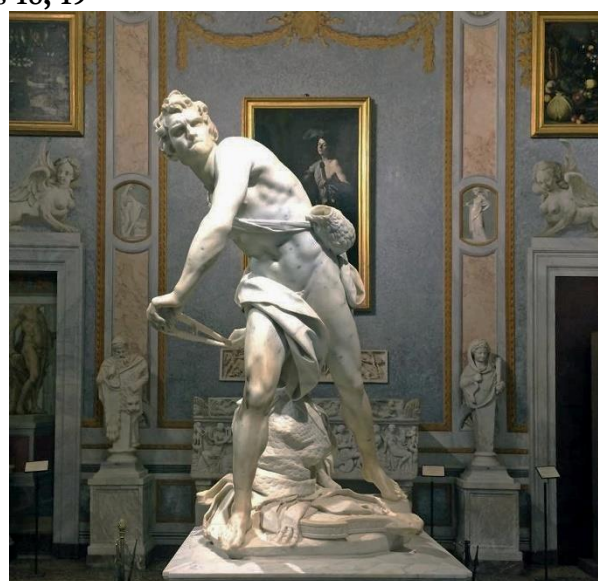
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

Imagens 18, 19



Annibale Carracci: *Polifemo e Aci*, 1597-606/7, [Palazzo Farnese](#).



Gian Lorenzo Bernini: *David*, 1623-4, [Galleria Borghese](#), Roma.

Bernini converteu o mito de Ovídio pintado por Annibale numa tentativa de capturar realisticamente a mesma cena do Antigo Testamento então retratada alegoricamente por Donatello, Verrocchio e Michelangelo. Está descrita no *Primeiro Livro de Samuel*, referente a quando os israelitas estavam em guerra com os invasores filisteus³⁹. Segundo a narrativa em I Samuel 17, o intimidante mercenário campeão dos enaquins chamado גִּיאָת (‘‘exilado’’ ou ‘‘adivinho’’), latinizado como Golias de Gate (c. 1200-1000 a.C.), com os seus incríveis ‘‘seis côvados e um palmo’’ de altura (algo em torno de 2,92 metros, única estatura humana registrada na Bíblia, provavelmente metafórica), teria desafiado, em nome dos filisteus, o exército hebreu a resolver o conflito em um único combate individual. Para isso, bastaria que o rei Saul indicasse o seu combatente. De acordo com o *Deuteronômio*, o quinto livro da Torá, que equivale à primeira seção da Bíblia hebraica e à parte do Antigo Testamento da Bíblia cristã, o

³⁹ KIRWIN, Chandler. *Powers Matchless: The Pontificate of Urban VIII, the Baldachin, and Gian Lorenzo Bernini*. New York: Peter Lang, 1997.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

adolescente chamado דָּוִד (ou Δαυΐδ, no grego antigo), latinizado como Davi (“o amado”), foi o único improvável voluntário e fadado escolhido. Entre prováveis 15 e 16 anos, ainda pastor, sem armadura ou armas de guerra, Davi abateu Golias com um arremesso de funda, decapitando-o em seguida. Anos depois, supostamente entre 1008 e 970 a.C., se tornaria o segundo rei do Reino Unificado de Israel (depois de Isboset, 1010-1008 a.C.; e Saul, 1030-1010 a.C.).

De antemão, já na própria definição de qual momento exato desse episódio seria retratado, Bernini se destacou drasticamente da tradição, compartilhada pelos seus três antecessores. Tanto Donatello, quanto Verrocchio e Michelangelo mostraram o rapaz Davi num pleno *contrapposto* de repouso vitorioso ou confiante. Na maioria das representações, inclusive, como nas dos dois primeiros, a cabeça decepada do filisteu costumava aparecer representada, em geral, sob a pisada soberana do jovem hebreu. Ela funciona como o equivalente de objetos e elementos simbólicos que, desde a cultura visual helenística, comunicam e remetem a episódios ausentes da imagem, como, por exemplo, conquistas militares ou intelectuais.

O desaparecimento da cabeça de Golias em Michelangelo sinaliza a transição do século XV normativo de Donatello e Verrocchio para o XVII experimental de Bernini, e corresponde à transição de uma ausência simbolizada, convencional e arbitrária para uma ausência indicada, causal e persuasiva. Buonarroti já não simboliza a vitória ausente na imagem – pois seu Davi é indefinido, não se podendo afirmar se repousa após a batalha ou se concentra para ela – e tampouco ainda a indica – pois a funda descansa inerte sobre o ombro, seu corpo não esboça deslocamento e o seu famoso olhar, embora severo, é vago e distante, não constitui uma mirada propriamente dita. Mais julga e intimida o inimigo do que o estuda. Mais o sentencia do que o identifica.

Na verdade, como se costuma admitir, Michelangelo buscou eliminar quaisquer evasões ou distrações do objeto por ele apresentado, tornando a sua estátua ainda mais autocontida e transcendente do que os exemplos renascentistas, ainda mais desvinculado e independente de seu entorno do que jamais se havia concebido. Na exclusividade de seu enorme *David*, Golias não cabe, assim como muito menos quem



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

o observa. A despeito dos *animo, força, prontezça e terribilita*⁴⁰ com que Giorgio Vasari glorificou o seu mármore, opondo-o à tradicional *grazia* (dos bronzes de Donatello ou Verrocchio, por exemplo), ele é impassível acima de todos nós, de modo que o ponto comum entre as esculturas de cada um dos três toscanos é que, além de autônomas, são fundamentalmente estáticas (imagens 20, 21 e 22).

Imagens 20, 21, 22



Donatello: *David*, c. 1440, [Museo Nazionale del Bargello](#), Firenze.



Andrea del Verrocchio: *Il David*, 1472-5, [Museo del Bargello](#), Firenze.



Michelangelo Buonarroti: *Il David*, 1501-4, [Galleria dell'Accademia](#), Firenze.

⁴⁰ VASARI, Giorgi. *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori, e architetti* (a cura de Luciano Bellosi e Aldo Rossi). Torino: Einaudi, 1986, pp. 924-925.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

No que se refere à convenção, de fato, ao pé do pastor, Bernini transigiu com alguns recursos simbólicos, como a armadura dada por Saul e o cinor, com o qual o jovem deveria entoar um Salmo de ação de graças após o combate (instrumento que, aliás, ostenta significativamente uma cabeça de águia, emblema da casa da família Borghese). Aparentemente conservadora, a função principal dessa transigência parece ter sido, por um lado, o acréscimo de um “terceiro pilar de sustentação” que, junto com as pernas abertas, evita o risco da sugestão triangular da estátua parecer exageradamente bidimensional; e, por outro, uma esquiva estratégica ao estereótipo da cabeça degolada, a exemplo do que fizera Michelangelo. No entanto, o jovem Bernini não fugiu ao próprio personagem como o seu precedente. Afinal, o antagonismo necessário de Golias contextualiza e legitima Davi, o que permite tratá-lo mais como um herói histórico humanizado do que como um mito apolíneo divinizado.

Ademais, a imagem proporcional de um rei humilde e devotado, com o seu natural metro e setenta de altura, era decerto tão mais conveniente a um clérigo contrarreformista e político do *Seicento* quanto teria sido um colosso de mais de cinco metros, com a sua extravagante referência medieval a *manu fortis*, para algum Papa ainda guerreiro do *Cinquecento*. Embora ainda sobre um pedestal, esse *David* poderia muito bem estar diretamente colocado no chão como, mais de duzentos anos depois, Auguste Rodin irá conceber os seus *Les Bourgeois de Calais* (1884-95), na consumação final do espaço escultórico moderno (imagens **23** e **24**).

Lançando mão de um recurso novo e ousado, então, a solução genial foi inserir Golias na representação sem representá-lo, sem esculpi-lo, fazendo-o manifestar-se *in absentia*. Talvez, e somente talvez, Bernini tenha concluído que, no teto do Farnese, não teria feito diferença se Carracci não houvesse pintado Ácis e Galateia em fuga no quadrante inferior direito da imagem, pois o gesto de Polifemo era o suficiente para que a cena se consumasse na imaginação do espectador.

A chave para um Golias ausente, portanto, estava na definição do espaço da escultura, o qual seria dado pelo gesto, pela sugestão de movimento e pela conformação geral da



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

figura, decisivos para uma “nova e dinâmica relação com o espaço que ocupa”⁴¹, fazendo com que a escultura “se relacionasse amplamente com o seu ambiente”.⁴²

Imagens 23, 24



Gian Lorenzo Bernini: *David*, 1623-4 [Galleria Borghese, Roma]. Fonte: Creative Commons CC0 License.



Auguste Rodin: *Les Bourgeois de Calais*, 1884-95, [Park Sonsbeek, Arnhem, 1952](#).

Divergindo de seus três grandes antecessores e mudando a iconografia de modo inovador, Bernini, em apenas sete meses de trabalho, conforme Filippo Baldinucci, um de seus primeiros biógrafos, “ao repouso tradicional [...] opôs a força dinâmica do impulso físico e emocional imediato ao lançamento da pedra contra a testa do gigante”.⁴³ Ele optou por mostrar um Davi de corpo arqueado e torcido, pernas abertas com uma flexionada, músculos tensos, testa franzida, narinas infladas, lábios contraídos e, principalmente, olhos tão vidrados quanto os de Michelangelo, mas penetrantemente melhor concentrados na exata fração energética de tempo antes da

⁴¹ JANSON, Horst Waldemar. *História geral da arte*, *op. cit.*, p. 716.

⁴² GARDNER, Helen; KLEINER, Fred S.; MAMIYA, Christin J. *Gardner's Art through the Ages: The Western Perspective*. Vol. 2, *op. cit.*

⁴³ MARÍAS, Fernando. *Gianlorenzo Bernini*. Colección El Arte y sus creadores nº 20. Madrid: Historia 16, 1993, p. 67.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

explosão de lançamento da funda. Ao fim, embora reivindicasse o prestígio romano da Escultura e reconduzisse à cena a figura de Golias abolida por Michelangelo, o seu resultado não era nada tradicional, nem convencional. Ele era de outra ordem linguística.

Pensada para uma posição encostada a uma parede da sala que à época era chamada de *Stanza del Seneca* (depois *Stanza del Sole*), Bernini deixou algumas partes de trás da estátua sem acabamento. Era um princípio comum à escultura barroca. Mesmo assim, a riqueza de detalhes, o tratamento impecável do mármore e a tridimensionalidade de seu tetraedro convida a circundá-la – tanto que, hoje, fica exposta no centro do cômodo. Entretanto, o seu ponto de vista preferencial, determinado pelo escultor, “fica exatamente no eixo central da figura e no nível dos olhos de uma pessoa comum”.⁴⁴ Isto é, ao entrar na *Stanza del Seneca* e deparar-se com esse *David*, estando alinhado ao seu eixo, a uma distância adequada, você seria o Golias.

Isso significa que Bernini foi capaz de fazer a sua presença literalmente presente no mundo se tornar, ao menos, por instantes, uma ausência virtualmente presente na obra de arte. Não porque haveria nessa estátua – isto é, no espaço representativo estrito e absoluto – um signo dissímil que, a partir de uma convenção arbitrária, lhe colocaria indiretamente simbolizado, por interpretação, no lugar fictício substituto de Golias, mas porque toda a sua “esculturalidade” – isto é, o espaço estético amplo e relativo – funciona como um signo dinâmico “motivado” pelo mármore que, a partir de uma causalidade lógica, lhe coloca diretamente indicado, por verificação, no lugar físico potencial do gigante filisteu.

Aliás, essa “esculturalidade” – assim como em alguma menor medida também na colunata, no baldaquino e no êxtase – não depende impreterivelmente desse alinhamento tão preciso dos nossos olhos com os olhos da estátua – a igreja, a cúpula ou Teresa. Mesmo desatentos a essa regulagem (por exemplo, desde um ângulo à esquerda ou à direita, como na prática ocorre hoje, com ela no centro da “Sala 2” da Borghese), Bernini ainda nos compele a olhar para o que o seu *David* vê, sem que algo

⁴⁴ WITTKOWER, Rudolf. *Gian Lorenzo Bernini: The Sculptor of the Roman Baroque*, *op. cit.*, p. 5.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

de fato se enxergue. A própria mirada certa da figura, embora importante, não é tão decisiva para todo o efeito. Antes dos detalhes dos olhos ou da face, é a dinâmica formal progressiva de toda a massa tetraédrica que arremessa previamente o nosso olhar para fora dela.

São apenas dois os movimentos com os quais Bernini abandona a passividade dos bronzes de Donatello e Verrocchio, enquanto a acentuada verticalidade do bloco de mármore de Michelangelo: uma inclinação do tronco, que abre e opõe as pernas como base para uma especial torção do dorso (**imagem 25**). Tal postura e rotação imprimem à estrutura um movimento helicoidal ascendente que culmina na expressiva cabeça, significativamente, inclinada para a esquerda, no sentido anti-horário de uma última guinada curta, veloz e centrífuga esboçada no cume da sua espiral, como se a massa tivesse sido moldada dentro de um cone giratório em um eixo “diagonal, que para o Barroco constitui a direção principal”.⁴⁵

Imagem 25



Gian Lorenzo Bernini: *David*, 1623-4 (simulação ortográfica). Fonte: [Aaron Lee Yin Hann](#).

⁴⁵ WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente*, *op. cit.*, p. 137.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

A imagem, embora fixa como num instante congelado quase fotográfico, resulta assim dinâmica graças ao mesmo mecanismo imaginativo que fará com que projetemos no espaço vazio um complemento não esculpido, como uma autêntica “presença na ausência”. Pois, graficamente, a sua mecânica impulsiva transforma todo o perfil aguçado em seu vértice – pelo nariz afilado, a fronte saliente e o topete em cunha pelas entradas do cabelo revoltado – numa espécie de seta, que aponta “um oponente não apenas no fundo direito, mas também consideravelmente mais alto”⁴⁶. A essa indicação reagimos instintivamente, melhor dizer, “psicofisicamente”, buscando com a visão e com um sopro na alma “um inimigo que levanta a cabeça acima da nossa, o que cria uma frontalidade que nos permite testemunhar a intensidade, novamente física e emocional, do gesto escultórico”⁴⁷ prototipicamente barroco.⁴⁸

“Assim, o foco espiritual da estátua está em algum lugar no espaço, fora da própria estátua – em outras palavras, a fronteira entre a figura de pedra e o espaço em que vivemos e nos movemos foi abolida”⁴⁹. A topografia dramática e, sobretudo, sensível da experiência estética com a arte deixava, com isso, de ser uma prerrogativa exclusiva da figura ou do objeto artístico, da qual o espectador não era, não se percebia ou não se entendia partícipe. Num ponto histórico decisivo do desenvolvimento técnico e conceitual da estratégia narrativa da “presença na ausência”, o Barroco inventou a espacialidade da obra de arte externa e coextensiva ao objeto de arte.

⁴⁶ GLEN, Thomas L. “Rethinking Bernini’s David: Attitude, Moment and the Location of Goliath”. In: GÉRIN, Annie (ed.). *RACAR: Revue d’art canadienne*. Volume 23, Number 1/2, 1996. Association d’art des universités du Canada. Toronto, ON: UAAC-AAUC, 1996, p. 89.

⁴⁷ MARIÁS, Fernando. *Gianlorenzo Bernini*. Colección El Arte y sus creadores nº 20. Madrid: Historia16, 1993, p. 67.

⁴⁸ “O que lhe dá caráter barroco é a presença implícita de Golias: pela primeira vez uma estátua de Davi foi concebida não como uma figura autônoma, mas como “a metade de um par”, de tal modo a sua ação está dirigida para o adversário. [...] Assim, o espaço entre *Davi* e o seu invisível adversário está carregado de energia: “pertence” à estátua.” – JANSON, Horst Waldemar. *História geral da arte, op. cit.*, p. 725-726.

⁴⁹ WITTKOWER, Rudolf. *Gian Lorenzo Bernini: The Sculptor of the Roman Baroque, op. cit.*, p. 5.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

O Barroco inventou com a escultura aquilo que se chamará três séculos mais tarde com algum alarde de *expanded field*⁵⁰, curiosamente, como uma crítica à entidade aqui exultante e exultada: o “eu” humanista. O Davi de mármore para os Borghese foi a funda genial de Bernini, com cuja rotação gráfica indiciária arremessa o nosso olhar como uma pedra ausente, mas venturosa, que derruba, num só golpe, o gigante e até então “impenetrável véu de consciência que separava a representação da realidade, e os dois mundos se misturam livremente”⁵¹.

Muito possivelmente, a revolução operada na arte barroca, especialmente na escultura, de reificação ou secularização da “presença na ausência” tenha sido a terceira maior inflexão da história da arte, depois do *contrapposto* e da perspectiva científica. Suas consequência, relevância e abrangência são até hoje subdimensionadas. Como típico barroco, a mescla que Bernini experimentou entre escultura e arquitetura tinha como amálgama ao mesmo tempo conceitual e operativo uma questão primordial e convergente a ambos os gêneros, o espaço, ou, mais exatamente, como representá-lo. Depois dos descobrimentos, da consolidação dos estados nacionais e da perspectiva científica, da revolução copernicana, da Contrarreforma e do cartesianismo, o desafio sempre foi encontrar o termo de continuidade e de contiguidade entre o espaço interno (ilusório) da obra de arte, limitado pela moldura e pelo pedestal, e o espaço externo (real) da vida, referente a tudo o que está e ocorre fora do primeiro.

Enfrentado por, pelo menos, quatrocentos anos, este desafio se diversificou amplamente a partir do século XIX nos termos, por exemplo, em que está discutido nos ensaios compilados por Ulrike Lehmann e Peter Weibel, onde se considera a Modernidade como uma verdadeira *Epoche der Absenz* (Era da ausência)⁵². Assim, ao longo de uma curta, mas vertiginosa curva histórica de transições, desvios e rupturas, a arte saltou da figura à forma, da forma ao objeto e do objeto à ideia na mesma

⁵⁰ KRAUSS, Rosalind. “Sculpture in the Expanded Field”; in: _____; MICHELSON, Annette (eds.). *October*, Vol. 8, Spring 1979. Cambridge, MA: The MIT Press, 1979, pp. 30-44.

⁵¹ LAVIN, Irving. *Visible spirit: the art of Gianlorenzo Bernini*. Volume 1. London: The Pindar Press, 2007; p. 3.

⁵² LEHMANN, Ulrike; WEIBEL, Peter (Hg.). *Ästhetik der Absenz. Bilder zwischen Anwesenheit und Abwesenheit*. München/Berlin: Klinkhardt & Biermann, 1994.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

medida em que mudou o seu foco do espaço para o tempo, numa trajetória que “vai da plenitude ao vazio, da presença à ausência”⁵³, desde um singelo salto como símbolo da “nudez heroica” para além das “Colunas de Hércules”, numa apologia clássica da morte estoica, até uns banais respingos como índice do corpo ausente para além da “terra prometida” (como David Hockney chamou a Califórnia em 1966), numa elegia paródica da melancolia contemporânea (imagens 26 e 27).

Imagens 26 e 27



Sconosciuto: Lastra di copertura della *Tomba del tuffatore*, Tempa del Prete, 480-70 a.C., [Museo archeologico nazionale di Paestum](#).

David Hockney: *A bigger splash*, 1967, [Tate Modern](#).

Ante o paradoxo da representação do irrepresentável, a arquetípica busca pelo inapreensível na arte chegou, com o Barroco, a uma antinomia entre a epifania e a ausência, entre o espírito e a carne, entre símbolo e índice. Dessa encruzilhada, um inesperado desdobramento secundário, mas determinante, foi a ruptura ou a relativização da divisória entre a obra de arte, entendida como continente, e aquilo que

⁵³ KAMPER, Dietmar. *Die Ästhetik der Abwesenheit: Die Entfernung der Körper*. München: Fink, 1999, p. 7.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Jacques Derrida chamou de *parergon*, isto é, tudo o que parece alheio ou externo ao seu conteúdo. A mistura desses dois espaços até então distintos fez surgir o tempo, a partir do que nada mais na arte voltou a ser o mesmo e todo *modus* teve que ser reiteradamente *ernus*.

No entanto, essa nova acomodação continha o seu próprio paradoxo que, no âmbito específico das pesquisas artísticas da virada das décadas de 1950 e 60, sobretudo, em departamentos universitários norte-americanos, alcançou pelo menos dois desenvolvimentos dominantes, que moldariam grande parte da produção e do pensamento de arte em toda a segunda metade do século XX: a chamada *minimal art* – e suas diversas modalidades, como *land art*, pós-minimalismos, nova escultura, instalação etc. – e as chamadas “artes do corpo” – e suas diversas modalidades, como *happening*, performance, *body art*... Mas, isso, é uma outra história.

Bibliografia

- ACKERMAN, James S. *The architecture of Michelangelo*. New York: The Viking Press, 1961.
- ARGAN, Giulio Carlo; FAGIOLO, Maurizio. *Guia de história da arte*. Lisboa: Estampa, 1994.
- BURCKHARDT, Jacob. *Der Cicerone. Eine Anleitung zum Genuss der Kunstwerke Italiens*. Basileia: Schweighauser'sche Verlagsbuchhandlung, 1855.
- DE MAN, Paul. *La ideología estética*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1998.
- FLETCHER, Banister. *History of Architecture on the Comparative Method for the student, craftsman, and amateur*. New York: Macmillan Pub Company, 1975.
- GAMBA, Claudio (cura). *Giulio Carlo Argan: intellettuale e storico dell'arte*. Milano: Mondadori Electa S.A., 2012.
- GARDNER, Helen; KLEINER, Fred S.; MAMIYA, Christin J. *Gardner's Art through the Ages: The Western Perspective*. Vol. 2. Belmont: Wadsworth, 2005.
- GÉRIN, Annie (ed.). *RACAR: Revue d'art canadienne*. Volume 23, Number 1/2, 1996. Association d'art des universités du Canada. Toronto, ON: UAAC-AAUC, 1996.
- JANSON, Horst Waldemar. *História geral da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- LE BRAS, Yvon; RUELLAN, Fabienne. *La peinture baroque au musée des beaux-arts de Quimper. Dossier pour les enseignants*. Quimper, Bretagne: Musée des Beaux-Arts de Quimper, s.d.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

- LEFEBVRE, Henri. *La présence et l'absence: contribution à la théorie des représentations*. Bruxelles/Paris: Casterman, 1980.
- LEFEBVRE, Henri. *La presencia y la ausencia: contribución a la teoría de las representaciones*. Ciudad de México, DF: Fondo de Cultura Económica, 1983.
- LUCEY, Michael; MATHEW, Nicholas (Pres.). *Representations*, vol. 130, no. 1 (Spring 2015). Berkeley, CA: University of California Press, 2015.
- KAMPER, Dietmar. *Die Ästhetik der Abwesenheit: Die Entfernung der Körper*. München: Fink, 1999.
- KIRWIN, Chandler. *Powers Matchless: The Pontificate of Urban VIII, the Baldachin, and Gian Lorenzo Bernini*. New York: Peter Lang, 1997.
- KRAUSS, Rosalind. "Sculpture in the Expanded Field"; in: ____; MICHELSON, Annette (eds.). *October*, Vol. 8, Spring 1979. Cambridge, MA: The MIT Press, 1979, pp. 30-44.
- LAVIN, Irving. *Visible spirit: the art of Gianlorenzo Bernini*. Volume 1. London: The Pindar Press, 2007.
- LEHMANN, Ulrike; WEIBEL, Peter (Hg.). *Ästhetik der Absenz. Bilder zwischen Anwesenheit und Abwesenheit*. München/Berlin: Klinkhardt & Biermann, 1994.
- MARÍAS, Fernando. *Gianlorenzo Bernini*. Colección El Arte y sus creadores nº 20. Madrid: Historia 16, 1993.
- MASSI, Augusto (ed.). *Teresa: revista de literatura brasileira*, no. 2 (dezembro). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo: USP, 2001.
- PAL, Pratapaditya (org.). *Himalayas: An Aesthetic Adventure*. Berkeley, CA / Chicago: University of California Press / Art Institute of Chicago, 2003.
- PAVIOT, Jacques. "Le double portrait Arnolfini de Jan van Eyck". In: DUMORTIER, Claire (dir.). *Revue Belge d'Archéologie et d'Histoire de l'Art*; nº. 66, Bruxelles: Académie royale d'Archéologie de Belgique, 1997, pp. 19-33.
- PEVSNER, Nikolaus; NAIRN, Judy (eds.). *The Pelican History of Art*. Middlesex, UK: Penguin Books, 1973.
- STATHAKIS, Michail Char. "[L'abbraccio Universale](#)". In: *Fos Fanariou*. Atene, 2021.
- VASARI, Giorgi. *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori, e architetti* (a cura de Luciano Bellosi e Aldo Rossi). Torino: Einaudi, 1986.
- VILLANI, Marcello. *Il Colonnato di piazza S. Pietro: Opera che fra le antiche poche ne ha pari, fra le moderne nessuna*. Roma: Gangemi Editore, 2016.
- WITTKOWER, Rudolf. *Gian Lorenzo Bernini: The Sculptor of the Roman Baroque*. New York: Phaidon, 1955.
- WÖLFFLIN, Heinrich. *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe: das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*. München: F. Bruckmann A.-G., 1915.
- WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- WÖLFFLIN, Heinrich. *A Arte Clássica*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

WÖLFFLIN, Heinrich. *Renascença e Barroco: estudo sobre a essência do estilo Barroco e a sua origem na Itália*.
São Paulo: Perspectiva, 2005.