

A Sociedade do Século XVI e a Pintura Renascentista Flamenga:
análise iconográfica e iconológica da obra *Jogos Infantis* (1560), de
Pieter Bruegel

Arthur Simões Caetano Cabral¹

Resumo

Neste artigo busca-se, por meio da análise dos principais aspectos iconográficos e iconológicos referentes ao caso estudado, uma visão geral sobre a produção pictórica dos séculos XVI e XVII na região dos Países Baixos. Distintas da produção renascentista de outras cidades europeias, as obras de determinados pintores da Antuérpia e proximidades apresentavam elementos que fugiam à lógica urbana, predominante na cultura da renascença. Grande exemplo em tais especificidades dentre os pintores de sua época, Pieter Bruegel (1525 - 1569) representa, em muitas de suas grandes paisagens, costumes e festejos referentes a pequenos vilarejos de aparência pobre, afastados de centros urbanos. Visa-se, assim, à compreensão pontual dessas representações de manifestações culturais representadas na obra *Jogos Infantis*, de 1560.

Palavras-chave: *Pieter Bruegel; Jogos Infantis; Renascimento; Pintura Flamenga; Antuérpia; Manifestações Culturais Populares; Grandes Paisagens.*

¹ Estudante de Graduação do 5º semestre do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU USP). cursou as disciplinas “História da Arte I” e “História da Arte II”, do departamento de História e Estética na Arquitetura e Urbanismo da FAU USP, sendo referente à segunda a presente análise, realizada como trabalho final de tal disciplina, em novembro de 2011. Email: arthur.cabral@usp.br



Jogos Infantis (1560)

Bruegel e a cultura popular

Não há questão tão importante no entendimento do trabalho de Pieter Bruegel do que a interpretação de sua relação com a cultura popular. Muitas de suas pinturas e gravuras representam provérbios, jogos, festivais e ocupações cotidianas. No entanto, o significado dessas representações é, muitas vezes, bastante incerto. Se, por um lado, suas pinturas relacionadas à cultura popular poderiam significar uma visão objetiva dos modos de vida da Holanda do século XVI, é possível, por outra interpretação, encará-las como uma forma de crítica a tais modos de vida.

Além disso, há divergências quanto à classe social do pintor. Não se sabe, assim, se ele estaria retratando as classes mais baixas sob o ponto de vista de quem a elas pertencia ou se as pintava sob a ótica de classes dominantes.

A ambiguidade e as divergências de interpretações a respeito das origens sociais de Bruegel são frequentes desde os primeiros escritos realizados a seu respeito, atribuídos a Carel van Mander (Século XVI - Amsterdã). Foi van Mander, por exemplo, quem primeiro caracterizou Bruegel como um camponês e, assim, um membro da mesma classe das figuras amplamente representadas em suas obras.

No entanto, nos próprios relatos de van Mander, essa afirmação entra em contradição quando o autor informa que Bruegel teve de se disfarçar de camponês quando ele assistia a festivais e feiras camponesas.

Nas interpretações possíveis a respeito do paradoxo apresentado no texto de van Mander, alguns autores contemporâneos apontam uma das razões que teriam impulsionado tais contradições. As descrições propostas por Mander teriam se baseado decisivamente em fontes italianas. Dados biográficos acerca de diversos artistas, de autoria de Vasari, teriam sido as mais importantes dentre estas. Tais escritos tratam de como as inovações técnicas introduzidas por diferentes artistas levaram ao desenvolvimento de uma arte muito mais naturalista. Além disso, Vasari usa o progresso da arte ilustrativa como justificativa para uma ideia então criada, a qual dizia que os conhecimento e aprimoramento técnico dos pintores de então viria unicamente da natureza. Os únicos guias de tais pintores, segundo essa ideia criada, seriam elementos da própria natureza, e não academias, escolas de arte ou o ensinamento entre os próprios pintores.

Por outro lado, é aceito que o outro posicionamento colocado por van Mander, de que Bruegel se vestiria, apenas, como camponês para que fosse possível a apreciação em primeira mão dos modos de vida e costumes populares mais comuns na região da Antuérpia, teria possivelmente derivado de uma história contada acerca de Leonardo da Vinci pelo autor Lomazzo, em seu Tratado sobre a Pintura. De acordo com Lomazzo, Da Vinci teria estudado as expressões faciais dos aldeões a partir de um banquete realizado junto a eles, o qual teria possibilitado a aproximação entre o pintor e as camadas não burguesas - não urbanas.

Sugere-se, assim, um paralelismo criado entre aspectos biográficos de Pieter Bruegel e demais pintores renascentistas. Assim como Giotto é caracterizado por Vasari como um pastor de ovelhas, por exemplo, van Mander cria em Bruegel a imagem do pintor que se aproxima das manifestações culturais populares, enquanto objeto de sua arte, visando a entendê-las da maneira mais direta o possível. Ainda que não haja o consenso quanto à origem social de Bruegel, é sabido que, de uma forma ou de outra, o pintor voltava com grande frequência seu olhar ao mundo físico do camponês, seja por meio de uma grande habilidade de ver essas classes sociais sob uma perspectiva distinta da de sua própria classe, seja por ter a ela pertencido.

Segundo Keyth Moxey, os trabalhos de Bruegel de maior relevância para o entendimento de sua relação com a cultura popular confirmam a postura mais aceita

atualmente. Acredita-se, sob tal ponto de vista, que as pinturas de Bruegel, bem como as reflexões de diversos artistas sobre religião, filosofia e movimentos políticos contemporâneos ao século XVI e ao período da Renascença em geral, projetam uma concepção romântica dos artistas como criadores autônomos. Suas obras projetariam a visão de que eles, enquanto indivíduos, poderiam ascender sobre o contexto social no qual eles viviam. Tais concepções românticas, entretanto, não levam em consideração a importância de seus trabalhos enquanto lugares para a criação de um significado social.

Os estudiosos mais contemporâneos, a exemplo de Moxey, tentam, por outro lado, aumentar o conhecimento sobre os significados estéticos do trabalho de Bruegel a partir da leitura das entrelinhas de suas pinturas e gravuras. Como consequência disso, os sistemas de signos pictóricos que constituem suas obras se divorciam das discussões acerca da função social do pintor e passam a ser encaradas como textos enigmáticos que denunciam, por si só, a presença do artista.

As consequências de se basear as interpretações acerca do trabalho de Bruegel na visão romântica do artista enquanto um criador autônomo também pode ser vista na interpretação de *Jogos Infantis*. Assim como no caso da pintura *Provérbios Flamengos* (1559), também de Bruegel, diversos autores, historicamente, reconheceram os jogos representados pelo pintor como veículo de moralização de seus contemporâneos. Desse modo, tais inconsequentes passatempos seriam encarados, sob esse ponto de vista, como exemplos da loucura humana, ainda insistindo que o significado da pintura se assenta na forma como isso se faria negativo, proporcionando de forma didática a seu público a visão destacada do artista sobre a condição humana.

Esta abordagem ainda é presente em interpretações mais recentes, como a de Sandra Hindman, que ao mesmo tempo em que reconhece o programa moralizante embutido na representação dos jogos, reconhece o caráter humorístico pessoal do artista ao retratar situações de divertimento cotidianas.

Segundo Edward Snow, por outro lado, o sistema de signos que constitui *Jogos Infantis* não pode jamais ser posto a interpretações unilaterais de significância, seja do ponto de vista ideológico, seja sob a condição material da cena retratada. O fato é que a relação existente entre o pintor e a cultura popular é presente em grande parte de sua produção e suscita, ao longo da história, possibilidades para diferentes interpretações de suas obras.

Inserção da pintura *Jogos Infantis* na obra do artista

Conforme a breve apresentação realizada na até aqui, a obra *Jogos Infantis* insere-se nas pinturas de Pieter Bruegel diretamente relacionadas a cenas populares. Trata-se de uma de suas grande paisagens, pintada no ano de 1560.

Fazendo uso da perspectiva e de todo um aparato de recursos técnicos e conhecimentos adquiridos do século XVI, Bruegel realiza, em *Jogos Infantis*, uma de suas obras mais conhecidas, discutidas e pesquisadas. Apresentando abordagens de temas que extrapolam as esferas sociais, culturais e econômicas, a paisagem pintada por Bruegel é, para alguns estudiosos, uma obra moralizante; para outros, trata-se de uma sátira, um discurso livre e humorístico sobre as mais corriqueiras formas de diversão humanas.

É válido destacar que no ano anterior ao de execução de *Jogos Infantis*, Bruegel pintara *Provérbios Flamengos* (1559). Há, entre esses dois quadros, uma relação estabelecida muito claramente em termos de temas abordados e linguagem escolhida para tal abordagem. Em ambos os quadros a quantidade de informação contemplada pela cena é bastante grande, apresentada por meio de uma perspectiva que se aproxima bastante da perspectiva vôo de pássaro, incomum na Renascença, em grande medida, embora bastante presente na tradição flamenga. É curioso notar como em ambos os quadros a linha do horizonte situa-se na parte superior do enquadramento (o ponto de vista do observador é colocado bastante alto com relação à cena) e o ponto de fuga se coloca deslocado para a direita. O padrão cromático e as formas das pinceladas e traçado das figuras é, sensivelmente, aparentado entre as duas obras. É notável a inserção de *Jogos Infantis* em um período específico da produção de Bruegel, no qual outras obras também são produzidas, apresentando características similares.

De uma forma ou de outra, seja pela já tradicional e quase histórica divergência entre posturas e entre referências biográficas a respeito de Pieter Bruegel, seja pela riqueza informacional em termos de elementos pictóricos presentes na obra e toda a carga de significâncias presente neles, o fato é que qualquer estudo de profundidade significativa sobre *Jogos Infantis* não tem condições de levantar uma verdade absoluta e única.

Como foi dito, as tendências mais contemporâneas presentes no debate sobre quais seriam, ao certo, a postura de Bruegel e sua intenção ao pintar de maneira tão particular as diversas brincadeiras – supostamente infantis – partem da análise estética do significado de cada elemento representado enquanto signo pictórico dotado de informação e que, quando reunido no todo da obra, transmite por meio do conjunto uma quantidade muito

significativa de questões e significados. Não se trata de assumir uma única suposição de postura como a verdadeira, mas sim de investigar por meio do registro imagético as reais possibilidades de intenção do pintor.

Nesse sentido, o presente trabalho procura, após a exposição das considerações iniciais relacionadas a dados históricos, biográficos e de contextualização de *estado de arte* relacionados ao momento da criação de *Jogos Infantis*, por meio de pranchas gráficas, iniciar uma discussão de ordem iconográfica e iconológica acerca da obra em questão. Trata-se, assim, de uma tentativa de levantamento, por meio de tais observações, de informações de caráter pictórico que dêem corpo a afirmações mais concretas sobre o que efetivamente está representado e com qual intenção assim se representou.

Prancha gráfica 1 - *Perspectiva*

A estrutura da pintura está baseada, em primeiro lugar, em uma lógica perspectiva que se aproxima em grande medida das perspectivas vôo de pássaro. De maneira semelhante ao que ocorre com essas, Bruegel fixa o olhar do observador a uma altura relativa bastante elevada em relação à cena. Como resultado, apenas uma estreita faixa de céu se faz visível acima da linha do horizonte situada no extremo superior do enquadramento. Além disso, o pintor consegue articular de maneira mais sutil e com maior riqueza de detalhes a cena representada à medida que a porção visível do solo, onde ocorrem todas as ações da cena, se faz visível com maior amplitude.

Os eixos da perspectiva são definidos na cena pelo contorno das próprias edificações situadas na rua principal, cujo limite superior define o ponto de fuga na linha do horizonte. É curioso notar como Bruegel desloca em sua composição o ponto de fuga para a direita, de maneira semelhante ao que é adotado na obra *Provérbios Flamengos*, embora de maneira mais evidente em *Jogos Infantis*.

Além disso, de modo a pontuar de maneira mais direta a estrutura da perspectiva criada, Bruegel introduz uma edificação que se eleva notavelmente na silhueta urbana desenhada acima da linha do horizonte exatamente sobre o ponto de fuga. Fazendo menção, possivelmente, à torre de uma catedral gótica, Bruegel não apenas destaca a perspectiva da cena como também dá voz ao contorno cinzento da cidade sob o céu também cinzento do fim da tarde ou do amanhecer dos Países Baixos.

Os telhados em duas águas das edificações representadas ao longo dos eixos da perspectiva, por sua vez, se articulam conjuntamente aos recursos citados com relação ao ponto de fuga e a linha do horizonte. Os vértices das coberturas, em suas tonalidades avermelhadas, recortam o azul do céu que, pouco a pouco, vai se tornando acinzentado conforme se aproxima da silhueta da cidade, a qual se adensa, também, no canto superior direito da composição

Os demais elementos representados – pessoas, brinquedos, barris, peças de vestuário – embora bastante bidimensionais em sua representação individual, haja vista o distanciamento do olhar a eles voltado, obedecem à lógica tridimensional inserida por meio da perspectiva à medida que têm suas dimensões reduzidas conforme se aproximam do ponto de fuga.

Prancha gráfica 2 – *Distribuição dos personagens na cena*

De maneira correspondente à estrutura da perspectiva proposta, os personagens representados na rua principal organizam-se de maneira bastante particular. De modo a contribuir com a noção de tridimensionalidade provocada por meio da perspectiva, os personagens aqui estão dispostos em uma espécie de fila. Bruegel organiza, de certo modo, uma cena que se evidencia pela sua não organização, pela noção de movimento alcançada por meio da aparente desorganização espacial das atividades que são realizadas por cada grupo de pessoas.



1. PERSPECTIVA



2. DISTRIBUIÇÃO DOS PERSONAGENS NA CENA

Assim, apesar da aparente desorganização, é possível notar uma espécie de enfileiramento de pessoas ou grupo dessas que, encerradas em suas atividades aparentemente autônomas em relação às demais, estruturam a cena ao longo do plano posto em perspectiva.

No destaque realizado na presente prancha, é possível notar a diminuição do nível de detalhamento dos elementos representados em função de seu distanciamento na cena. As atividades representadas, muito vivas em movimentos e ricas em objetos a elas associados, são claramente associáveis, de fato, a brincadeiras de crianças. É bastante especulado, todavia, se Bruegel estaria, de fato, representando atividades recreativas infantis ou se seria toda a composição uma forma de ironizar as atividades adultas comuns na cultura popular observada pelo pintor. Por meio do vestuário e das feições dos personagens é difícil notar, todavia, aspectos que denotem, ainda que sutilmente, a presença de adultos, ao invés de crianças, na cena. É bastante provável, sim, que se tenha intencionado representar atividades gerais, muito possivelmente associadas a ocasiões festivas, com enfoque nos jogos de criança, sem que houvesse a proibição, no entanto, de adultos presentes na cena.

Prancha gráfica 3 – *Padrão Cromático*

Na prancha apresentada, por meio do aumento do contraste da imagem referente à obra em análise, é possível notar de maneira mais nítida a presença de um padrão de harmonia cromática bastante simples e sutil, cuja utilização permite uma leitura consideravelmente uniforme ao longo da composição, com emprego de cores contrastantes em determinados pontos.



3. PADRÃO CROMÁTICO
TONALIDADES PREDOMINANTES
(CONTRASTE + 56 PTS.)

O horário da cena representada é, muito provavelmente, o início da manhã ou o final da tarde. Os raios de sol bastante baixos dão à grande maioria do cenário tonalidades pastéis. Há, de maneira geral, baixa saturação cromática, inclusive devido aos recursos técnicos utilizados na obra. Há destaque, em termos do ambiente representado, para o riacho e as árvores presentes na porção esquerda da composição. É nessa área que se concentram os tons verdes, à margem do ambiente urbano. A edificação de maiores dimensões, situada no centro da cena, reflete a partir de sua fachada principal os tons pastéis que se repetem no pavimento da rua. A projeção de sua sombra acentua o caráter acinzentado do plano em perspectiva.

O destaque cromático concentra-se na utilização de cores opostas presentes, sobretudo, no vestuário dos personagens representados. Tons azuis com baixa saturação são compensados por tons vermelhos, também pouco saturados. Ambos se apresentam,

sempre, uns próximos aos outros, de modo a destacar determinadas atividades e personagens por meio da cor empregada. A complementaridade dos dois tons principais utilizados, azuis e vermelhos, por sua vez, equilibra a composição, mantendo predomínio de tons pastéis.

Prancha gráfica 4 – *Posicionamento da luz e projeção das sombras na construção da cena*

É bastante notável a curiosa forma como se comporta a luz inserida cuidadosamente por Bruegel na paisagem de *Jogos Infantis*. A cena se passa, aparentemente, no início da manhã ou no final da tarde, já que as sombras de algumas edificações são bastante longas, projetadas pela luz rasante do poente ou nascente. Todavia, as sombras dos personagens não condizem com as das edificações. Alguns personagens na área central da cena nem sequer possuem sombra projetada no solo. Isso conserva de maneira mais direta o tom em bege e tons de amarelos quase constantes no piso, transformando-o quase que em plano de fundo liso para as diversas brincadeiras representadas.

O destaque para a iluminação na cena, no entanto, vai para o facho rebatido no solo na área esquerda da composição. No limite entre as áreas das ruas e do gramado lateral, no local onde algumas crianças aparecem agrupadas a se divertirem, uma mancha de amarelo e branco bastante intensos parece projetar o foco de luz para o restante da imagem. É difícil dizer, com certeza, que a tal mancha corresponde a uma representação de fogueira, tendo em vista a proximidade de determinados personagens em relação a ela. Por outro lado, há a impressão de que os raios solares se rebatem na porção do solo próxima ao curso d'água, por algum motivo não esclarecido, de modo a se rebaterem para o restante da composição.

A iluminação no interior das edificações, vista por meio de suas janelas, não apresenta significância. É interessante notar, no entanto, a relação que alguns personagens que aparecem em tais janelas assumem com o conjunto da movimentação provocada a partir das atividades realizadas. Como tais personagens aparecem portando objetos ou se manifestando inseridos na proposta das brincadeiras, os próprios volumes das edificações ganham, de certo modo, a noção de movimento. À medida que os ambientes interiores sugerem sua espacialidade interna por meio da presença de personagens ali representados, a noção de tridimensionalidade na obra se torna mais sensível.

Prancha gráfica 5 – *Estruturação da cena por meio de planos bem definidos*

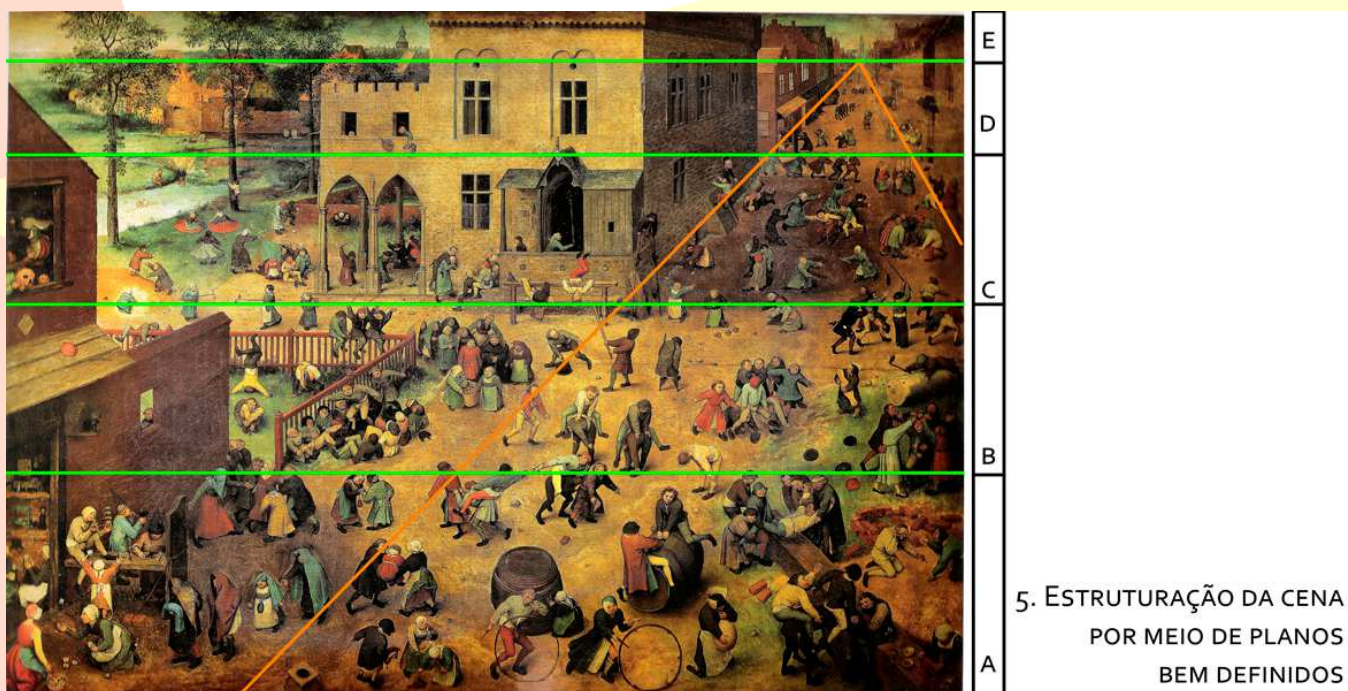
A estrutura analisada na primeira prancha do presente trabalho, referente à concepção da perspectiva, se faz presente em diversas possibilidades de análise da pintura. Uma delas, consequente da lógica da perspectiva proposta, diz respeito a uma bastante notável divisão da cena em linhas horizontais, que organizam o conjunto da composição em enquadramentos secundários, de dimensões muito próximas de uma modularidade seqüencial em direção à linha do horizonte.

O plano mais próximo é aquele em que os elementos representados – personagens e objetos em geral – se apresentam com a maior riqueza de detalhes. É muito possivelmente que aqui se concentre o maior número de pessoas. O foco do olhar, no plano mais próximo, está concentrado mais nos diferentes objetos utilizados que na movimentação da cena, propriamente dita. No plano seguinte, todavia, a situação é bastante alterada. O nível de iluminação, nesse plano, é superior ao do plano mais próximo. As pessoas parecem se adensar na cena à medida que os detalhes se tornam mais sintéticos. A noção de movimento ganha destaque, compensando a diminuição da riqueza de detalhes em função do afastamento na cena em perspectiva.



4. POSICIONAMENTO DA LUZ E PROJEÇÃO DAS SOMBRAS NA CONSTRUÇÃO DA CENA

Nos planos seguintes, enumerados como C, D e F na prancha em análise, o raciocínio utilizado na transição dos planos A e B parece estar mantido. Salvo a oscilação da iluminação, que apresenta certa irregularidade entre um plano e outro, as personagens representadas se tornam, cada vez mais, massas agrupadas cuja movimentação denota com clareza, todavia, a natureza das atividades desempenhadas. As brincadeiras e jogos realizados, nesse sentido, tornam-se uma consequência de toda a riqueza compositiva que dá à cena a noção de leveza e constante movimentação. Típica de feiras ou festivais populares do século XVI, tal agitação torna-se mais importante que os próprios jogos, em seus detalhes. Trata-se de uma representação antes do estado de espírito geral de um acontecimento coletivo que uma análise comportamental profunda dos hábitos de determinada faixa etária de determinada população.



5. ESTRUTURAÇÃO DA CENA
POR MEIO DE PLANOS
BEM DEFINIDOS

Importância da obra

É de difícil definição de maneira objetiva a dimensão do impacto da obra de Bruegel sobre seus contemporâneos e gerações posteriores. De maneira análoga ao que ocorre com os demais grandes artistas do período compreendido dentro do contexto da

renascença, a apreciação de seu trabalho e a percepção de sua personalidade tem evoluído de maneira não linear, mas muito expressiva.

Além disso, como se tentou demonstrar por meio dos presentes textos e análises, a construção de conceitos e estudos acerca da obra de Bruegel no âmbito da literatura da história da arte não se reduz, simplesmente, à apreciação de seu trabalho por colecionadores e a seu impacto sobre a produção de outros artistas.

De maneira geral, entende-se que as pinturas de Bruegel foram muito valorizadas já em seu próprio período de vida e na segunda metade do século XVI. Entre os séculos XVII e XIX, todavia, é nítido o processo de mudança de compreensão e apreciação de sua obra. Durante esse período são aparentemente repudiadas as pinturas de Bruegel, o que, particularmente nos círculos acadêmicos, dificultou o próprio acesso a seu trabalho.

A partir das últimas décadas do século XIX, entretanto, graças ao crescente número de estudos críticos sobre a produção artística dos séculos XV e XVI, sua obra foi, por assim dizer, reabilitada aos olhares dos estudiosos, tornando-se objeto, novamente, de análises ponderadas de acordo com sua devida valorização e crítica.

A apreciação das pinturas, de maneira contrária ao que ocorreu, por muito tempo, com suas gravuras, evoluiu e transformou-se de maneira considerável. Isso porque, diferentemente do que ocorre com seus desenhos e esboços, suas pinturas são amplamente conhecidas. Assim, conseqüentemente, mais completas análises e crítica se formaram a respeito delas. O estudo e apreciação acerca de suas gravuras, conforme aqui se apresentou, ocorreram mais recentemente, ampliando e aprofundando a discussão da obra de Bruegel.

Dentro do grande número de temas e tópicos abordados nas mais diversas análises acerca da obra de Pieter Bruegel, sua relação com a cultura popular da Holanda do século XVI é, certamente, um dos mais significantes. A obra *Jogos Infantis* assume, nesse contexto, enorme importância como um dos mais ricos e paradigmáticos exemplares de Bruegel inseridos em um possível grupo de suas grandes paisagens voltadas a manifestações populares. Os elementos de estrutura da composição e da perspectiva empregados, bem como os padrões cromáticos, a linguagem adotada para os diversos signos representados e o grande volume de informação distribuída de maneira bastante peculiar pela área da pintura apresentam correspondência em outras obras do pintor com temática semelhante.

A representatividade das intenções e desígnios de Pieter Bruegel com relação às suas grandes paisagens de temática intimamente voltada às manifestações populares fica garantida por meio de *Jogos Infantis*.

Conclusão

A obra de Pieter Bruegel *Jogos Infantis*, de 1560, insere-se no contexto da pintura flamenga do período da Renascença com aspectos de nítida particularidade. Sua temática, primeiramente, a exemplo de outras pinturas de considerável importância no estudo da obra de Bruegel, volta-se às manifestações culturais populares. Em função disso, historicamente, são estabelecidas longas discussões a respeito da origem social do pintor sem que, no entanto, seja estabelecido consenso quanto a isso.

Por esse motivo, as análises realizadas a respeito de suas grandes paisagens representativas de manifestações culturais populares, durante muito tempo, restringiram-se, em grande medida, às divergências biográficas existentes a respeito da classe social à qual o pintor teria pertencido. O que se perguntava, sob essa ótica, era, simplesmente, se Bruegel teria manifestado tão claro interesse pela cultura popular por pertencer às classes menos favorecidas ou se ele teria voltado seu olhar a elas a partir da perspectiva de classes mais abastadas, de modo a inserir, supostamente, críticas, sátiras ou mesmo ideais moralizantes por meio de suas pinturas.

Entretanto, os registros biográficos existentes a seu respeito são, em grande medida, contraditórios em sua essência. Os estudos mais recentes da obra de Bruegel têm se pautado, de maneira distinta ao que se pretendia até então, na busca das intenções e da personalidade do pintor por meio da análise de cada signo pictórico representado enquanto partes integrantes da composição como um todo. A partir, sobretudo, de meados do século XX, assim, mais importantes do que o antigo e não solucionado impasse biográfico de Bruegel, as análises iconográficas e iconológicas têm buscado, de maneira conjunta, apontar a verdadeira essência de *Jogos Infantis* enquanto uma das principais representantes das paisagens relacionadas à cultura popular flamenga.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**Específica**

BIANCONI, Piero. *Tout l'oeuvre peint de Bruegel l'Ancien*. Paris: Flammarion, 1981.

FREEDBERG, David. *The Prints of Pieter Bruegel the Elder*. Tóquio: The Tokyo Shimbun, 1989.

Geral

ALPERS, Svetlana. *A arte de descrever: a arte holandesa no século XVII*. São Paulo: Edusp, 1999.

ARGAN, Giulio Carlo. *Clássico e Anticlássico*. São Paulo: Cia. das Letras, 1999.

PANOFSKY, Erwin. *Renascimento e Renascimentos na Arte Ocidental*. Lisboa: Presença, 1981.

TURNER, Jane. *Dictionary of Art*. London: Macmillan. Publishers, 1996.