

# Contar história é preciso

Luís Jorge Gonçalves

Universidade de Lisboa (ULisboa), Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes

E-mail: [luisjrg@gmail.com](mailto:luisjrg@gmail.com)

Resumo: A narrativa é um dos pilares da humanidade. As histórias ligam os grupos, mas reflectem as preocupações do seu quotidiano. A arte rupestre é o reflexo de narrativas que nos escapam, mas que um trabalho etno-arqueológico pode permitir alguma luz. Por outro lado a museologia deve também ser um processo de fazer chegar essas histórias, utilizando suportes visuais que permitam contar boas histórias.

Palavras chave: Narrativa Arte Rupestre Museologia Ilustração

*Abstract: The narrative is one of the pillars of humanity. The stories connect groups, but, also, reflect the concerns of their everyday lives. The rock-art is the reflection of narratives that escape us, but that an ethno-archaeological work may allow some light. In other hand, museology should also be a process to reach these stories, using visual supports that allow to tell good stories.*

Keywords: Narrative Rock-Art Museology Illustration

## 1. A fogueira e as narrativas

O que distinguiu a espécie *Homo Sapiens* dos outros seres do género *homo* é a nossa capacidade de contar histórias. A fogueira pode ter funcionado como elemento catalisador (Wrangham 2010). Agrupados nas noites frias em torno de uma fogueira um membro predominante do grupo, pela idade, pela sua valentia como caçador, como xamã, contava histórias de outros tempos, de caçadas bem-sucedidas, de outros mundos, para lá do perceptível e se começaram a desenvolver. As histórias uniam os grupos. Davam-lhe a coesão social necessária à sobrevivência colectiva. Cada homem e mulher participava de um grupo. Não era somente a necessidade de sobrevivência quotidiana que unia os *homo sapiens*. O nosso cérebro permitia uma linguagem, a imaginação, ou seja, a capacidade de criar realidades para além da observável.

A expressão das histórias manifestou-se nas danças, nas canções, na música e nas representações plásticas. As comunidades criaram rituais, que hoje designamos de performativos, onde diferentes “manifestações artísticas” contribuíram para narrativas que hoje nos escapam (Lewis-Willians 2002). Ficaram imagens da arte rupestre e da arte móvel, restos de instrumentos musicais, como flautas, vestígios de rituais, como ossadas de animais, pegadas humanas, entre outras, e pouco mais. Faltam-nos as narrativas contadas (Taborin 2004). Em alguns casos podemos ter acesso a essas narrativas, através de velhas histórias que ainda circulam em povos cuja ligação ao passado é mais directa, devido a continuidades muito longas de ocupação dos seus territórios. É o caso dos aborígenes da Austrália, ou dos povos indígenas do Brasil. Estudos como de Cláudia Borges fazem essa associação, por exemplo, entre arte rupestre e práticas rituais de povos indígenas do Xingu (Borges 2008). Também a associação entre pinturas corporais (Vidal 1998) e arte da cestaria de comunidades indígenas, leva-nos a olhar de outro modo para a arte rupestre. As narrativas estão encerradas por detrás das imagens que hoje observamos (Velthem 2003). Essas histórias longínquas chegam-nos de forma fragmentada, mas são importantes para iniciarmos a construção de narrativas.

São histórias que parecem responder a problemas concretos das comunidades, a questão da morte (Lewis-Willians 2002), da continuação e da sobrevivência do grupo, de grandes caçadas, histórias das origens, rituais de passagem, estavam entre as narrativas mais populares, cujos xamãs deviam, em muitos casos, serem os veículos da mensagem (Fausto 2001).

Como se começou por afirmar no início deste texto, foi em torno das fogueiras que nos tornamos humanos. As “fogueiras” foram-se transformando, bem como os processos de registo (Gonçalves 2013a). A escrita permitiu fixar histórias e hoje temos narrativas, desde a mais distante antiguidade com

escrita, no início da civilização da mesopotâmia, com a *Epopéia de Gilgamesh*, datada de cerca de 2750 a.C. Como refere o próprio texto no seu início:

Proclamarei ao mundo os feitos de Gilgamesh. Eis o homem para quem todas as coisas eram conhecidas; eis o rei que percorreu as nações do mundo. Ele era sábio, ele viu coisas misteriosas e conheceu segredos. Ele nos trouxe uma história dos dias que antecederam o dilúvio. Partiu numa longa jornada, cansou-se, exauriu-se em trabalhos e, ao retornar, descansou e gravou na pedra toda a sua história. (*Epopéia de Gilgamesh*, Prólogo).

É significativa esta última frase porque nos remete para a necessidade registar as narrativas. Logo na primeira história escrita, uma das fontes da *Bíblia*, que lida como fonte histórica, nos conduz a muitas das histórias da alta antiguidade. A essência desta narrativa está na principal preocupação da humanidade que é a questão da morte. *Gilgamesh* vai ao mundo dos mortos e regressa.

Os mitos da antiguidade clássica são particularmente ricos nesta questão da morte, sendo uma das narrativas mais significativas a de Dionísio/Baco, pela sua ligação a uma planta: a vinha. Esta planta passa por dois estádios. No inverno hiberna, apresentando-se como um cepo morto e na primavera, do nada, renasce, produzindo uma abundante folhagem e o seu fruto, no final do verão, atinge a maturação. A sua associação a Dionísio/Baco remete-nos para a morte e o renascer da natureza, todos os anos na primavera (Gonçalves 2013b). Também a Páscoa significa isso, a Morte e Ressureição de Cristo.

No Piauí uma lenda indígena revela muitos segredos. Basicamente a lenda conta a história de *Miridan*, uma bela jovem da tribo dos Acaroas, que habitava as margens do rio *Paraim*. Foi escolhida dos deuses, pelo que *Miridan* nunca poderia casar-se. Somente o velho pajé *Piauíguara* sabia que, caso *Miridan* conhecesse o amor, teria um *membira* (filho, na língua Tupi) que não poderia sobreviver. Foi o que ocorreu e não sabia como ocultar o filho e com pavor que fosse imolado, *Miridan* pousou-o num cesto e largou a criança no rio *Paraim*. A natureza não gostou, o céu escureceu fazendo descer um raio que trespassou na terra abrindo uma fenda, por onde brotou água, até se formar uma grande lagoa, hoje designada de *Parnaguá*. Então *Miridan*, com saudades do filho, atirou-se à água para ficar com ele. Segundo a lenda, o *membira* vivia no fundo da lagoa, protegido pelas *iaras*. Somente sai nas tardes de março, para anunciar o inverno no *Parnaguá*. Conta ainda a lenda que, no dia em que falar, será enviado de *Tupã* para prever o fim do mundo (Britto 1960).

Esta narrativa, sendo triste, contém muitos elementos significativos. A escolha de *Miridan* para servir os deuses e ficar virgem. O ter um filho ilegal, que a condenava. O deitar o filho às águas num cesto. O desespero da mãe em perder

o filho. Unem a outras histórias de outros lugares, bem longínquos desde logo as histórias de Moisés e de Rómulo e Remo, fazendo trespassar a ideia de uma humanidade com rituais semelhantes, mas com as mesmas preocupações.

## 2. Espaços museológicos: novas fogueiras de encontro para ouvirmos histórias

Os museus são espaços de memória, onde se contam histórias. Neste processo a palavra, o texto, o objecto, a imagem são elementos para a construção de histórias, das nossas memórias. Vou aqui abordar a importância das imagens que reconstróem ambientes perdidos, particularmente importantes para contextos arqueológicos e sobretudo pré-históricos, os mais longínquos, em termos temporais. A arte rupestre que hoje observamos leva-nos a sociedades cujo mundo imaterial nos escapa e do mundo material os vestígios são escassos. Mas há que ter a capacidade de introduzir narrativas que contextualizem o observado, em contextos naturais. A palavra e as imagens são centrais. A palavra nas visitas guiadas. As imagens em contexto de museu, mas também podem ser utilizadas no contexto de visita guiada. No processo de construção de imagens de reconstituição de ambientes é essencial uma complementaridade entre especialistas e artistas (Gonçalves e Castro 2008).

Dá-se aqui como exemplo o trabalho realizado na cidade Évora e na vila de Sesimbra (Portugal). A primeira cidade tem, na sua região, um grande conjunto megalítico, com monumentos muito significativos para este período: Conhecemos os monumentos, mas pouco se sabe sobre as pessoas que os construíram. As investigações levadas a cabo por Manuel Calado têm permitido nos últimos anos um conhecimento mais profundo sobre a relação entre habitat e monumentos. Isso tornou possível construir uma exposição denominada *Megalithica Ebora*, onde foi possível através de maquetas, ilustrações e realidade virtual reconstituir acampamentos, aldeias, monumentos e ambientes quotidianos das populações que ergueram esses grandes monumentos.

Outro caso, em Sesimbra, no castelo medieval realizou-se também o mesmo. Trata-se de um castelo, cujo contexto urbano se perdeu. Construído no século XIII, no século XVI foi quase abandonado, a favor da povoação junto do mar. Com maquetas e ilustrações foi possível traçar o seu aspecto medieval e assim devolver aos públicos a imagem que teve nesses tempos áureos.

Estes processos são importantes para nos ajudar a contar histórias. A museologia é uma contadora de histórias onde os objectos, os monumentos são parte da narrativa. Há outros processos, além da exposição, continuando a ser museológicos, como o filme ou a banda desenhada. Veja-se a este propósito

como exemplo o trabalho do artista plástico Sérgio Macedo sobre os povos indígenas do Brasil, onde a ilustração permite contextualizar povos e as suas lendas através da banda desenhada. Trata-se de um trabalho artístico, com um olhar etnográfico (Macedo 2012 e Pereira 2014).

Contar histórias é preciso, para que o património seja de novo vivido. A nossa função é integrar os públicos nos contextos dos períodos em que o património foi edificado.

### Referências

- ANÓNIMO (1972). *A epopeia de Gilgamesh* (versão de Pedro Tamen). Lisboa: Edições António Ramos.
- BARANDIARÁN, Ignacio (2006). *Imágenes y adornos en el arte portátil paleolítico*. Barcelona: Ariel.
- BORGES, Cláudia Cristina do Lago (2008). *Uma narrativa pré-histórica. o cotidiano de antigos grupos humanos no Sertão do Seridó/RN*. Tese de doutoramento UNESP de Assis, S. Paulo, Brasil.
- BRITTO, Bugyja (1960). *Miridan (lenda piauiense)*. Rio de Janeiro.
- BUCO, Cristiane de Andrade (2012). *Arqueologia do Movimento — relações entre arte rupestre, arqueologia e meio ambiente, da Pré-História aos dias actuais, no vale da Serra Branca, Parque Nacional da Serra da Capivara, Piauí, Brasil*. Tese de doutoramento defendida em 2012 na UTAD, Vila Real, Portugal.
- FAUSTO, Carlos (2001). *Inimigos fiés: história. Guerra e xamanismo na Amazônia*. São Paulo: Edusp.
- GONÇALVES, Luís (2013a). “O processo criativo e a humanidade”. In: José Cirillo e Ângela Grando (ed.). *O Sabor da sua saliva é sonoro: reflexões sobre o processo de criação nas artes*. Vitória: Intermeios, pp. 8-15.
- GONÇALVES, Luís (2013b). “A vinha rugosa de Dionísio/Baco, sem vida, no inverno... desperta na primavera! A propósito dos sarcófagos com Eroses a Vindimar e das Quatro Estações”. In: *VII Reunión sobre Escultura Romana en Hispania*. Santiago de Compostela.
- GONÇALVES, Luís & CASTRO, Rita (2008). “Ilustração em Arqueologia: um apoio à Museologia”. *Praxis Arqueologica*. [Consult. 2014-04-30] Disponível em <URL:http://www.aparqueologos.org/images/PDF/praxis3/2008\_117129.pdf>
- LEWIS-WILIANS, David (2002). *The Mind in the Cave. Consciousness and the Origins of Art*. London: Thames and Hudson.
- MACEDO, Sérgio (2012). *Povos indígenas em quadrinhos*. Campinas: Zarabatana.
- PEREIRA, Cláudia (2014). “Povos indígenas em quadrinhos: o olhar etnográfico-semiótico do artista brasileiro Sérgio Macedo”. In: *Estúdio 9*, Lisboa: Faculdade de Belas-Artes, pp. 79-84.
- RENFREW, Colin & BAHN, Paul (1991). *Archeology. Theories, Methods and Practice*. London: Thames and Hudson.
- TABORIN, Yvette (2004). *Langage sans parole: la parure aux temps*

- préhistoriques*. Paris: La maison des roches.
- WRANGHAM, Richard (2010). *Pegando fogo. Porque cozinhar nos tornou humanos*. Rio de Janeiro: Zahar.
- VELTHEM, Lúcia Hussak van (2003). *O belo é a fera. A estética da produção e da predação entre os Wayana*. Lisboa: Assírio e Alvim.
- VIDAL, Lux (1998). *Grafismo indígena*. São Paulo: Fapesp.
- RENFREW, Colin / Bahn, Paul (1991). *Archeology. Theories, Methods and Practice*. London: Thames and Hudson.
- TABORIN, Yvette (2004). *Langage sans parole: la parure aux temps préhistoriques*. Paris: La maison des roches.
- WRANGHAM, Richard (2010). *Pegando fogo. Porque cozinhar nos tornou humanos*. Rio de Janeiro: Zahar.
- VELTHEM, Lúcia Hussak van (2003). *O belo é a fera. A estética da produção e da predação entre os Wayana*. Lisboa: Assírio e Alvim.
- VIDAL, Lux (1998). *Grafismo indígena*. S. Paulo: Fapesp.