

MARIA DE JESUS SANCHES (coord.)

I.^a MESA-REDONDA

Artes rupestres da Pré-História e da Proto-História: paradigmas e metodologias de registo

SECRETÁRIO DE ESTADO
DA CULTURA**dgpc**
Direção-Geral do
Património Cultural

TRABALHOS DE ARQUEOLOGIA; 54

COORDENAÇÃO EDITORIAL

António Marques de Faria – DGPC/Divisão de Documentação,
Comunicação e Informática

DESIGN GRÁFICO

www.tvmdesigners.pt

PRÉ-IMPRESSÃO E IMPRESSÃO

Textype

DATA DE IMPRESSÃO

Dezembro de 2012

TIRAGEM

400 exemplares

ISSN 0871-2581

ISBN 978-989-8052-30-8

Depósito Legal

245 720/06

EDIÇÃO

Direção-Geral do Património Cultural

Palácio Nacional da Ajuda

1349-021 Lisboa

tel. +351 21 361 42 00

fax +351 21 363 70 47

A DGPC respeita os originais dos textos que lhe são enviados pelos autores, não sendo, assim, responsável pelas opiniões expressas nos mesmos, bem como por eventuais plágios, cópias, ou quaisquer outros elementos que de alguma forma possam prejudicar terceiros.

DA ARTE DE ESTUDAR, PROTEGER E DIVULGAR EM ARQUEOLOGIA...	7
---	---

INTRODUÇÃO

Linhas programáticas e breve apresentação do volume	9
■ MARIA DE JESUS SANCHES	
Programa da mesa-redonda	13

SESSÃO DE ABERTURA

■ JOÃO PEDRO CUNHA RIBEIRO ■ RAQUEL VILAÇA ■ ALEXANDRA CERVEIRA LIMA	19
■ MARIA DE JESUS SANCHES ■ GUSTAVO DUARTE	

SESSÃO I | O SAGRADO E O PROFANO NOS ESTUDOS DE ARTE RUPESTRE

Pensar a arqueologia do ritual: breve apontamento	25
■ SUSANA OLIVEIRA JORGE	
Breve comentario sobre la relación de arte rupestre y religión	33
■ MARÍA CRUZ BERROCAL	
Reflexões sobre a arte paleolítica do Côa: a propósito da superação de uma persistente dicotomia conceptual	39
■ ANDRÉ TOMÁS SANTOS	
Desenhos animados! Uma gramática do movimento para a arte paleolítica do vale do Côa	69
■ LUÍS LUÍS	
As teorias da arte no estudo da arte rupestre: limites e possibilidades	81
■ SOFIA S. FIGUEIREDO ■ PEDRO XAVIER ■ DÁRIO NEVES ■ RODRIGO DIAS ■ SÍLVIA COELHO	
Debate. Sessão I	95

SESSÃO 2 | TÉCNICAS, CADEIAS OPERATÓRIAS E ESTILOS: SOBRE O CONTRIBUTO ACTUAL DO ESTUDO DAS TÉCNICAS DE EXECUÇÃO E ANÁLISE ESTILÍSTICA PARA A INVESTIGAÇÃO DA ARTE PRÉ-HISTÓRICA

Técnicas, estilo y cronología en el arte paleolítico del sur de Europa: 105
cuevas y aire libre

■ RODRIGO DE BALBÍN BEHRMANN ■ PRIMITIVA BUENO RAMÍREZ

■ JOSÉ JAVIER ALCOLEA GONZÁLEZ

Debate. Sessão 2 125

SESSÃO 3 | DA CRIAÇÃO À RECRIAÇÃO: MÉTODOS DE REGISTO: MÉTODOS DE REPRESENTAÇÃO E RÉPLICA EXPERIMENTAL

La frontera ideológica: grafías postglaciares ibéricas 139

■ PRIMITIVA BUENO RAMÍREZ ■ RODRIGO DE BALBÍN BEHRMANN

■ ROSA BARROSO BERMEJO

Pensar a arte rupestre através dos métodos e técnicas de registo 161
e de representação: uma abordagem ensaística

■ MARIA DE JESUS SANCHES

Novos dados para a abordagem técnica da arte rupestre 185
e móvel do vale do Côa

■ THIERRY AUBRY ■ JORGE DAVIDE SAMPAIO

Debate. Sessão 3 207

SESSÃO 4 | A “ARTE ATLÂNTICA” NO CONTEXTO EUROPEU: CONCEITOS, PROBLEMÁTICAS E PERSPECTIVAS

Unha visión diacrónica da arte atlántica dentro 219
dun novo marco cronolóxico

■ MANUEL SANTOS ESTÉVEZ

Beyond the borders: some thoughts on Galician rock art 239

■ CARLOS RODRÍGUEZ RELLÁN ■ RAMÓN FÁBREGAS VALCARCE

Debate. Sessão 4 249

OUTROS TEXTOS

Orientação da arte rupestre do vale do Côa: um caso de estudo
na distribuição espacial da arte paleolítica ao ar livre 261

■ ANTÓNIO PEDRO BATARDA FERNANDES

Grañas y territorios de la Prehistoria Reciente
en la cuenca interior del Tajo: Toledo y Madrid 273

■ M.ª ÁNGELES LANCHARRO GUTIÉRREZ

Relación entre grañas prehistóricas y áreas de ocupación
en las sierras occidentales de Cádiz 283

■ M.ª PIEDAD VILLANUEVA ORTIZ

Abrigos ciclópicos com grafismos rupestres nas margens
dos rios Erges e Ocreza 293

■ FRANCISCO HENRIQUES ■ JOÃO CARLOS CANINAS ■ MÁRIO CHAMBINO

Casos de grafismos rupestres em calcários no centro de Portugal 313

■ JOÃO CARLOS CANINAS ■ FRANCISCO HENRIQUES ■ ÁLVARO BATISTA ■ MÁRIO MONTEIRO

SESSÃO DE ENCERRAMENTO

328

Desenhos animados!

Uma gramática do movimento para a arte paleolítica do vale do Côa

■ LUÍS LUÍS

Parque Arqueológico do Vale do Côa, IGESPAR, I.P.

E-mail: lluis.pavc@igespar.pt

RESUMO Se a perspectiva é uma conquista da representação artística às limitações de suportes bidimensionais, mais complexa é a obtenção da quarta dimensão: o tempo. Para além de signos, os primeiros artistas representaram seres vivos, tendo por isso recorrido a recursos gráficos que lhes conferissem vida através do movimento. Existe um conjunto variado de soluções que se vão repetindo e reinventando ao longo da história e que culminam na criação das imagens em movimento. Propomo-nos definir uma tipologia das convenções gráficas que têm por objectivo a reprodução do movimento, a partir da arte rupestre do vale do Côa.

ABSTRACT Graphical perspective is a conquest of artistic representation in face of the limitations of two-dimensional supports, but the illusion of the fourth dimension (time) is far more complex. Besides signs, the first artists depicted live beings, and therefore developed graphic solutions that would convey motion. A variety of solutions have been continuously repeated and reinvented throughout history which culminates in the motion pictures. We propose the definition of a typology for graphic conventions aiming to convey motion, from the examples of the Côa Valley rock art.

“Aquilo que Marx nos dá a ver – e a perspectiva (nada trivial) que ao pensar nos rasga – é, em suma, de que o ser, na totalidade em que consiste, está cruzado e entrecruzado por movimento, de que a imutabilidade só em termos relativos (cujas condições de legitimidade é, por outro lado, possível estabelecer), ou por abstracção determinada, pode ser considerada.”

Barata-Moura, 2010, p. 15

A 7 de Dezembro de 1955, Walt Disney iniciava o seu programa televisivo semanal, *Disneyland*, sob o tema *The Story of the Animated Drawing*, com duas referências às primeiras tentativas de animação do nosso “*first shaggy ancestor: the caveman*”¹. Mostrou então o terceiro cavalo “chinês” do Divertículo Axial da gruta de Lascaux, representado, como afirmava, em pose de corrida e o desenho de Breuil de um dos “javalis” do tecto de Altamira, que apresenta uma duplicação das suas quatro patas. É interessante notar que o primeiro reconhecimento da animação paleolítica é feito por alguém do mundo do cinema de animação, que identifica com clareza as suas duas formas básicas, antes ainda de elas serem reconhecidas pela comunidade científica.

Este reconhecimento não é ainda hoje unânime. Ao analisarem a mesma figura de Altamira, os autores de uma recente monografia sobre a gruta explicam o duplo par de patas como o resultado de um “arrependimento”, recorrendo à interpretação do próprio Breuil (Freeman & González, 2001). Eles afirmam que a interpretação desta figura, como a expressão da decomposição do movimento através da multiplicação dos seus membros, não se enquadra nos dados de que dispomos para este período. Contudo, a partir dos anos 90 a animação por decomposição começa a ser considerada pelos pré-historiadores de arte, mais de quatro décadas e meia depois de Disney.

1. Formas de representação do movimento

A palavra “animação” tem a sua raiz etimológica no termo latino *anima* (alma, vida), termo que deu igualmente origem à palavra “animal” (ser provido de vida). Animar é dar vida e alma a formas inanimadas, através da criação de uma ilusão de movimento (Wells, 1998), o que poderá ser realizado com diferentes recursos gráficos e eventualmente mecânicos.

Em 1907, Henri Bergson, no âmbito das suas três teses sobre o movimento (Bergson, 1959), posteriormente retomadas por Gilles Deleuze (2004), definiu as duas formas de ilusão do movimento: uma antiga e a outra moderna.

Na antiguidade, o movimento era visto como “a passagem regulada de uma forma a outra, isto é, uma ordem de *poses* ou *instantes privilegiados*, como numa dança” (Deleuze, 2004, p. 15), apontando para “elementos inteligíveis, Formas ou Ideias que, elas próprias, são eternas e imóveis” (Deleuze, 2004, p. 14). Esta é mais comum forma de ilusão do movimento, baseada na representação de uma pose fixa, mas de desequilíbrio, que, só com a presunção de movimento poderá ser percebida.

Após a revolução científica, o movimento passa a ser entendido como a sucessão de um instante qualquer, e não já de um instante privilegiado ou transcendente: “O cinema é o sistema que reproduz o movimento *em função de um momento qualquer*, isto é, em função de instantes equidistantes escolhidos de maneira a dar impressão de continuidade” (Deleuze, 2004, p. 16). Não é o momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura, o que é demonstrado de forma exemplar no desenho animado.

A moderna forma de representação de movimento, a imagem-movimento, baseia-se no princípio da decomposição, que historicamente surge com a cronofotografia, a partir de meados do séc. XIX. Os seus dois fundadores exemplificam uma distinção básica na decomposição. Os resultados de Eadweard Muybridge foram obtidos a partir de câmaras distintas que retratam diferentes fases do mesmo movimento em diferentes imagens, posteriormente apresentadas justapostas numa mesma estampa (Muybridge, 1985). Já Étienne-Jules Marey desenvolveu um único aparelho, a espingarda fotográfica, dela resultando uma única imagem contendo as diferentes fases do movimento sobrepostas (Laporte, 1998). O cinema será a síntese de ambos: imagens individuais sobrepostas sequencialmente, com o recurso a um mecanismo.

Mas, se o cinema é a imagem-movimento por excelência, o princípio da decomposição do movimento aplica-se também às artes plásticas (por ex. Futurismo italiano e russo) e a toda a arte sequencial, entendida como um conjunto de imagens, pictóricas ou outras, justapostas numa sequência deliberada, com o objectivo de transmitir informação ou produzir uma resposta de natureza estética ao observador (McCloud, 1994). Esta definição da banda desenhada pode-se alargar a inúmeros exemplos bem anteriores ao século XIX (relevos de Dar Sharrukin, coluna de Trajano, tapeçaria de Bayeux, etc.).

O artifício básico que se encontra na base desta forma de expressão é a oclusão (*closure*) (McCloud, 1994). Ao justapor duas imagens em quadros distintos, o olho e o cérebro humanos concluirão da sequência das acções representadas. As imagens distintas representam um “antes” e um “depois”. A acção ocorre entre ambos.

Mas, se o artifício básico da banda desenhada é a justaposição de painéis, ela anima também as suas figuras individuais dentro de cada vinheta, sobretudo através do instantâneo, a que frequentemente adiciona um conjunto de signos abstractos (linhas cinéticas); mas também da decomposição por sobreposição, como numa fotografia de Marey ou num quadro de Giacomo Balla. Completa-se assim o quadro das formas de representação do movimento (Fig. 1).

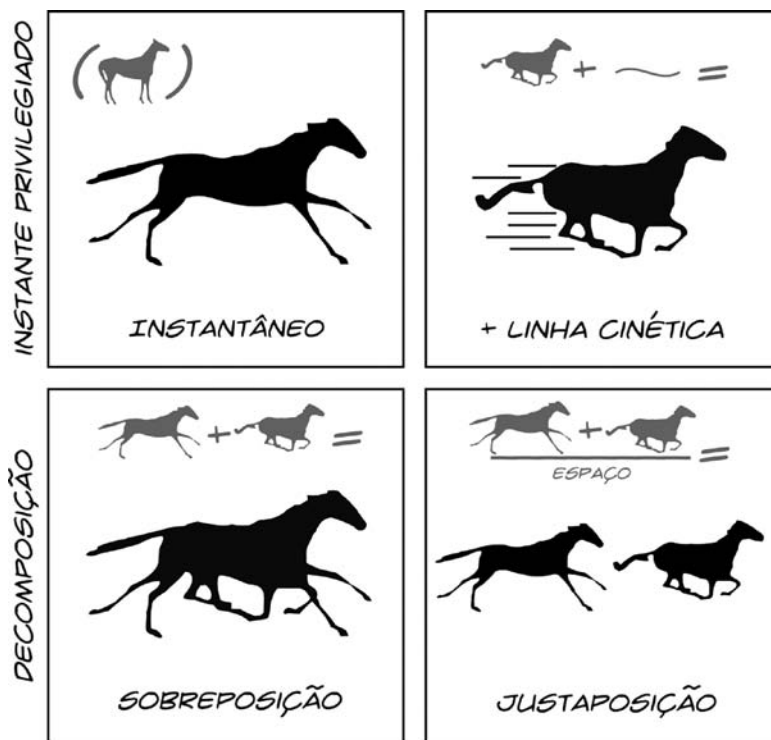


FIG. 1 – Formas básicas de representação do movimento.

Talvez por intuição, os exemplos apresentados por Disney em 1955 traduzem com clareza as duas formas básicas desta ilusão, enunciadas por Bergson: instante privilegiado e decomposição. Reconhecemo-las ao longo da história da arte, mas elas têm uma origem na primeira arte da Humanidade.

2. ...na arte paleolítica

A arte paleolítica tem sido tradicionalmente vista como uma arte hierática, eminentemente simbólica, para além do tempo, pelo que não se colocaria a questão da acção ou movimento nas suas representações. Contudo, o seu dinamismo foi logo notado aquando do reconhecimento da autenticidade das representações de Altamira, descritas como apresentando “uma grande variedade de atitudes” (Cartailhac, 1902).

Curiosamente, foram autores do campo das artes e da história da arte, não exclusivamente pré-histórica, quem melhor se apercebeu do seu carácter animado. Insurgiram-se contra a perspectiva dominante de que os animais da arte franco-cantábrica surgiriam rigidamente parados e sem movimento, vendo no movimento uma característica da modernidade da primeira arte (Raphaël, 1945). Viram Lascaux a mexer, como uma dança inebriada de movimentos febris, que libertava a arte do determinismo religioso ou mágico (Bataille, 1979). Reconheceram um interesse óbvio do caçador em retratar o movimento dos animais de que dependia, superiores em velocidade e força, demonstrando assim um íntimo conhecimento de todos os aspectos da forma e comportamento dos animais (Giedion, 1988).

Mas, até André Leroi-Gourhan, o reconhecimento desta característica da arte paleolítica não foi acompanhado por uma definição tipológica. Para ele, a animação define-se pela tradução de uma acção através da representação de uma figura numa atitude significativa (Leroi-Gourhan, 1992b, p. 353). Assim, divide os critérios de animação em animação nula, simé-

trica, segmentar e coordenada. Significativamente, a sua tipologia da animação define-se por oposição, isto é, a partir da animação nula, que corresponderá ao cânone.

Leroi-Gourhan utiliza a animação para a sua definição morfo-estilística, considerando que ela afecta uma proporção relativamente diminuta de figuras, cuja densidade numérica cresce progressivamente, desde o Solutrense até ao Magdalenense Evoluído (Leroi-Gourhan, 1992a).

A sua tipologia perdurou, assim como a sua conotação cronológica. Michèle Crémadès (1993) irá integrá-la na sua definição de animação paleolítica, mas considerará um novo tipo de animação, os contornos múltiplos. Ultrapassava-se assim um obstáculo epistemológico. A animação paleolítica deixava de ser considerada exclusivamente no quadro dos instantes privilegiados, para se lhe passar a reconhecer características da moderna forma de ilusão de movimento, a decomposição.

Esta forma de representação do movimento será estudada sobretudo por Marc Azéma (1992a, 1992b), que identifica um conjunto de figuras que apresentam uma multiplicação de membros, nomeadamente patas, caudas e cabeças, interpretadas como representando diferentes momentos no decurso de um movimento. Para além disto, que define como decomposição por sobreposição de imagens, ele define também a decomposição por justaposição. Trata-se de algumas raríssimas representações, onde não se sobrepõem apenas diferentes segmentos do mesmo animal, mas repete-se a totalidade da figura. Segundo esta interpretação, estas figuras representam não diferentes indivíduos, mas o mesmo, repetido integral e sucessivamente em diferentes fases do seu movimento.

É a partir deste conjunto de referências que definimos um quadro tipológico para a animação do vale do Côa (Fig. 2) integrando os contributos de diferentes autores com a realidade que conhecemos localmente.

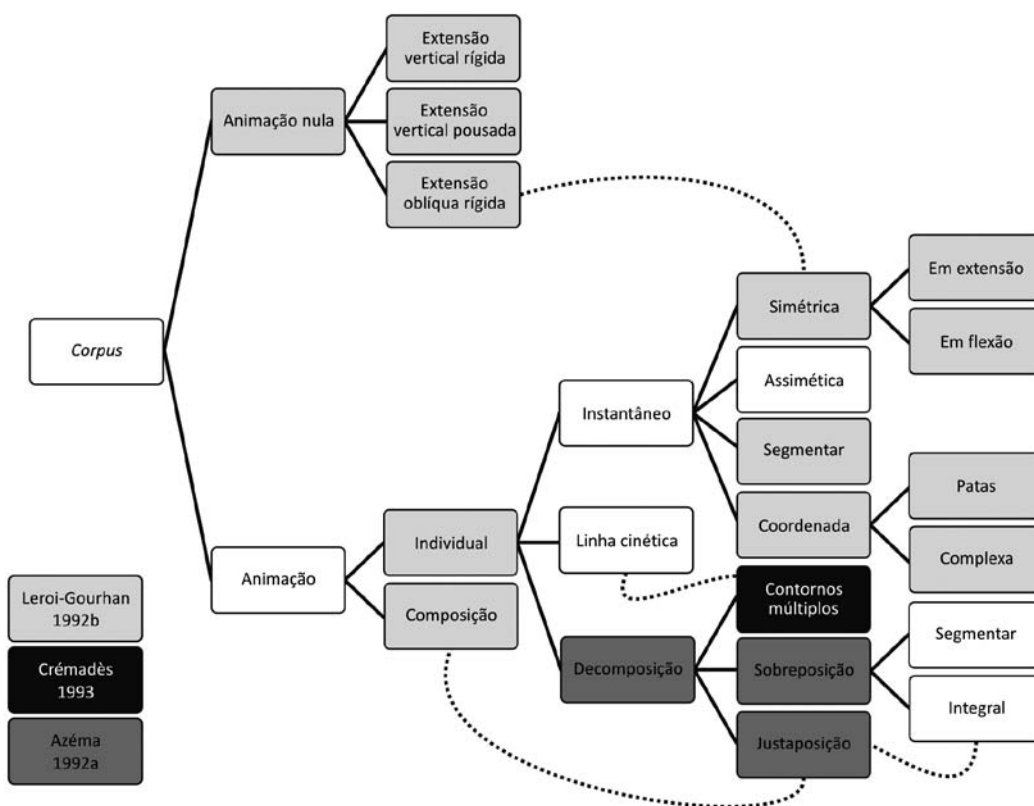


FIG. 2 - Tipologia da animação paleolítica.

3. ...no vale do Côa

A animação tem sido considerada como uma das originalidades da arte paleolítica do vale do Côa desde a sua primeira publicação (Baptista & Gomes, 1995). Contudo, com raras excepções (Gomes, 2007), têm-se referido apenas as figuras com múltiplas cabeças, quando a grande maioria das representações animadas do vale se integra nos instantes privilegiados.

Apresentaremos um breve panorama da animação no vale do Côa, a partir dos levantamentos publicados (Baptista, 1999, 2009; Baptista & Gomes, 1997)². Este quadro parte da distinção básica entre animação e *animação nula*, onde se incluem todas as figuras nas quais não se identifica qualquer critério de animação. Estas figuras não são irrelevantes ao nível da animação, uma vez que é em relação a elas que as figuras animadas são interpretadas como distintas e providas de movimento.

No estado actual dos conhecimentos, não temos ainda uma percepção global da realidade da animação no total das representações paleolíticas do vale do Côa. Podemos contudo referir que contabilizamos, nesta fase do estudo, três centenas de figuras animadas, dispersas por mais de 70 rochas. Em termos de peso relativo entre figuras animadas e não animadas, recorremos a dois dos típicos painéis com as sobreposições da fase pré-magdalenense do Côa, nos quais, as figuras animadas correspondem a percentagens entre os 25 (FAR 1) e os 60% (QBA 1).

Dentro das figuras animadas existe uma distinção clara entre a animação individual e a composição. Entendemos a *composição* como a associação de figuras individuais, com ou sem critérios de animação individual, passíveis de serem interpretadas como um todo que expressa acção. Apesar de geralmente pouco reconhecida dentro da arte paleolítica, esta forma de animação foi já teorizada (Leroi-Gourhan, 1992a) e apresenta inúmeros exemplos na arte do Côa (RPI 1 e 3, QBA 3 ou VJE 17) (Fig. 3). Consideramos mesmo que algumas das sobreposições do vale poderão ser interpretadas como verdadeiras composições, dadas as regularidades que nelas podemos perceber (por ex. PEN 3).

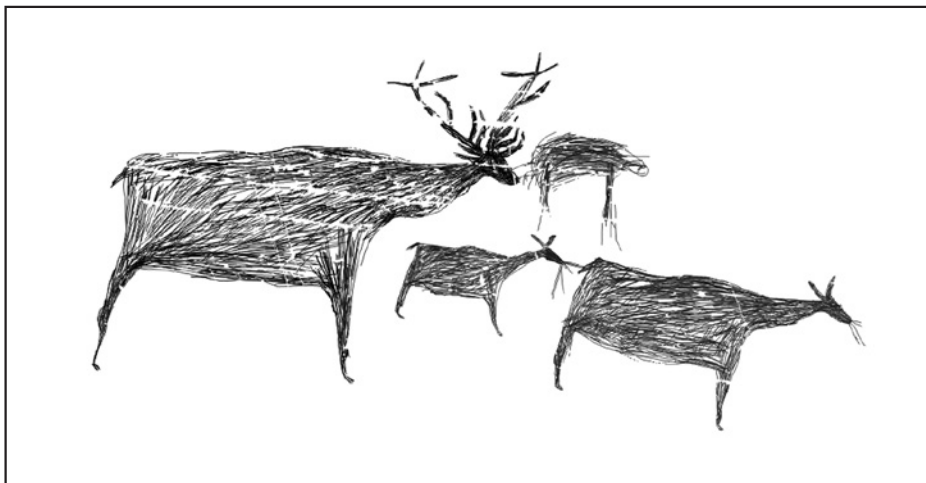


FIG. 3 – Composição contendo duas figuras animadas com linha cinética (VJE 16).

Dividimos a *animação individual* em instantâneos, linhas cinéticas e decomposição do movimento.

Os *instantâneos* correspondem à forma antiga de ilusão de movimento de Bergson, cuja tipologia para a arte paleolítica se encontra estabelecida por Leroi-Gourhan (1992c), mas à qual introduzimos algumas alterações (Fig. 4).

		NULA													
INSTANTE PRIVILEGIADO	SEGMENTAR	A	SIMÉTRICA												
		B	ASSIMÉTRICA												
		C	1	PATAS											
			2	CABEÇA											
			3	CAUDA											
			4	BOCA E LINGUA											
	5	ORELHAS													
	COORDENADA	D	SIMPLES												
		COMPLEXA	A+B	A+C	A+D	C1+C2	---								
	LINHAS CINÉTICAS	BOCA													
VIAS EXCRETORAS															
CORPO															
MOVIMENTO															
CONTORNOS MÚLTIPLOS															
DECOMPOSIÇÃO	SOBREPOSIÇÃO	SEGMENTAR													
	INTEGRAL														
JUSTAPOSIÇÃO															

FIG. 4 – Esquema explicativo da animação individual.

Dentro dos instantâneos (c. 85% da animação individual), a *animação simétrica* é o tipo mais comum (c. 30%). Dentro desta, domina esmagadoramente a animação por extensão dos membros dianteiros (CAI 13) e dos quatro membros, ou “galope voador” (Fig. 5A).

A animação simétrica em flexão é residual, como aliás em toda a arte paleolítica europeia. O vale do Côa apresenta contudo alguns dos mais notáveis exemplos deste tipo de animação, como nas três cabras da cena representada na RPI 7.

Julgamos identificar em algumas das figuras do Côa, um tipo distinto de instantâneo, não considerado por Leroi-Gourhan, a que chamamos de *animação assimétrica* (c. 25%). Aí incluímos cerca de seis dezenas de representações, cujos membros apresentam comprimentos distintos, sendo geralmente os anteriores mais curtos (Fig. 5B), mas existindo também alguns exemplos do inverso (VCB 6). Num grande número de casos, esta assimetria é acompanhada por extensão de alguns dos membros (FAR 1, camurça empoleirada).

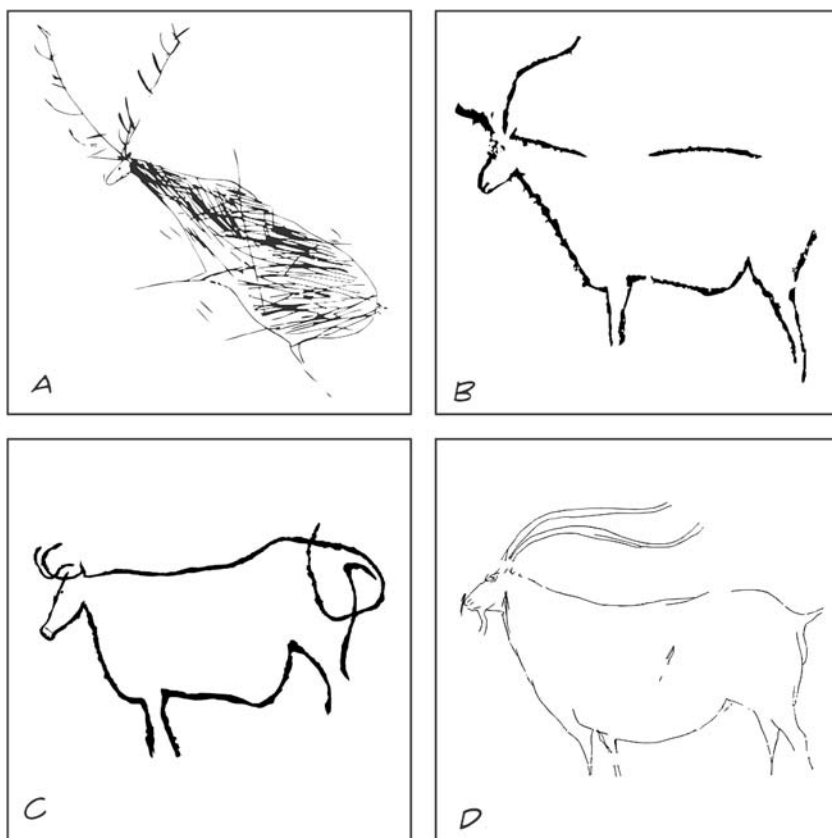


FIG. 5 – Animação por instantâneo no vale do Côa: A) Animação simétrica (PEN 13); B) assimétrica (QBA 1); C) segmentar da cauda (FAR 1); D) coordenada simples lateral (FAR 8).

Ainda dentro da categoria dos instantâneos, segue-se a *animação segmentar* (c. 30%). O segmento mais animado é a cabeça, com mais de 60 exemplos, apresentando distintas posições: para cima (FAR 2), para baixo (FAR 3), para trás, por cima do dorso (FAR 1, veado) ou pelo flanco (RPI 2), esticada para diante (QBA 4, veado) e enfrentando o observador (RPI 24). Os outros fragmentos animados são a cauda (Fig. 5C), a boca (TUD 1) e língua (FAR 6), bem como as orelhas (CAI 14, cavalo).

A *animação coordenada* está presente em pouco mais de 10% das figuras animadas por instantâneo. Existem alguns casos de coordenação simples das patas, nomeadamente lateral (Fig. 5D) e diagonal (VER 2). No entanto, a maioria das representações com animação coordenada inscreve-se na coordenada complexa. Se Leroi-Gourhan considera como complexas ape-

nas as figuras com animação de patas e cabeça e a cauda, julgamos que qualquer figura que associe dois ou mais segmentos (quaisquer que sejam), ou duas ou mais categorias de animação, deverá ser integrada nesta categoria. Na arte do Côa a grande maioria destas figuras associa a animação da cabeça e membros (VCB 1), seguido pelos membros e cauda (FAI 6).

Excluimos da animação segmentar as figuras descritas por Leroi-Gourhan com o *sopro vital*, a *vomitare*, *urinar* ou *feridas*, uma vez que, nestes casos, a animação não é conferida pela sua forma, mas por signos abstractos, que lhe são exteriores. Integramos estas figuras num tipo distinto, a *linha cinética*, não nos limitando aqui à tradicional linha que define o movimento de uma figura, como que representando a deslocação do ar (desconhecemos qualquer exemplo deste tipo na arte paleolítica), mas toda a unidade gráfica que confere acção a uma figura, seja ela associada à boca, às vias excretoras ou ao corpo. Conhecemos oito figuras animadas por linha cinética no Côa. Em cinco delas as linhas associam-se à boca (FAR 8, RPI 24 painel 27, VCB 5, VJE 16) (Fig. 3), o que é passível de ser interpretado como a representação de uma vocalização. Duas figuras humanas muito semelhantes (RPI 3 e 24), num dos casos ejaculando, apresentam linhas onduladas associadas à nuca. Finalmente, identificamos uma figura com linhas associadas ao corpo (VCB 32)³.

Os *contornos múltiplos*, referidos por Crémadès, são outra forma de animação gráfica, que se situa entre a linha cinética e a decomposição do movimento. Este tipo de animação pode ser potenciado por, e/ou confundido com, uma técnica de execução que recorra ao traçado múltiplo. Existem alguns casos na arte paleolítica (por ex. rinoceronte de Chauvet), mas é um tipo raro também no vale do Côa, podendo reconhecer-se na pata de um auroque da RPI 24 (Fig. 6A) e nos quartos traseiros de outro da mesma rocha.

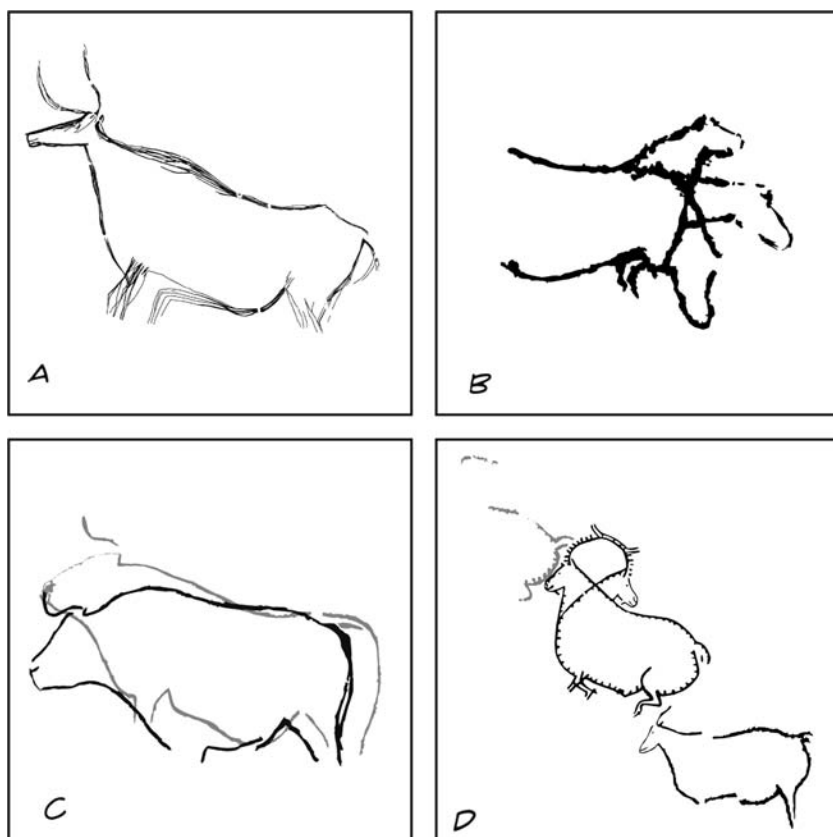


FIG. 6 - Animação por decomposição no vale do Côa: A) Contornos múltiplos (RPI 24); B) sobreposição segmentar (PEN 4); C) sobreposição integral (FAR 1); D) composição com decomposição segmentar mais justaposição do macho (QBA 3).

Do total de representações animadas do vale do Côa, um pouco mais de 10% insere-se na decomposição do movimento. Destas, 23 correspondem à *decomposição por sobreposição*. No vale do Côa salientam-se as representações com duas e três cabeças (Fig. 6B) que, na sua maioria, realizam um movimento vertical (ascendente) (CAI 31), ou, menos frequentemente, horizontal (para trás) (Fig. 6D), e, num só caso, horizontal e vertical (FAR 1, camurça). Em apenas três casos se verifica a representação de patas múltiplas (RVI 1), dois deles associados à decomposição das cabeças (Fig. 6B e D). Identificamos ainda um exemplo de animação por decomposição da cauda (RPI 24, painel 27).

Para além desta decomposição por sobreposição segmentar, definida por Azéma, julgamos identificar no vale do Côa um outro tipo de decomposição por sobreposição, a *sobreposição integral*. Trata-se de raras figuras representadas de forma integral que se sobrepõem de tal forma que se tornam passíveis de ser interpretadas como dois momentos do movimento de uma mesma figura (Fig. 6C). Identificamos este tipo de animação noutros sítios europeus, como nos cavalos, ditos “copulando”, de La Chaire à Calvin ou nos leões “roçando-se” do Grande Painel da Sala do Fundo de Chauvet, que, ao contrário das interpretações mais correntes, vemos como dois momentos dum mesmo indivíduo, saltando e levantando-se.

A *decomposição por justaposição* resulta de muito difícil interpretação, devido à dificuldade em determinarmos se estamos perante vários indivíduos ou o mesmo, repetido várias vezes. Para interpretarmos uma associação de figuras como várias representações do mesmo indivíduo, as diferentes representações deverão apresentar homogeneidade figurativa e elementos de animação individual. No vale do Côa conhecemos três destes casos, dois deles frios (CAI 30: friso de três cabras, FAR 1: friso de 4 cabras). Para além destes, interpretamos a cena do famoso bode bicéfalo da QBA 3 como apresentando uma cabra fêmea e apenas um macho, figurado em dois momentos (Fig. 6D). Num primeiro momento, esse macho olha para trás, eventualmente para a fêmea, deslocando-se em seguida para cima, onde surge figurado de forma incompleta por fractura da rocha. As duas representações apresentam uma notável homogeneidade estilística, conferida pela representação do corpo com uma linha farpada e idêntico contorno dos quatro traseiros, com a excepção da cauda, que, no segundo momento, surge levantada. Por outro lado, o movimento para o segundo momento é conferido pela decomposição do movimento da pata dianteira da primeira figura.

Apesar do normal peso esmagador na animação por instante privilegiado, verificamos que a arte do Côa tem uma notável percentagem da animação por decomposição, quando comparada com a arte paleolítica dos Pirenéus, onde esta atinge apenas os 5% (Azéma, 1992a, 1992b). Outra distinção entre estas duas regiões reside no facto de a decomposição por sobreposição segmentar do Côa incidir sobretudo no movimento da cabeça, enquanto nos Pirenéus ela incide preferencialmente nas patas.

Cronologicamente, a animação da arte do Côa parece também apresentar alguma originalidade. Desde Leroi-Gourhan, e com a excepção da problemática gruta de Chauvet, as datações para este tipo de representações incidem sobretudo nas fases médias e finais do Magdalenense (Azéma, 1992b). No vale do Côa, a grande maioria das figuras animadas por instante privilegiado e por decomposição integra-se na sua fase antiga, datada de mais de 18 400±1600 BP (Aubry, 2009), a partir da escavação da rocha 1 do Fariseu, mas provavelmente Gravetense pelo conjunto de picos identificados na Olga Grande 4 e pela atribuição estilística (Baptista & Santos, 2010). As representações animadas perduram até à fase final da arte do Côa, datada de 11 500-12 500 cal BP, a partir da posição estratigráfica da arte móvel do Fariseu (Aubry, 2009), mas com muito menor frequência. Ela identifica-se igualmente numa (ou várias) fase intermédia, não datada arqueologicamente, mas identificada em alguns painéis do vale (por ex. CAI 41, RPI 24, VCB 4).

Com duas exceções (QBA 3 e RPI 24), a decomposição do movimento das cabeças incide sobretudo em representações da fase antiga. Outros tipos de animação, como a representação de linhas cinéticas, contornos múltiplos e a animação coordenada das patas, são exclusivos das fases intermédia e final.

A animação do vale do Côa não termina com o Paleolítico. Continuamos a identificar instantâneos, mas também linhas cinéticas e até decomposição, na arte da Pré-História Recente, Proto-História e dos moleiros (Fig. 7).

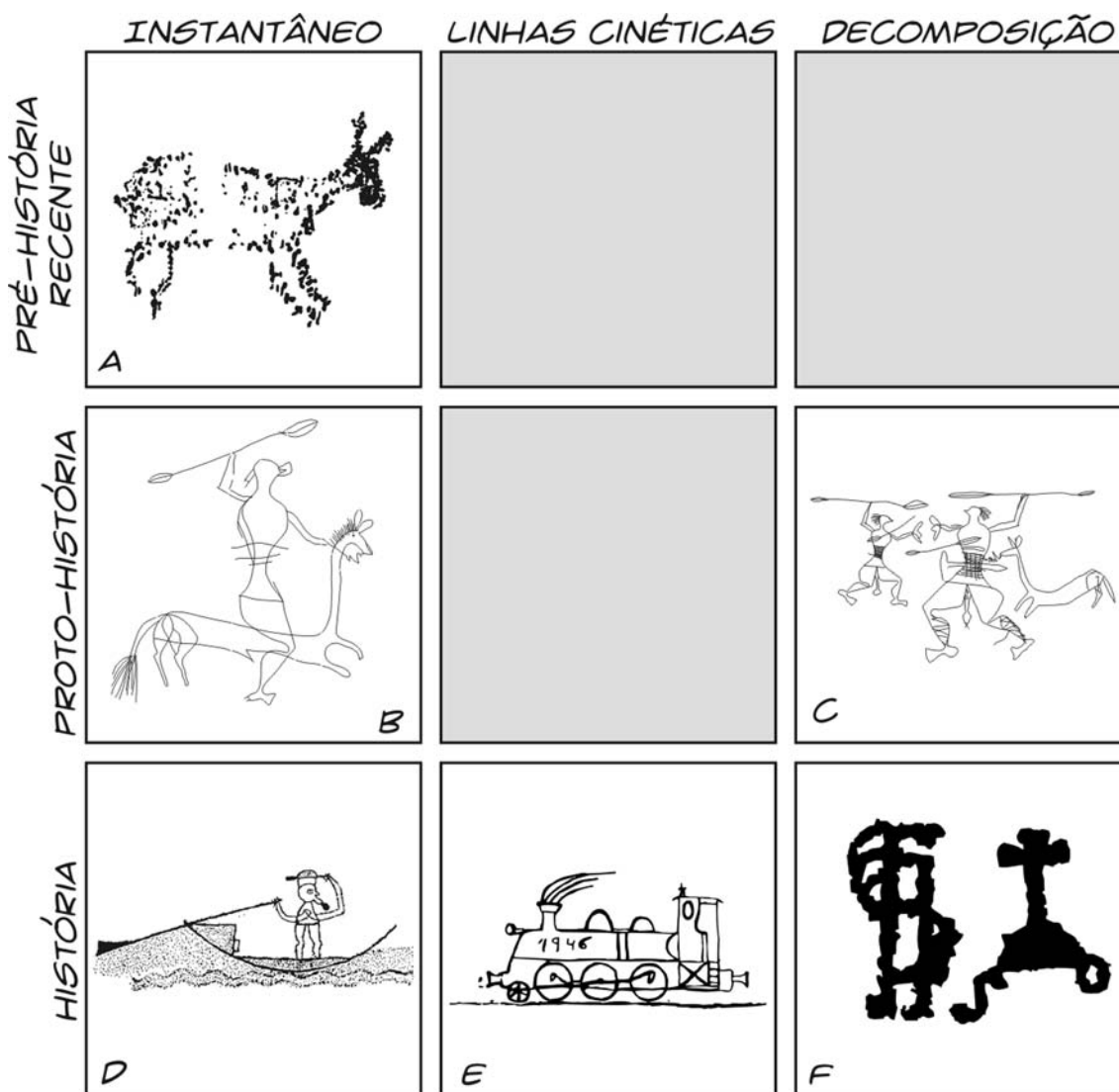


FIG. 7 – Quadro-resumo de animação holocénica no vale do Côa: A) QBA 7; B) VER 1; C) VER 3; D) FDC 3; E) FDC 2; F) CAI 24.

4. Conclusão

Uma relevante percentagem dos motivos da arte paleolítica do vale do Côa é provida de movimento através de um conjunto de recursos que acabamos de descrever, e que se reconhecem ao longo da História. Ela inscreve-se assim numa antiga e longa tradição de representação gráfica de figuras animadas, mas apresenta também algumas singularidades, na sua

cronologia pré-magdalenense e numa notável percentagem de representações de movimento através da decomposição por sobreposição.

A decomposição é um recurso de grande originalidade e engenho, que está na base das formas actuais de representação do movimento, filhas das descobertas fotográficas de Muybridge e Marey. Os artistas paleolíticos inventaram, há mais de 18 400 anos, provavelmente durante o Gravettense, a moderna forma de representação do movimento exposta na segunda tese de Henri Bergson. Eles chegaram à imagem-movimento e à definição de animação do cineasta Norman MacLaren, segundo a qual “*animation is not the art of drawings-that-move, but rather the art of movements-that-are-drawn*” (apud Furniss, 1998, p. 5).

Ainda estamos longe de perceber e interpretar esta forma de representação. Mas poderemos dizer que, se reconhecemos que um determinado conjunto de representações paleolíticas, nomeadamente no vale do Côa, estão em movimento, isso significa que existe uma determinada acção associada a elas: o cavalo que corre, o veado que brama, a cabra que olha para trás, o auroque que sacode a cauda ou o cavalo que levanta a cabeça. Essa acção implica uma narrativa e um discurso, que certamente fundamentava esta arte. Citando um estruturalista, “para além do conjunto simbólico das imagens existiu forçosamente um contexto oral com o qual o conjunto simbólico era coordenado” (Leroi-Gourhan, 1990, p. 197). As representações paleolíticas são a evidência dessa narrativa, reforçada pela animação.

A antiguidade e a maior percentagem de representações animadas por decomposição do Côa, quando relacionadas com a generalidade da arte paleolítica, são um enigma. Esse facto poderá derivar da bidimensionalidade do suporte foz-coense e do seu meio aberto, visível à luz do dia. Os artistas do Côa teriam assim de realizar um esforço suplementar para conferir vida às suas representações, sem poder contar com as anfractuosidades e a luz cintilante que naturalmente animam as figuras no interior das cavidades.

Independentemente do seu significado, os signos fixados na rocha durante o Paleolítico Superior, têm como significante, na sua esmagadora maioria, seres vivos “cruzados e entrecruzados por movimento”. Mas se a animação consiste em dar vida à representação, isso é feito, não através da cópia, mas da transformação da própria realidade (Wells, 1998). É impossível ao artista replicar o devir do real, mas ele encontrou uma abstracção gráfica para o representar. Paradoxalmente, se, por um lado, procurou fixar o real na pedra, ele conseguiu fazê-lo dando-lhe novamente vida. Essa transformação do real chega mesmo, em alguns raríssimos casos, à mudança de espécie: ao levantar a cabeça, um auroque (QBA 1) e um cavalo/auroque (Foz do Tua, poster apresentado nesta mesa-redonda) transformam-se em veados.

Mais do que um mero recurso estilístico ou qualquer divertimento, a animação paleolítica é seguramente um caminho para a interpretação desta arte, para lá do hieratismo e do simbolismo puro, em que frequentemente é encerrada.

NOTAS

¹ Agradecemos esta referência a André Santos, nosso cúmplice nos prazeres da animação contemporânea.

² Na identificação dos painéis gravados utilizamos o topónimo do sítio abreviado (Canada do Inferno [CAI], Faia [FAI], Fariseu [FAR], Foz do Côa [FDC], Penascosa [PEN], Quinta da Barca [QBA], Ribeira de Piscos [RPI], Rego da Vide [RVI], Tudão [TUD], Vale de José Esteves [VJE], Vermelhosa [VER]), seguido do seu respectivo número. Decalques da responsabilidade de Fernando Barbosa.

³ Para além do veado da VCB 1, que inserimos na animação coordenada.

- AUBRY, Thierry, ed. (2009) - *200 séculos de história do vale do Côa: incursões na vida quotidiana dos caçadores-artistas do Paleolítico*. Lisboa: IGESPAR (Trabalhos de Arqueologia; 52).
- AZEMA, Marc (1992a) - La décomposition du mouvement dans l'art animalier paléolithique des Pyrénées. *Préhistoire et Anthropologie Méditerranéennes*. Aix-en-Provence. 1, pp. 17–31.
- AZEMA, Marc (1992b) - La représentation du mouvement dans l'art animalier paléolithique des Pyrénées. *Préhistoire Ariégeoise*. Tarascon-sur-Ariège. 47, pp. 19–76.
- BAPTISTA, António Martinho (1999) - *No tempo sem tempo: A arte dos caçadores paleolíticos do vale do Côa*. Vila Nova de Foz Côa: Parque Arqueológico do Vale do Côa.
- BAPTISTA, António Martinho (2009) - *O paradigma perdido: O vale do Côa e a arte paleolítica de ar livre em Portugal*. Porto: Edições Afrontamento; Parque Arqueológico do Vale do Côa.
- BAPTISTA, António Martinho; GOMES, Mário Varela (1995) - Arte rupestre do vale do Côa: 1: Canada do Inferno: primeiras impressões. *Trabalhos de Antropologia e Etnologia*. Porto. 35:4, pp. 349–422.
- BAPTISTA, António Martinho; GOMES, Mário Varela (1997) - Arte rupestre. In ZILHÃO, J., ed. - *Arte rupestre e Pré-História do vale do Côa: trabalhos de 1995–1996*. Lisboa: Ministério da Cultura, pp. 211–409.
- BAPTISTA, António Martinho; Santos, André T. (2010) - Confronting two sceneries on the same stage: from Gravettian-Solutrean to Magdalenian in Penascosa/Quinta da Barca (Vila Nova de Foz Côa, Portugal). In BETTENCOURT, Ana Maria S.; SANCHES, Maria de Jesus; ALVES, Lara Bacelar; FÁBREGAS VALCARCE, Ramón, ed. - *Conceptualising space and place on the role of agency, memory and identity in the construction of space from the Upper Palaeolithic to the Iron Age in Europe*. Oxford: Archaeopress, pp. 61–69.
- BARATA-MOURA, José (2010) - *Dialéctica marxista*. Lisboa: Edições Avante!.
- BATAILLE, Georges (1979) - Lascaux, ou la naissance de l'art. In *Oeuvres complètes*. 9. Paris: Gallimard, pp. 7–101.
- BERGSON, Henri (1959) - *L'évolution créatrice*. Paris: Presses Universitaires de France.
- CARTAILHAC, Émile (1902) - Les cavernes ornées de dessins: la grotte d'Altamira, Espagne: “mea culpa” d'un scéptique. *L'Anthropologie*. Paris. 13, pp. 348–358.
- CRÉMADES, Michèle (1993) - L'animation. In *L'art pariétal paléolithique: techniques et méthodes d'étude (Groupe de réflexion sur l'art pariétal paléolithique)*. Paris: Comité des Travaux Historiques et Scientifiques, pp. 289–296.
- DELEUZE, Gilles (2004) - *A imagem-movimento: Cinema 1*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- FREEMAN, Leslie G.; GONZÁLEZ ECHEGARAY, Joaquín (2001) - *La grotte d'Altamira*. Tours: La Maison des Roches.
- FURNISS, Maureen (1998) - *Art in motion: animation aesthetics*. Sydney: John Libbey & Company.
- GIEDION, Siegfried (1988) - *El presente eterno: los comienzos del arte: una aportación al tema de la constancia y del cambio*. Madrid: Alianza.
- GOMES, Mário Varela (2007) - A arte paleolítica e epipaleolítica do vale do Côa: O que ainda não foi dito? *Arqueologia e História*. Lisboa. 56–57, pp. 35–48.
- LAPORTE, Yves (1998) - Étienne-Jules Marey, founder of the graphic method. *Comptes-Rendus de l'Académie des Sciences de la Vie*. Paris. 321:5, pp. 351–354.
- LEROI-GOURHAN, André (1990) - *O gesto e a palavra, 1: técnica e linguagem*. Lisboa: Edições 70.
- LEROI-GOURHAN, André (1992a) - Assemblage et composition des ensembles pariétaux paléolithiques [I]. In *L'art pariétal: langage de la Préhistoire*. Grenoble: Jérôme Millon, pp. 273–288.
- LEROI-GOURHAN, André (1992b) - *L'art pariétal: langage de la préhistoire*. Grenoble: Jérôme Millon.
- McCLOUD, Scott (1994) - *Understanding comics*. New York, NY: Harper Perennial.
- MUYBRIDGE, Eadweard (1985) - *Horses and other animals in motion: 45 classic photographic sequences*. New York, NY: Dover Publications.
- RAPHAËL, Max (1945) - *Prehistoric cave paintings*. [S.l.]: Pantheon Books.
- WELLS, Paul (1998) - *Understanding animation*. London: Routledge.