





# Arqueologias da Presença em Passados Simulados.

Vestígios da paisagem proto-histórica  
entre os rios Douro e Ul-Antuã

Pedro da Silva | CEAACP - Universidade de Coimbra



Marcada por visões românticas do séc. XIX e interpretações étnico-culturais do séc. XX, a arquitetura da proto-história na região norte de Portugal apresenta hoje uma complexidade formal que interpela investigadores e diferentes audiências. Estes tipos de sítios poderão evidenciar, por um lado, uma diversificação conceptual entre as diversas comunidades proto-históricas e, por outro, códigos e conceitos simbólicos, artísticos e de monumentalização que se parecem cruzar. O programa de trabalhos aqui apresentado pretende promover novas leituras através da análise de sítios localizados entre os rios Douro e Ul-Antuã, ocupados entre os séc. VIII a.C. e I. d.C..

O estudo destes sítios institucionalizados passa da (re)construção 3D em plataforma de jogo para a curadoria de interpretações artísticas contemporâneas, explorando estes espaços virtuais/reais como objetos para alargar a interpretação arqueológica. Importa, acima de tudo, as arqueologias da presença: estabelecer diálogos entre arqueólogos, curadores e artistas-visuais, e procurar ampliar a interpretação dos sítios, através da criação de exposições orientadas pela visualidade e conceção da experiência cultural contemporânea de um passado que será sempre simulado.

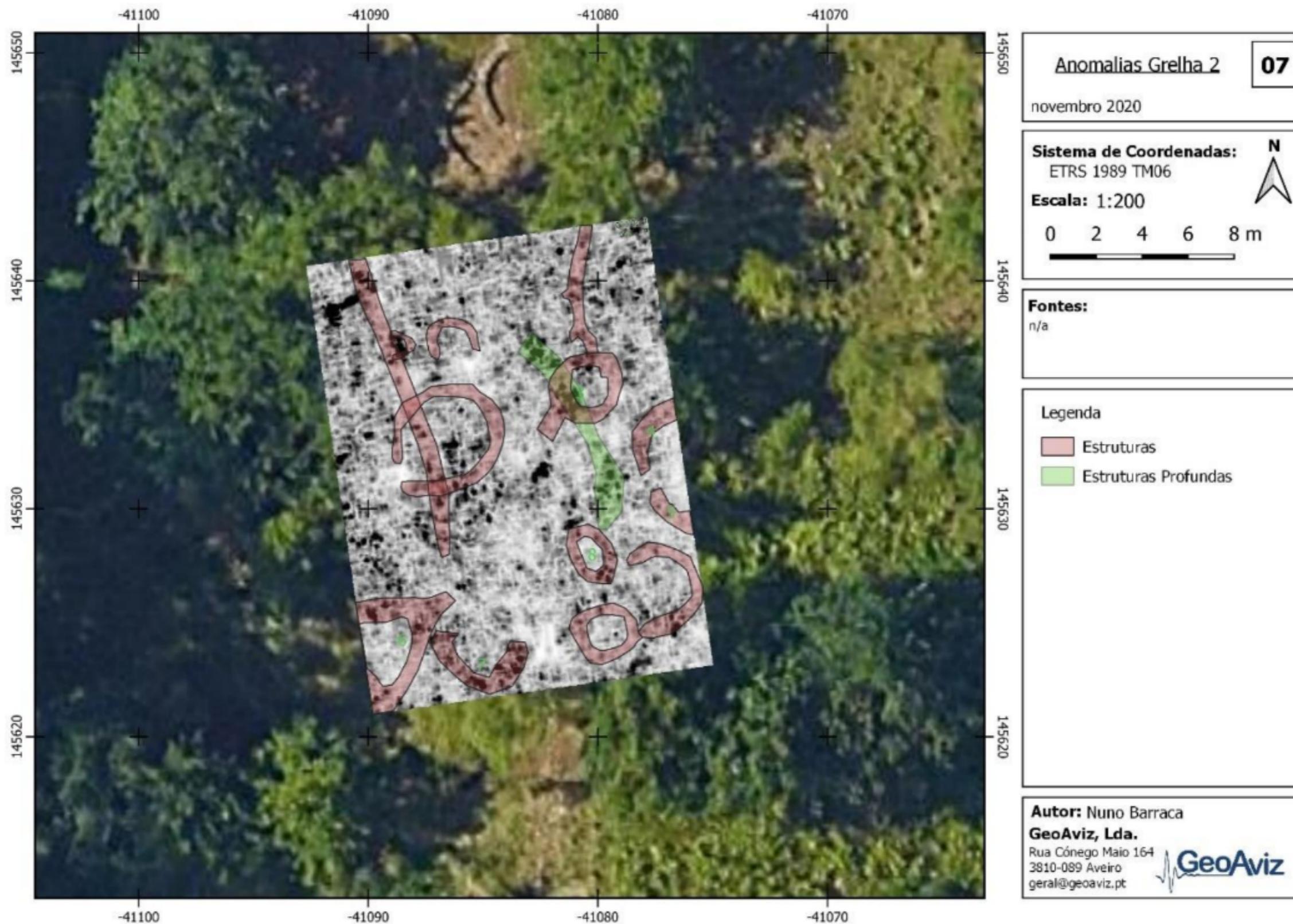
Página ao lado - Estúdio de produção cerâmica do coletivo artístico Pedra no Rim, no Bonfim, Porto (Fotografia de Rudi Navarro, 2022). A produção cerâmica dos despojos da cidade questiona, entre outras coisas, o que se mantém ou se perde de original ou identitário da cidade e do bairro, da comunidade local e suas culturas. Camélias, lingerie, perucas, fanecas, gaivotas, sacos, sapatos, varejas, rebuçados, polvo, sapatilhas, pombas esventradas. A partir de artefactos vários, os artistas desenham um mapa que questiona os bonfinenses, em particular, e todos os outros que passam pelo seu estúdio. Questionam-se a si mesmos, os habitantes e as estruturas políticas e socioculturais locais.



Avatar da Simulação Arqueológica – (re)construção 3D do povoado proto-histórico de Romariz

As primeiras grandes referências para o estudo da proto-história no norte de Portugal surgem com as publicações de Martins Sarmiento ao longo do séc. XIX. Posteriormente fomentadas por autores como Mário Cardoso, Santos Júnior, entre outros, cristalizou-se, até finais do séc. XX, a ideia de que "não só a forma das casas circulares, mas o seu aparelho, é tão semelhante, que se diriam feitas pela mesma mão" (Sarmiento, 1933, p. 168). Foram sendo aplicadas narrativas socioculturais às leituras arquitetónicas, defendendo-se, por exemplo, que alguns edifícios das "unidades de arquitetura doméstica (...) sugerem uma função pública de carácter religioso ou político" (Silva, 1983, p. 124). Não obstante a ampla tradição na publicação de estudos sobre os designados 'espaços domésticos' proto-históricos, sugeriu-se já que os vários trabalhos divulgados demonstram dificuldades em oferecer perspetivas inovadoras sobre o assunto, carecendo ainda de revisão/sistematização os dados hoje disponíveis para a totalidade da problemática sobre a proto-história em regiões como a do entre o Douro e Vouga (Silva, 2003).

A arqueologia digital alarga as estratégias de análises arquitetónicas e urbanísticas e serve, neste contexto, como ferramenta para alcançar novas leituras e resultados. Toma-se como exemplo o projeto "Okapi Island", uma (re)construção do sítio Çatalhöyük (Morgan, 2009). Um dos objetivos dos arqueólogos responsáveis foi alcançar novas conclusões científicas e epistemológicas, enquanto mergulhados/presentes no mundo recriado em 3D. O mesmo tem sucedido com o projeto "Romariz 3D" (Silva, 2013), entretanto "Simulação Arqueológica" (Silva, 2021) que, enquanto metaverso, é capaz de abarcar todo o espaço temporal e paisagístico da proto-história. As reconstruções digitais têm-se constituído como ferramentas integradas na investigação arqueológica, uma vez que a realidade simulada aumenta a capacidade de incluir nos estudos e na interpretação a crítica, pelos aspetos sensoriais que os investigadores alcançam. Em termos expositivos e de divulgação, poderão ser aplicadas diferentes e inovadoras formas de contar histórias da arqueologia nos museus, replicando esse efeito multissensorial no público-geral.



Resultados da prospeção geofísica por georadar no povoado proto-histórico de Ovila, no âmbito do projeto ARQ-EDOV (registo cedido pelo arqueólogo municipal de Espinho, Dr. Jorge Salvador)

A arquitetura e o urbanismo dos povoados proto-históricos da região norte de Portugal têm integrado discursos que, a diferentes escalas, contribuem para a elaboração de novas parcelas teóricas que se vão acumulando no paradigma vigente. O objetivo transversal deste projeto é estudar, de forma articulada, as formas de monumentalização na paisagem entre Bronze Final e Idade do Ferro, procurando caracterizar o quadro em que se inserem os povoados proto-históricos de Romariz e Ovil. Simultaneamente, este projeto procura entender e expor as relações políticas e sociais em torno destes sítios institucionalizados, fomentando, por fim, novas formas de transmissão do conhecimento arqueológico para o público geral a partir de metodologias curatoriais da arte contemporânea. Desde o final do séc. XX, inúmeros sítios arqueológicos parcialmente escavados, seriam reerguidos pela continuada formulação ‘cultura dos castros’, agrupados num enredo que prometia um correto ordenamento territorial, a criação de estruturas destinadas à investigação, projetos de conservação e marketing e, acima de tudo, elevar estes sítios à categoria de Património da Humanidade no âmbito da UNESCO. A esta condição, que implica silenciamento e abandono, designamos ‘sítios institucionalizados’.

É ao longo desta reconstrução arqueológica que será feita toda a sistematização e análise dos dados recolhidos, procurando descodificar o papel das arquiteturas nas práticas sociais e vislumbrar as transmutações do solo epistemológico da proto-história. Testemunhar-se-á, ainda, a (re)construção dos povoados proto-históricos enquanto performance, explorando, com os corpos virtuais em 3D, uma experiência tangível ou como representação teatral. Desta forma, a performance desafiará o conceito de corpos arqueológicos (ambos humanos e inanimados) como traços estáticos ou representações de um passado vivido hoje.

O projeto tem-se desenrolado em duas vertentes teórico-práticas, ambas adaptadas à conjectura precária da área da cultura e, mais especificamente, da arqueologia: uma, em trabalho de gabinete, e outra, em trabalho de campo. Se para ambos os sítios-chave houve um parecer positivo e declaração de apoio ao desenvolvimento deste projeto (por parte das instituições políticas a que cada um obedece), a verdade é que a realidade tem sido manifestamente diferente entre Santa Maria da Feira (onde se insere Romariz) por um lado, e Espinho (onde se insere Ovil) por outro:

A primeira realidade, a de Romariz (povoado proto-histórico romanizado), é marcada pela ausência, característica fundamental para o debate de relações da presença na prática arqueológica. Aquele sítio arqueológico é então acedido na sua versão virtual, ou simulada, e a especulação artística é aplicada em pós-escavação. Como aceder a um registo estratigráfico que se encontra à reserva e, portanto, inacessível? Se a grande maioria das referências bibliográficas disponíveis para este sítio dão ênfase a artefactos de luxo, por sua vez ligados a uma elite na antiguidade, a cartografia do sítio só poderá ser feita em torno daqueles artefactos da designada 'cerâmica comum'. Que histórias poderão ser contadas a partir dela? Que curiosidades podem ser reveladas pela leitura de diários de arte-arqueologia?

A segunda realidade, a de Ovil (povoado proto-histórico não romanizado), é marcada pela abertura e cooperação por quem dele é responsável. Igualmente institucionalizado, o sítio passou por um processo a que viemos designar de 'rolling stones'. Naquele palimpsesto, as pedras que outrora compuseram abrigos e resguardos na proto-história foram rolando, transportadas pelo monte e (re)utilizados em novos solos epistemológicos: foram proteção de gentes e seus animais entre os anos 800 e 1100 (Azevedo, 1987), foram casa de um escudeiro fidalgo e sua família em 1400 e foram fábrica de papel entre 1836 e 1970 (Bernardes, 2005). Se estas falassem, que testemunhos dariam? O sítio é acedido e a especulação arqueológica é aplicada em proto-escavação; são registados processos pós-nostálgicos e libertados os espetros do espartilho asfixiante da arqueologia classicista. Este exercício da imaginação artística e arqueológica será basilar para a (re)construção 3D a partir da prospeção geofísica feita naquele sítio.



Arqueologia das Presenças, Povoado Proto-Histórico de Romariz – João Gomes Gago & Pedro da Silva (Produção 2021) – por uma psicometria arqueológica, este trabalho proporcionou uma sinestesia pela arte contemporânea; foi como transmogrificar presenças de uma outra dimensão temporal ou arqueológica, fazendo-as dialogar pela imaginação.



Arqueologia das Presenças, Povoado Proto-Histórico de Romariz – João Gomes Gago & Pedro da Silva (Produção 2021) - Numa relação entre o olhar contemporâneo e o solo epistemológico da proto-história, transformou-se visualmente a designada 'cerâmica comum' que nos chegou de um passado inatingível, para que esta fosse experienciada de diferentes formas.



Arqueologia das Presenças, Povoado Proto-Histórico de Ovil - Take Over de Performance-Arqueologia, 18 de Outubro de 2022 (Organização de Pedro da Silva, Inês Moreira e Beatriz Duarte; Fotografias de Cristianne Melo, 2022) – Pela prática pós-nostálgica e entre ruínas da proto-história, o artista João Gomes Gago pinta um espetro, como que escavando arquiteturas com a ajuda de um pincel. Por fim, o espetro é transportado e libertado nas ruínas da antiga fábrica de papel, onde repousam também pedras do antigo povoado.

Pretende-se, com este projeto, criar novos meios de comunicação da ciência, tornando-a socialmente relevante. Para alcançar este objetivo, propõe-se explorar novas ferramentas tecnológicas e a arte-arqueologia para a divulgação digital e expositiva dos resultados da investigação arqueológica. Uma das fases essenciais do projeto prende-se mesmo com esse trabalho curatorial e museográfico. O resultado final da investigação terá como finalidade o estímulo à participação e, conseqüentemente, a promoção de sociedades inclusivas, por novas e inovadoras exposições da arqueologia e arte contemporânea. São múltiplas as ações propostas no cronograma deste projeto para a transferência de tecnologia e conhecimento para a comunidade científica nacional e internacional, incluindo a publicação sistemática de artigos e a participação em eventos de referência.

À luz de correntes arqueológicas enquadráveis no que se convencionou chamar 'pós-processualismo', assim como pelo pensamento divagado da arte contemporânea, visa este projeto historiar e problematizar o paradigma cristalizado para estes sítios institucionalizados, assim como encontrar novas formas de expor a história e a arqueologia à comunidade científica e ao público-geral. Este projeto torna-se, por si mesmo, insubmisso: ele transporta o debate e a crítica consigo próprio, com o investigador que o conduz e entre este e os seus pares da arqueologia e da arte contemporânea.



## Referências

AZEVEDO, Pedro A. (1897). O território do antigo Castro de Ovil. *O Archeologo Português*. Lisboa. 3, p. 137-142.

BERNARDES, Joana (2005). A Fábrica de Papel Castelo (Paramos, Espinho) - Contributo para o estudo da indústria de papel no concelho de Espinho. A Apologia do Latim - In *Honorem Dr. Miguel Pinto de Meneses (1917-2004)*. Vol. I, pp. 327-345. Lisboa: Edições Távola Redonda

Sarmiento, F. M. (1933). *A propósito de castros. Dispersos: colectânea de artigos publicados, desde 1876 a 1899, sobre arqueologia, etnologia, mitologia, epigrafia e arte pre-historica*, pp. 165-172. Coimbra: Imprensa da Universidade.

Silva, A. C. F. (1983). A Cultura Castreja no Noroeste de Portugal: Habitat e Cronologias. *Portvgalia*, 04-05, 1983-1984. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Silva, A. (2003). O Projecto Paivar, um Plano de Investigação Arqueológica de Âmbito Regional. *Revista da Faculdade de Letras – Ciências e Técnicas do Património*, I Série vol. 2, pp. 199-222. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Morgan, C. (2009). (Re)Building Çatalhöyük: changing virtual reality in archaeology. *Archaeologies*, Nº 5, pp. 468-487.

Silva, P. (2013). *A Informática e Multimédia Aplicadas à Investigação Arqueológica - A modelação 3D do Castro de Romariz e a sua aplicação numa plataforma de jogo*. Tese de Mestrado, Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Silva, P. (2021). Simulação Arqueológica. *Caderno de Resumos - VI Jornadas de Pré e Proto-história da FLUC - Territórios e Materialidades - Revelações e Desafios na Construção do Conhecimento das Sociedades Pré e Proto-Históricas*, pp. 42. Coimbra: Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

