



LandCRAFT

Breve apresentação do projeto

Lara Bacelar Alves

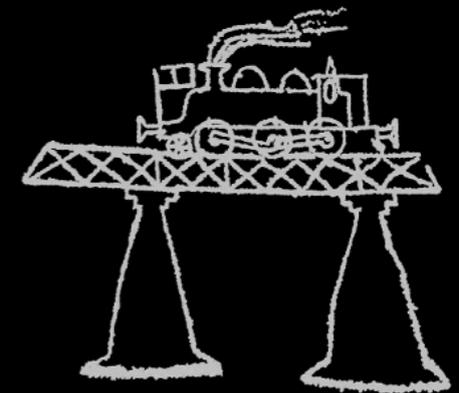
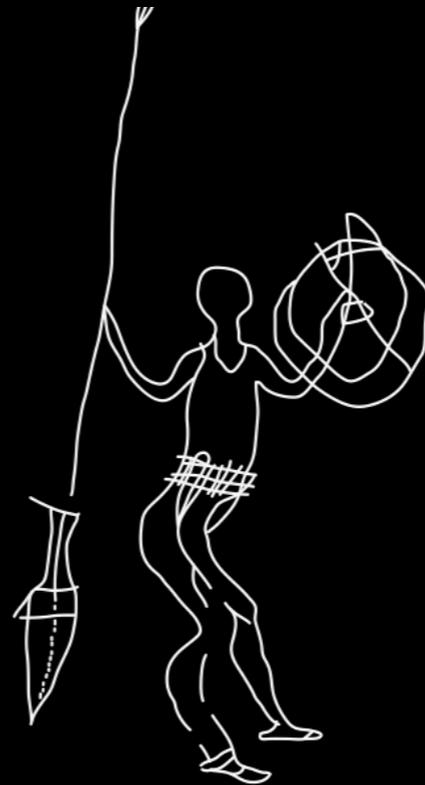
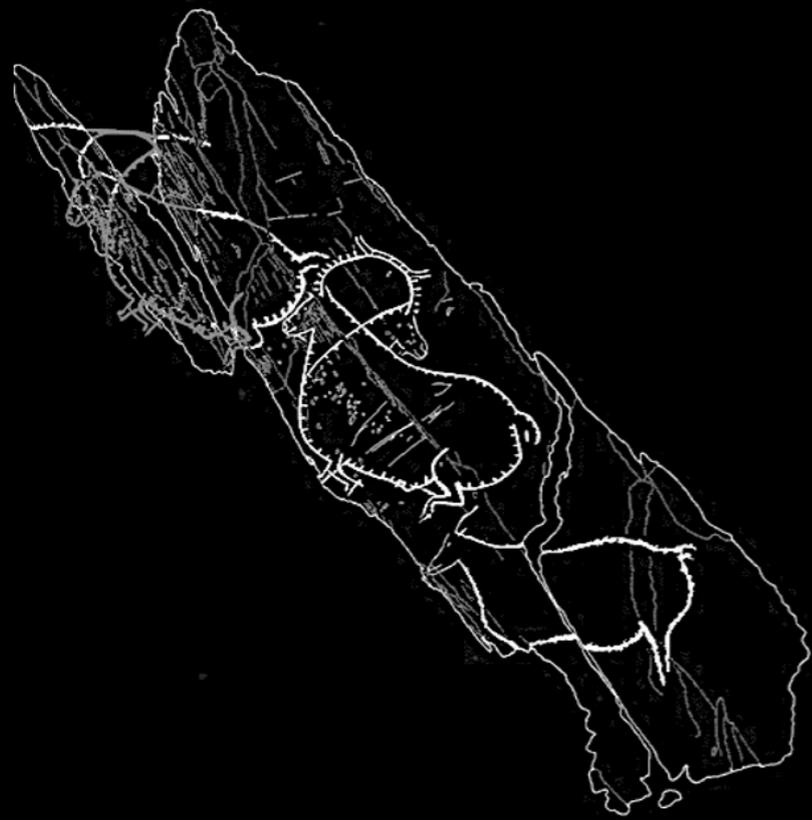


PASSADO | PRESENTE | FUTURO



O **LandCRAFT** procura pensar a relação simbiótica entre a experiência humana e o mundo natural, no tempo longo, tendo o arqueólogo como mediador entre o passado e

presente, na procura dos significados da arte, dos lugares e da paisagem, das vivências (e formas de sobrevivência) das comunidades humanas.



Pleistoceno

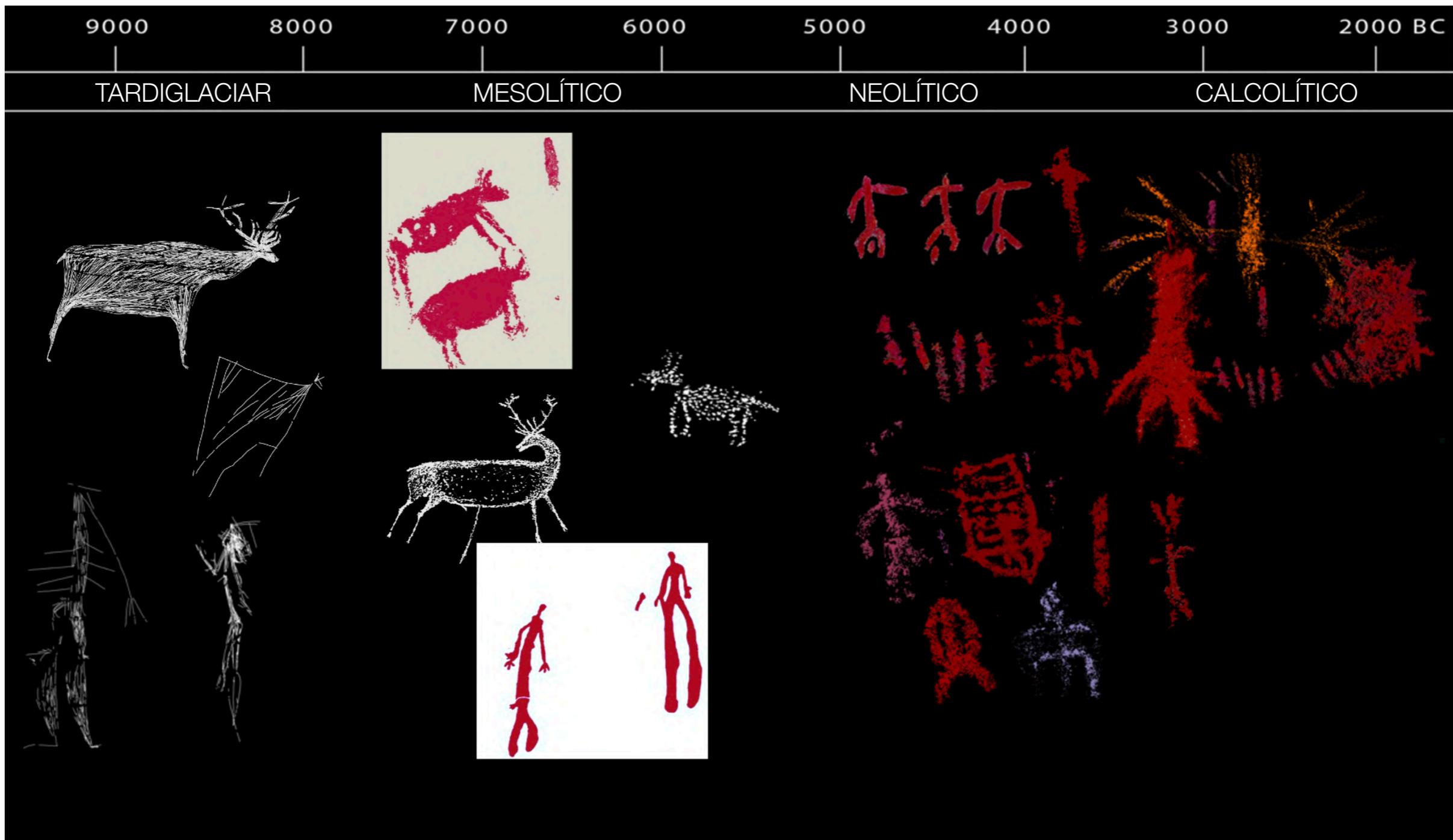
Holoceno

O projeto tem como um dos seus principais objetivos redigir um novo capítulo sobre a história da arte do Côa, através do estudo de duas tradições artísticas ainda escassamente

sistematizadas que sucedem imediatamente aos grandes ciclos paleolíticos e precedem os bem conhecidos conjuntos de arte da Idade do Ferro e de Época Moderna.

Apesar de menos conhecido, é um ciclo que abarca um momento verdadeiramente crítico e transformador da Humanidade porque nos remete para as últimas comunidades de caçadores-recolectores, descendentes das Paleolíticas, em processo de adaptação às alterações

climáticas do pós-glaciar, e que, em dado momento, darão os primeiros passos na produção dos seus próprios recursos, com a adoção da pastorícia e cultivo de cereais, anunciando o mundo tal como hoje o conhecemos.





Rocha 1 do Ervideiro.



Abrigo 1 do Colmeal.

Todo este processo teve repercussões nas formas de interação com o mundo natural, com continuidades e descontinuidades relativamente aos seus antecessores, visíveis na cultura material e na arte. Os primeiros indícios destas mudanças surgem com a paulatina quebra da quase hegemonia da representação de figuras animais que tipifica a arte paleolítica, com a presença mais assídua de figuras humanas, de traço subnaturalista, quer isoladas – umas vezes representadas como se fossem sombras projetadas num plano – quer em interação próxima com animais. A arte dos

últimos caçadores-recolectores traz-nos retratos que quase podemos imaginar da vida quotidiana e uma maior diversidade narrativa. Com o advento da agricultura no 5º milénio AC, dissemina-se uma nova tradição artística, aparentemente associada às inovações neolíticas (como a cerâmica ou a pedra polida): a chamada Arte Esquemática, tipificada pela representação da figura humana reduzida aos seus traços mais elementares, em associação a figuras geométricas várias.

O projeto procura compreender as formas como a paisagem, a terra (*land*) foi entendida e trabalhada (*crafted*) no tempo longo, procurando responder a diferentes questões.

- Como podemos caracterizar a arte dos últimos caçadores-recolectores do Côa? Qual a relação entre esta e a Arte Esquemática do Neolítico?
- As sequências diacrónicas propostas para a Arte Esquemática relacionam-se com as dinâmicas sócio-culturais e estratégias de ocupação da paisagem, desde a emergência à consolidação das sociedades agrícolas?
- Em que medida as transformações climáticas regionais ocorridas na transição Pleistoceno - Holoceno criaram as condições para a adopção da agricultura?

- Quais os processos subjacentes à criação artística? Quais as diferenças entre as pinturas subnaturalistas e de Arte Esquemática em termos técnicos e das matérias-primas utilizadas?
- Quais as abordagens mais favoráveis à promoção do envolvimento da população local e do público em projectos/eventos de Arqueologia Pública associados à investigação da arte rupestre?

Esta última questão prende-se com a importância da socialização do conhecimento científico enquanto estratégia de preservação e valorização do vale do Côa enquanto repositório vivo de memórias.



The archaeologist is one of contemporary society's storytellers.

Michael Shanks & Randall McGuire, 1996, H. The Craft of Archaeology, *American Antiquity*, 61(1): 82-83



O **LandCRAFT** não está orientado para a documentação da arte rupestre mas para o estudo do *modus vivendi* das comunidades responsáveis pela sua criação. Deste modo, apresenta uma estratégia de investigação que concilia tarefas centradas em diferentes aspetos da complexa realidade em estudo, a saber:

- A produção do corpus da arte da Pré-história Recente, utilizando novas tecnologias de registo;
- A realização escavações arqueológicas realizadas em sítios com arte rupestre;

- O desenvolvimento de análises físico-químicas de pigmentos;
- O diagnóstico de conservação e criação de Planos de Gestão Patrimonial;
- A realização de estudos paleoambientais.

O projeto contempla também diferentes atividades de disseminação, numa óptica de permuta de saberes com as comunidades locais no sentido de criar novas histórias e memórias sobre a relação entre os lugares, a arte e paisagem.

Importa reiterar que o vale do Côa é um dos raros sítios da Europa Ocidental onde podemos investigar este *continuum* temporal da mais antiga arte da humanidade, distinguindo-se dos demais por deter um substrato paleolítico único e bem estudado, o que nos permite contribuir para uma célere diversificação e renovação do conhecimento sobre a arte do

Côa e sua disseminação. A nossa abordagem procura então pensar o tempo longo (6 mil anos), valorizando os períodos de transição (social, cultural, ambiental) que nos permitem olhar para trás e para a frente na linha do tempo, avaliando em paralelo as continuidades e as ruturas decorrentes da adoção de inovações.





Em contraste com um enquadramento temporal fluido, temos como elemento fixo esta paisagem, que é verdadeiramente o repositório, a guardiã, do nosso longo devir com os sítios com arte rupestre a atuar como âncoras de memória. Isto porque desde o momento que uma formação rochosa foi eleita para receber um conjunto de imagens emanadas de um sistema de crenças particular, eleva-se à categoria de lugar (como as

nossas capelas rurais) que, mesmo depois do tempo o ter silenciado do seu significado original, ganhou, em cada época, novos nomes, novos sentidos, assistiu à passagem de gentes de muitas gerações, a construções que se ergueram em seu redor e pereceram e, nalguns casos, à própria transformação da sua arquitetura natural e das texturas das suas superfícies.

No logotipo do **LandCRAFT**, a paisagem surge como elemento estruturante da vivência das comunidades que sucessivamente herdaram uma terra impregnada com as marcas de outras eras...

É uma imagem que nos remete para o tempo longo, esse tempo em que a passagem de vidas individuais se torna quase impercetível não fossem estas imagens que, com gestos simples, se fixaram na pedra.



Land**CRAFT**