



O Ideário Patrimonial О идеарио

*As Várias Facetas Patrimoniais:
do Abstracto ao Concreto*

MORTE NA BRUMA – UM ARQUIVO CIBERARQUEOLÓGICO DE METANARRATIVAS

DEATH IN THE MIST – A CYBERARCHEOLOGICAL ARCHIVE OF METANARRATIVES

Recebido a 01 de maio de 2022
Revisto a 02 de maio de 2022
Aceite a 07 de maio de 2022

Pedro da Silva

Investigador Integrado no CEAACP, Estudante Bolseiro FCT, Doutoramento em
Arqueologia pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

CEAACP/FCT/UCoimbra

2022

pedrofsilva.23@gmail.com



Resumo

Erguida em plena Guerra Fria, a aldeia global da contemporaneidade conta com metanarrativas que sustentam a sua própria realidade. Rompendo o tecido do espaço e tempo, o autor posiciona-se entre os anos 60 e 80 do séc. XX e expõe o seu contexto político-social que se prevê teatral e performativo, contínuo até aos dias de hoje. Explora um arquivo de algumas das metanarrativas políticas que influíram na construção da narrativa proto-histórica para a região do norte de Portugal, assim como diferentes conceitos interdisciplinares que o auxiliam naquela que será a sua escavação e simulação ciberarqueológica. Pondera sobre o papel da pirataria informática para a disrupção das designadas ‘tirantias da imagem’ que visam a uniformização de ideias e de sítios. Perante uma malha económica tecida pelo turismo ocidental, questiona, ainda, a ideia de institucionalização do património arqueológico enquanto veículo para a manutenção de paradigmas histórico-culturalistas que são, por si mesmos, registos arqueológicos em pleno século XXI.

Palavras-chave metanarrativas; arqueologia; guerra fria; proto-história; pirataria informática; ciberarqueologia; arte contemporânea.

Abstract

Built during the Cold War, the contemporary global village has metanarratives that support its own reality. Breaking the fabric of time and space, the author positions himself between the 60s and 80s of the 20th century, exposing its political-social context that will be theatrical and performative, continuous to the present day. Explores an archive of some of the metanarratives that came to influence the construction of the proto-historical narrative for the northern region of Portugal. Thus, he explores different interdisciplinary concepts that will help him in his cyberarchaeological excavation and simulation. He also ponders the role of computer piracy for the disruption of the so-

called 'tyrannies of the image' and its metanarratives for a standardization of ideas and sites. Faced with an economic network of tourism that was fictionalized by the West, he questions the idea of institutionalizing the archaeological heritage as a vehicle for the maintenance of historical-culturalist paradigms that are, in themselves, archaeological records in the 21st century.

Keywords: metanarratives; archaeology; cold war; proto-history; computer piracy; cyberarchaeology; contemporary art.

1. Entre a Contracultura e o Culto de Metanarrativas

Em pleno contexto de Crise dos Mísseis da Turquia e de Cuba nos anos de 1960, surge o movimento de contracultura conhecido por 'Potencial Humano'. Segundo Campos (2006), a militância dos jovens ao movimento era alimentada pela crença de que estaria em marcha um processo de 'desumanização do ser humano' e a construção de um mundo novo por regimes autoritários (fossem eles Capitalistas ou Socialistas), cujas políticas repressivas estabelecidas por uma elite, muitas vezes baseadas na política do medo, eram perpetuadas pelas próprias instituições sociais. Um dos mais famosos condutores deste movimento foi Rajneesh Chandra Mohan Jain. Líder espiritual que contestava a ortodoxia religiosa, este defendia a libertação sexual e a revolução espiritual pela meditação. Para Osho, existe apenas uma realidade que pode ser vivida a cada momento do presente ou deixada de parte sem vida no passado (Osho, 2013). Rajneesh defendia ainda que, entre o passado e o futuro, o ser humano vive no presente, caminhando por uma fina corda que poderá ser rompida pelas várias induções políticas e religiosas. Este discurso de protesto radical foi partilhado no âmbito artístico ao longo das décadas seguintes, transmitindo mensagens libertárias que teriam, por sua vez, um impacto na ciência, incluindo na arqueologia (Hodder, 1982; Earle & Preucel, 1987), mas também na política (Campos, 2006). Em abril de 2019, o jornal *The Guardian* publicou a notícia "*Mind control, levitation and no pain: the race to find a superman in sport*"¹. Nela, o jornalista Ed Hawkins veio dar conta dos detalhes sobre o campeonato mundial de xadrez de 1978, também conhecido como o 'Combate Mental da Guerra Fria'. Korchnoi, um desertor da URSS combatia Karpov, o campeão do xadrez soviético. Financiado pelos Estados Unidos da América, Korchnoi perde o torneio e acusa o KGB de interferência psíquica durante as suas jogadas. A recente notícia

¹ <https://www.theguardian.com/books/2019/apr/18/superhuman-sport-cold-war-mind-power-men-on-magic-carpets-ed-hawkins-extract>

afirma, ainda, que os governos dos EUA e URSS procuravam alternativas de guerra com o apoio da parapsicologia. Trabalhando no interstício entre factos e ficções desta realidade, questiono que paraficções poderão ser expostas pela arqueologia. Ainda, de que forma é que os exercícios de desconstrução de metanarrativas poderão auxiliar as novas gerações de arqueólogos a entender a edificação da arqueologia proto-histórica no norte de Portugal em contexto de Guerra Fria.

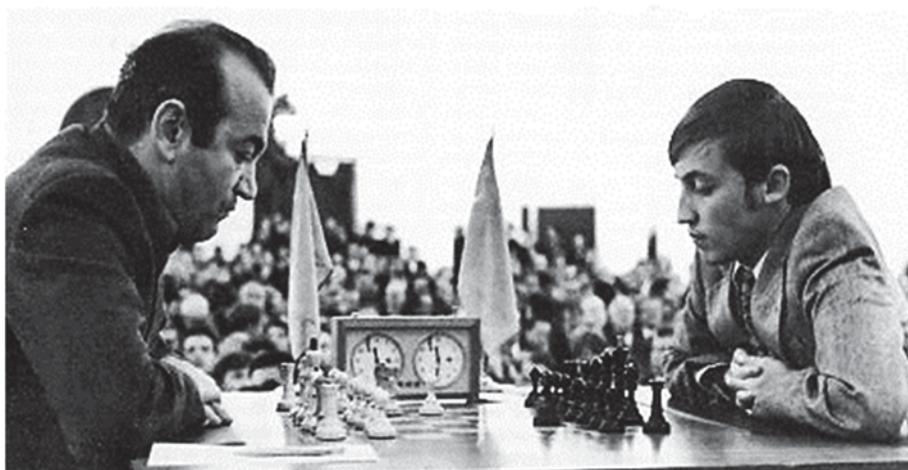


Figura 1 – Combate de Xadrez entre Viktor Korchnoi e Anatoly Karpov, 1978 F
onte: <https://www.chessgames.com/>

Para Alves-Ferreira (2020), será possível mapear combinações no passado documentado e no futuro especulativo, imaginando o paraficcional como um ponto de vista. A paraficção, enquanto conceito operativo, procura interrogar aquilo que designamos por verdade ou narrativa histórica, trabalhando sob um ponto de vista criativo. Procura condições de possibilidade para uma reinterpretação da realidade, desafiando a cristalização pelo discurso (*idem*). Interessado no que designa por 'história horizontal', apontando dependências entre experiências de dissimulação e ligá-las a certas mudanças históricas do passado recente, Lambert-Beatty (2009) defende que as paraficções são adequadas para a história contemporânea que é, por si mesma,

hermética. Em 2015, a propósito da inauguração da sua exposição na Fundação de Serralves, a artista contemporânea e cineasta Salomé Lamas mencionou numa entrevista que qualquer espectador de um vídeo-documentário acreditará sempre na sua veracidade por este ser construído sobre a realidade. Interessada nos limites paraficcionais do cinema documental e da imagem em movimento, a artista acredita que a vida é como uma parede de múltiplas camadas de tijolos, construída sobre esta realidade em que nos encontramos. Para Lamas, caso um ou dois tijolos ficcionais sejam removidos dessa parede, esta irá ruir e perder significado. A artista usou o seu trabalho para explorar o traumáticamente reprimido e historicamente invisível, desde os horrores da violência colonial às paisagens do Capital global, levando o espectador a dissolver as fronteiras entre documentário e ficção². Isto é, como um conceito ético, a paraficção interroga a função da verdade e da ficção (Alves-Ferreira, 2020).

“No santuário, o ritual terminara. Faltava apenas levar em procissão o sangue das vítimas, recolhido em vasilhas de madeira, até ao Rochedo Sagrado, sobre o qual seria vertido. Mas essa parte estava reservada aos homens adultos, as mulheres e as crianças regressaram a Tarróbriga e Bocunti. Ao passar a porta da cidade, Pélia, que ia ladeada pelos filhos, olhou a estátua de Turon: - Guerreiro, não esqueças o meu pedido. Não esqueças este filho, que confiei à tua proteção!”³



Figura 2 – Antiquários a explorar o povoado proto-histórico de Romariz, anos de 1950. Fonte: <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/>

² <http://arquivos.serralves.pt/details?id=72285> - Exposição "Salomé Lamas: Paraficção" (1º momento)

³ Excerto da obra de ficção *Uma Deusa na Bruma* pág. 47, (Aguiar, 2003)

A revolução tecnológica iniciada durante o período de Guerra Fria no séc. XX viria a colocar o ser humano fora de órbita. Em 1976 estreava, pela primeira vez, um filme que recorria aos gráficos 3D e à ficção científica: o *Futureworld*. Naquele mundo ficcional, uma grande empresa que detinha um *resort* turístico composto por três realidades temáticas (uma romana, uma medieval e uma do faroeste), investia agora num quarto mundo futurístico, um *resort* do espaço. Era um paraíso computacional onde os mais ricos podiam fazer férias e concretizar todas as suas fantasias, interagindo com ciborgues iguais ao ser humano pela forma como melhor entendessem³. Dez anos após a sua estreia nos Estados Unidos da América, Portugal procurava recuperar do extraordinário atraso civilizacional e cultural no seu contexto ocidental contemporâneo. Desconectado ainda do consumismo norte americano (enquanto patologia comportamental⁴), procurou-se construir pontos de contacto para aquela que seria a futura malha económica global prevista no filme ficcional supracitado: a do turismo temático (Braun, 2001). Para a arqueologia proto-histórica no norte de Portugal seria lançada a teoria da ‘cultura castreja’, como uma metanarrativa que compilava respostas da interpretação histórico-culturalista e o pensamento romancista dos antiquários que exploravam a história antiga desde o séc. XIX (Silva, 2015; Silva, 2016). Cristalizava-se, com ela, uma teoria etnográfica de uma região que servisse, contingentemente, as economias do noroeste peninsular pelo turismo e entretenimento⁵⁶.

Se Michel Foucault, em 1969, dedicara-se ao estudo arqueológico das narrativas que ocupam os vazios deixados pelas metanarrativas, em 1984, Jean-François Lyotard

³ <https://www.imdb.com/title/tt0074559/> - Fuga do Espaço (Futureworld), 1976

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=UqLvt3MSNX0> – Curta Metragem - Como Fernando Pessoa Salvou Portugal (2018)

⁵ <https://www.mdb.pt/index.php/noticia/portugueses-e-espanhois-querem-criar-rede-de-castros-para-alavancar-o-turismo-na-fronteira> Portugueses e espanhóis querem criar Rede de Castros para alavancar o turismo na fronteira (07 Outubro 2021)

⁶ <https://www.jornaln.pt/local/sta-maria-da-feira/anfora-com-tesouro-inspira-encenacao-no-castro-de-romariz/> Ânfora com tesouro inspira encenação no Castro de Romariz (14 Setembro 2021)

veio apontar as condições pelas quais essas metanarrativas se esvaziam por si mesmas. O programa pós-moderno seria assim demarcado pela desconstrução da metodologia cartesiana ou o mito das narrativas capazes de compilar toda a história num único ‘disco rígido’. Segundo Correia (2021), os elementos naturalizantes da paisagem do mundo económico são assumidos durante o debate. Essa naturalização promove, de forma efetiva, a aceitação e a conformidade a partir de matrizes normativas do campo individual e coletivo (Taylor, 2007). Por exemplo, em 1976, Romero-Masiá veio definir o séc. V a.C. como um marco para a mudança epistemológica das sociedades proto-históricas na região do noroeste peninsular: assentamentos construídos a partir de materiais perecíveis seriam então petrificados. Assim, segundo Manuela Martins (1995), a partir dos anos 70, a arqueologia daquela região do noroeste peninsular assistia a um renovado interesse pelo estudo do que se havia instituído por ‘castros’, sendo polarizadas questões evolutivas para o que se pretendia de uma ‘cultura castreja’. Defendeu, a arqueóloga, que os trabalhos futuros no norte de Portugal dar-nos-iam exemplo do “considerável atraso da arqueologia nacional” (*idem*). Em plena Guerra Fria, as arquiteturas proto-históricas desta região seriam erguidas por um sistema económico, por sua vez gerido por uma elite de guerreiros. Isto é, na proto-história a gestão das tensões político-económicas seria feita por uma corrida ao empoderamento arquitetónico: segundo a narrativa vigente, quanto mais imponente fosse um muro de um povoado, mais fácil seria a prevenção de confrontos reais e físicos entre as diferentes comunidades daquela região.

Com o virar do milénio, inúmeros sítios arqueológicos escavados, ou parcialmente escavados, seriam reerguidos pela continuada formulação ‘cultura dos castros’, sendo 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 UNESCO⁷. Em 2003 seria lançada a ficção de João Aguiar intitulada “Uma Deusa na Bruma”. Segundo nota prévia do mesmo, o livro seria escrito com o apoio dos arqueólogos Armando Coelho F. da Silva e Paulo Costa Pinto, expondo cenários de quando Décimo Júnio Bruto marchava até à margem do rio Douro. Um ano depois do seu lançamento realizar-se-ia, em Paços de Ferreira, o colóquio com o mesmo nome da obra de ficção que viria a servir de mote para os projetos “Rede de Castros do Noroeste” (Pinto, 2008) e a “Gestão Cultural em Rede” (Pinto, 2010). Este formato de homogeneização tipológica e institucionalização das estações arqueológicas poderia petrificar o paradigma científico e mesmo tolher qualquer tentativa de alteração do mesmo. A proposta de candidatura “cultura castreja” e sua narrativa a Património Mundial pela UNESCO foi feita, sem que um parecer positivo tenha sido atribuído até à data.

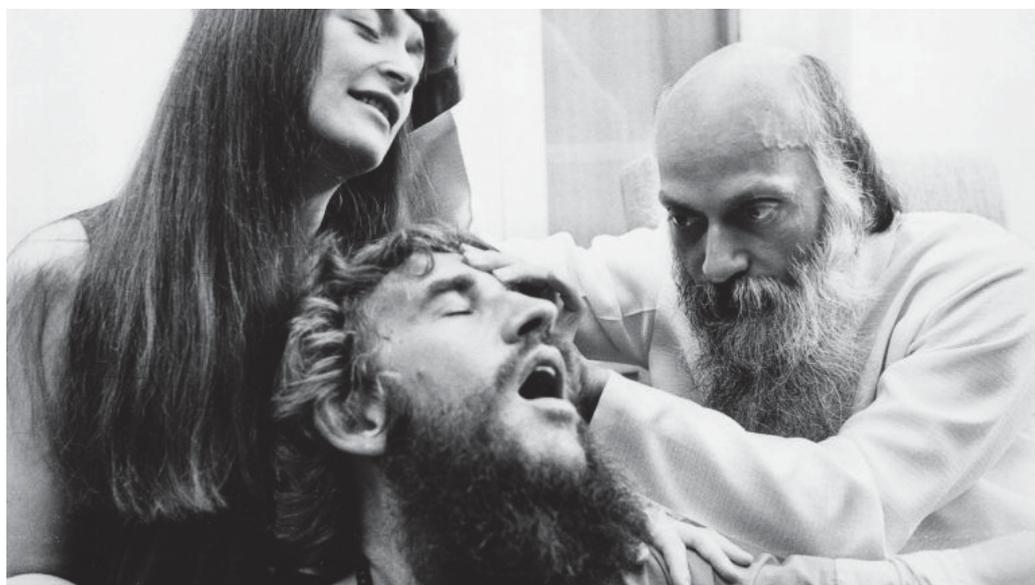


Figura 3 – Osho durante uma meditação com os seus seguidores, anos de 1970. Fonte: Wild Wild Country (2018)

⁷ <https://silو.tips/download/rede-de-castros-do-noroeste> Rede de Castros do Noroeste - Regulamento (2 Junho 2017)

2. Disrupções Teóricas por uma Ciberarqueologia

Entender a produção ‘cultura castreja’ desde a década de 1980 implicará expor (alguns dos) processos da construção de uma nova ordem mundial – uma que prometia derrubar muros e muralhas, conectar sociedades. Para a neuropsicologia, sonhar acordado envolve um profundo processamento mental durante o pensamento não-orientado, com benefícios tangíveis na criatividade, tais como a capacidade de viajar mentalmente no tempo (Domhoff, 2011; Finnbogadóttir & Berntsen, 2013). Durante a Guerra Fria este tema e outros foram alvo de investigação pelo seu potencial nas inovadoras formas de abordagem comportamental das novas sociedades de consumo. Em 1966, Singer defendera que este processo psíquico envolvia um estado de simulação mental do Eu num local, tempo ou dimensão diferentes da realidade (*idem*). Associado ao tipo criativo (Singer & McCraven, 1961), a fantasia e a dramatização estão entre algumas das experiências e explorações da mente durante este processo. Poderá a ciberarqueologia fragmentar os ‘discos rígidos’ das narrativas arqueológicas, simulando interpretações políticas do passado e projetar as sociedades do mundo contemporâneo?

Daniel Kahneman e outros psicólogos estudaram, ao longo dos anos de 1960, a reação das pupilas nos olhos de voluntários enquanto estes resolviam diferentes problemas matemáticos e eram distraídos com música e barulho (Kahneman, D. & Beatty, J., 1966). Com isso, os investigadores procuravam estudar o cérebro humano para perceberem como este respondia ao mundo exterior sem que o indivíduo estivesse totalmente consciente sobre ele. Kahneman e os seus colegas concluíram que, numa época em que o Eu Individual se tornaria foco central da política e economia do consumo, talvez o consciente não estivesse totalmente sob o controlo do que fazia e como reagia o ser humano. Trinta e cinco anos depois, o psicólogo recebia o Prémio Nobel da Economia pela teoria que desenvolvera: que o que pensamos como o Eu que



experiencia o mundo exterior é apenas uma ínfima parte de algo muito maior e escondido dentro dos nossos cérebros. Esta teoria teve um impacto para além da psicologia porque o que esta veio defender é que os seres humanos vivem num 'mundo simplificado dos sonhos' e que isso seria uma fatalidade. Para Kahneman, naquela nova Era do Individualismo, a única solução para que a ordem fosse mantida seria garantir que esse 'mundo' fosse seguro e feliz pelo consumismo, porque apelar ao indivíduo de forma racional para mudar a sociedade seria inútil⁸.



Figura 4 – Psicólogo prepara voluntário para o estudo da reação das pupilas, anos de 1960. Fonte: Can't Get You Out of My Head (2021)

Na denominada Idade da Informação da contemporaneidade, quando a tecnologia nos permite alcançar uma velocidade de acesso a conhecimento como nunca antes foi atingida pela espécie, estima-se que o ser humano esteja ainda a assimilar toda a sapiência da sua posição no cosmos (Kosta et al, 2017). Em 2010, numa conferência em Madrid sobre o futuro da Internet, o então Ministro da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior Mariano Gago defendeu que "a pirataria foi desde sempre uma fonte de

⁸ Can't Get You Out of My Head – Addam Curtis (Documentário BBC, 2021)

progresso e uma fonte de globalização"⁹. Onze anos depois desta célebre declaração, a Polícia Judiciária portuguesa vem anunciar que conta com a colaboração de um *hacker* em múltiplas investigações relacionadas com a deturpação do sistema democrático¹⁰. No ano letivo de 2008/2009, Rui Pinto iniciou o seu percurso académico na Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Mergulhado numa matriz computacional, o então aspirante a historiador interrompeu os seus estudos em 2013/2014 para se dedicar à divulgação de processos de corrupção entre oligarcas espalhados um pouco por todo o mundo. O que Rui Pinto viria a apresentar à sociedade global seria mais do que crimes de colarinho branco. O que estaria em causa seria a fragilidade dos vários tipos de regimes políticos que partilham entre si um mesmo sistema económico: o capitalismo. Em 1962, Marshall McLuhan teorizou que as novas tecnologias tornar-se-iam numa forma de reinventar o ser humano, tornando-o cidadão de uma aldeia global. Para o autor, o processo de devir nesse novo mundo seria conduzido por uma tirania da imagem, uma sociedade unificada e homogénea que levaria, por sua vez, à automatização da investigação científica e alienação final de todos os indivíduos. Henry Kissinger (2014) previa, ainda, que a disrupção desse equilíbrio de tenções político-económicas levaria a civilização ao caos.

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=zJS3N9ThTm8> - Declarações de Mariano Gago sobre a Pirataria (2011)

¹⁰ <https://observador.pt/2021/05/12/diretor-da-pj-confirma-que-rui-pinto-esta-a-colaborar-com-a-justica-e-ja-o-fez-varias-vezes-depois-de-comecar-a-ser-julgado/> - Diretor da PJ confirma que Rui Pinto colabora com a justiça (12 Maio 2021)



Figura 5 – Marshall McLuhan apresenta a sua obra *The Medium is the Mess-Age*, 1967.

Fonte: <http://www.medium.com/>

Mais recentemente, a generalidade do conteúdo noticiário entre 2020 e 2022 seria de estranheza¹¹ e, acima de tudo, confusão¹². Esta perceção, porém, tornara-se central no sistema político ocidental. Para que se perceba como realmente este funciona, poder-se-á olhar para o oriente e analisar o caso da Rússia e de um agente político em particular: Vladislav Surkov. Este foi dos mais próximos conselheiros do Presidente Putin, ajudando-o a manter-se no poder durante mais de 15 anos e responsável pela nova doutrina militar do seu país (Kasapoglu, 2015). Surkov importou ideias das artes cénicas para o interior da política, usando-as para minar a perceção da sociedade russa sobre o mundo, para que esta, enquanto nação, nunca percebesse o que realmente se passava à sua volta. A política na Rússia transformava-se, assim, numa peça de teatro em constante mutação. É uma estratégia de poder que mantém qualquer oposição constantemente confusa, uma mudança de forma incessante que é imparável por ser Indefinível¹³. Sendo a sociedade ocidental muito diferente daquela oriental, ambas

¹¹ <https://www.nytimes.com/2021/06/25/us/politics/pentagon-ufo-report.html> - U.S. Has No Explanation for Unidentified Objects and Stops Short of Ruling Out Aliens (25 Junho 2021)

¹² <https://supchina.com/2021/10/05/drones-fall-from-the-sky-during-failed-performance-in-zhengzhou/> - Drones fall from the sky during failed performance in Zhengzhou (5 Outubro 2021)

¹³ <https://www.lrb.co.uk/the-paper/v33/n20/peter-pomerantsev/putin-s-rasputin> - Putin's Rasputin, By Peter Pomerantsev, London Review of Books Vol 33 N° 20 (2011)

partilham esta mesma percepção de que muitos dos elementos das suas vidas são estranhos e, por vezes, falsos ou simulados: desde logo a virtualidade do próprio sistema económico, a perpetuação do sistema de elites, entre outros.



Figura 5 – Estudantes aprendem a usar máscaras em sala de aula, Shropshire (Reino Unido), anos de 1960
Fonte: Central Press/Getty Images

Perante aquele panorama, da guerra na Ucrânia à guerra contra a Covid-19, a tecnologia cibernética transformava-se numa peça de xadrez num combate paralelo desta prolongada Guerra Fria: a do monopólio das metanarrativas que compõem a alienação das sociedades. A título de exemplo, em 2020, o Ministério da Saúde de Nicarágua foi alvo de um ataque informático. O resultado foi a revelação de que aquele Governo manipulava os dados de saúde e divulgava os relatórios de impacto do vírus SARS-CoV-2 de forma a serem justificadas as opções políticas no controlo daquela doença¹⁴. Ainda em 2022, as estações televisivas da Federação Russa seriam também alvo de pirataria, sendo controladas as emissões para que os cidadãos russos vissem imagens da guerra na Ucrânia sem qualquer filtro do seu regime¹⁵. Tal como na pirataria

¹⁴ <https://www.miamiherald.com/news/nation-world/world/americas/article245303525.html> - Anonymous hack exposes Nicaraguan government secret COVID-19 data (28 Agosto 2020)

¹⁵ <https://www.independent.co.uk/news/world/europe/anonymous-wink-ivi-russia-24-channel-1-moscow-24-b2029915.html> - Anonymous hacks Russian state TV with Ukraine footage (07 Março 2022).

informática, a ciberarqueologia aqui deverá seguir um percurso cognitivo não-linear (Forte & Danelon, 2019), permitindo o acesso e a crítica a teorias das ciências humanas sobre realidades arqueológicas, suas ‘culturas materiais’ e ficções, pela mediação entre o leitor e a sua própria leitura do mundo contemporâneo que o rodeia.

3. Exposição como Performance Verbal

Os últimos 60 anos testemunharam a criação de um manto invisível de dados e conectividade computacionais que, em grande parte, vieram enterrar outras formas de redes de comunicação invisíveis que existiam entre o ser humano e o meio ambiente. As novas tecnologias de comunicação fundiram-se com a criatividade humana para serem criados novos mundos, sendo possível habitá-los intelectualmente (Smith, 2020). As ficções impressas, que ofereciam um ponto de entrada unívoco para espaços imaginados (McLuhan & Fiore, 2001), transformam-se, agora, em ambientes totalmente construídos, interativos e digitais, preparados para auxiliar os arqueólogos na (re)construção das suas próprias narrativas. Considerando a humanidade como uma ‘comunidade de destino’, o filósofo Edgar Morin veio defender a importância da aprendizagem da identidade planetária (Ajello, 2006; Martins, 2018). Também, se os arqueólogos se perdem nas suas próprias ficções, Turkle (1997) realça que a vida real se distingue sempre da virtual, ainda que ambas possam coexistir. Isto é, a sociedade contemporânea poderá ser entendida como um paradigma de ação e reflexão de indivíduos num mundo onde estes são confrontados com várias significações: desde os inícios da Guerra Fria, com o desenvolvimento de novas configurações na comunicação com as massas e das novas tecnologias de ponta, as sociedades aceitaram o convite para novos formatos de alienação da sua (in)existência (Baudrillard, 1995), incluindo o

próprio turismo. Assim, estas foram escapando para uma vida virtual, seguindo diferentes regras daquela que é a sua própria natureza humana.

Numa entrevista em 1964¹⁶, a propósito da sua obra literária ‘Senhor dos Anéis’, J. R. R. Tolkien reforçou que a Terra-Média é um tipo particular de terra, ou outro planeta no campo da ficção. Menciona ainda que aquela realidade não se encontra numa Era Histórica do ser humano, mas antes num patamar diferente da imaginação humana. Para Shanks (2016), essa construção de mundos é uma atividade-chave na imaginação arqueológica: preencher lacunas para criar uma realidade convincente, reivindicando para si uma validade. Isto é, através da metáfora e da analogia, o arqueólogo conecta o que é observável com sistemas que dão significados a essas observações. Como tal, será necessária a poética, uma ‘contínua re-iniciação do mundo’ (Alves-Ferreira, 2019) ou uma possibilidade de serem criadas ligações entre o passado e o presente (Gomes, 2019). Talvez como a interpretação de uma obra de arte implica a invisibilidade e a interpretabilidade implicará a invisualidade (Vidal, 2009). Na arqueologia, o arqueólogo é interpelado pela insofismável dinâmica temporal e este mergulha na sua própria narrativa - uma invisibilidade interpretativa paraficcional ou um mundo invertido. Quantas ‘proto-histórias do norte de Portugal’ podem ser transmitidas ao público geral? Se admitirmos que os arqueólogos de hoje estão reféns de metanarrativas expostas para o passado, transpondo-as para a sua produção no presente, dever-se-á ponderar que Thomas Khun, já em 1970, veio defender que as camadas de mitos, superstições e erros nas narrativas científicas podem e devem ser registadas, estudadas de forma alargada pelos historiadores. Para o físico, esse exercício de debate resultará em revoluções científicas e consequentes alterações de paradigmas.

A cristalização da narrativa sobre a proto-história no norte de Portugal foi levada

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=bzDtmMXJ1B4> - J.R.R. Tolkien 1964 interview

a este porto: desvirtualizada, tornou-se, ela própria, parte de um registo que é hoje ciberarqueológico. Segundo Bauman (1984), tal como para Brito (2012), a narrativa do mito integra uma ‘arte verbal’ e a condição da imagem partilha o seu universo com a magia. Isto é, os processos criativos e as transformações da matéria pela mediação humana serão performance e ofício numa arte|arqueologia. Em 2019, a artista contemporânea Caroline Mesquita expôs o seu trabalho Astray [Prologue] no instituto Kunsthalle Lissabon. Foi um acontecimento no espaço: por debaixo da terra surgiu um objeto cilíndrico de forma industrial, de cor enferrujada, quase futurista. Do seu interior surgem ossadas, talvez do futuro, talvez do passado, mas de um mundo onde os seres são compostos pela mesma estrutura vertebral. Perante a exposição, Marquilhas¹⁷ veio apontar que é a implausibilidade da arte que permite ver para lá da superfície opaca das coisas ou ficcionar a realidade até que se torne um pouco verdadeira, mas real.



Figura 6 – Fotografia de Robert Mapplethorpe – “Patti Smith, 1976” Fonte: <http://www.tate.org.uk>

Em 1990, Hodder veio sugerir que a vontade social de sedentarismo e a sua intensificação, culminando na domesticação económica, foi criada através do drama. O

¹⁷ <https://contemporanea.pt/edicoes/01-02-2019/caroline-mesquita-astray-prologue> Contemporânea - Caroline Mesquita: Astray (Prologue) (Ed. 01-02 / 2019)

que o arqueólogo veio apontar é que as emoções, sentimentos e receios foram despertados num jogo de conceitos dentro dos primeiros assentamentos humanos, em comunidade. O papel das humanidades digitais e da tecnologia no resgate e fortalecimento dos traços culturais da civilização humana foi já destacado (Renó et al, 2021). Filmes e séries de ficção científica são frequentemente usadas por investigadores da *Interação Humano-Computador*, por profissionais de *Experiência do Usuário* e por educadores de Ciências (Jordan, Mubin & Silva, 2016). Para a psicologia, como será para a arqueologia, os sonhos oferecem uma segunda oportunidade para explorar os limites da possibilidade, uma vez que a concretização do desejo é possibilitada durante o pensamento reflexivo acordado (Freud, 2010). Importará, então, entender as mecânicas performativas dos agentes da arqueologia enquanto imersos numa simulação arqueológica (Silva, 2020), pensar a realidade e a virtualidade (Silva, 2021); importará posicionar o significado da arqueologia no universo da poesia e ponderar sobre a relevância das narrativas ciberarqueológicas desta ciência social para o futuro das humanidades. Como uma melopeia, o passado proto-histórico do norte de Portugal, esse, será sempre redondo¹⁸.

“Mais galáxias no universo do que grãos de areia na praia... O cosmos e seus sonhos infinitos. Somos o cosmos a sonhar consigo mesmo.”

(Midnight Mass - Book VII: Revelation), (2021)

¹⁸ Referência ao título da obra “O Passado é Redondo” (Jorge, 2005)



Agradecimentos

À Professora Doutora Inês Moreira (LAB2PT), Professora Doutora Paula Alexandra Silva (FCTUC-CISUC), Dra. Sandra Matos (FPCEUP) e Dra. Joana Alves-Ferreira (CEAACP) pelas revisões, sugestões do texto e, acima de tudo, pela partilha de conhecimento interdisciplinar perante as interrogações da interpretação arqueológica. Ao CEAACP e à FCT pelo apoio à produção e desenvolvimento da investigação científica no âmbito do Doutoramento em Arqueologia pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

Referências

- Aguiar, J. (2003). *Uma Deusa na Bruma*. Porto: ASA Editores, SA.
- Ajello, A. (2006). *Method of Knowledge and the Challenges of the Planetary Society: Edgar Morin's Pedagogical Proposal*. *World Futures - The Journal of New Paradigm Research*, Vol 61, Issue 7, 511-533.
- Alves-Ferreira, J. (2019). [Para]Ficções: devir, deslocação e memória. A experiência da Polaroid como possibilidade de uma contínua re-iniciação do mundo. *Kairós*, N° 3, 16-31.
- Alves-Ferreira, J. (2020). *Parafictions: A Polaroid Archaeology*. *Archaeology and Photography - Time, Objectivity and Archive* (Lesley McFadyen, Dan Hicks, Ed.), pp. 96-106. London: Routledge.
- Baudrillard, J. (1995). *The Gulf War Did Not Take Place* (Trans. Paul Patton). Bloomington: Indiana University Press.
- Bauman, R. (1984). *Verbal Art as Performance*. Illinois: Waveland Press, Inc.

- Braun, M. (2001). The economic impact of theme parks on regions. NEURUS - Network of European and US Regional and Urban Studies - 1999/2000 (UCI – WU). Vienna: NEURUS Papers.
- Brito, E. (2012). Reimaginar Guimarães. Edifícios & Vestígios: Projeto-Ensaio sobre Espaços Pós-Industriais (Moreia, I. ed.), pp. 247-249. Guimarães: Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- Campos, R. (2006). Ética Contemporânea: os anos 60 e o projeto de psicologia humanista. *Epistemo-somática*, Vol. 3, Nº 2, 242-260.
- Domhoff, G. (2011). The neural substrate for dreaming: Is it a subsystem of the default network? *Consciousness and Cognition*, Nº 20, 1163–1174.
- Earle, T. & Preucel, R. (1987). Processual Archaeology and the Radical Critique. *Current Anthropology*, vol. 28, Nº 4, 501-538.
- Finnbogadóttir, H., & Berntsen, D. (2013). Involuntary future projections are as frequent as involuntary memories, but more positive. *Consciousness and Cognition*, Nº 22, 272–280.
- Forte, M. & Danelon, N. (2019). *Cyber-Archaeology*. Oxford: Oxford Bibliographies
- Foucault, M. (1969). *L'Archéologie du savoir*. Éditions Gallimard.
- Freud, S. (2010). *The Interpretation of Dreams* (trad. James Strachey). New York: Basic Books.
- Gomes, S. (2019). A Arqueologia entre os Desafios da Modernidade e da Contemporaneidade. *Portvgalia, Nova Série*, vol. 40, 135-159.
- Hodder, I. (1982). *Symbolic and Structural Archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hodder, I. (1990). *The Domestication of Europe*. Oxford: Blackwell.

- Jordan, P., Mubin O. & Silva, P. (2016). A Conceptual Research Agenda and Quantification Framework for the Relationship Between Science-Fiction Media and Human-Computer Interaction. HCI International 2016 – Posters' Extended Abstracts. Communications in Computer and Information Science, vol 617, 52-57.
- Jorge, S. (2005). O Passado é Redondo. Dialogando com os sentidos dos primeiros recintos monumentais. Porto: Edições Afrontamento.
- Kahneman, D. & Beatty, J. (1966). Pupil Diameter and Load on Memory. Science, Vol 154 Issue 3756, 1583-1585.
- Kasapoglu, C. (2015). Russia's Renewed Military Thinking: Non-Linear Warfare and Reflexive Control. Research Division - NATO Defense College, N° 121.
- Kissinger, H. (2014). A Ordem Mundial - Reflexões sobre o Carácter das Nações e o Curso da História. Lisboa: Dom Quixote.
- Kosta, A., Pappas, N. & Angelakis, V. (2017). Age of Information: A New Concept, Metric, and Tool. Foundations and Trends (R) in Networking, Vol. 12, N. 3, 162–259.
- Lambert-Beatty, C. (2009). Make-Believe : Parafiction and Plausibility. October, N° 129, 51–84.
- Liotard, J. (1984). The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Theory and History of Literature, Volume 10, 3-67.
- Martins, G. (2018). Património Cultural e Mundo Digital. Património Cultural e Transformação Digital, Povos e Culturas N° 22, 11-15.
- McLuhan, M. & Fiore, Q. (2001). The Medium is the Message - An Inventory of Effects. California: Gingko Press Inc.

- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Osho (2013). *Intuição – Conhecer Para Além da Lógica*. Lisboa: Bertrand Editora, Lda.
- Pinto, P. (2008). *A Rede de Castros do Noroeste - Um Projecto em Desenvolvimento*. *Oppidum, Número Especial*, 227-236.
- Pinto, P. (2010). *A Gestão Cultural em Rede - Rede de Castros do Noroeste*. Tese de 3º Ciclo em Museologia. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto
- Renó, D., Tymoshchuk, O., Almeida, A., Pedro, L., Ramos, F. & Silva, P. (2021). *Las humanidades digitales y la conexión con las raíces culturales a través de la iniciativa portuguesa Aldeias do Xisto*. *La Trama de la Comunicación*, Vol. 25, Nº 1, 15-29.
- Shanks, M. (2016). *The Archaeological Imagination*. London: Routledge
- Silva, P. (2015). *A “Cultura Castreja” – Revisitar a Proto-História do Noroeste Peninsular*. *Al-Madan*, Nº 19, Tomo 2, 84-90.
- Silva, P. (2016). *A Brief Note on Archaeological Discourses Concerning the Proto-History of Northern Portugal and Galicia*. *Antrope*, Nº 5, 109-117.
- Silva, P. (2020). *"Ensaio sobre a (Re)Construção Arqueológica como Performance"*. *Al-Madan Online Tomo 1 (23)* pp. 114-118. Almada: Centro de Arqueologia de Almada.
- Silva, P. (2021). *Arqueologia e Simulação: contributo para um debate sobre a realidade*. *Antrope*, Nº 13, 239-251. Tomar: IPT - Centro de Documentação e Arquivo.
- Romero-Masiá, A. (1976). *El Habitat Castreño - Asentamientos y Arquitectura de los Castros del N.O. Peninsular*. Santiago: Publicacions do Colexio De Arquitectos de Galicia.
- Singer, J. L. (1966). *Daydreaming*. New York: Random House.

Singer, J. L., & McCraven, V. (1961). Some characteristics of adult daydreaming. *The Journal of Psychology*, N° 51, 151–164.

Smith, R. (2020). *Parafiction as Matter and Method*. PhD Thesis. Liverpool: Liverpool J. M. University.

Taylor, D. (2009). Normativity and Normalization. *Foucault Studies*, N° 7.

Vidal, C. (2009). *Invisibilidade da Pintura: História de uma Obsessão (de Caravaggio a Bruce Nauman)*. Tese de Doutoramento. Lisboa: Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa.

