REVISTA DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

SITIENTIBUS

DESENHO E EDUCAÇÃO BÁSICA

ARTIGO

METÁFORAS DOS DESENHOS RUPESTRES NA FORMULAÇÃO DE NARRATIVAS: UMA IMAGINAÇÃO OU REALIDADE?*METAPHOR OF RUPESTRES DRAWINGS IN NARRATIVE FORMULATION: AN IMAGINATION OR REALITY?*

LUCIANA SANTOS SIQUEIRA

Mestrando Programa de Pós-Graduação em Planejamento Territorial: Mestrado Profissional (UEFS). E-mail: thluciana@gmail.com

GEMICRÊ DO NASCIMENTO SILVA

Professor Auxiliar (DLA/UEFS) Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade (UEFS). E-mail: gemicre@hotmail.com

RESUMO

A capacidade criadora é um dos elementos que constitui uma ponte para materializar o imaginário ao mundo real. O desenhista vale-se das formas, cores, proporções, planos de representação para transmitir sua mensagem que pode ou não ser identificada por quem as contempla, visto que esse tem seu próprio modo de ver e parte das suas referências e experiências para interpretar o que vê. Esse artigo aproveita os elementos sobre as primeiras manifestações das narrativas gráficas deixadas por ancestrais nas cavernas num tempo pretérito, visando aproximar-se da subjetividade desses artífices e sua forma de comunicação visual com símbolos, construindo a nossa identidade gráfica, nosso olhar imaginativo que permitem hoje trilharmos paisagens e memórias, não de superficialidade mais das nossas origens simbólicas através das suas possíveis aventuras, na difícil arte de sobreviver e evoluir, representações essas que compõem um valioso celeiro de informações imagéticas e narrativas ainda a serem exploradas.

Palavras-chave: Desenhos, narratividades e metáfora.**ABSTRACT**

The creative capacity is one of the elements that constitute a bridge to materialize the imaginary to the real world. The designer makes use of shapes, colors, proportions, representation plans to get its message that may or may not be identified by which contemplates them, as this has its own way of seeing and some of their references and experience to interpret what see. This article takes the elements of the first manifestations of graphic narratives left by ancestors in the caves in past tense, aiming to approach the subjectivity of these craftsmen and their visual communication way with symbols, building our corporate identity, our imaginative look that enable today wend landscapes and memories, not of superficiality more symbolic of our origins through their adventures possible in the difficult art to survive and evolve, these representations that make up a valuable storehouse of information imagery and narratives still to be explored.

Keywords: Drawings, narratividades and metaphor.

INTRODUÇÃO

Desde os primórdios, a contemplação é um dos atos que acompanha os sentimentos humanos. Os povos nômades – quando habitavam um território e nele permanecia por certo período – é presumível imaginar, que possuíam este importante hábito. Uma vez que dispunham do tempo para se deslumbrar com as maravilhas ao seu redor.

Os índios, como os homens das cavernas, grandes observadores da natureza e místicos, certamente acreditavam que utilizando as pinturas podiam transmitir seus sentimentos, suas dores, sua coragem, suas alegrias, suas conquistas e etc.

Como linguagem, as representações se ofereciam como algo significativo para materializar o imaginário. Entendemos que era momento que se abria um portal entre aquilo que se podia conceber tendo o seu sentimento como motivação e os Desenhos como ferramenta capaz de traduzir as emoções mais profundas entre o real e extraordinário.

Percebermos que os Desenhos Rupestres, apresentam-se em alto grau complexidade e informação além de ser uma das manifestações artísticas, em que as ideias e as criações que foram transferidas para um suporte rochoso, constituindo-se em uma técnica de desenvolvimento e de ocupação das cavernas onde suas fantasias e realidades ficaram narradas, edificando um modelo de linguagem que foi sendo elaborado fazendo parte do nosso processo evolutivo e da nossa imaginação.

Ante as tantas interrogações ou mesmo as suposições, quando nos pomos a observar um Desenho Rupestre é inevitável suscitar as tentativas de entendimento do que se vê, o que levou aqueles humanos paleoameríndios a materializar seus pensamentos sobre a natureza vista e sentida, trazendo a luz da metáfora e da linguagem atribuindo às "obras de arte" o poder de revelar verdades.

Possivelmente os artistas das cavernas mergulhavam no seu âmagô para criar uma metáfora capaz de traduzir sentimentos em símbolos, pois lhes faltavam à linguagem falada como a que conhecemos hoje. Esse é o desafio maior, transcender para além do mero símbolo e viajar para o um tempo pretérito na tentativa de recriar os cenários vividos por esses criadores e assim desvendar seus mistérios.

CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS

A arte está em nossa vida na ação de contemplar o mundo, na criação dos objetos mais elementares, nas construções de casas, na preparação dos alimentos, nas vestimentas etc. Para Nascimento (2012) o desenho, como criação humana, abstrai a realidade de cada ser e seus significados, e cada projeto ou esboço de algo diz, muitas vezes, mais do que palavras. Um desenho constitui um "corpo de dados" que expressa uma mensagem imediata, funcional em sua primeira leitura, ainda sobre esse ato, sintetizamos a opinião de Danto (1964), em que as propriedades diferem

uma obra de sua contraparte sensivelmente indiscernível devendo estar entre suas qualidades relacionais, no seu conteúdo segundo as finalidades do artista, na sua narrativa causal e, sobretudo, no lugar que ocupa na arte.

O subsídio de Childe (1966), quando esclarece as possibilidades do início da história por volta de 500.000 anos, ou talvez 250.000 anos, surgindo o homem como animal raro e *coletor*, que vivia, como qualquer outro animal carnívoro, parasitariamente, alimentando-se de qualquer coisa que a Natureza lhe pudesse oferecer constituindo na única fonte de sobrevivência para a sociedade humana, certamente essas revoluções é aproveitadas para assinalar etapas ou estágios do processo histórico. E é plausível imaginar que as mulheres não precisavam tomar parte nas caçadas, a não ser durante as grandes batidas coletivas, para assustar animais com os gritos e gestos ou jogando pedras e paus como defende Senet (1959), todavia, é razoável pensar que as mulheres do paleoameríndios tinha outro papel a cumprir: fazia as colheitas de frutos selvagens ou plantas alimentícias, elementos indispensáveis para quando a caça ficava difícil, tomar conta dos filhos menores e dos mais velhos. E que essas mulheres trouxeram uma significativa importância nas mudanças ocorridas nessa etapa da história humana, tanto nas soluções como nas edificações das sociedades e de suas culturas. Matriarcal, ou não, este período tinha nelas um centro, sobretudo por causa da fertilidade, ou seja, a misteriosa habilidade de procriar, ocupando um lugar primordial como um ser sagrado por da à luz.

EDIFICANDO UMA NARRATIVA

Pressupõe-se que enquanto os homens perseguiam pressas, as mulheres permaneciam com as suas crias nos abrigos. Como consequência, tomaram rumos diferentes no processo de desenvolvimento e transformação cultural para se adaptarem melhor às suas funções específicas. É razoável que homens mais altos e mais fortes se desenvolveram para cumprir as tarefas que lhes cabiam. Mulheres mantinham o fogo aceso na caverna, recolhiam as frutas, criavam filhos, faziam cerâmicas e, quem sabe, pintavam e desenhavam nas grutas, pois enquanto realizavam a colheita de frutos e sementes devem ter notado as diversas pigmentações deixadas em suas mãos. Certamente, também devem ter notado pigmentações nos resíduos de cinzas e do carvão durante a manutenção do fogo no seu abrigo, além da gordura de fluidos orgânicos, principalmente o sangue dos animais abatidos, no momento da partilha desses pelo grupo. Em algum momento, casualmente limpavam suas mãos impregnadas desses elementos nas paredes e perceberam que estavam registrando uma marca.

Os Desenhos Rupestres consiste em gravuras e pinturas executadas sobre suportes rochosos, geralmente ao ar livre ou nas paredes e tetos de cavernas e grutas. É considerada uma das expressões artísticas mais antigas da

humanidade e segundo a maioria dos historiadores, criada pelos humanos do Paleolítico Superior. As predominâncias das representações são de animais, cenas de caça, mas também são encontradas mãos humanas em negativo e positivo – Mãos em positivo são representações de pinturas realizadas com a palma das mãos, tendo seus espaços totalmente preenchidos normalmente por pigmentos orgânicos ou minerais posteriormente impressas nas rochas como carimbo, como encontramos nos sítios arqueológicos, na Chapada Diamantina, Estado da Bahia.

Estas representações rupestres apresentam-se em diferentes épocas e lugares, e a dispersão geográfica incorporada às dificuldades de conservação e preservação desses grafismos, são alguns dos problemas enfrentados por pesquisadores. Os estudos mais avançados e reconhecidos pela ciência estimam que a presença do *homo sapiens*, ocorreu a cerca de 150 mil Anos antes do nossa ocasião. Durante 100 mil anos os humanos não criaram qualquer imagem. Somente a cerca de 30 mil AP¹ é que algo começou a mudar. Os arqueólogos chamam esse momento da pré-história de "explosão criativa", nesse momento, os humanos começaram a criar as primeiras figuras.

Para os especialistas, os paleoameríndios certamente pintavam para criar representações das coisas ao seu redor tais como fazemos na atualidade. À medida que os estudos foram se desenvolvendo essa teoria foi superada, na verdade esses povos não representavam apenas o que viam, mas também aquilo que desejam. Daí sua obsessão por animais (zoomorfos) e alguns em particular como cervídeos, capivaras, felinos, tatus. Havia algo nesses animais que impressionavam nossos ancestrais assim como os antepassados do velho mundo que desenhavam cavalos, bisões e renas. Segundo o francês Henri Breuil, o primeiro especialista em caverna de Desenho Rupestre no século XX, as pinturas retratavam caçadas. E esses artistas do Paleolítico superior pintavam animais porque acreditavam que elas aumentariam as chances de sucesso na caçada. Essa teoria explica porque somente alguns animais foram pintados. Posteriormente essa teoria foi refutada porque após os estudos paleontológicos realizados nos lugares onde existiam essas pinturas verificou-se que os fósseis encontrados nas escavações eram de outros animais de menor porte como cervos, cabras e outros. Esse dado revelava indícios da dieta do homem pré-histórico.

Procuramos estabelecer as bases dos códigos simbólicos do berço da comunicação humana a partir das figuras rupestres com seus grafismos, como apoio de um extraordinário acervo de desenhos, gravuras e pinturas que revelam documentos valiosos sobre a presença e a atuação de habitantes ancestrais escrevendo nas pedras como um texto em especial na Chapada Diamantina, Bahia, daqueles prováveis grupos paleoameríndios que a ocupavam.

Podemos supor que os desenhos encontrados nas cavernas são representações exageradas do que era

observado na natureza. Foi nesse período de criação que nossos ancestrais descobriram o poder da imagem que deram sentido ao seu mundo. Através dessas imagens, criaram um legado usual que ajudou a moldar o nosso mundo.

As formas humanas (antropomorfos) representadas nos paredões pelos ancestrais destacavam com maior ênfase determinadas partes do corpo em detrimento a outras. Perceba que a cabeça e os braços são proporcionalmente maiores que o resto do corpo, uma representação "rústica e exagerada onde o artista estava destacando no seu desenho aquilo que mais importava para ele. Esse comportamento também pode ser encontrado nos desenhos infantis.

Um exemplo conhecido é a Vênus de Willendorf, encontrado pelo arqueólogo Josef Szombathy escavada em 8 de Agosto de 1908, a cerca de 30 metros acima do Rio Danúbio perto da cidade de Willendorf na Áustria.



Figura 1. Vênus de Willendorf. Uma pequena estatueta, de onze cm, talhada em pedra aproximadamente 25 mil anos. AP é a mais antiga escultura feita por mãos humanas.

Após datação verificou-se que essa escultura de apenas onze centímetros tinha aproximadamente 25 mil A.P. Esculpida em calcário oolítico^{III}, material que não existe na região. Suas formas também são rusticamente exageradas. Esses exageros nas formas dos seios e do ventre tentam representar a fertilidade feminina realçando como podemos verificar na figura 1.

Presumível que os paleoameríndios, os primeiros caçador-coletores, aproveitavam-se das condições oferecidas nas cavernas, não só para se proteger das *intempéries* como também dos animais que pudessem investir contra eles. Assim, foram aos poucos desenvolvendo recursos que superassem as dificuldades apresentadas e criaram artefatos e soluções para atender suas necessidades. Entendemos

que essas reações foram umas das primeiras frestas para se iniciar uma cultura incipiente e fracamente integrada por consequência instável, mas os primeiros passos foram dados.

Desse modo, com o passar do tempo, puderam misturar todos esses elementos – as cinzas, o carvão, a gordura e os resíduos das sementes –, criando figuras e registrando por completo as sagas cotidianas, a exemplo de animais, esquemas humanos, vegetações, dentre outros gestos. Estes que serviram como um carimbo nas paredes das grutas marcaram o tempo. Tal prática paulatinamente foi se sofisticando até os homens perceberem que podiam se ver através destes registros.

Desenvolveram-se culturalmente para atender às funções que precisavam desempenhar, e por milhões de anos as estruturas dos cérebros de homens e mulheres foram se formando de maneiras distintas. Hoje, sabemos que homens e mulheres processam conhecimento de modos diferentes, têm crenças, percepções, prioridades e comportamentos diversos e distintos.

Na pré-história arriscavam-se suas vidas diariamente em um mundo tanto quanto perigoso e hostil, caçando para levar o alimento à suas companheiras e filhos, enfrentando inimigos e animais violentos; por conseguinte, desenvolveram senso de direção e pontaria, tornaram-se capazes de localizar a presa, atingi-la e levá-la até o seu abrigo. Presume-se que achar comida era tudo o que se exigia deles, além de protegerem seu território e sua comunidade.

Por outro lado, as mulheres na caverna sentiam-se valorizadas ao vê-los retornarem com sucesso após conseguir bastante comida. Assim, a estima sentia-se renovada pelo reconhecimento dos seus esforços. O grupo esperava que

cumprissem suas tarefas de caçador-coletores e protetores, nada mais.

Podemos definir a arte da pré-história ou "primeira arte" como o período do aparecimento da expressão gráfica e, consequentemente, da comunicação visual. Trata-se de uma importante fase, pois neste momento o *homo sapiens* conseguiu vencer as barreiras impostas pela natureza e prosseguir com o desenvolvimento da humanidade no seu hábitat. A identidade humana, comentada por Morin (1973), neste contexto afirma:

Aquilo que, no *sapiens*, se torna subitamente crucial é a incerteza e a ambiguidade da relação entre o cérebro e o meio ambiente... É preciso enfrentar a oposição das soluções para um mesmo problema ou a oposição dos comportamentos tendo em vista a mesma finalidade. É preciso optar, escolher, decidir (MORIN, 1973, p.112).

As comunicações rupestres aparecidas neste período trazem consigo as marcas das transformações registradas, a exemplo da felicidade e da aflição, do prazer e da dor, da superioridade e da dependência. Por isso, essa lógica de ambivalências não permitiu a eliminação dessas qualidades ou do caráter herdado ao longo das modificações vivenciadas pela humanidade, e diante dos fenômenos presenciados pelo planeta. Assim foi por centenas de milhares de anos.

Cada caçador entregava parte da sua caça às mulheres que, em troca, lhe davam frutos e sementes; depois de comerem, sentavam-se em volta do fogo, contavam histórias, faziam brincadeiras e riam, pintavam as paredes do seu abrigo todos comiam juntos ao fim de cada dia de caçada, como conjecturamos.

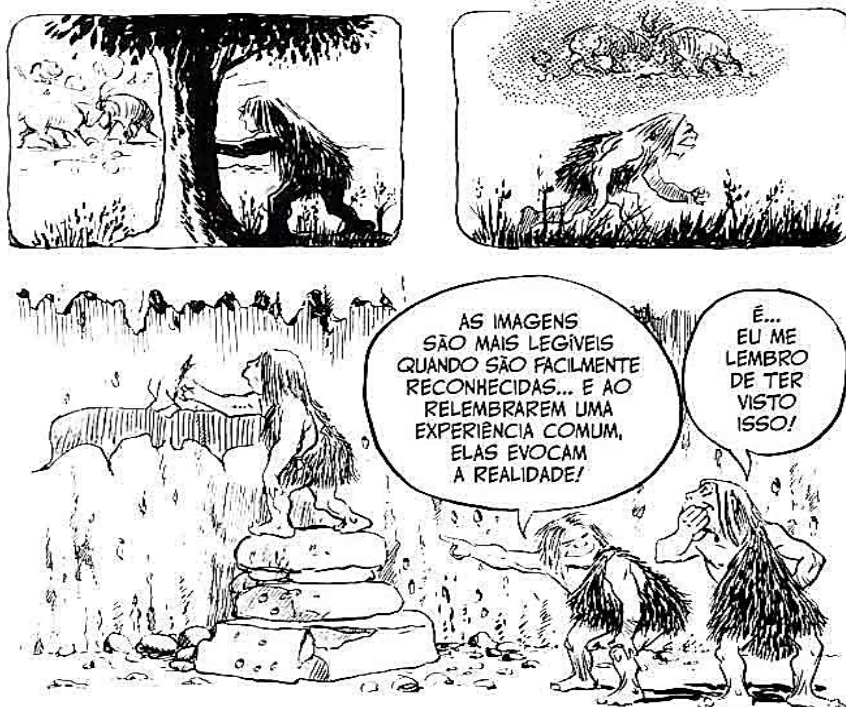


Figura 2. Histórias contadas com imagens – (EISNER, 2005, p.19).

Também é presumível imaginar os primeiros narradores tentando descrever suas aventuras diárias, suas expressões faciais e gestos tão importantes como o tom e o som do seu ruído, certamente exagerando nas emoções e divertindo-se. Nesse contexto, Eisner (2005) descreve como observado na figura 2 a seguir, sobre essas possibilidades da seguinte maneira: "Os primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens apoiadas por gestos e sons vocais que, mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem" (EISNER, 2005, p.12).

IMAGINAÇÃO E REALIDADE

Antes do julgamento dos elementos que compõem a cena escolhida, faz-se necessário lembrar a terminologia (Imagem) origina-se na expressão latina *imago*, que significa figura, sombra e imitação. Segundo Casasús (1979, p.32), "a imagem é tida como representação inteligível de alguns objetos com capacidade de ser reconhecida pelos humanos, necessitando concretizar-se materialmente". A imagem sugere variações múltiplas de funções e significados e é transmitida numa configuração compilada. Quem emite a imagem, recorre a um conjunto de sinais convencionais correspondentes a comunicações para atingir um fim, paralelamente à sua função de registrar o imaginário, de significar e de dar sentido ao mundo, e que tem sido usada como meio e registro de conhecimento.

Segundo Joly (1996), a arte, apropriada da imagem para as representações visuais, tendo como exemplo os afrescos, as pinturas, as iluminuras, as ilustrações decorativas, os desenhos, as gravuras, os filmes, os vídeos, as fotografias e até imagens de síntese^{IV}. Acerca disso, propõe uma imagem, assim como o mundo, é indefinidamente descritível: das formas às cores, passando pela textura, pelo traço, pelas gradações, pela matéria pictórica ou fotográfica, até as moléculas ou átomos (JOLY, 1996, p.73).

A infinita variedade de formas e coisas do mundo real somada ao imaginário desfolha um cabedal de imagens infinito e indescritível. Assim, as leituras através das imagens que acompanham as lembranças da infância, e todas as

memórias do mundo passado, que o antecederam, levam a ponderar períodos históricos e entender suas vertentes, suas influências e, principalmente, sua temática.

A sedução visual das imagens na história da arte foi uma das principais estratégias ocorridas, nas gravuras, as imprensas estabeleceram e conseguiram condições para difusão por meio da mecanização, em seguida veio o advento da fotografia. Não só a reprodução da imagem que causa uma riqueza de informações e precisão, como também a fotografia produziu um profundo impacto nas iconografias.

A seguir, abordamos o objeto da nossa análise. As figuras desenhadas nas paredes das grutas surgem o questionamento sobre autenticidade destes registros encontrados e se eles seriam considerados como Arte ou não. Para assegurar a afirmação de que as narrativas rupestres realmente são artísticas, recorreremos ao significado dado por Prous (2007) para definir sobre essa manifestação:

[...] Por "arte rupestre" entendem-se todas as inscrições (pinturas ou gravuras) deixadas pelo homem em suportes fixos de pedra (paredes de abrigos, grutas, matações, etc.). A palavra rupestre, com efeito, vem do latim *rupes-is* (rochedo); trata-se, portanto, de obras imobiliárias, no sentido de que não podem ser transportadas (à diferença das obras mobiliárias, como estatuetas, ornamentação de instrumentos, pinturas sobre peles, etc. (PROUS, 2007, p.510).

A imagem e a imaginação, através da concretização das representações rupestres se transformaram em uma narrativa visual que articulam elementos verbais (textos que podem ou não estar presentes) e visuais (arte, imagem e desenho), dois códigos de signos gráficos (o primeiro digital^{IV} e segundo analógico^{VI}) em uma sequência narrando uma história.

No que se referem às representações rupestres do Sítio mencionado apresentado na figura 3, podemos pensar que as grutas no interior de dolinas da região de Iraquara representam locais privilegiados para estabelecimento de grupos ameríndios pré-coloniais, que ali encontravam proteção, disponibilidade de água permanente e umidade por um período longo do ano já que as grutas encontram-se em



Figura 3. Panorâmica no Sítio da Gruta Lapa do Sol. Representação esquemática humana. Detalhe na Gruta Lapa do Sol. Iraquara, Bahia. Foto: Gemicrê Nascimento, 31 de outubro de 2011.

blocos e paredes calcárias. Os abrigos contam com passagens profundas e paredões que apresentam suportes verticais e suportes horizontais em forma de teto. Efetivamente, nestes locais há uma predominância de motivos vinculados à fauna e flora conhecidas, além dos círculos concêntricos com elementos radiais e linhas com sucessão de pontos, que constata uma grande ligação desses ancestrais com elementos da natureza.

Assim, cabe pensar ter havido, de fato, uma intencionalidade dos artistas rupestres em representar aqueles grafismos, específicos para cada um dos abrigos por eles utilizados.

Como podemos observar, a arte rupestre traz elementos visuais e táteis nas suas representações, apresentando estrutura formada por componentes gráficos com função de contar uma história na qual se expõe uma série de acontecimentos reais ou imaginários.

A experiência visual humana, apoiada pela memória é o mais antigo registro da história, fundamental nesse

aprendizado, para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele. Sobre as pinturas rupestres nos suportes rochosos comenta Dondis (2003, p.7):

[...] As pinturas das cavernas representam o relato mais antigo que se preservou sobre o mundo tal como ele podia ser visto há cerca de trinta mil anos. Ambos os fatos demonstram a necessidade de um novo enfoque da função não somente do processo, como também daquele que visualiza a sociedade. O maior dos obstáculos com que se depara esse esforço é a classificação das artes visuais nas polaridades belas-artes e artes aplicadas. Em qualquer momento da história, a definição se desloca e se modifica, embora os mais constantes fatores de diferenciação costumem ser a utilidade e a estética.

Apesar de apresentar níveis caracterizados de elaboração, são formas de comunicação gráfica e possuem intencionalidade, empregaram técnicas de desenho e técnicas de narrativa, objetivando a transmissão de uma mensagem.



Figura 4. Desenho alusivo a um possível parto. Representação esquemática humana. Detalhe na Gruta Lapa do Sol. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, 20 de abril de 2013.

As cores e as dimensões além da subjetividade presente na opção do local para ser representando a cena esquematizada de um parto do são informações legítimas passíveis de comentário capazes de indicar as ambiguidades e linguagens simbólicas presente nesse signo. O fruto de uma reflexão a cerca do papel do ser feminino enquanto símbolo da fertilidade, genitora e guardiã da vida. Essa representação se faz presente na maioria das culturas como comentado anteriormente e pode ser associada à forma de linguagem que consiste na transferência da significação própria imagem como

palavra para significação, em virtude da comparação à mãe-terra. Inicialmente, averiguada a localização do Desenho no painel em relação aos elementos naturais do entorno caverna e sintetizou um orifício com as características que assemelhava a cavidade uterina. Pronto, estava escolhido o local para ser representado o sublime ato de parir, de dar à luz, imaginamos que o resultado do esforço desmedido, o resultado dessa coragem como observamos na figura 4. A partir do momento em que a mulher expressava a gravidez, certamente um turbilhão de sentimentos invadem os futuros pais.

Aquele momento do parto único e farto em emoções. Provavelmente Ela, apoiando suas mãos nas paredes do abrigo, agachada e forçando para o nascimento da sua cria, imagina-se que Ele, poderia permanecer segurando sua mão com palavras ou sons de ânimo e provavelmente assustado.

Papéis análogos em relação ao nascimento, fácil ou não, não sabemos ou se a companheira sentia-se mais segura também. Concebe-se que para tomar a decisão cortar o cordão umbilical deveria ser uma situação embaraçosa para aqueles paleoameríndios.

As condições conhecidas que hoje sabemos que acometem as mulheres no período pós-parto são muito importantes, seja pelo comprometimento na condição de vida ou componentes do seu núcleo familiar e sem dúvida, poderia ser outra fonte de reflexão.

Outrora era comum a futura mãe serem assistidas ao longo do trabalho de parto por outras mulheres mais experientes, que já tinham filhos e já haviam passado por aquilo. Hoje temos a acompanhante de parto que se tornou uma pessoa imprescindível mesmo no ambiente mecanizado dos grandes hospitais e autorizando presenças de pessoas conhecidas, uma maneira de diminuir os efeitos psicológicos, do medo, a dor e a ansiedade na hora do parto. Sem dúvida, o parto é também um momento emocional e afetivo, é de apoio que mesmo para o tempo pretérito não deveria ser diferente.

A representação esquemática analisada da pintura foi feita com o que os humanos primitivos dispunham em mãos: pigmentos minerais de hematita^{vii}, abundante na caverna que servia de moradia provisória. É uma prova como foi à materialização daquele acontecimento, marcado na parede desse abrigo, uma fotografia para ser vista e revista muitas vezes, narrando à história de um nascimento consolidando o momento no tempo passado.

CONCLUSÃO

Através dessa história evidencia-se a sensibilidade daquelas pessoas nômades sem uma moradia fixa aproveitando das estruturas oferecidas pelos paredões das grutas, através dos seus Desenhos nas paredes da caverna, procurou registrar os fatos vividos naquele dia, além de imaginar que sua aventura podia ser compreendida algum tempo depois apresentando todo o conjunto da narrativa com a preocupação em transmitir uma situação. Assim, a interpretação da imagem é obtida por meio das descrições detalhadas da Garatuja sem a preocupação na colocação de textos. O Desenho faz por si só esse papel, apesar da complexidade de interpretação, trazem possibilidades relevantes para nosso conhecimento como se fossem palavras no entendimento para a aventura indicada. Portanto, certamente era o jeito para as primeiras lições de um nascimento realizado na pré-história.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASASÚS, José M^a. **Teoria da Imagem**. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.
- CHILDE, V. Gordon. **O que aconteceu na história**. Rio de Janeiro: Zahar, 1966.
- DANTO, A. **"The Artworld"**. Journal of Philosophy, v. 61, Issue 19, American Philosophical Association Division Sixty-First Annual Meeting (Oct., 15, 1964), p. 580.
- DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Del Mundo, 2005.
- JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Tradução de Maria Appenzeller. Campinas: Papirus, 1996.
- MORIN, Edgar. **O enigma do Homem**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.
- NASCIMENTO, Gemicrê. **Aventuras de Piteco[®] e os Grafismos Primitivos de Iraquara: Um Recurso Didático-Pedagógico para Atividades de Educação Ambiental**. Feira de Santana: UEFS Editora, 2012.
- PROUS, André. **Arqueologia Brasileira**. Brasília: Editora Universidade de Brasília.
- Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional Nº 33. Brasília: Ministério da Cultura. 2007.
- SENET, André. **O homem descobre seus antepassados**. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1959.

NOTAS

ⁱAs faixas cronológicas em que a arqueologia brasileira foi dividida têm como ponto de partida os dias atuais (o Presente) e recuam no tempo, para datas Antes do Presente (AP). A primeira faixa temporal vai, de hoje a 500 anos atrás, ou seja, do Presente há 500 anos AP. E assim por diante.

ⁱⁱAquilo que a mente produz, o conteúdo concreto do que é apreendido pelos sentidos, a imaginação, a memória ou o pensamento.

ⁱⁱⁱCalcários formados por pequenos grãos arredondados (oólitos) cimentados por carbonato de cálcio e são, por esse motivo, denominados calcários oolíticos. Disponível em: http://domingos.home.sapo.pt/rochas_6.html.

^{iv}Técnicas da computação gráfica destinadas à criação e manipulação de imagens artificiais a partir de modelos matemáticos e geométricos. Esclarecimentos do Autor.

^vRelativos ou pertencentes aos dedos. Representação de quantidade de valores variáveis, por meios de conjuntos finitos de algarismos. Aparelho eletrônico que emprega microprocessador.

^{vi}Que pode assumir valores contínuos.

^{vii}Mineral que é um dos mais importantes minérios de ferro.