

Não é nenhuma novidade que no Museu Thyssen-Bornemisza olhamos para as nossas salas como se elas fizessem parte de um espaço através do qual é possível transitar e onde é permitido realizar diferentes percursos. Sempre procurámos assuntos, ideias ou motivos que nos permitissem ir de uma obra para a outra, sem obedecer a uma razão cronológica.

Agora existe uma nova componente que é a de tentar analisar alguns destes caminhos de descoberta e uni-los àquele que, desde a Idade Media, foi traçado como um caminho de transmissão de conhecimentos e de encontros: o Caminho de Santiago.

O Caminho de Santiago foi declarado Património da Humanidade, Itinerário Cultural Europeu e recebeu o título honorífico de “Rua Principal” da Europa, o que demonstra a sua importância como rede cultural europeia.

E *Os Contos do Caminho* é o título do projecto que realizamos em colaboração com a editora OQO, La Compagnie Créative, o Bichinho de Conto e o Museu Thyssen-Bornemisza, o qual se enquadra no Programa Cultura 2007-2013 da União Europeia.

Este guia didáctico destina-se a professores e alunos, e nele se plasma a ideia do caminho como uma enorme rede de cultura humana. As colecções do Museu inspiraram-nos para criar três itinerários temáticos através do seguinte fio condutor:

1

Um labirinto de caminhos

2

Viagens e viajantes

3

Abrir caminhos

1

Um labirinto de caminhos

Neste percurso é proposta a ideia do Museu como um labirinto, como um espaço onde cada visitante traça o seu caminho e que, por isso, converte o Museu num cruzamento de caminhos. Coloca-se também a ideia do labirinto como um jogo e a sua relação com os jogos tradicionais, como o do Ganso.

2

Viagens e viajantes

O afã de viajar do homem levou-o ao longo da história a percorrer países e a criar rotas que foram fonte de descobrimentos e de conhecimento. Através das obras da coleção aproximamo-nos das grandes rotas, como a Rota da Seda, e aprenderemos o que é o *Grand Tour* ou apreciaremos os descobrimentos das rotas científicas no continente americano.

3

Abrir caminhos

O caminho da história da arte está sulcado de artistas que foram criando novas vias. As mudanças de pensamento e as mudanças estéticas favoreceram alterações, algumas vezes sutis e outras vezes radicais, na representação da realidade que nos rodeia.

1

Um labirinto de caminhos

Propostas didácticas

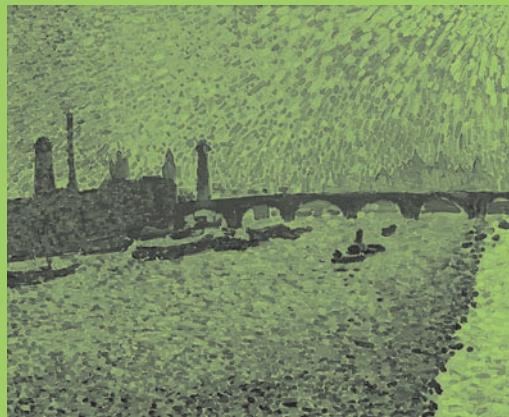
Actividade 1

Investiga a origem do jogo do Ganso. Certamente que és capaz de localizar obras nas colecções do Museu que te ajudarão a construir um jogo do Ganso. É uma tarefa que podes fazer em grupo. Nós já te propusemos algumas obras, mas sabemos que existem muitas outras que vocês podem encontrar. Existem outras obras com cenas nas quais aparecem um poço, gansos, pontes, caveiras; também está representada a prisão e quase de certeza que podes localizar pinturas que representem um labirinto.

André Derain

A ponte de Waterloo, 1906

Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid

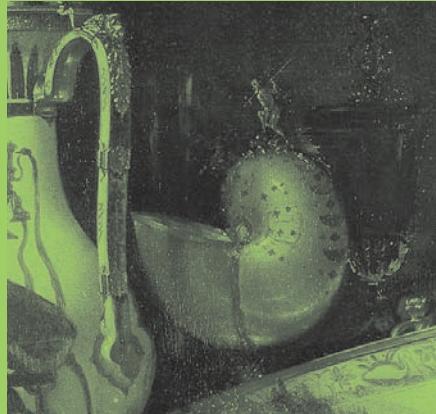


Actividade 2

Que relação pode haver entre o jogo do Ganso e o náutilo?
Damos-te uma pista: precisas de ver a imagem do interior do náutilo para entender a sua relação com o jogo.

Willem Kalf

Natureza morta com bacia, frutas, taça de náutilo e outros objectos, c. 1660 (pormenor)
Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid



Actividade 3

O jogo está presente como tema em muitos quadros. Normalmente trata-se de obras que escondem diferentes interpretações. Existem duas casas que representam os dados no jogo do Ganso, são a 26 e a 56. Os dados simbolizam a sorte ou o azar. Conseguir um nove ao atirar os dados significa avançar e evitar os obstáculos do poço ou da caveira.

Aqui mostramos-te um exemplo com uma pintura da Coleção na qual algumas personagens estão a jogar às cartas. O nosso desafio é que encontres mais obras nas quais os jogos marcam presença e que te interrogues sobre o significado do jogo em cada uma delas.

Balthus

O jogo de cartas, 1948-1950
Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid



Actividade 4

Muitos peregrinos prosseguiam o caminho depois de chegarem a Santiago. Diz-se que seguiam as estrelas da Via Láctea pela noite e o caminho migratório dos gansos durante o dia até alcançarem o lugar que os antigos romanos consideravam como o fim da terra.

Investiga sobre o significado desta obra de Joseph Cornell. Achas que se pode estabelecer uma relação entre *Bola de sabão azul* e o Caminho de Santiago? E com o jogo do Ganso?

Joseph Cornell
Bola de sabão azul, 1949-1950
Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid





DG Educación y Cultura

Programa Cultura

Organiza:

educa●●●
thyssen

OQO editora

O BICHINHO DE CONTO
editora



Colabora:

XACOBEO 2010
Galicia

Os contos do caminho

E o que é o Museu senão um labirinto? Um espaço onde cada visitante traça o seu próprio caminho, o qual não deixa de ser um cruzamento de caminhos. Se imaginarmos uma viagem através do Museu, um percurso desde o segundo andar até ao piso inferior, estaremos a traçar um itinerário no tempo em forma de espiral, uma viagem em anel, ilustrada com as imagens dos quadros.

Alguns estudiosos asseguram que as principais rotas do caminho de Santiago são, por sua vez, herdeiras de rotas muito mais antigas, como a das estrelas, que coincide com a Via Láctea, e pela qual os viajantes se orientavam durante a noite; bem como o caminho migratório dos gansos que eles podiam seguir durante o dia. Conta-se que ambos os caminhos conduziam a *Finisterrae* ou *finis terrae*, onde se encontrava o *ara solis*, no qual o sol se punha. Ali ficava o fim do mundo conhecido.

Um labirinto de caminhos

Emil Nolde
Ponte sobre o pântano, 1910
(pormenor)

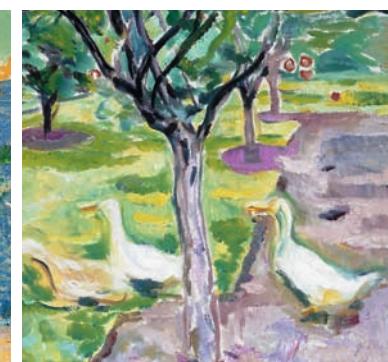
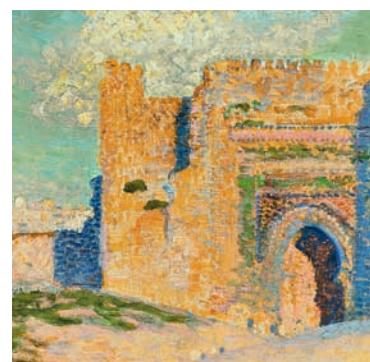
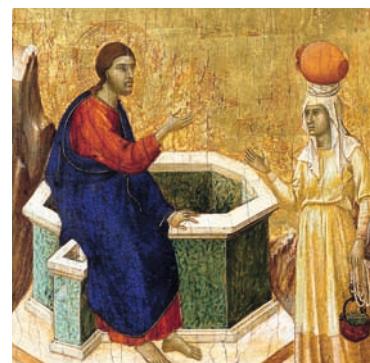
Isaack van Ostade
Caminhante à entrada de uma cabana, 1649
(pormenor)

Duccio di Buoninsegna
Cristo e a samaritana, c. 1310-1311
(pormenor)

Frank Stella
Sem título, 1966
(pormenor)

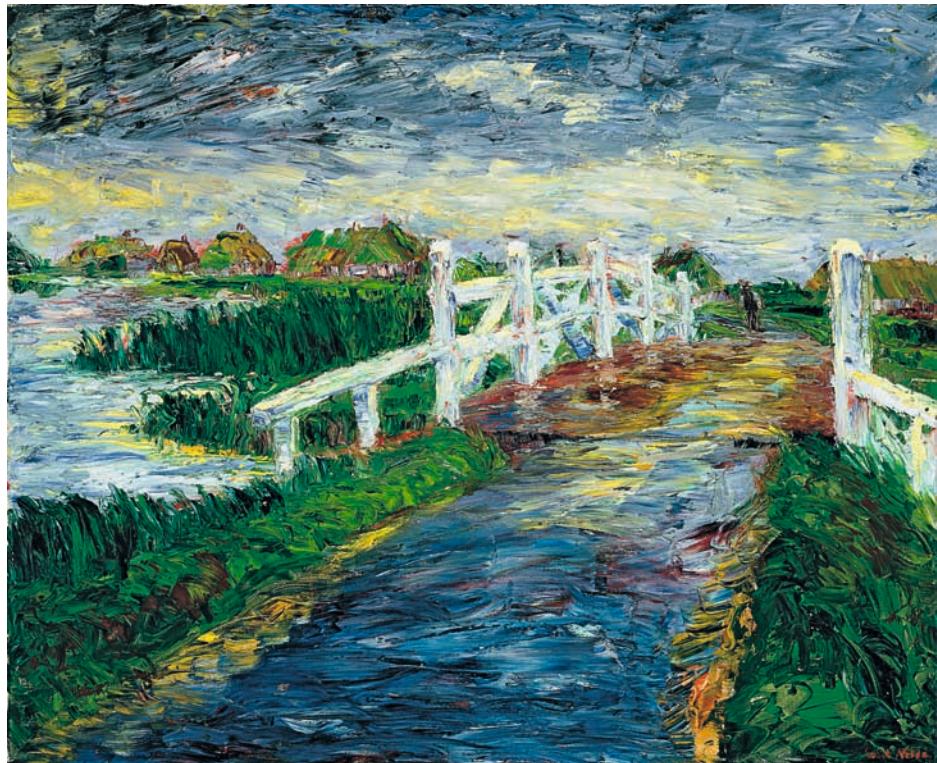
Theo van Rysselberghe
A porta de Al-Monsour, Mequinez, Marrocos, 1877
(pormenor)

Edvard Munch
Gansos num pomar, c. 1911
(pormenor)



Emil Nolde
Ponte sobre o pântano, 1910

Óleo sobre tela. 73 x 89,5 cm
Colecção Carmen Thyssen-Bornemisza, em depósito
no Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid



Se utilizarmos a nossa imaginação, a estrutura do museu transforma-se num grande tabuleiro do jogo do ganso. Para configurá-lo, seleccionou-se um conjunto de obras que se podem relacionar com os principais motivos do jogo.

A ponte, que se encontra nas casas 6 e 12, permite saltar os obstáculos e significa atravessar uma barreira, unindo o que está separado ou afastado; contudo, esta aprendizagem tem um preço que se deve pagar.

A ideia de uma ponte está igualmente presente na história da arte. Em 1905 surgiu na Alemanha um grupo de jovens pintores, que se denominou *Brücke [Ponte]*. Tinha como objectivo ultrapassar o curso da época e alcançar a outra margem da arte. Emil Nolde incorporou-se no grupo em 1906, onde permaneceu cerca de um ano. A técnica de Nolde e a sua temática centrada na paisagem significaram um importante contributo para o grupo.

Ponte sobre o pântano reflecte a paisagem da Frísia setentrional, onde naquela altura Nolde passava os verões. O elemento central da composição é o caminho que avança em diagonal, atravessa a ponte e perde-se no horizonte. A forma sob a qual se propõe o caminho convida o espectador a penetrar na paisagem e a percorrê-la.

Isaack van Ostade
Caminhante à entrada de uma cabana, 1649

Óleo sobre tela. 48,3 x 39,4 cm
Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid



A posada é a casa 19 e simboliza o descanso para repor as forças e retomar o caminho. O descanso também implica um atraso na nossa viagem, em chegar ao final da mesma. Entende-se igualmente como um lugar prazenteiro que nos pode distrair relativamente ao nosso objectivo.

Nesta obra, intitulada *Caminhante à entrada de uma cabana*, podemos presenciar uma cena singela que representa a conversa entre o caminhante e os habitantes da cabana. Esta, rodeada por uma exuberante vegetação, alberga uma família constituída por uma mulher, que está sentada à porta com os seus lavores ao lado, uma criança que esconde a cabeça no seu regaço e o homem que se debruça através da moldura da porta dupla.

O homem que se detém para conversar com a família de campões tem que ser um viajante, um peregrino ou um trabalhador temporário que se dirige aos lugares onde pode encontrar trabalho. A sua simples indumentária, a saca de couro e a mochila às costas, bem como o calçado desgastado, reflectem perfeitamente a sua condição social.

Duccio di Buoninsegna
Cristo e a samaritana, c. 1310-1311

Têmpera e ouro sobre tela, 43,5 x 46 cm
Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid



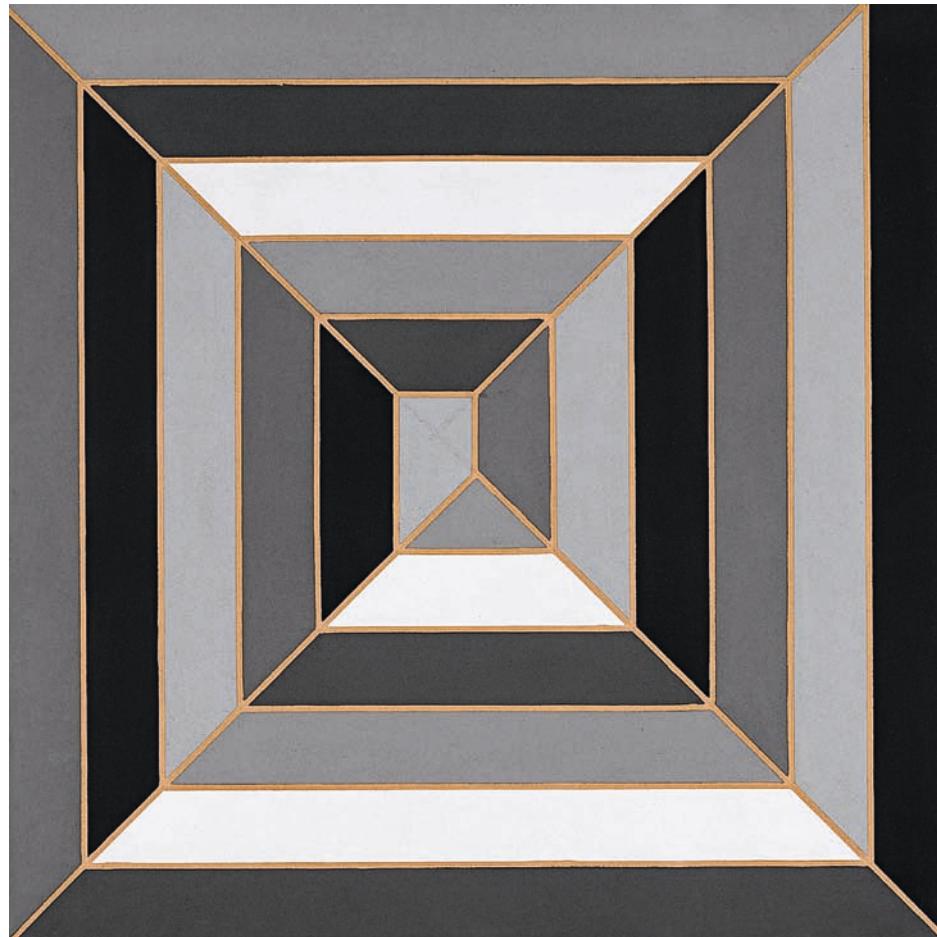
O poço é a casa 31. Cair nela significa permanecer lá até que outra pessoa caia também e nos resgate. O poço simboliza o erro e o perdão, e aparece antes do ganso.

Elegemos para o nosso tabuleiro esta tábua de Duccio di Buoninsegna intitulada *Cristo e a samaritana*. Esta obra espelha um episódio do Novo Testamento onde se narra o encontro de Jesus com uma mulher na cidade de Sicar, em Samaria.

Jesus estava sentado na boca do poço de Jacob, à espera dos seus discípulos, que tinham entrado na cidade à procura de alimentos. Ali decorre o diálogo entre Jesus e a samaritana. Jesus diz-lhe: "Dá-me de beber", e ela fica surpreendida porque sendo ele judeu pede-lhe água a ela que é samaritana. Jesus fala da água viva, a água que ele oferece e que proporciona a vida eterna. Duccio utilizou a comunicação através dos gestos das mãos, para criar o diálogo entre Jesus e a samaritana.

Frank Stella
Sem título, 1966

Pintura acrílica sobre tela. 91,5 x 91,5 cm
Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid



O labirinto é a casa 42. Quem se perder nele tem que saltar para a casa 30, precisamente antes do poço e quase a alcançar o ganso. Pretendeu-se ver no labirinto a Torre de Babel, a confusão dos caminhos físicos, as línguas e as ideias.

Encontramos a forma de um labirinto na obra abstracta de Frank Stella *Sem título*. A composição é muito simples, são quadrados concêntricos que, através das mudanças de cor, geram um movimento em espiral que pode continuar mais além dos limites do quadro.

O quadro também é simples relativamente às cores: branco, preto e diferentes tons de cinzento. Aparecem marcadas em ocre as linhas que delimitam os lados e as que definem as diagonais. O jogo de alternância de cores produz um efeito óptico que dá a sensação de profundidade na tela e faz com que o nosso olhar se foque no centro do quadro.

Theo van Rysselberghe
A porta de Al-Monsour, Mequinez, Marrocos, 1877

Colecção Carmen Thyssen-Bornemisza, em depósito
no Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid



A casa 63 é a porta do jardim, é a entrada para o jardim do ganso, e, na nossa particular viagem, é a entrada para a cidade de Santiago. Para entrar é preciso obter o número exacto, é o final da viagem. Chegar ao Pórtico da Glória, a porta principal da catedral de Santiago, era chegar à Civitas Dei, a Jerusalém celeste na terra. Atravessar essa porta significava que se tinha atingido outro nível e que se iniciava outra viagem.

O pintor belga Theo van Rysselberghe viajou em inúmeras ocasiões a Marrocos, atraído pela luz e pelas cores desse país. O objectivo dessa viagem a Marrocos era o de acompanhar um escritor e tomar apontamentos para ilustrar um livro com litografias. Desconhecemos se esta pintura foi feita a partir do natural ou no estúdio, baseando-se nos seus apontamentos. Talvez o que mais se destaca nesta obra é a luz ofuscante que surge da própria tela, reforçada pela presença das sombras na porta e na muralha da cidade.

O equivalente do umbral esperado pelo peregrino a Santiago, para aqueles que se deslocam à cidade histórica de Mequinez, é indubitavelmente a próxima cidade de Moulay Idriss que acolhe o santuário do fundador da dinastia Idrisida, Moulay Idriss I, descendente de Maomé.

Edvard Munch
Gansos num pomar, c. 1911

Óleo sobre tela, 90 x 68 cm
Coleção Carmen Thyssen-Bornemisza, em depósito
no Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid



O grande ganso encontra-se na casa 64, mas nunca se numera, ele guarda a sabedoria secreta, é o final do caminho. Termina o caminho de um iniciado para começar o de alguém, para quem o trajecto no tempo e no espaço o torna mais sábio.

O tema dos animais de granja, e concretamente os gansos, aparecem em várias obras de Edvard Munch. *Gansos num pomar* é uma obra executada numa época em que o pintor volta a utilizar cores luminosas e vivas, e as suas pinceladas tornam-se ligeiras, trabalhando a mancha de cor. Nesta obra ele utiliza um forte contraste de cores, entre o preto e o branco e entre o verde e o roxo.

Edição
Fundación Colección Thyssen-Bornemisza

Textos
Alberto Gamoneda

Coordenação
Ana Moreno

Desenho gráfico
Sánchez/Lacasta

Pré-impressão
Lucam

Impressão
Brizzolis

Todos os direitos reservados
© dos textos: os seus autores
© da presente edição: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza

Para as regras do Jogo do Ganso, consultámos
A. Fuentes ©juegodelaoca.com