

A PAISAGEM DA ARTE RUPESTRE NA PRÉ E PROTO-HISTÓRIA NO ALTO DOURO PORTUGUÊS

2024

Natália Botica
Raquel Vilaça
Luís Luís
Rebeca Blanco-Rotea



WORKSHOP
4 de dezembro
de 2023

EDIÇÃO

Natália Botica
Raquel Vilaça
Luís Luís
Rebeca Blanco-Rotea

COMITÉ CIENTÍFICO

André Tomás Santos (Universidade de Coimbra)
Marcos García Díez (Universidad Complutense de Madrid)
Maria Manuela Martins (Universidade do Minho)

DESENHO E MAQUETAÇÃO

Luís Leal

ANO DE EDIÇÃO

RARAA, 2024

IMPRESSÃO

Greca Artes Gráficas

LOCAL DE EDIÇÃO

Braga

ISBN: 978-989-35817

Os conteúdos apresentados (textos e imagens)
são da exclusiva responsabilidade dos respetivos autores.



FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE D
COIMBRA

DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA,
ESTUDOS EUROPEUS,
ARQUEOLOGIA E ARTES



Centro de Estudos
em Arqueologia
Artes
e Ciências do Património



Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia



Laboratório de Paisagens,
Património e Território



Universidade do Minho
Unidade de Arqueologia



IN2PAST
PATRIMÓNIO | ARTE | SUSTENTABILIDADE | TERRITÓRIO

6.

PROGRAMA DO WORKSHOP

8.

RAQUEL VILAÇA, NATÁLIA BOTICA

A PAISAGEM DA ARTE RUPESTRE NA PRÉ
E PROTO-HISTÓRIA NO ALTO DOURO
PORTUGUÊS. UMA INTRODUÇÃO

16.

NATÁLIA BOTICA

PROJETO RARAA – ARTE RUPESTRE
DA IDADE DO FERRO E OCUPAÇÃO NO
SÍTIO DO ALTO DAS MALHADAS

38.

THIERRY AUBRY

PAISAGENS MONUMENTALIZADAS E
TERRITÓRIOS HUMANIZADOS DAS
SOCIEDADES PALEOLÍTICAS DO
VALE DO CÔA: CONTEXTUALIZAÇÃO
CRONOLÓGICA PARA COMPREENDER
A COMPLEMENTARIDADE ENTRE A
ARTE E A OCUPAÇÃO HUMANA

54.

LUÍS LUÍS

UMA PAISAGEM SEM GENTE?
O PROBLEMA DO CONTEXTO
ARQUEOLÓGICO DA ARTE RUPESTRE
PROTO-HISTÓRICA DO CÔA E DOURO

68.

ANTÓNIO BATARDA

ARTE RUPESTRE COMO PRÁXIS POLÍTICA:
O CASO DA FASE PALEOLÍTICA ANTIGA
DO VALE DO CÔA

88.

HELENA SOARES

DESVENDANDO O SEGREDO DAS RO-
CHAS: UMA VIAGEM PELOS NÚCLEOS
DE ARTE RUPESTRE DA VERMELHOSA E
MEIJAPÃO (VALE DO CÔA, PORTUGAL)

106.

HELENA BARBOSA

A FUNÇÃO SOCIAL DA DECORAÇÃO
OCULADA NA CERÂMICA
PRÉ-HISTÓRICA DA BACIA DO
BAIXO E MÉDIO DOURO

120.

REBECA BLANCO-ROTEA

A MODO DE CONCLUSÃO:
ARTE, PAISAGEM, CONTEXTO

V.

88

**DESVENDANDO O SEGREDO DAS ROCHAS:
UMA VIAGEM PELOS NÚCLEOS DE ARTE
RUPESTRE DA VERMELHOSA E MEIJAPÃO
(VALE DO CÔA, PORTUGAL)**

HELENA SOARES

helenaissoares2000@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-4053-1948>

Resumo

Os núcleos da Vermelhosa e Meijapão, que exibem iconografias datadas da Idade do Ferro, oferecem insights fascinantes sobre a vida e a arte das sociedades sidéricas que habitaram a região do Vale do Côa. Partindo dos conceitos fundamentais de arte e arte rupestre, a análise das iconografias presentes nestes núcleos visa compreender e interpretar o papel desempenhado pela arte nas sociedades proto-históricas, bem como compreender a sua relação com o ambiente circundante. Com representações de zoomorfos, figuras antropomórficas e outros elementos simbólicos, estas gravuras são o testemunho da criatividade das comunidades proto-históricas. Destaca-se ainda a importância da utilização de novas tecnologias no levantamento das gravuras rupestres, utilizando como base a análise e o desenho de fotografias fornecidas pelo projeto RARAA. O avanço do conhecimento sobre a arte rupestre da Idade do Ferro visa contribuir para a sua contextualização dentro do património cultural e ambiental do Vale do Côa, bem como desempenhar um papel crucial na compreensão da evolução humana e da sua expressão artística.

Abstract

The Vermelhosa and Meijapão sites, which feature iconographies dating back to the Iron Age, offer fascinating insights into the life and art of the sideric societies that inhabited the Côa Valley region. Starting from the fundamental concepts of art and rock art, the analysis of the iconographies present in these sites aims to understand and interpret the role of art in protohistoric societies, as well as its relationship with the surrounding environment.

With representations of zoomorphs, anthropomorphic figures, and other symbolic elements, these engravings are a testament to the creativity of protohistoric communities. Additionally, the importance of using new technologies in the survey of rock engravings is highlighted, based on the analysis and drawing of photographs provided by the RARAA project. Advancing knowledge about Iron Age rock art aims to contribute to its contextualization within the cultural and environmental heritage of the Côa Valley, as well as play a crucial role in understanding human evolution and artistic expression.

Nota Introdutória

A arte rupestre é uma vertente da arqueologia e da história da evolução humana que desperta uma ampla gama de emoções, mesmo entre aqueles que não estão diretamente envolvidos em seu estudo. Para realizar uma análise detalhada e abordar lacunas na pesquisa dessa forma artística, é essencial uma documentação rigorosa desde o início de qualquer investigação. No caso da arte rupestre, essa documentação deve ser ainda mais meticulosa, especialmente quando se trata da arte rupestre do Vale do Côa, que está ao ar livre e sujeita ao desgaste de vários agentes naturais e humanos. Essas condições aumentam a urgência de preservar e estudar essas representações, que podem fornecer informações valiosas sobre as ideologias e rituais de diversas comunidades.

Conceito de Arte

A discussão em torno do conceito de “Arte” continua a ser um tema de considerável debate. É evidente que a arte pode ser interpretada das mais variadas formas, refletindo o valor artístico intrínseco e a expressão simbólica e pessoal de cada indivíduo. No entanto, a ampla gama de formas de arte, desde música e cinema até pintura, escultura e arte rupestre, abrange diferentes realidades. Para os criadores da arte rupestre, a transposição de signos pode ter seguido padrões culturais específicos, tornando-a uma atividade de âmbito estritamente pessoal.

Embora os elementos patentes nos grandes painéis do Vale do Côa sejam amplamente considerados como arte, a definição de arte rupestre como objeto de estudo enfrenta desafios. A designação desses grafismos como “Arte” tem sido objeto de críticas e incertezas dentro da comunidade científica. Richard Bradley (1997) questiona a adequação do termo, argumentando que pode simplificar demais a compreensão, focando apenas no aspeto estético. Segundo Martins (Martins, 2014: 24), esses ciclos artísticos podem ser interpretados como códigos de linguagem, destinados a expressar significados específicos em vez de meramente ir em busca da estética. Esta perspectiva é reforçada pela Antropologia e Etnografia, que destacam que o conceito de “obras de arte” pode diferir significativamente nas sociedades onde são criadas (Valdez, 2010: 17).

90

Fotogrametria

No âmbito do projeto RARAA, foram realizados levantamentos fotogramétricos das rochas e painéis com arte rupestre da Idade do Ferro, nos núcleos do Meijapão e da Vermelha. Esta iniciativa visou a documentação detalhada e precisa destas manifestações artísticas antigas, permitindo a criação de modelos tridimensionais que facilitam a análise e a preservação deste património cultural (Botica et al., 2023). Esse método requer a captura de fotografias de alta qualidade dos painéis gravados, seguido pelo tratamento digital para maximizar a qualidade e o detalhe.

A partir dos modelos 3D produzidos com base nos levantamentos fotogramétricos, foram gerados ortofotos que serviram como base para o desenho dos motivos rupestres. Embora existam diversas abordagens possíveis para esta tarefa, optou-se inicialmente por utilizar as ferramentas tradicionalmente empregues pelos investigadores do Parque Arqueológico do Vale do Côa (PAVC). Assim, softwares como Adobe Illustrator e Adobe Photoshop foram utilizados para a ampliação e delimitação das figuras presentes nas superfícies rochosas. A escolha destas ferramentas não só assegurou a continuidade e a coerência dos trabalhos de documentação arqueológica, como também tirou partido de suas capacidades avançadas de edição e visualização.

Para além de testar uma nova forma de documentar e registar a Arte Rupestre, pretendeu-se avaliar se desenhar sobre ortofotos pode substituir completamente o desenho de campo ou apenas reduzir o tempo necessário diante dos painéis, frequentemente em condições adversas, combinando-o com o decalque direto de áreas onde a fotogrametria possa não apresentar o detalhe necessário para um rigoroso levantamento.

Como resultado deste trabalho concluímos que a ida a campo continua a ser fundamental. A reprodução dos desenhos a partir das fotografias foi desafiadora devido à limitação de ângulos de luz, que às vezes obscurecem certos traços ou os tornam difíceis de discernir, podendo ser confundidos com a textura do suporte. No entanto, ao comparar levantamentos realizados exclusivamente no campo com aqueles executados por meio dessa metodologia, observa-se poucas diferenças significativas. Algumas variações podem ser atribuídas à luminosidade,

pouca experiência do responsável pelo desenho/ interpretação dos motivos ou à própria degradação do painel. Além disso, a qualidade do suporte digital e a compatibilidade dos programas utilizados são aspetos cruciais para garantir resultados precisos.

Essas comparações simples sugerem que a realização de grande parte dos levantamentos por meio da fotogrametria apresenta muitas vantagens, nomeadamente na redução significativa do tempo gasto em campo e, quando combinada com múltiplas fotografias, pode produzir resultados impressionantes e impactantes na análise da arte rupestre.

Vermelhosa

No Vale da Vermelhosa, os primeiros registos de painéis gravados foram descobertos em junho de 1995, tendo os estudos no local sido iniciados no ano subsequente, em 1996. Esta descoberta ocorreu no contexto do Projeto “Gravado no Tempo” – um esforço abrangente para catalogar a arte rupestre em Portugal (Luís, 2023: 249). Este projeto possibilitou a formação de uma equipa internacional dedicada à intervenção e estudo da arte presente no vale. Inicialmente liderada por Francisco Sande Lemos (Revista Arqueologia, nº4, out,1995), conhecido pelo seu trabalho noutras regiões de Portugal, principalmente no Vale do Tejo e também em Foz Côa, esta equipa foi fundamental para desvendar os mistérios dos painéis gravados.

O Vale da Vermelhosa (Fig 1) está situado na margem esquerda do rio Douro, entre o Vale de José Esteves e a Bulha, aproximadamente a 50 metros da foz do Côa. Estudos indicam a existência de 14 painéis gravados da Idade do Ferro nesse local, num total de 25 (Luís, 2023: 249). Este, dentro do contexto do Vale do Côa, destaca-se como um importante sítio arqueológico, contribuindo significativamente para o entendimento da arte rupestre na região.

As suas descobertas adicionam camadas à rica história da área, fornecendo *insights* valiosos sobre as civilizações que habitaram a região durante a Idade do Ferro.

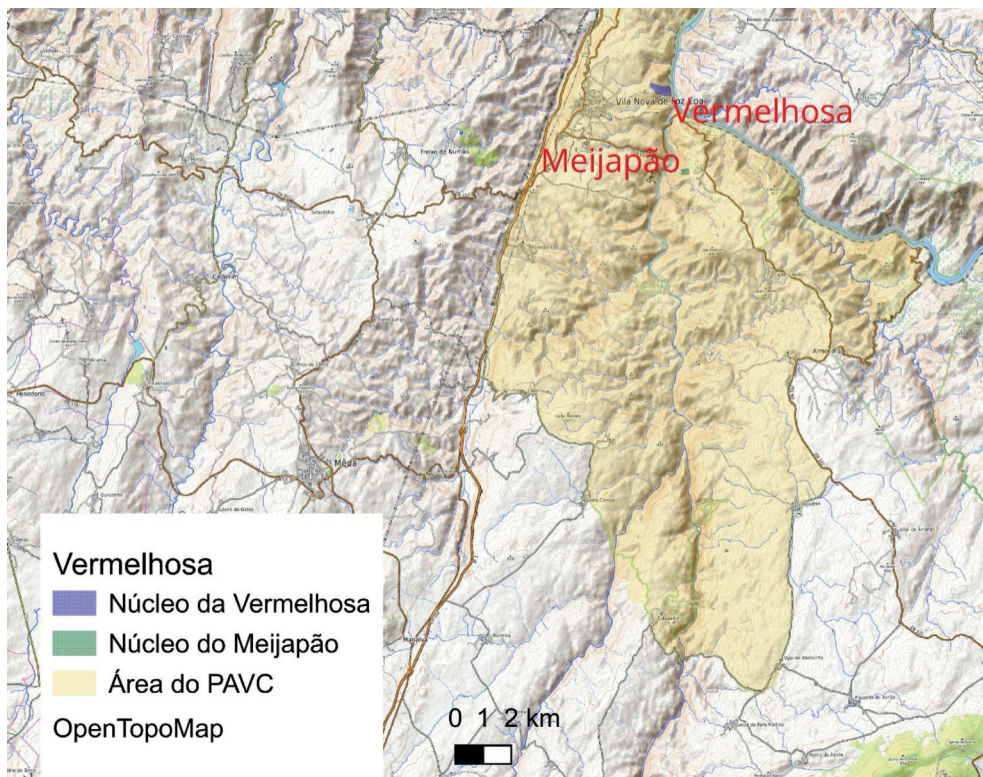


FIGURA 1
Localização dos vales da Vermelhosa e Meijapão.

Meijapão

O núcleo de Meijapão (Fig 1) representa o primeiro enclave de arte rupestre sidérica registado na área do Vale do Côa, datando de 1993. Situado na parte inicial de um vale percorrido por um curso de água que desce da superfície da meseta ibérica até à margem direita do rio Côa, aproximadamente a 2,5 km da sua confluência (Luís, 2023; 207), este local é de extrema importância para o entendimento da história da região.

Até ao momento, foram identificados quatro painéis com gravuras, dos quais três apresentam motivos associados à Idade do Ferro. Essas descobertas oferecem insights valiosos sobre as práticas artísticas e culturais das antigas comunidades que habitaram a área durante esse período. O vale de Meijapão, dentro do contexto do Vale do Côa, representa um marco significativo na pesquisa arqueológica da região. As suas gravuras rupestres contribuem para a compreensão da evolução cultural e social das civilizações antigas que deixaram a sua marca nessas terras milenares.

Dados Gerais

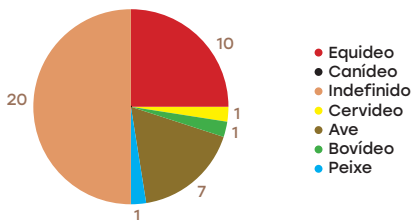
As gravuras do Vale da Vermelha são impactantes e reveladoras sobre as comunidades sidéricas que habitaram o Vale do Côa, incluindo representações antropomórficas e ilustrações de armamento. Entre os registos, destacam-se armas ofensivas como lanças e falcatas, enquanto o armamento defensivo, feito de materiais perecíveis, é mais difícil de preservar, restando apenas as suas representações nos painéis gravados. As figuras zoomórficas, frequentemente equídeos, associadas ao ideal de guerreiro, são comuns, apesar do esquematismo das figuras levantar dúvidas sobre sua exata natureza. As representações faciais com “bico de pássaro” predominam no vale, possivelmente simbolizando capacetes usados em conflitos, mas uma origem mitológica não pode ser descartada.

Animais como cavalos, veados, cães e bovídeos desempenham papéis significativos no imaginário da Idade do Ferro, refletindo a relação intrínseca entre esses animais e o ideal de guerreiro. Essas figuras aparecem em cenas de caça, guerra e vida quotidiana, ilustrando as práticas dessas comunidades. No Vale da Vermelha, as representações de cervídeos, bovídeos e canídeos são escassas, levantando questões sobre o seu significado ou possível erosão das representações ao longo do tempo.

Estudos sobre o armamento da Idade do Ferro no sul de Portugal proporcionaram uma compreensão detalhada da panóplia de armas, como lanças e falcatas, que são comuns também no Vale do Côa. No entanto, a precisão dessas conclusões não pode ser afirmada com a mesma confiança para o norte de Portugal. Representações de cavaleiros com escudos e cinturões nas Rochas 1 e 3 do Vale da Vermelha sugerem práticas defensivas entre as comunidades da época.

No Vale de Meijapão, a presença de figuras antropomórficas é limitada, com apenas três figuras incompletas, e as representações de armamento que se restringem a lanças. As figuras zoomórficas, principalmente equídeos, são predominantes, seguidas por quadrúpedes que podem ser cervídeos e bovídeos, além de figuras indeterminadas. Essas representações são consistentes com a iconografia da Idade do Ferro, refletindo a importância desses animais na vida e cultura das comunidades do Vale do Côa.

TIPOLOGIA DE ZOOMORFOS VERMELHOSA



TIPOLOGIAS DE ZOOMORFOS MEIJAPÃO

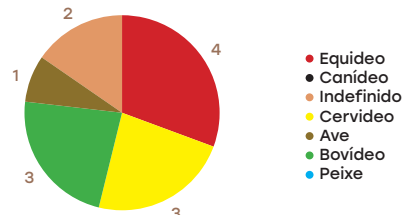


FIGURA 2
Gráficos de tipologia de zoomorfos dos vales da Vermelha e Meijapão.

Antropomorfos

As representações antropomórficas nas gravuras rupestres do Vale do Côa abrangem temas variados, incluindo guerreiros, caçadores e figuras em atitudes rituais ou religiosas.

Os antropomorfos da Vermelhosa são notavelmente singulares, apresentando uma diversidade marcante nas suas representações. A maioria, não segue um padrão definido, com exceção das figuras de guerreiros da Rocha 3 (Fig. 3), onde muitas figuras se assemelham a cabeças de pássaro. As dimensões e características anatômicas variam consideravelmente. Esta morfologia pode representar capacetes ou máscaras, ou personagens híbridas mitológicas, refletindo a ideia de metamorfose da mitologia céltica, onde guerreiros mortos se transformam em pássaros no Além (Luís, 2009: 420; Luís, 2008: 221).

As representações de guerreiros são proeminentes em algumas rochas do vale da Vermelhosa. Frequentemente armados e, muitas vezes, montados a cavalo, possuem membros superiores diminutos e inferiores bem desenvolvidos, geralmente retratadas de perfil (Fig. 3). No entanto, há exceções com representações frontais, como na rocha 10 do Vale da Casa (Baptista & Reis, 2008: 136). Os guerreiros representados, especialmente os motivos VRM003-D, VRM003-F, VRM003-G e VRM003-H (Fig. 3), têm sido objeto de amplo estudo, destacando-se em particular o grande guerreiro VRM003-D. A discussão concentra-se na representação frontal da sua cabeça, que lembra um bico de pássaro com um penacho na nuca. A forma da cabeça gera debates sobre a sua natureza, dado que os capacetes apresentam características aviformes (Luís, 2008: 226). Em alguns casos, como o do grande guerreiro, há a presença de um olho raiado de grandes dimensões, complementando as feições da figura, acompanhado por duas linhas paralelas. Após essa descrição facial, observa-se a representação de um saiote do qual surgem duas pernas fletidas, com exagero nas coxas, gémeos e pés, assemelhando-se em parte ao cavaleiro da Rocha 1 VRM003-B (Fig. 3). Alguns estudiosos sugeriram que possa ser uma figura feminina, devido a uma concavidade natural na rocha entre as pernas (Reis, 2021; Luís, 2023: 250).

No entanto, a figura não apresenta características sexuais evidentes para confirmar essa interpretação. Algumas figuras apresentam penachos na cabeça (VRM003-D, VRM003-F, VRM003-G da Fig 3), relacionados às descrições de Estrabão sobre os lusitanos, que usavam grandes madeixas antes da batalha (Luís, 2008: 223).

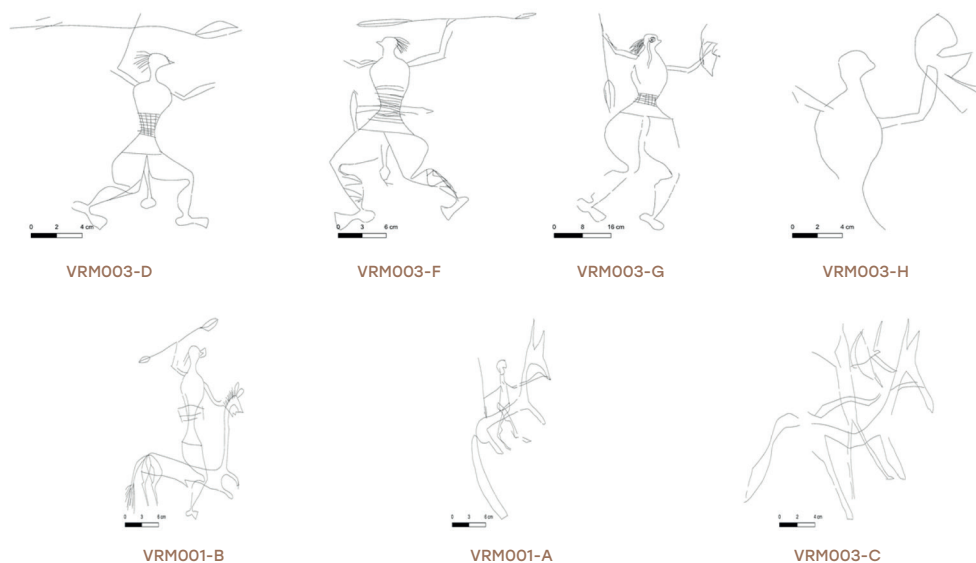


FIGURA 3
Figuras de guerreiros e cavaleiros do Vale da Vermelhosa.

Outros antropomorfos são representados apenas com uma perna, destacando-se um em particular o antropomorfo identificado como VRM003-B (Fig. 4), desprovido de braços e com uma perna, mas com corpo campaniforme e três linhas paralelas na cintura estreita. Este antropomorfo possui duas linhas em forma de lira no topo da cabeça, que, comparadas com outras representações, parecem ser um caldeirão na cabeça e não um capacete de cornos (Luís, 2008: 420). Esta figura humana tem gerado debates, sendo interpretada como participante de um ritual mágico-religioso, possivelmente feminina, carregando um vaso associado ao “caldeirão da ressurreição”, um elemento mitológico com poderes de ressuscitar os mortos (Luís, 2009: 420). No entanto, ao contrário de outras figuras, esta nunca foi interpretada como feminina. Ela não se encaixa nos ideais mágico-religiosos ou nas representações do quotidiano. No entanto, a análise desta figura ajudou a esclarecer a interpretação anterior de outra figura e a teoria do capacete de cornos. Estas figuras antropomórficas não são apenas representações artísticas, mas podem configurar um significado simbólico profundo. Elas podem ter servido para perpetuar mitos, legitimar autoridades ou atuar como intermediárias entre os mundos dos vivos e dos mortos. O cenário composto por estas figuras oferece um vislumbre das práticas rituais e das estruturas sociais das comunidades proto-históricas.



FIGURA 4
Outras figuras humanas do Vale da Vermelhosa.

De uma perspectiva geral, as figuras antropomórficas das gravuras do Vale da Vermelhosa podem ser analisadas consoante cinco parâmetros principais.

Primeiramente, a variedade de posturas e ações das figuras sugere diferentes significados e funções, com algumas em posição de marcha e outras envolvidas em atividades que podem ser rituais ou quotidianas. Esta diversidade indica uma sociedade dinâmica, cujas múltiplas facetas da vida são representadas nas gravuras. Em termos de detalhe e estilo, há uma variação significativa entre as figuras, desde representações mais naturalistas até outras mais estilizadas e esquemáticas. Algumas figuras apresentam detalhes como vestimentas ou acessórios, enquanto outras são mais simplificadas, delineadas apenas com linhas básicas, o que pode indicar diferentes períodos de execução ou distintos propósitos.

As figuras também mostram influências de diferentes culturas, incluindo elementos célticos, mediterrâneos e atlânticos, mesclados com um substrato indígena da Idade do Bronze. Particularmente reveladoras dessas influências são as representações de armamentos e escudos, sugerindo que a sociedade estava em contacto com diversas culturas e tradições. A simbologia e a função das figuras antropomórficas são evidentes na presença de posturas que sugerem dança, combate ou rituais religiosos, indicando uma possível função simbólica ou mágico-religiosa dessas representações. A centralidade e a repetição de certas figuras podem ter reforçado a sacralidade do local, tornando-o um ponto fulcral na paisagem cultural e espiritual da comunidade.

A técnica e a execução das figuras foram realizadas através de técnicas de incisão e picrotagem, variando em profundidade e precisão. Esta variação técnica pode refletir diferentes autores, ferramentas ou mesmo períodos de tempo. A qualidade da execução sugere que algumas figuras podem ter sido realizadas por artistas especializados, enquanto outras podem ter sido feitas por membros comuns da comunidade.

O conjunto de figuras antropomórficas do Vale da Vermelha oferece uma janela para a vida e a espiritualidade das sociedades proto-históricas da região. A diversidade estilística, técnica e temática das gravuras reflete uma complexidade cultural rica, influenciada por múltiplas tradições e práticas. Este corpus iconográfico é essencial para entender as dinâmicas sociais, religiosas e culturais do passado, destacando a importância contínua de estudos arqueológicos detalhados e o uso de novas tecnologias para aprofundar o nosso conhecimento sobre essas representações. A relevância dessas figuras na arte rupestre proto-histórica, com os seus elementos iconográficos singulares, levanta inúmeras questões interpretativas, pelo que a continuidade de estudos detalhados, combinados com o uso de novas tecnologias, é fundamental para aprofundar o entendimento sobre estas representações e seu contexto histórico.

As figuras antropomórficas do Vale de Meijapão (Fig. 5) oferecem também uma visão fascinante sobre as práticas culturais e simbólicas das sociedades antigas desta região. Estas representações demonstram uma diversidade estilística e anatômica que aponta para um sofisticado entendimento artístico e possivelmente espiritual dos criadores, não tão presentes no Vale da Vermelha.

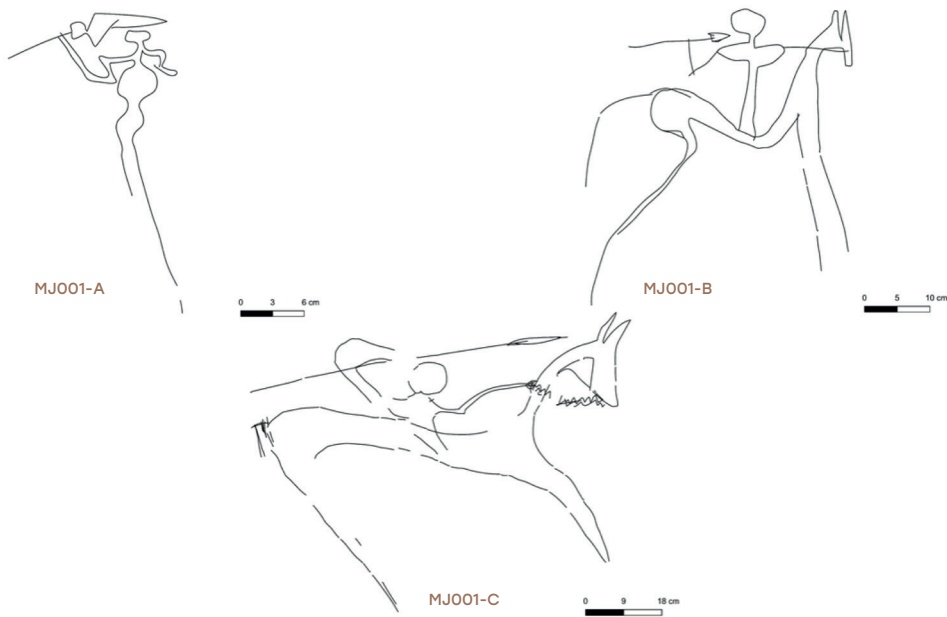


FIGURA 5
Conjunto de figuras antropomórficas do Vale de Meijapão.

A figura MJ001-A apresenta uma forma notavelmente distinta com um corpo sinuoso e alongado, braços levantados e uma cabeça arredondada, com menor dimensão que os restantes traços do antropomorfo. A elegância das linhas e a postura elevada podem indicar um status especial ou uma função ritualística importante dentro da sociedade que a criou.

O motivo MJ001-B da Figura 5 mostra um antropomorfo com um corpo alongado e braços estendidos horizontalmente. Esta postura pode indicar uma figura de um guerreiro em movimento, empunhando a sua lança. A cabeça arredondada e a simplicidade dos traços sugerem um estilo artístico que prioriza a essência da figura humana, possivelmente com um propósito simbólico ou comunicativo.

O motivo MJ001-C mostra um antropomorfo numa posição dinâmica, com um braço curvado acima da cabeça segurando uma lança e o outro estendido para a frente, segurando uma rédea do cavalo. Esta postura sugere movimento, possivelmente representando uma luta. A curvatura dos membros e o detalhe dos braços indicam uma preocupação em transmitir movimento e vitalidade, aspetos importantes na representação de figuras humanas.

Este conjunto de figuras revela a habilidade dos artistas proto-históricos em capturar não apenas a forma humana, mas também em imbuir essas representações com significado e emoção. A diversidade de posturas e estilos anatómicos sugere que estas figuras poderiam ter múltiplas funções, desde a representação de mitos e rituais até a documentação de atividades quotidianas e hierarquias sociais.

Zoomorfos

As gravuras da Idade do Ferro no Vale do Côa destacam motivos zoomórficos, com representações de cavalos, cervídeos, javalis, touros, cães ou lobos, e aves. Esses animais são frequentemente associados a figuras antropomórficas, especialmente em cenas de equitação, refletindo a elite equestre das sociedades da época (Guillén, 2010: 1200).

Os cavalos são os animais mais frequentemente representados, aparecendo isolados ou montados por guerreiros, sem sela ou estribos, com arreios em dupla linha ou ziguezague, conectando as mãos do cavaleiro à boca do animal (Luís, 2008: 228). As representações são padronizadas e esquemáticas, com grandes orelhas e corpos alongados, indicando seu prestígio e uso em guerra. Os cervídeos são o segundo grupo mais comum, geralmente representados de forma esquemática, como na rocha 10 do Vale da Casa, onde suas patas traseiras são em forma de ferradura (Luís, 2009: 228). Estes animais representam atividades aristocráticas de caça ou símbolos do mundo inferior, como o deus celta Cernunnos (Luís, 2008: 230). Os canídeos, muitas vezes associados a figuras antropomórficas em cenas de caça, aparecem em cenas de caça, associados a figuras antropomórficas, tanto como domésticos, como na Rocha 23 do Vale da Casa, quanto selvagens, como na matilha na Rocha 88 da Foz do Côa (Luís 2008: 229-230).

As aves, como águias ou grifos, são representadas em alguns painéis, frequentemente associadas a peixes, simbolizando aspetos ascensionais e o transporte dos corpos para o outro mundo. Representações de serpentes são raras e de identificação incerta, como na Rocha 93 de Foz Côa e na Rocha 139 do mesmo local, sugerindo possíveis figuras geométricas (Luís, 2008: 232).

Apesar de algumas dúvidas sobre a presença de touros nas Rochas 23 e 177 de Foz Côa (Luís, 2008: 232), eles não são muito representados. Javalis, animais de grande relevância na região, também são raramente vistos nas gravuras.

Os desenhos vetoriais das gravuras do Vale da Vermelha revelam uma coleção estilizada de animais, principalmente equídeos, com traços simples e delineados (Fig. 6).

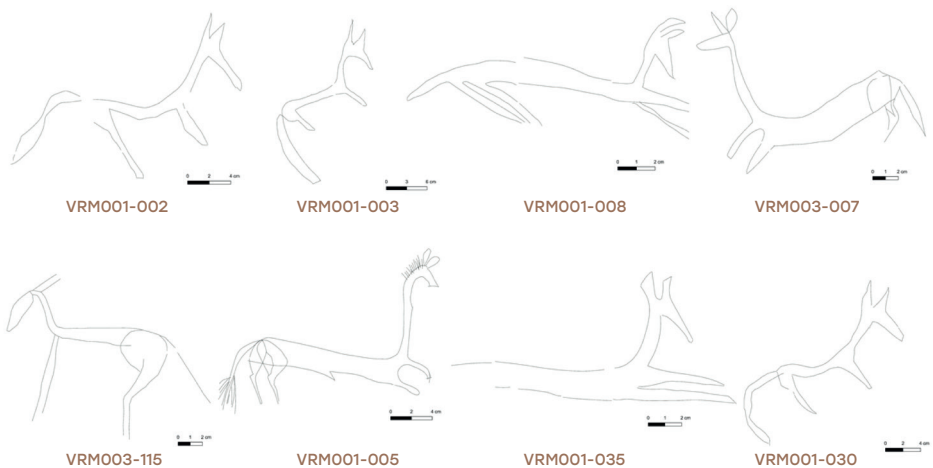


FIGURA 6
Equídeos do Vale da Vermelha.

Na Rocha 1, com o prefixo de número de inventário “VRM001” e Rocha 3, com o prefixo de número de inventário “VRM003”, podem identificar-se vários equídeos (Fig. 6), dos quais se destacam os seguintes:

- › Motivo VRM001-003 que mostra um animal com a cabeça levantada e patas traseiras dobradas, indicando descanso ou preparação.
- › VRM001-005 que apresenta um estilo mais naturalista com postura ereta e pescoço alongado, destacando a elegância e importância dos cavalos.
- › VRM001-035 que representa um equídeo em corrida, enfatizando agilidade e graça, tal como o VRM001-008 que, com focinho e corpos alongados, sugerem igualmente dinamismo e rapidez, semelhante ao VRM003-007, mas com um estilo mais naturalista.
- › VRM003-015 retrata um equídeo com linhas simples, onde os traços na cabeça podem representar orelhas ou hastes, indicando receio.

O zoomorfo VRM001-029 da Figura 7 apresenta um animal robusto, possivelmente um touro, sugerindo a relevância de diferentes espécies na região.

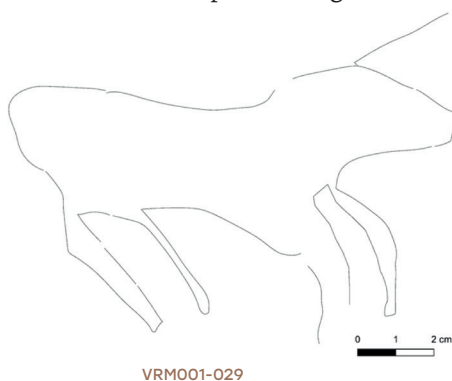


FIGURA 7
zoomorfo da Rocha 1 do Vale da Vermelha.

Na Figura 8 apresenta-se um grupo de figuras zoomórficas, possivelmente representando aves, que se destacam pelas suas formas bem delineadas e detalhe minucioso.



FIGURA 8
Conjunto de figuras zoomórficas aviformes do Vale da Vermelha.

A primeira figura VRM003-020 mostra um animal com traços claros e simplificados, enfatizando as pernas e a curvatura do corpo. A ausência de elementos decorativos adicionais apresentados nas figuras similares, sugere um estilo que prioriza a essência do animal. Os motivos VRM003-022 e VRM003-023 são particularmente interessantes devido ao uso de padrões reticulados que cobrem o corpo dos animais. Este estilo de decoração é raro e intrigante, possivelmente indicando um simbolismo especial ou uma técnica ritualística. As linhas cruzadas podem

representar a importância desses animais dentro das crenças e práticas culturais da época.

Neste contexto, as figuras aviformes representadas nos painéis gravados do Vale da Vermelha também ganham destaque, devido à raridade das cenas que elas compõem dentro do universo da arte rupestre sidérica. Estas gravuras incisas em perfil absoluto encontram-se em bom estado de conservação e parecem estar completas, oferecendo uma visão clara das técnicas e estilos empregues pelos artistas proto-históricos.

A presença dessas figuras zoomórficas e aviformes sugere que os animais desempenhavam um papel crucial nas sociedades proto-históricas, possivelmente servindo como centrais em rituais e mitologias. A atenção ao detalhe e a variedade de estilos indicam uma profunda conexão entre os seres humanos e o mundo natural, refletida nas práticas artísticas e simbólicas.

O conjunto de figuras zoomórficas de arte rupestre proto-histórica do vale da Meijapão, assim como as do vale da Vermelha, oferece uma rica expressão artística que nos permite compreender a relação entre as comunidades proto-históricas e o ambiente natural que as rodeava. Estas representações não são muitas, mas a variedade representativa dos zoomorfos é fascinante.

98

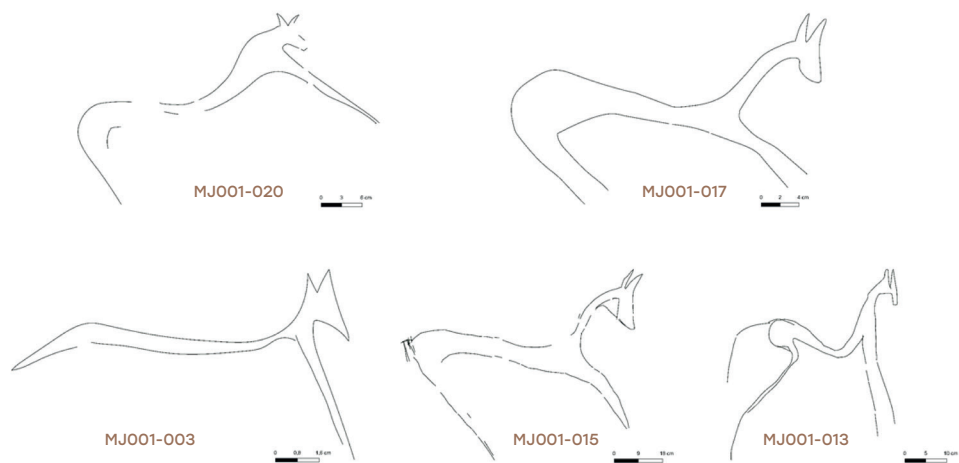


FIGURA 9
Conjunto de figuras zoomórficas do Vale de Meijapão.

O motivo MJ001-003 da Figura 9 mostra um animal de corpo alongado, com pernas finas e cabeça pequena, numa postura aparentemente estática. A simplicidade do traço e a postura do animal podem indicar um equídeo em estado de alerta, podendo igualmente refletir a observação detalhada do comportamento animal, essencial para a caça. Já o motivo MJ001-013 corresponde claramente a um equídeo. Neste é de ressaltar a utilização de linhas suaves e contornos bem definidos enfatizando as pernas e o pescoço. A elegância e fluidez das linhas sugerem algum tipo de movimento. A postura pode indicar um momento de transição, capturando a graça e agilidade do animal.

Armamento

As gravuras rupestres da Idade do Ferro no Vale do Côa são fundamentais para compreender o contexto crono-cultural dessas representações na Península Ibérica, frequentemente associadas a atividades de luta, guerra e caça. Entre os armamentos representados estão escudos, capacetes, lanças, dardos, espadas, facas, alabardas, arcos e flechas (Guillén, 2010: 1200).

As armas são fundamentais para datar os painéis, aparecendo frequentemente junto a figuras humanas, especialmente guerreiros a pé ou a cavalo, mas também isoladas, como na Rocha 10 do Vale da Casa. Lanças e dardos são comuns, com pontas nervuradas para facilitar o arremesso (Luís, 2008: 221-222). Algumas lanças têm cabos curvados, sugerindo intencionalidade ou inexperiência do gravador, como na Rocha 163 de Foz Côa, onde a curvatura pode indicar inutilização de armas (Luís, 2008: 232).

O conjunto de figuras de armamento do Vale da Vermelha (Fig. 10) oferece um vislumbre fascinante das práticas militares e dos simbolismos associados às comunidades da Idade do Ferro na região. Este acervo, composto principalmente por representações de armas como lanças e falcatas, revela não apenas a técnica de gravura utilizada, mas também a importância do guerreiro e das atividades bélicas para estas comunidades. A análise detalhada destas figuras pode revelar informações valiosas sobre a cultura material, as práticas de combate e os símbolos de poder e status da época.

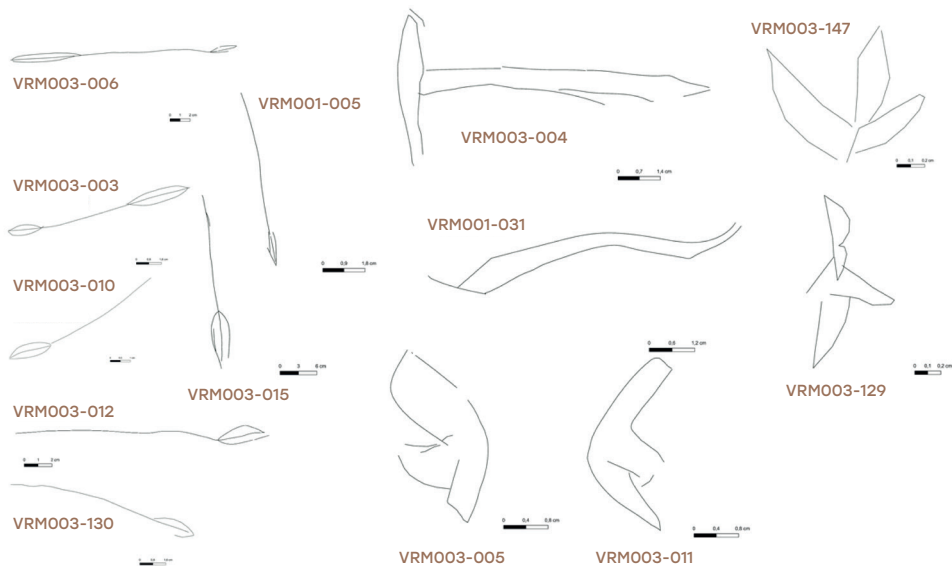


FIGURA 10
Conjunto de figuras de armamento do Vale da Vermelha.

O estilo das figuras é simplificado, mas eficaz, com linhas claras e formas reconhecíveis. Esta abordagem artística pode ter sido escolhida para garantir que as armas fossem imediatamente identificáveis, sublinhando a sua importância e significado. Estas, mais uma vez, são uma excelente fonte de informação sobre as sociedades proto-históricas e permitem compreender a proximidade e semelhanças entre as restantes gravuras presentes nos vales que compõem o grande Vale do Côa. As gravuras são caracterizadas por linhas finas e precisas, sugerindo um conhecimento técnico apurado na arte da gravação. A uniformidade das representações pode indicar uma tradição estilística consolidada na comunidade, refletindo uma abordagem prática na representação dos objetos. Do ponto de vista tipológico, as figuras apresentam uma variedade de armas, predominando as lanças. As lanças, com as suas longas hastes e pontas bem definidas, são frequentemente retratadas em perfil, destacando a forma e função essenciais dessas armas. São desenhadas com traços simples e diretos, sugerindo uma preocupação em capturar a essência funcional dos objetos.

A presença de lanças longas com pontas pronunciadas (VRM003-001 ou VRM003-015) indica um uso predominante de armamento de arremesso e de combate corpo-a-corpo. A variedade nas formas das pontas pode apontar para diferentes tipos de lanças, cada uma com uma função específica, como caça ou guerra.

A falcata, uma espada curva típica da Península Ibérica, simboliza riqueza e poder, podendo também ser interpretada como ex-voto em memória de seus donos. Duelos de guerreiros, como na rocha 3 da Vermelha, mostram elementos da panóplia, incluindo armas empunhadas e à cintura, e lanças prontas para arremesso (Luís, 2008: 221). As falcatas representadas na Vermelha (ex: VRM001-031 da Fig. 10), estão representadas com lâminas alongadas e empunhaduras distintas, sugerem um avanço na metalurgia e na tecnologia de fabrico de armas. A diferença no compr-

mento e na forma das lâminas pode indicar uma evolução no design ao longo do tempo, refletindo mudanças nas técnicas de combate e nas necessidades defensivas.

O conjunto de representações de armamento defensivo, especificamente escudos, oferece uma janela intrigante para as práticas militares e culturais das sociedades antigas da região. As figuras, claramente identificáveis como escudos de tipo *caetra*, tal como a identificação de alguns cinturões, são exemplos significativos de como os artistas da época expressavam a importância da defesa e da proteção. Ao efetuar uma análise das iconografias, podemos identificar características notáveis dentro da panóplia de escudos.

Algumas representações apresentam detalhes adicionais, como a forma da lâmina ou o encaixe da ponta na haste, sugerindo uma preocupação em transmitir informações precisas sobre a construção e o uso dessas armas. A escala das armas, comparada aos indicadores métricos presentes nas gravuras, sugere um cuidado em representar proporções, o que pode ser interpretado como uma intenção de documentar fielmente as ferramentas de combate usadas na época.

No vale da Vermelhosa o armamento defensivo é composto, principalmente, por escudos de tipo *caetra*, como os VRM003-005 ou VRM003-011 da Figura 10, em perfil absoluto, tal como cinturões presentes nos guerreiros VRM003-D, VRM003-F, VRM003-G ou VRM001-B da Figura 10 e canelinas visíveis no guerreiro VRM003-F da mesma figura.

A variedade de formas, onde as representações mostram uma diversidade de formatos de escudos, desde os mais simples e lineares até os mais complexos e detalhados. Esta variedade sugere que havia diferentes tipos de escudos, mesmo que todos se enquadem dentro da mesma tipologia, utilizados para várias finalidades, possivelmente adaptados a diferentes contextos de combate ou cerimônias. A presença desses escudos em contextos de arte rupestre sugere que não eram apenas ferramentas de combate, mas também símbolos de status e proteção espiritual. Representá-los em rochas pode ter sido uma forma de invocar proteção divina ou de celebrar a bravura e a habilidade dos guerreiros. Numa análise do estilo artístico, as figuras de escudos são desenhadas com linhas claras e formas geométricas distintas, o que facilita a sua identificação. Este estilo pode ter sido escolhido para enfatizar a importância desses objetos e para garantir que as suas características principais fossem facilmente reconhecidas, mesmo que o esquematismo seja uma característica da arte rupestre sidérica. É de manter em debate a possibilidade de que estes escudos tivessem um papel em rituais, talvez sendo utilizados em cerimônias para pedir proteção ou celebrar vitórias em batalhas. A estilização e a escolha de representar escudos em arte rupestre podem refletir a crença nos seus poderes protetores, tanto no mundo físico quanto no espiritual.

As proteções corporais são representadas por padrões quadriculados ou reticulados no abdômen e linhas zigzagueantes nas pernas. Escudos, geralmente na forma de *caetra*, são identificados como pequenos escudos circulares com umbo metálico, enquanto armaduras são caracterizadas por linhas paralelas na cintura dos guerreiros. Essas representações refletem habilidades técnicas e militares, cultura material e crenças associadas à guerra e proteção, embora o esquematismo das armas possa dificultar a identificação precisa.

No vale de Meijapão, as representações das armas mostram um nível de detalhe técnico, que mesmo em representações esquemáticas, sugerem um conhecimento avançado de metalurgia e concretização de ferramentas que pode ser corroborado pelo registo arqueológico. As lanças, por exemplo, são desenhadas com hastes longas e pontas bem definidas, indicando uma preocupação com a precisão e a funcionalidade (Fig. 11).

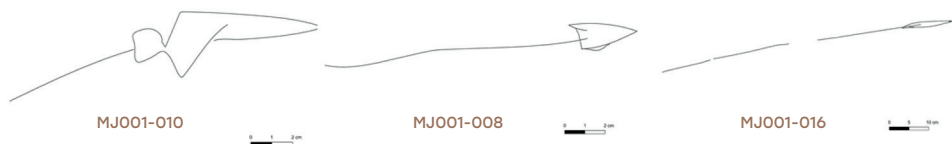


FIGURA 11
Conjunto de figuras de armamento do Vale de Meijapão.

É possível que essas representações de armamento tenham sido usadas em contextos rituais, talvez como parte de cerimônias para invocar proteção, força ou sucesso em batalhas. A estilização das armas e a escolha de gravá-las em rochas podem refletir a crença nos seus poderes ou num seu papel como intermediários entre o mundo humano e o divino.

Traços nas Rochas: Deliberados ou Acidentais? Explorando a Intencionalidade na Arte Rupestre

Uma característica distinta dos painéis gravados no Vale do Côa, particularmente nos núcleos da Vermelha e Meijapão, assim como em muitos outros núcleos, é a presença de inúmeros traços que se sobrepõem a outros motivos gravados nos painéis. Estes traços não parecem representar figuras específicas nem apresentar qualquer relação com os demais elementos. Isso suscita diversas interpretações, incluindo uma possível ligação com rituais.

A ritualidade associada a esses traços pode ter várias origens, como a possibilidade de atribuir um significado simbólico ao painel devido à sua localização ou a razões atualmente desconhecidas. Outra possibilidade é que o painel tenha sido uma rota de passagem obrigatória, resultando na criação de rituais de passagem ou de rituais para garantir sorte durante a jornada.

Uma das questões centrais em torno desses traços é a sua cronologia. Devido ao estado de degradação de alguns painéis e à falta de métodos de análise tão precisos quanto os usados na arte rupestre pintada, é extremamente desafiador determinar se foram criados na Idade do Ferro, em épocas anteriores ou posteriores. Também é difícil discernir se foram feitos por comunidades que descobriram os painéis ou que mantiveram preservado o seu simbolismo ao longo do tempo.

Outra interpretação possível para esses painéis é que eles representam tentativas de apagar motivos anteriores. A presença de inúmeros traços sem forma discernível pode indicar esforços para eliminar as iconografias previamente gravadas. Essas interpretações destacam a complexidade e a riqueza de significados subjacentes aos painéis rupestres, oferecendo insights fascinantes sobre a vida e as crenças das comunidades antigas.

Interpretação Simbólica dos Vales do Meijapão e Vermelha

Após uma análise dos motivos presentes nas rochas dos Vales da Vermelha e de Meijapão, torna-se essencial avaliar o simbolismo dessas representações.

A presença destas gravuras nos vales da Vermelha pode indicar a importância desta região como um centro cultural ou um local estratégico de defesa e comércio. As gravuras da Vermelha testemunham a importância dos guerreiros e práticas militares nas sociedades proto-históricas. Apesar de esquemáticas, essas representações detalham as armas utilizadas, como lanças e falcatas, refletindo a complexidade simbólica e social dessas comunidades. Associadas frequentemente a figuras antropomórficas de guerreiros, as armas, representadas de perfil, revelam tanto aspectos técnicos quanto contextos sociais, culturais e históricos.

No Vale da Vermelha, é notável que nenhum elemento dos painéis gravados parece receber destaque significativo em relação aos demais, mesmo que alguns estejam localizados fora do conjunto principal de gravuras. A exceção notável é a cena VRM001-B da Figura 4, devido à sua representação mais naturalista, e o cavaleiro VRM003-G da Figura 3, cuja grande dimensão se destaca em comparação com as outras figuras da rocha 3. As representações foram realizadas de maneira esquemática, com pouca atenção aos detalhes, possivelmente com consideração ao impacto visual das gravuras na paisagem. Os elementos observados parecem transmitir o “ideal de guerreiro” comum nas comunidades da Idade do Ferro, abrangendo todos os elementos característicos desse ideal. No entanto, a dificuldade na interpretação reside na ausência de correlação evidente entre os diversos grafismos presentes nos painéis. O elevado número de figuras gravadas sugere que a localização desses painéis poderia ter sido considerada prestigiosa, ou que possuíam um simbolismo desconhecido, difícil de compreender nos dias de hoje.

O detalhe das armas nas gravuras pode refletir a importância destas ferramentas na vida cotidiana e nas estruturas sociais das comunidades proto-históricas. As armas não eram apenas instrumentos de guerra, mas também símbolos de status e poder. A diversidade nas formas e tamanhos das armas representadas pode indicar diferentes tipos de armamento utilizados para distintas finalidades, seja em combate direto, caça, ou em contextos rituais. No vale de Meijapão, as representações sugerem que o armamento desempenhava um papel central nas socie-

dades proto-históricas, não apenas como ferramentas de caça ou guerra, mas também como símbolos de poder e status. A representação de armas pode indicar a importância dos guerreiros na hierarquia social e nas narrativas míticas da comunidade.

As gravuras podem ser interpretadas como uma forma de transmitir conhecimento sobre técnicas de fabrico e uso de armas às gerações futuras. Podem também servir como registos de feitos heroicos ou batalhas importantes. A repetição de certos tipos de armas e a ênfase em detalhes específicos podem indicar uma veneração por certos modelos de armamento ou, possivelmente, uma tentativa de padronizar o fabrico de armas para garantir eficiência e eficácia no combate. É possível que as representações de armas servissem não apenas como um registo das práticas militares, mas também como marcadores de território ou símbolos de prestígio e poder. A localização destes painéis em áreas de destaque na paisagem pode indicar que eram visíveis para aqueles que se deslocavam pela região, reforçando a ideia de que as armas e, por extensão, os guerreiros, tinham um papel central na identidade e organização social da comunidade.

A integração da arte rupestre desde a pré-história em áreas próximas a cursos de água e zonas de passagem é um fenómeno bem documentado, com interpretações variadas. Essas representações podem estar relacionadas a rituais, servirem como marcadores de passagem ou indicar a presença de uma comunidade. Alternativamente, podem representar elementos simples da vida quotidiana da pessoa que as criou, talvez durante atividades como a pesca.

Os múltiplos murais presentes no Vale da Vermelha também buscam chamar a atenção para esses elementos, levantando as mesmas hipóteses interpretativas.

Por outro lado, no Vale de Meijapão, destaca-se a rocha 1, que aparenta ter um certo destaque em comparação com as demais, apresentando o maior número de figuras sidéricas, incluindo representações de maior dimensão, como o cavalo MJ001-017. As representações encontradas nos suportes rochosos revelam uma notável simplicidade e falta de detalhe em comparação com as gravuras presentes nos vales vizinhos. Embora realizadas de forma esquemática, sem grande atenção aos detalhes, questiona-se o impacto dessas gravuras na paisagem circundante. Apesar dessas características, os elementos observados transmitem claramente o “ideal de guerreiro” comum nas comunidades da Idade do Ferro, abrangendo todos os elementos característicos desse ideal. No entanto, a dificuldade reside na falta de correlação evidente entre os diversos grafismos, bem como nas sobreposições que podem acrescentar dificuldades na interpretação.

O reduzido número de figuras gravadas sugere que a localização desses painéis pode não ter sido considerada de prestígio em comparação com as composições mais elaboradas presentes em vales próximos. No entanto, independentemente dessa possível “desvalorização”, as figuras e os painéis que as suportam podem ter um simbolismo ainda desconhecido pela comunidade científica. Assim, a correlação entre arte rupestre, cursos de água e zonas de passagem é bem documentada, com interpretações variadas, como rituais, marcadores de passagem, presença comunitária ou simples representações do quotidiano. Os painéis gravados do Vale de Meijapão destacam esses elementos, levantando as mesmas hipóteses interpretativas.

Em suma, tanto no Vale da Vermelha quanto no Vale de Meijapão, a arte rupestre revela um simbolismo complexo e multifacetado. Ambas as localizações refletem a importância das figuras de guerreiros nas comunidades da Idade do Ferro e levantam questões interpretativas sobre a correlação entre os grafismos e o seu contexto cultural e ambiental. A continuidade de estudos detalhados e o uso de novas tecnologias são essenciais para aprofundar o entendimento sobre estas representações e seu contexto histórico.

Conclusões

Os painéis rupestres proto-históricos do Vale do Côa, especialmente os da Vermelha e Meijapão, são fundamentais para o estudo da arte rupestre. Eles apresentam elementos iconográficos únicos e levantam diversas questões sobre as sociedades da Idade do Ferro. Destacam-se pela riqueza de figuras e pela diversidade estilística, refletindo influências célticas, mediterrâneas e atlânticas, integradas a um substrato indígena da Idade do Bronze (Guillén, 2010).

A análise das figuras iconográficas sugere que as sociedades proto-históricas utilizaram o mundo natural como cenário para expressar as suas transformações e narrativas, possivelmente como uma estratégia de apropriação política pelas elites, que buscavam afirmar o seu poder e

promover a sua imagem de heróis ou guerreiros (Luís, 2009). Esta interpretação reforça a ideia de que a arte rupestre não era apenas decorativa, mas também uma forma de comunicação e propaganda política.

A aplicação de tecnologias, como a fotogrametria utilizada no projeto RARAA, permite a obtenção de dados precisos e uma melhor compreensão dos painéis gravados, além de possibilitar a realização de mais levantamentos em menos tempo e com elevado grau de precisão.

Essa abordagem tecnológica tem-se mostrado benéfica para a arqueologia, proporcionando estudos mais complexos e resultados mais eficientes e rápidos (Valdez, 2010). Técnicas como a fotogrametria, a análise de pigmentos e a modelagem 3D são documentos que podem fornecer dados adicionais sobre os métodos de criação e os significados simbólicos dessas figuras.

Apesar do progresso feito, muitas questões permanecem, como a autoria das gravuras, o significado dos elementos representados e a função dos painéis dentro do contexto paisagístico e simbólico. A continuidade deste tipo de investigação é essencial para aprofundar nosso entendimento sobre as sociedades antigas e suas formas de expressão artística e simbólica. A preservação desses sítios é igualmente crucial, garantindo que futuras gerações possam explorar e aprender com essas expressões artísticas antigas.

Agradecimentos: Este trabalho foi apoiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia no âmbito da Bolsa atribuída pelo projeto RARAA COA/OVD/0097/2019.

Bibliografia

- Abreu, M.S., e Jaffe, L. (1995). Projeto Gravado no Tempo - Portugal - Inventário total da arte rupestre. *Trabalhos de Antropologia e Etnologia*, 35 (2), 417-431.
- Abreu, M.S., Arcá, A., Jaffe, L., e Fossati, A. (2000). As gravuras rupestres da Idade do Ferro no Vale da Vermelha (Douro- Parque Arqueológico do Vale do Côa). In V. O. Jorge (Ed.), *Proto-história da Península Ibérica, Actas do 3.º Congresso de Arqueologia Peninsular*, 5 (pp. 403-412). ADECAP.
- Baptista, A. M., e Reis, M. (2008a). Prospecção da arte rupestre no Vale do Côa e Alto Douro português: Ponto da situação em julho de 2006. In R. de Balbín Behrmann (Ed.), *Arte Prehistórico al aire libre en el Sur de Europa* (pp. 145-192). Junta de Castilla y León.
- Baptista, A. M., e Reis, M. (2008b). Prospecção da arte rupestre na Foz do Côa: Da iconografia do Paleolítico à do nosso tempo, com passagem pela II Idade do Ferro. In J. Sampaio e A. T. Santos (Eds.), *Pré-história: Gestos intemporais. (III Congresso de Arqueologia de Trás-os-Montes, Alto Douro e Beira Interior: Actas das sessões; (Vol. 1, pp. 62-95). ACDR de Freixo de Numão.*
- Botica, N., Luís, L., e Bernardes, P. (2023). Use of photogrammetry to survey Iron Age rock art motifs in the Côa Valley: the Vermelha Rock 3 case study (Vila Nova de Foz Côa, Portugal). *Virtual Archaeology Review*, 15(30), 97-109. <https://doi.org/10.4995/var.2024.19725>
- Bradley, R. (1997). *Rock art and the Prehistory of Atlantic Europe. Signing the Land*. Routledge, Taylor & Francis Books Ltd.
- Royo Guillén, J. (2010). Arte Rupestre de la Edad del Hierro en la Península Ibérica: Tipos, Cronología y Contexto. *Congreso Internacional da IFRAO 2009- Piauí/ Brasil. Fumdhamentos, IX (2010)* (pp. 1193-1209).
- Lemos, F.S. (1994). Dossier Côa: o relatório de impacte patrimonial, *Forum*, 15-16 (pp. 141-156).
- Luís, L. (2008). Em busca dos cavaleiros com cabeça de pássaro: Perspectivas de investigação da Proto-história no Vale do Côa. In R. de Balbín Behrmann (Ed.), *Arte al aire libre en el Sur de Europa. Curso de Arte Rupestre al Aire Libre: Investigación, Protección, Conservación y Difusión [Salamanca, 15, 16 y 17 de junio de 2006]* (pp. 415-490). Junta de Castilla y León, Consejería de Cultura y Turismo.
- Luís, L. (2009). “Per petras et per signos”: A arte rupestre do Vale do Côa enquanto construtora do espaço na Proto-história. In P. J. Sanabria Marcos (Ed.), *Lusitanos y vettones: Los pueblos prerromanos en la actual demarcación Beira Baixa - Alto Alentejo - Cáceres. Memórias*, 9 (pp. 213-240). Junta de Extremadura; Museo de Cáceres.
- Luís, L. (2023). Primeiro inventário figurativo da arte rupestre da Idade do Ferro entre o Côa e o Douro. Por este rio acima: a *Arte pré e proto-histórica do Vale do Côa. Estudos em Homenagem a António Fernando Barbosa* (pp.181-265). Côa Parque, Fundação para a Salvaguarda e Valorização do Vale do Côa.
- Martins, A. C. R. (2014). A pintura rupestre do centro de Portugal: antropização simbólica da paisagem pelas primeiras sociedades agro-pastoris. [Tese de doutoramento, Universidade do Algarve]. Repositório aberto. <http://hdl.handle.net/10400.1/6833>
- Rebanda, N. (1995). *Os trabalhos arqueológicos e o complexo de arte rupestre do Côa*. Instituto Português do Património Arquitectónico e Arqueológico.
- Reis, M. (2021). Mulheres em Armas! Uma diferente hipótese interpretativa sobre uma conhecida figura

da rocha 3 da Vermelha. In S. M. E. Naldinho e T. Silvino (Eds.), *Estudos em Homenagem ao Doutor António do Nascimento Sá Coixão* (pp. 225-244). Museu da Casa Grande de Freixo de Numão.

Valdevez, J. (2010). *A Gravura na Arte Esquemática do Noroeste Peninsular: O caso de Monte de Góis (Lanhelas, Caminha)*. [Dissertação de Mestrado em Arqueologia, Universidade do Porto]. Repositório aberto da Universidade de Porto. <https://hdl.handle.net/10216/55524>



RARAA
REPOSITÓRIO DE ARTE RUPESTRE
DE ACESSO ABERTO