

"Arte Rupestre Urbana": marcas artísticas na cidade de Belém, PA (Paper 591)



Eloise Borges Castro¹
Marcela Nogueira de Andrade²

RESUMO

A arte rupestre amazônica vem sendo apropriada, ressignificada e socializada em diversos contextos contemporâneos. Em geral, associada a paredões e lajedos rochosos de sítios arqueológicos, hoje se manifesta em espaços urbanos, oficinas, museus, moda e artesanato. Esta pesquisa busca identificar e analisar expressões da chamada “arte rupestre urbana”, como na oficina “Arqueologia Experimental: fazendo pigmentos”, realizada na Universidade Federal do Pará (UFPA), e na exposição do Museu Histórias da Amazônia (MUHAMA). No campo da moda paraense, destacam-se as criações artísticas de Graça Arruda (Madame Floresta) e de Isabela Sales. A metodologia inclui pesquisa bibliográfica sobre arte rupestre e manifestações urbanas; pesquisa de campo na UFPA e no MUHAMA para identificar, fotografar e analisar essas expressões, reconhecendo os sítios arqueológicos aos quais se referem; e pesquisa online para localizar marcas de moda inspiradas na arte rupestre. Concluímos que essas iniciativas demonstram como a arte rupestre extrapola os sítios arqueológicos, transformando-se em recurso de identidade, inovação e economia criativa. Essa circulação amplia o diálogo entre passado e presente, fortalece os vínculos entre sociedade e patrimônio e permite novas leituras e usos culturais. Assim, a arte rupestre ganha novos sentidos e visibilidade no cenário urbano e artístico contemporâneo.

Palavras-chave: Arte Rupestre. Manifestações Urbanas. Arte Rupestre Urbana. Patrimônio arqueológico.

¹ Graduanda do Curso de Bacharelado em Museologia, na Faculdade de Artes Visuais (FAV), Instituto de Ciências da Arte (ICA), Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: eloisebcastro@gmail.com.

² Docente da Universidade Federal do Pará. Faculdade de Ciências Sociais. Pós-graduação em Antropologia. E-mail: mna@ufpa.b.

ABSTRACT

Amazonian rock art has been appropriated, reinterpreted, and socialized in various contemporary contexts. Generally associated with the rock walls and slabs of archaeological sites, it now appears in urban spaces, workshops, museums, fashion, and handicrafts. This research aims to identify and analyze expressions of so-called “urban rock art,” as seen in the workshop “Experimental Archaeology: Making Pigments”, held at the Federal University of Pará (UFPA), and in the exhibition at the Amazon History Museum (MUHAMA). In the field of fashion in Pará, the artistic creations of Graça Arruda (Madame Floresta) and Isabela Sales stand out. The methodology includes bibliographic research on rock art and urban manifestations; fieldwork at UFPA and MUHAMA to identify, photograph, and analyze these expressions, recognizing the archaeological sites they reference; and online research to identify fashion brands inspired by rock art. We conclude that these initiatives show how rock art transcends archaeological sites, becoming a resource for identity, innovation, and the creative economy. This circulation enhances the dialogue between past and present, strengthens the connections between society and heritage, and enables new cultural interpretations and uses. In this way, rock art gains new meanings and visibility within contemporary urban and artistic landscapes.

Keywords: Rock Art. Urban Manifestations. Rock Urban Art. Archaeological Heritage.

INTRODUÇÃO

Quando se trata de arqueologia, ou mais especificamente de arte rupestre, percebemos que o processo de democratização e socialização do patrimônio arqueológico ainda está em construção. A ciência, de modo geral, enfrenta o desafio de tornar o conhecimento cada vez mais acessível e com arqueologia não é diferente. Como ciência dedicada ao estudo da cultura material das ocupações humanas, a arqueologia tem na arte rupestre um de seus diversos objetos de pesquisa.

Geralmente não se espera encontrar a arte rupestre em outras paredes se não nos próprios sítios arqueológicos. Ao identificar esse tipo de registro ocupando paredes, colunas e outros tipos de suportes em alguns lugares na cidade de Belém, bem como produtos de moda, fomos motivadas a identificar e/ou analisar essas marcas artísticas contemporâneas que dialogam com a arte rupestre na cidade.

Como metodologia foi realizada inicialmente uma pesquisa bibliográfica apresentando discussões teóricas sobre arte rupestre e manifestações urbanas envolvendo registros atuais, os processos de apropriação e socialização da arqueologia e, especificamente, da arte rupestre. Em um segundo momento foi elaborada a pesquisa de campo para identificar e fotografar as marcas artísticas na Universidade Federal do Pará (UFPA) e no Museu Histórias da Amazônia (MUHAMA) e uma entrevista semiestruturada junto com uma visita guiada no MUHAMA.

Também foi realizada pesquisa na internet para identificar marcas de moda inspiradas na arte rupestre. Por último, foi elaborada a análise para identificar quais sítios arqueológicos poderiam estar associados à “arte rupestre urbana” com base em Pereira (1996) para os registros na UFPA e de forma geral para o MUHAMA e para os produtos de moda.

ARTE RUPESTRE E MANIFESTAÇÕES URBANAS

Segundo Gaspar (2006) a arte rupestre é considerada parte das expressões gráficas que integravam a vida cotidiana de diversos grupos pré-coloniais. Existem diferentes características da arte rupestre no Brasil. Os registros mais comuns são de espirais, círculos e linhas paralelas e onduladas. Dependendo do grupo cultural, poderia representar várias outras características (Gaspar, 2006) sendo produzidas em suportes rochosos a céu aberto como os paredões, ou abrigados como cavernas e grutas (Viana *et al.*, 2016). Um dos processos principais e iniciais de pesquisa da arte rupestre é elaborar sua documentação, sendo que, atualmente, a base do registro e o emprego de técnicas e métodos é da documentação digital e decalque digital.

Os conjuntos rupestres na Amazônia são encontrados em diferentes paisagens naturais, sendo principalmente próximos dos cursos d’água, cachoeiras, situados a céu aberto, paredões rochosos, cavernas e abrigos, porém também é possível encontrar em zonas escuras, como é o caso da Gruta do Pilão em Monte Alegre, Pará (Pereira, 1996) e em cavernas em Rurópolis (Pereira *et al.*, 2016). São encontrados registros elaborados por diferentes técnicas como pintura, gravura e escultura, ou integrando mais de uma técnica. Quanto ao conteúdo existe uma diversidade dos conjuntos rupestres em relação aos traços, cores e temas específicos, de acordo com as escolhas culturais dos grupos que elaboraram a arte rupestre ao longo do tempo. A título de exemplo, no estilo Monte Alegre predominam

os grafismos puros onde temas como o círculo, com diversas formas de preenchimento, e a voluta são recorrentes, já no estilo Alenquer, observa-se o predomínio marcante dos grafismos puros que se apresentam com formas muito elaboradas e simétricas (Pereira, 1996).

De acordo com Pereira (1996), as pinturas rupestres, especialmente em Monte Alegre, apresentam cinco temas principais: antropomorfos, mãos, zoomorfos, biomorfos e grafismos puros. Os antropomorfos são separados em dois tipos: os antropomorfos completos (cabeça, tronco e membros) e a apresentação de cabeça, mas estes possuem uma variedade de formas: retangular, triangular e sem circunferência, bem como os seus elementos faciais: sobrancelhas, olhos, nariz e boca. As mãos estão representadas em positivo, sendo elas de maneira isolada, em pares, em sequências regulares e irregulares. Os zoomorfos são as representações de animais e os principais são aves, peixes, peixes-boi, cobras, quadrúpedes, anfíbios, escorpiões, tartarugas, lagartos e outros que não são possíveis de identificar. Os biomorfos são figuras cuja forma não permite identificar claramente se representam seres humanos ou animais. Enquanto os grafismos puros são separados em volutas e círculos, bem como composições gráficas.

Ao analisarmos os espaços urbanos, na cidade de Belém no estado do Pará, vemos que eles não estão isentos de manifestações gráficas. De acordo com Isnardis (1997) existe uma relação de equivalência em aspectos das pinturas rupestres e das “pinturas rupestres urbanas”:

A semelhança pretendida entre grupos pré-históricos e as ‘tribos’ de pichadores se restringe ao fato de se tratarem, em ambos os casos, de coletividades que legam a um olhar arqueológico grafismos que podemos tomar como expressão de sua vida coletiva, de seus valores e normas, bem como do uso que fazem do território em que vivem (Isnardis, 1997, p. 145).

Nas cidades, vários grupos grafitam suas “assinaturas” em muros e prédios, como forma de arte ou para afirmar os territórios os quais ocupam (Isnardis, 1997). Nesta perspectiva, Gaspar (2006) afirma que:

(...) no espaço urbano, grupos de jovens grafitam suas marcas e quadrilhas traficantes assinam sua presença em muros e prédios. {...} É muitas vezes, esses grafismos fazem referência ao território, as práticas e as condutas de seus autores, bem como indicaram locais importantes e de forte apelo emocional. {...} O hábito de perpetuar mensagens em pedras e paredes têm longa duração e diferentes significados (Gaspar, 2006, p. 8).

Embora as pinturas rupestres e as “pinturas rupestres urbanas” compartilhem elementos em comum, como o pertencimento a um sistema de comunicação, elas se diferenciam nas formas estéticas com que se expressam, bem como no momento em que foram elaboradas.

A sociedade contemporânea ainda carrega, em seu cotidiano, a ideia de que as pinturas nas ruas, especialmente aquelas mais associadas às pichações, não devem ser vistas de forma positiva, tanto pela população quanto pela legislação brasileira. Essas manifestações são frequentemente interpretadas como formas de “poluição visual” ou “degradação” de prédios e monumentos públicos e privados, sendo aceito apenas o grafismo como uma legítima manifestação artística (Souza, 2023). Observa-se, assim, que a sociedade estabelece uma distinção entre as pichações urbanas que são consideradas “agradáveis os olhos” e aquelas que não são. Nesse caso, pinturas com formas e desenhos mais definidos, como

os grafites, tendem a ser aceitas, enquanto as “assinaturas” são geralmente classificadas como vandalismo, como afirma Souza (2013):

Em especial quando a arqueologia acompanha a preservação e o restauro de algum bem, o discurso arqueológico produzido sobre as pixações tende a reforçar o discurso do vandalismo, da não valorização por parte de comunidades locais e da ausência do poder público na manutenção do patrimônio. Isto recorre com frequência em trabalhos sobre sítios de arte rupestre, ao que se soma a crítica a um fluxo turístico destruidor (Souza, 2013, p. 141).

As formas de expressão do grafismo urbano são vistas como crime, de acordo com Souza (2013):

O discurso do Estado enquadra a pixação como delinquência e poluição visual, associando-a a criminalidade e a violência. No Brasil, é considerada vandalismo e crime ambiental, com base no artigo 65 da Lei 9.605 de 12 de fevereiro de 1998, que estipula pena de detenção de três meses a um ano, além de multa, para quem pixar, grafitar ou conspurcar edificação ou monumento urbano (Coleção de leis sobre preservação do patrimônio, 2006 apud Souza, 2013. p. 151)

Dessa forma, como exemplo, vemos as marcas deixadas no Parque Cemitério Nossa Senhora da Soledade em Belém, estado do Pará (figura 1). Essas manifestações foram apagadas com a realização da primeira etapa de conservação do cemitério em 2021.

Figura 1: “Arte Rupestre Urbana” e outras marcas no Parque Cemitério Nossa Senhora da Soledade





Fonte: Acervo Edithe Pereira [s.d.].

Assim como o grafismo pode funcionar como forma de assinatura, manifestação política, cultural ou artística, as representações da chamada “arte rupestre urbana” também podem ser compreendidas como expressões da cidade. Essas manifestações chamam a atenção de quem transita por esses espaços, seja pela curiosidade que despertam, seja pela repulsa que eventualmente provocam, especialmente quando associadas à pichação.

ARTE RUPESTRE URBANA: PARA ALÉM DOS PAREDÕES

Oficina “Arqueologia Experimental: fazendo pigmentos”

Entre os dias 13 e 14 de junho de 2023, foi realizado o evento “VIII Caminhos da Arqueologia na UFPA: desvendando a Arte Rupestre na Amazônia”. Esse evento, de caráter extensionista do Programa de Pós-graduação em Antropologia (PPGA) da Universidade Federal do Pará, tem como objetivo divulgar a Arqueologia para a comunidade universitária e não universitária, e cada edição tem uma temática específica. A oitava edição foi organizada pela segunda autora desse artigo junto com discentes do PPGA e dos cursos de graduação de Ciências Sociais e História da UFPA.

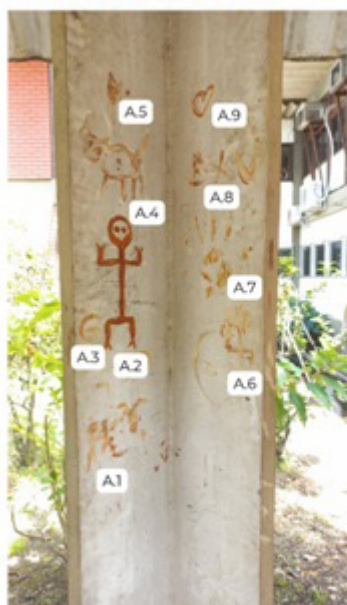
Foram realizadas diversas palestras com especialistas dos estados do Pará e do Piauí, além da oficina “Arqueologia Experimental: fazendo pigmentos”. Esta oficina teve como objetivo aprofundar os conhecimentos sobre arte rupestre por meio da produção de tintas, utilizando materiais como minerais, especialmente óxido de ferro, misturados a diferentes tipos de aglutinantes, tais como óleo de andiroba, óleo de coco de babaçu, clara de ovo, mel e água. Esse trabalho foi conduzido pelo Dr. Claide Paula de Moraes da Universidade Federal do Oeste do Pará, pela Dra. Maria Conceição Soares Menezes Lages da Universidade Federal do Piauí e pela Dra. Edithe Pereira do Museu Paraense Emílio Goeldi.

Após todos(as) participantes terem feitos suas tintas, o passo seguinte foi fazer um desenho em algum suporte. A arqueóloga Edithe Pereira imprimiu algumas imagens de arte rupestre do Estado do Pará com a intenção de inspirar o público. A elaboração dos desenhos foi realizada nas colunas dos corredores do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas (IFCH), do Instituto de Letras e Comunicação (ILC) e do corredor que chega até o Laboratório de Antropologia Arthur Napoleão Figueiredo (LAANF). A prática também foi realizada em seixos brancos de jardinagem e em uma parede externa do LAANF. Para a aplicação foram utilizados a própria mão, dedos, gravetos e palitos de dente.

Dias após a oficina, como primeiro passo desse trabalho, foram realizados registros fotográficos de todos os desenhos elaborados. Dessa forma, com o objetivo de identificar a qual sítio arqueológico da Amazônia aquelas imagens poderiam se relacionar, foi realizada a análise das marcas artísticas de algumas colunas, resultado da oficina na UFPA³. O segundo passo corresponde à organização dos conjuntos em ordem alfabética e, dentro de cada conjunto, a enumeração das figuras de forma crescente. Cada figura foi identificada pela letra do conjunto seguida de um número, como “A.1”, onde “A” representa o conjunto e “1” o número da figura. Destaca-se ainda a presença de algumas marcas gerais elaboradas durante a oficina, bem como a constatação de que, em determinados suportes, já existiam imagens e registros anteriores àqueles produzidos na atividade. O último passo foi identificar o sítio arqueológico ao qual a imagem representa com base em Pereira (1996).

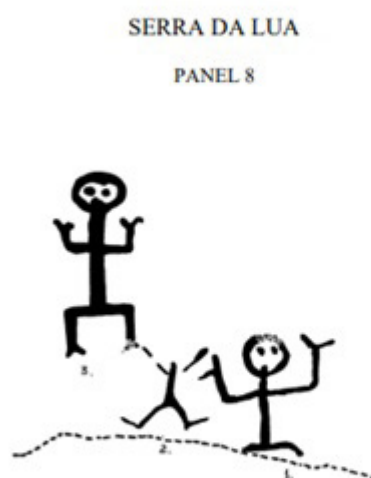
O primeiro compilado de fotos analisado estava nos corredores em frente ao ILC. Nessa coluna denominada como “A” está a figura A.2, um antropomorfo pintado por cima de outras escritas feitas em grafite. Foi possível identificar que essa imagem se relaciona ao motivo 3 do painel 8 do sítio arqueológico Serra da Lua no Parque Estadual Monte Alegre (figuras 2 e 3). Ao redor desta figura também podemos identificar outros tipos de representações, como, a figura A.1 - um antropomorfo completo com um arco e flecha; A.3 - a letra “G”; A.4 - um zoomorfo quadrúpede; A.5 e A.6 - não são possíveis a identificação; A.7 - uma mão em positivo; A.8 - a palavra “EXU”; A.9 - um coração. É possível, ainda, encontrar inscrições e desenhos que possivelmente antecedem a realização da oficina.

Figura 2: corredor ILC



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Figura 3: Decalque de 1996, Painel 8, Serra da Lua



Fonte: Pereira (1996).

Em outras duas colunas “B” e “C” (figuras 4 e 5) destacamos as figuras B.6 e B.10, identificadas como antropomórficas, que formam uma cena do painel 2 do sítio arqueológico Casas de Pedra, do município Alenquer (figura 6). A figura B.12 refere-se aos motivos zoomorfos

³ É importante destacar que, em decorrência da 76ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC) que ocorreu em Belém, os desenhos elaborados nas colunas dos corredores foram cobertos por camadas de tinta, como parte da preparação da universidade para o evento.

que formam outra cena do painel 10 do sítio arqueológico Ilha do Descanso, da região do Rio do Erepecuru (figura 7). Outras representações na figura 4 são: B.1 - letra “E”; B.2 - as palavras “HENRIEU”; B.3 - “LOUIE”; B.4 - “LAIS”; B.5 - um conjunto de linhas paralelas; B.7 - “PEDAGOGIA”; B.8 - um antropomorfo completo possivelmente sentado sobre um curimbó; B.9 - figura raiada; e B.11 - coberta por um papel que possivelmente é um zoomorfo (peixe-boi).

Figura 4: corredor ILC



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Na coluna “C” observamos novamente figuras antropomórficas em C.4 que formam uma cena do painel 2 do sítio arqueológico Casas de Pedra (figura 6). Outras representações na figura 5 são: C.1 e C.10 - lua; C.2 - forma geométrica; C.3 - linhas onduladas; C.5 - conjunto de formas geométricas e linhas; C.6 - palavra “AMOR”; C.7 - figura raiada; C.8 - letra “M” e C.9 - variadas linhas paralelas.

Figura 5: corredor ILC



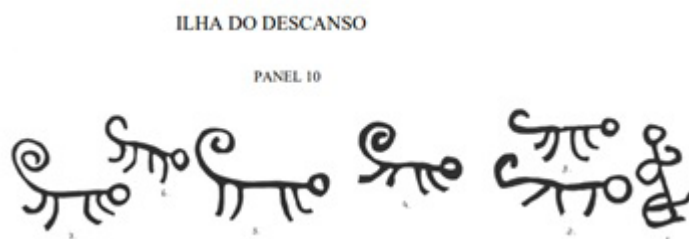
Fonte: Eloise Castro, 2023.

Figura 6: Decalque de 1996, Painel 2, Casas das Pedras



Fonte: Pereira (1996).

Figura 7: Decalque de 1996, Painel 10, Ilha do Descanso



Fonte: Pereira (1996).

Duas cenas foram identificadas nas imagens feitas nas colunas, sendo relevante ressaltar que segundo Gaspar (2006) não é comum a representação de cenas nos motivos rupestres na região norte do Brasil (figuras 6 e 7).

Na figura 8, podemos observar as representações dos motivos D.2 como zoomórficos (macacos) que provavelmente foram inspirados a cena do painel 10 do sítio arqueológico Ilha do Descanso (figura 7). Outros detalhes da figura são: D.1 - mão em positivo; D.3 - representação de um muiraquitã; D.4 - palavra “MUYNKYTÂ”; D.7 - possível antropomorfo incompleto; D.6 – palavra “HISTÓRIA” e D.7 - sigla “BCH”.

Figura 8: corredor ILC



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Na figura 9 é possível observar que os motivos E.1 e E.5 correspondem ao motivo 1, do painel 1 do sítio arqueológico Serra da Lua no PEMA (figura 10). O desenho E.3 se assemelha a representação do motivo 2, do painel 10 da Serra da Lua (figura 11). Outras figuras identificadas são: E.2 - linhas paralelas; E.4 - forma que não foi possível identificar; E.6 - mão em positivo e E.7- antropomorfo completo.

Figura 9: corredor ILC



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Figura 10: Decalque de 1996, Painel 1, Serra da Lua

SERRA DA LUA
PANEL 1



Fonte: Pereira (1996).

Figura 11: Decalque de 1996, Painel 10, Serra da Lua

PANEL 10



Fonte: Pereira (1996).

Na figura 12, identifica-se elaboração de F.2 e F.1.1 com base no motivo 3, painel 30 da Serra da Lua (figura 13) identificado como um zoomorfo (peixe boi). O desenho F.5 se assemelha a outro zoomorfo (ave) em gravuras do sítio arqueológico Ilha dos Martírios na Serra das Andorinhas (figura 14). Os outros desenhos, F.1 uma mão em positivo; F.3 e F.4 são vistos como aves, sendo o F.3 semelhantes ao motivo 3, painel 3 do sítio arqueológico Cachoeira Muira (figura 15).

Figura 12: corredor ILC



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Figura 13: Decalque de 1996, Painei 30, Serra da Lua

PAINEL 30



Fonte: Pereira (1996).

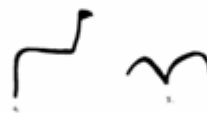
Figura 14: Aves, Ilha dos Martírios



Fonte: Pereira (1996).

Figura 15: Decalque de 1996, Painei 3, Cachoeira Muira

PANEL 3



Fonte: Pereira (1996).

Na figura 16, identifica-se o G.1 como o motivo 2 do painel 3 do sítio arqueológico Cachoeira Resplendor (figura 17), relacionado a um antropomorfo esquemático, com cabeça semicircular e radiada, olhos, boca e tronco retangular com desenhos geométricos lineares. Na mesma coluna foi desenhada uma mão em negativo, sendo ela a G.2.

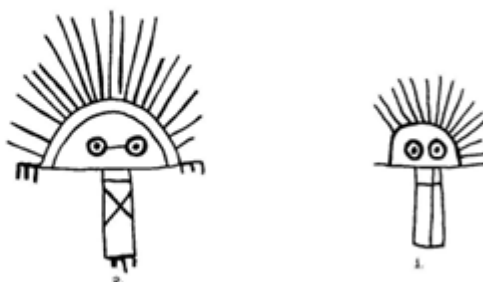
Figura 16: corredor ILC



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Figura 17: Decalque de 1996, Painei 3, Cachoeira Resplendor

PANEL 3



Fonte: Pereira (1996).

Depois de analisar as imagens pintadas com representações rupestres pré-coloniais e outras marcas nas colunas dos corredores ao redor do ILC, realizamos análise do painel maior que está na parede externa do Laboratório de Antropologia Arthur Napoleão Figueiredo, localizado no prédio atrás do IFCH. Verificamos figuras que haviam sido representadas anteriormente, juntamente com novas figuras de sítios arqueológicos da região de Monte Alegre, Alenquer e Rio Paru do Oeste (figuras 18 e 19).

Figura 18: Fotografia 1, painel geral LAANF



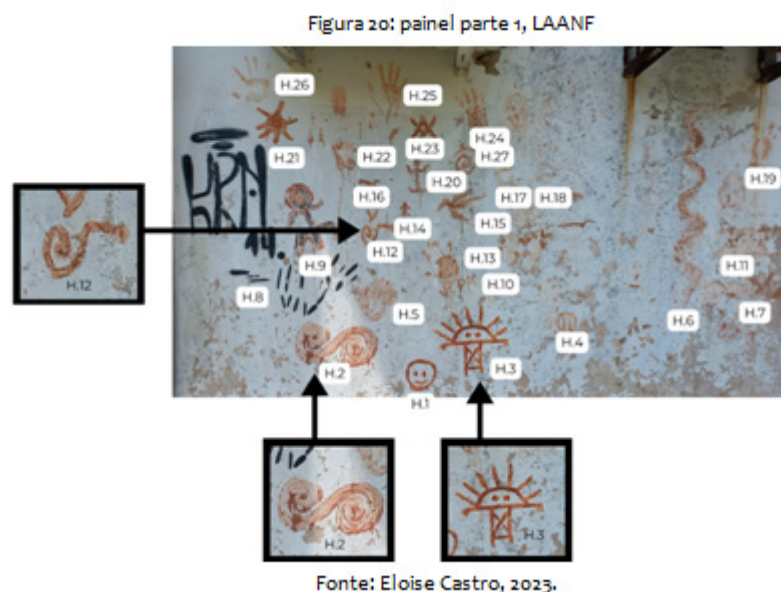
Fonte: Eloise Castro, 2023.

Figura 19: Fotografia 2, painel geral LAANF



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Para a análise, dividimos esse painel em seis partes, da esquerda para direita. Na primeira parte (figura 20), identificamos as seguintes representações: H.2 - motivo 1 (voluta), do painel 1 do sítio arqueológico Serra da Lua (figura 10); H.3 - motivo 2, painel 3 do sítio arqueológico Cachoeira Resplendor (figura 17), que é um antropomorfo esquemático, com cabeça semicircular e radiada, olhos, boca e tronco retangular com desenhos geométricos lineares. Outras imagens são: H.5, H.13, H.17, H.18, H.19, H.22, H.24, H.25 e H.26 – mãos em positivo; H.4 - círculo fechado; H.6 e H.7 - duas linhas onduladas; H.8 - “assinatura” em tinta spray preta “KRN”, que não faz parte da oficina, junto com o número “14” e linhas paralelas; H.9 - antropomorfo completo com duas cores, vermelho e preto; H.12 - cobra; H.14 e H.20 - antropomorfos completos; H.1 - antropomorfo apenas com rosto circular, olhos circulares e boca; H.10 - sigla “UEPA”; H.11 e H.23 - linhas paralelas; H.15 e H.16 - zoomorfos (aves); H.21 - figura raiada; e a H.27 - espiral.



Na segunda parte (figura 21), observamos a representação do motivo 1, do painel 1 da Serra da Lua (figura 11): I.29 - voluta simples; e I.24 - voluta composta. A imagem O I.13 se assemelha ao motivo 2, painel 3 do sítio arqueológico Cachoeira Resplendor (figura 17), que é um antropomorfo esquemático, com cabeça semicircular e radiada, olhos, boca e tronco retangular com desenhos geométricos lineares. Os desenhos I.6, I.21 e I.33 são os motivos zoomórficos (macacos) do painel 10 da Ilha do Descanso (figura 7). A imagem I.16 é a representação do motivo 22 do painel 25 da Serra da Lua (figura 22), sendo um antropomorfo esquemático, com cabeça sem contorno, olhos circulares e boca retangular. Identificamos dezoito mãos em positivo, sendo elas: I.18, I.19, I.20, I.22, I.23, I.26, I.27, I.28, I.31, I.32, I.34, I.35, I.40, I.41, I.42, I.43, I.44 e I.45. Outras imagens são: I.1, I.17 e I.36 - formas geométricas complexas; I.2 - círculo composto; I.3, I.4, I.5, I.10 e I.11 - representações de linhas paralelas feita por dedos; de I.7, I.8, I.9 e I.38 - quatro antropomorfos completos; I.12 - linha ondulada; I.14 - espiral; I.15 - antropomorfo, com cabeça sem contorno, sobrancelhas seguidas de um nariz, olhos circulares e boca; I.25 - zoomorfo (cobra); I.37 - um animal quadrúpede; I.39 - complexo de círculos; e I.46 - figura raiadas, seguida de uma “lua”.

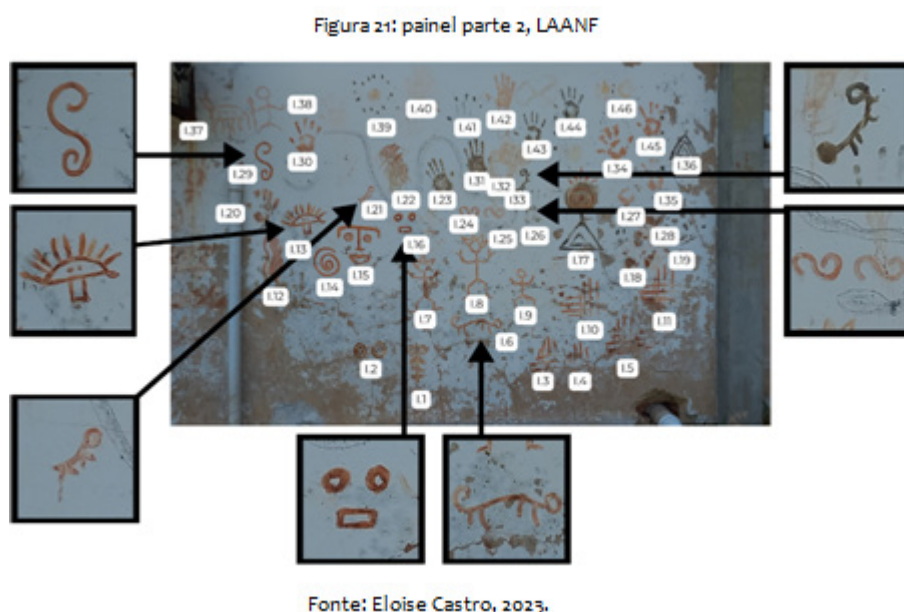


Figura 22: Decalque de 1996, Painel 25, Serra da Lua

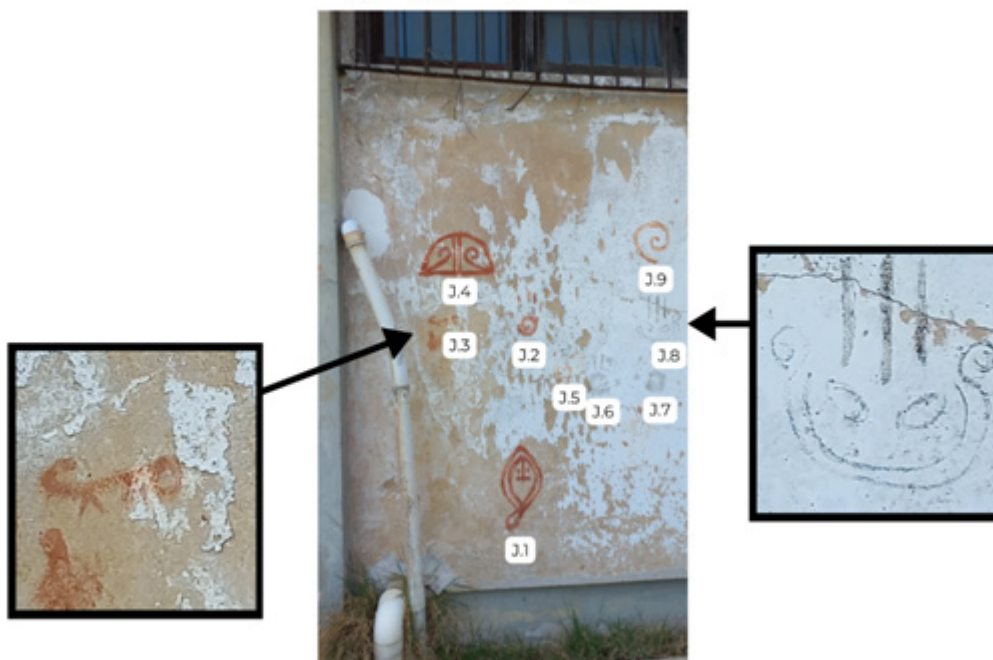
PANEL 25



Fonte: Pereira (1996).

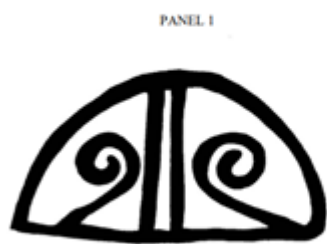
Na terceira parte (figura 23), identificamos as seguintes representações: J.3 - motivo zoomórfico (macaco) do painel 10 do sítio Ilha do Descanso (figura 6); J.4 - motivo 1 do painel 1 do sítio Cachoeira Caju-Açu (figura 24), sendo um geométrico complexo simétrico; J.1 - motivo 1 do painel 5 do sítio Cachoeira Tarumã (figura 25), sendo um antropomorfo esquemático de cabeça oval de contorno duplo, com olhos circulares nariz retilíneo e boca circular; J.8 - motivo 9 do painel 2 sítio Ponta do Cipó (figura 24), sendo um antropomorfo esquemático de cabeça voluta com linhas verticais acima da cabeça, olhos circulares e boca; J.2, J.5, J.6 e J.7 - três mãos em positivo; e J.9 - espiral.

Figura 23: painel parte 3, LAANF



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Figura 24: Decalque de 1996, Painei 1, Cachoeira Caju-Açu



Fonte: Pereira (1996).

Figura 25: Decalque de 1996, Painei 5, Cachoeira Turamã



Fonte: Pereira (1996).

Figura 26: Decalque de 1996, Painei 2, Ponta do Cipo



Fonte: Pereira (1996).

Na quarta parte (figura 27), relacionamos: K.1- antropomorfo, motivo 3 do painei 8 do sítio Serra da Lua (figura 3); K.3 - zoomorfo (peixe boi), motivo 3, painei 30 do sítio Serra da Lua (figura 13); K. 4 - antropomorfo esquemático, com cabeça sem contorno, sobrancelhas seguidas de um nariz, olhos circulares, boca linear, sendo a representação do motivo 1, do painei 2 do sítio Cachoeira Muira (figura 28); K.5 - zoomorfo (macaco), painei 10 do sítio Ilha do Descanso (figura 7); e K.2 - mão em positivo.

Na quinta parte (figura 29), percebemos três figuras pintadas com as possíveis identificações: L.1 - motivo 33 do painei 3 do sítio Serra da Lua no PEMA (figura 29); L.2 - motivo 43 do painei 3 do sítio Serra da Lua no PEMA (figura 30); e L.3 - conjunto de linhas sem forma aparente.

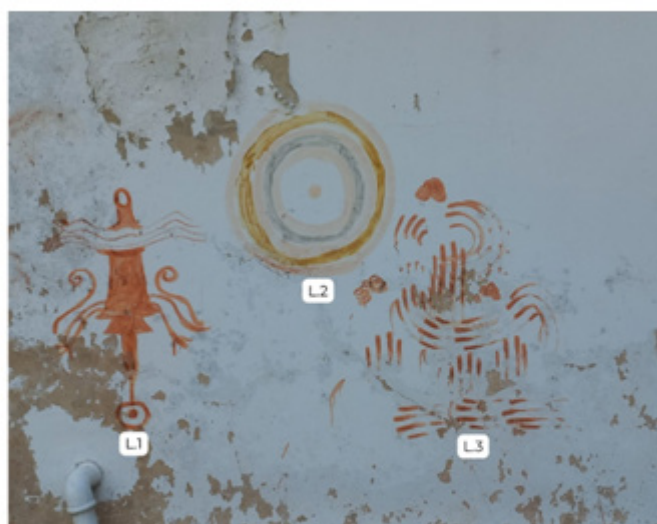
Na última parte (figura 31), notamos as representações: M.4.1 e M.4.2 - zoomorfo (macaco) do painei 10 do sítio Ilha do Descanso (figura 7); M.1 - mão em positivo; M.2 - “PPSLA/UFPA”; M.3 - “(CUMB)”; e o M.5 - forma geométrica complexa espelhada.

Figura 27: Fotografia do painei parte 4, LAANF



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Figura 28: Fotografia do painei parte 5, LAANF



Fonte: Eloise Castro, 2023.

Figura 29: decalque de 1996, Painei 2, chahoeira Muira



1.
Fonte: Pereira (1996).

Figura 30: Parte do painel 3 da Serra da Lua



Fonte: Pereira (1996).

Figura 31: Fotografia do painel parte 6, LAANF



Fonte: Eloise Castro, 2023.

No total, foram analisadas oito colunas e um painel de grandes proporções, resultado da oficina “Arqueologia Experimental: fazendo pigmentos”. Realizamos um levantamento quantitativo e identificamos que, entre as imagens presentes nas oito colunas, quinze representam a chamada “arte rupestre urbana” e vinte e nove correspondem a outras figuras ou palavras. No caso do painel localizado no LAANF, foram registradas vinte e uma representações de “arte rupestre urbana” e setenta e quatro de outras tipologias. Cabe destacar que, nessa contagem, não foram incluídas figuras como mãos, formas geométricas, linhas retas e onduladas, por serem elementos gráficos convencionais, cuja execução não se associa diretamente à noção de representação na arte rupestre.

Museu Histórias da Amazônia

O Museu Histórias da Amazônia (MUHAMA) está localizado no bairro do Marco, na cidade de Belém. Trata-se de uma iniciativa que propõe, de forma lúdica, a abordagem de temáticas relacionadas à geodiversidade em geral, com foco especial na Amazônia, sua biodiversidade e seus aspectos socioculturais. Idealizado e coordenado pela geóloga Lúcia Maria da Costa e Silva, o museu oferece uma verdadeira jornada que, de forma resumida e com o uso da arte contemporânea, que reconta a história da Terra por meio da geologia e da arqueologia, além de apresentar os principais marcos históricos da região Amazônica. Nesse contexto, no dia 08 de março de 2025, foi realizada uma visita guiada ao museu com Lúcia Silva, ocasião em que também foi concedida uma entrevista.

O MUHAMA propõe uma experiência que transcende o formato tradicional de exposições lineares. Como afirma Scheiner (2008), o museu por muito tempo foi “(...) associada a uma perspectiva colecionista e à experiência cultural de um ‘Ocidente’ Moderno {...} o que hoje conhecemos como Museu Tradicional Ortodoxo” (Scheiner, 2008, p. 204). Nesse sentido, Lúcia Silva propõe um museu de formato físico e pedagógico diferente do tradicional.

A estrutura do museu tem a forma de uma cuia emborcada (figura 32), com algumas representações culturais e históricas da Amazônia.

Figura 32: Museu Histórias da Amazônia (MUHAMA)



Fonte: Marcela de Andrade, 2025.

O museu contém dois percursos que operam em escalas de tempos diferentes: o “tempo geológico”, marcado pelas formações rochosas; e o “tempo histórico”, com referências arqueológicas e culturais da Amazônia.

O primeiro percurso é dedicado ao “tempo geológico” e tem início com a chamada “terra mole”, uma superfície especialmente projetada para transmitir ao visitante a sensação de caminhar sobre um solo amolecido. Em seguida, o visitante observa representações de rochas magmáticas, meteoritos e um fragmento da lua, todos confeccionados em concreto armado (figura 33, próxima página), enquanto percorre um caminho com pedras naturais. O trajeto avança pelo período do vulcanismo até alcançar representações de fósseis e a pegada do dinossauro *Amazonsaurus*, que também estão dispostas ao longo do chão.

Figura 33: Tempo Geológico, MUHAMA



Fonte: Eloise Castro, 2025.

O percurso segue para o interior da cuia, onde se torna mais visível a parte do vitral. A princípio, o visitante enxerga apenas um conjunto de desenhos da fauna e flora local, como os olhos de uma onça pintada, um peixe-boi, um boto, borboletas azuis, um beija-flor, peixes que simbolizam a evolução do ser aquático até o ser humano, além de plantas como a vitória-régia e a flor do guaraná, entre outras. Também estão presentes desenhos de diamantes, representando o reino mineral (figura 36).

No entanto, ao observar com mais atenção, o visitante percebe que esses elementos, juntos, formam a imagem de Nossa Senhora de Nazaré, símbolo da cultura, fé e devoção amazônica (figura 37). Acima da imagem, há a representação de um sol feito de cacos de vidro. Nesse mesmo ambiente, encontra-se instalado um caixa eletrônico do tipo “Saque e Pague”.

Figura 36: Vitral MUHAMA



Fonte: Eloise Castro, 2025.

Figura 37: Vitral MUHAMA



Fonte: Marcela de Andrade, 2025.

Retomando a figura 32, observa-se a representação histórica da Amazônia por meio de elementos emblemáticos, como as Igrejas da Sé, a Guerra da Cabanagem, a extração de borracha a partir da seringueira, em referência ao ciclo da borracha no Pará, e a Basílica de Nossa Senhora de Nazaré, cuja construção foi viabilizada com os recursos provenientes do auge econômico desse período.

O MUHAMA está situado no mesmo espaço do posto de gasolina “Amazônia Nossa”, que também integra o percurso visitável do museu. Com isso, Lúcia Silva propõe destacar a riqueza mineral da Amazônia por meio da criação do Monumento Floresta de Cristais (figura 38).

É possível perceber que os pilares do posto, na verdade, representam árvores, cujos topos exibem diferentes formatos de folhas. Segundo Lúcia Silva, essas formas remetem às colmeias do mineral bauxita, das quais partem linhas que simbolizam o hábito cristalino desse mineral. Outro destaque da estrutura é a representação de um diamante, localizada no lado direito da construção.

Figura 38: Monumento Floresta de Cristais



Fonte: Marcela de Andrade, 2025.

Vale destacar que o museu é fruto de uma iniciativa privada da própria proprietária, a geóloga Lúcia Silva. Entre os elementos que compõem o acervo, destacam-se dois importantes tipos de vestígios do período pré-colonial: as cerâmicas e a arte rupestre amazônica. O MUHAMA está localizado à beira da Avenida Perimetral, o que permite que todas as pessoas que passam pelo local possam visualizar tanto o posto de gasolina quanto a estrutura da cuia, ainda que de maneira mais discreta. Por fim, os elementos da cuia que mais se destacam, a partir da rua, são a arte rupestre de Monte Alegre e as cerâmicas amazônicas.

Novos suportes e diálogo com a moda

Ao abordarmos a arte rupestre urbana, também percebemos seu uso como fonte de inspiração para a moda e para a produção de diversos artigos artesanais. Além da arte rupestre, destacam-se as iconografias presentes nas cerâmicas arqueológicas, como as marajoara e tapajônica, bem como artefatos, como o muiraquitã, que são amplamente utilizados na criação de novos produtos ou na confecção de réplicas (Schaan, 2006; Barreto, 2020; Bezerra, 2020; Andrade et al., 2023). De acordo com Denise Schaan (2006):

Ao produzir artesanato de inspiração arqueológica, o produtor/vendedor se vale da relação com o bem cultural resgatado do passado para agregar um valor cultural, simbólico ao seu objeto, o que vem a ele dar seu valor como mercadoria. Dentro da dinâmica do mercado, é visível que a produção vem tendendo a se moldar às exigências e demandas do consumidor. Nesse sentido, as inovações passam pelo crivo do mercado e passam a ser incorporadas ou não ao estilo dependendo da possibilidade de aumento de vendas. Quanto ao valor simbólico, ao ser indagado pelo comprador sobre os significados dos grafismos e a relação com a cultura arqueológica (...) (Schaan, 2006, p. 24-25).

O muiraquitã, os grafismos cerâmicos e a arte rupestre tornam-se não apenas símbolos de ancestralidade, mas também recursos de inovação, capazes de gerar renda e visibilidade

para artistas e empreendedores locais. Ao mesmo tempo, tais práticas levantam debates sobre patrimonialização e comercialização da cultura material arqueológica, revelando como o passado ainda exerce influência sobre o presente por meio da arte e do design contemporâneo. Bezerra (2020) e Andrade et al. (2023) demonstram que a transformação do passado em itens mercadológicos ou em atrativos culturais em equipamentos urbanos evidencia o papel da arte indígena nesse processo. Assim, apontamos que algumas experiências de apropriação podem estar inserida em práticas de economia criativa e sustentável.

Vamos exemplificar o uso da arqueologia, em especial a arte rupestre, como fonte de inspiração no trabalho de duas artistas que atuam na cidade de Belém. Ambas desenvolveram séries especiais de moda em suportes diversos, como tecidos e câmara de pneu, inspiradas na arte rupestre de Monte Alegre. A primeira delas é estilista Graça Arruda que é a idealizadora da marca de moda paraense “Madame Floresta”. De acordo com Naverrete (2018):

Graça Arruda pode ser considerada uma das pioneiras da moda sustentável no norte do Brasil. Sua marca, Madame Floresta, surgiu em 1999, como um desejo de realizar seu sonho de fazer roupas com um significado, que se tornou realidade. A filosofia central de seu trabalho tem sido desenvolver técnicas de moda inovadoras para um público que ama a natureza, a cultura e a arte. Sua principal metodologia de trabalho é o *upcycling*, é responsável por aproveitar todos os tipos de tecidos que atingem suas mãos, e usa todos os resíduos que restaram de todas as suas criações. A designer diz que, inicialmente, chamou o seu tipo de moda de “moda verde”, ninguém falou sobre o termo sustentável porque era inexistente, embora a iniciativa de fazer roupas com esta tendência diferente já estivesse aparecendo (Naverrete, 2018. p. 46-47).

Graça Arruda desenvolveu a coleção “Iconografia Ancestral e Moda Contemporânea na Amazônia” (figura 39). A ideia e o convite para a realização da coleção surgiram da arqueóloga Edithe Pereira, responsável pelas pesquisas de arte rupestre na Amazônia. A coleção foi lançada no *preview* do Amazônia Fashion Week 2024 no mês de novembro.

Em uma entrevista ao jornal *O Liberal*, Graça Arruda afirma que a parceria com Edithe Pereira foi essencial para a produção das peças, e que suas principais dificuldades foram o *ton* e o *terro* dos:

O maior desafio foi transportar a arte da pedra para o bordado, sem perder os detalhes e a essência. Os traços que a gente consideraria ‘tortos e errados’, na verdade fazem parte da pintura rupestre e eu queria que ficassem iguais nas roupas” [...] “Ela me orientou na coleta de referências e pra deixar eles perfeitos do jeito original. Foi uma ajuda grande ter uma pesquisadora da área (*O Liberal*, 2024).

A estilista atua no campo da moda sustentável, que tem como um de seus principais objetivos a redução do impacto ambiental. Essa vertente da moda propõe uma relação mais respeitosa com o meio ambiente, contrapondo-se à lógica de consumo e produção exacerbada típica do sistema capitalista. Naverrete (2018), ao citar Maffesoli (1944), destaca que a moda sustentável prioriza a preocupação com a saúde humana, o bem-estar coletivo e o equilíbrio ambiental, enquanto a estética, no modelo convencional, é frequentemente orientada por interesses do capital:

O que quer dizer que o homem é produto da estética, ele é participante de um *genius coletivo* que o ultrapassa de longe. É tomado pelas formas, como num banho matricial que o modela e faz dele o que ele é. Assim para tomar só uma das modulações dessa estética, a das imagens, o homem é menos criador de imagens, que forjado por elas (Maffesoli, 1944, p. 28 apud Naverrete, 2018. p. 26).

Figura 39: Amazônia Fashion Week 2024. Coleção Iconografia Ancestral e Moda Contemporânea na Amazônia.



Fonte: Oliberal, 2024.

A moda sustentável vai além do simples aproveitamento da matéria-prima; envolve também práticas como a reciclagem e a reutilização de resíduos gerados pela sociedade e pelo ambiente urbano. Com esse propósito, a designer paraense Isabela Sales, segunda artista, formada em Designer pela Universidade do Estado do Pará (UEPA) em 2016, fundou a empresa “Isabela Sales Designer”. Seu trabalho é voltado para a criação de produtos sustentáveis a partir de materiais descartados, como câmaras de pneus, buscando integrar princípios ecológicos à valorização da cultura e da identidade local.

Por ser natural do município de Monte Alegre, no Estado do Pará, a artista nutre um forte apreço pelas pinturas rupestres da região do Parque Estadual Monte Alegre. Inspirada pela arte rupestre, ela passou a produzir peças sustentáveis com referências à arqueologia amazônica, especialmente aos motivos rupestres de Monte Alegre (figura 40). Essa inspiração é frequentemente mencionada em suas postagens, nas quais destaca a importância desses elementos na criação de suas obras:

A coleção teve como base de estudo e inspiração as pinturas rupestres encontradas nos sítios arqueológicos de Monte Alegre - PA, minha cidade natal. Este é um tema que desde sempre me despertou muito interesse e pelo qual, incrivelmente, cada vez mais tenho desenvolvimento apreço e orgulho (Instagram Isabela Sales, 2025).

Em outras postagens, Isabela Sales menciona em suas legendas o livro “A Arte Rupestre de Monte Alegre”, da autora Edithe Pereira, como uma das principais referências utilizadas em seu processo criativo.

Figura 40: Coleção de Arte Rupestre, Isabela Sales Designer



Fonte: Instagram Isabela Sales.

Esses são apenas dois exemplos de artistas que atuam na área da moda, mas vale destacar que há diversas outras marcas e artistas que utilizam a arqueologia amazônica como fonte de inspiração, especialmente as iconografias presentes nas cerâmicas e na arte rupestre.

CONCLUSÃO

A partir de três experiências distintas, podemos observar que a arte rupestre da Amazônia funciona como fonte de inspiração para diferentes contextos: desde museu e criação de produtos culturais até oficina experimental. Nota-se que a maioria das representações de arte rupestre relacionadas à oficina experimental está vinculada a sítios arqueológicos da região Norte, como Parque Estadual Monte Alegre (PEMA), no município de Monte Alegre; o sítio arqueológico Casas de Pedra, em Alenquer; o sítio arqueológico Ponta do Cipó, em Prainha; os sítios Ilha do Descanso, Cachoeira Caja-açu, Cachoeira Tarumã e Cachoeira Resplendor, no rio Paru do Oeste em Oriximiná; e a Cachoeira Muira, no rio Maicuru em Alenquer.

No Museu Histórias da Amazônia, destacam-se tanto as representações das cerâmicas marajoaras e tapajônicas quanto da arte rupestre de Monte Alegre. Por sua vez, as experiências apresentadas relacionadas à moda e à criação de produtos são inspiradas na arte rupestre de Monte Alegre.

Dessa forma, diferentes formas de socialização do patrimônio arqueológico se manifestam por meio dessas práticas. Entendemos que a “arte rupestre urbana”, presente no museu, na oficina, na moda e nos produtos criados a partir dessa inspiração, sempre com as devidas referências, possibilitam que o conhecimento sobre a arte rupestre alcance públicos diversos e contribua para sua valorização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, M. N. de. A conservação dos sítios de arte rupestre do Parque Estadual de Monte Alegre-PA. *Papers do Naea*, Belém, v. 1, n. 1, ed. 398, p. 1-35, 2018.

ANDRADE, M. N. de; SOARES, A. M.; LOPES, O. C.; BARRETO, P. C. Um estudo sobre os ícones arqueológicos da Praça Barão de Santarém: seus usos e significados. *Papers do Naea*, Belém, v. 1, p. 1-16, 2023.

BARRETO, C. Do teso marajoara ao sambódromo: agência e resistência de objetos arqueológicos da Amazônia. *Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas*, Belém, v. 15, n. 3, 2020.

BEZERRA, M. A urna bordada: artesanato e arqueologia na Amazônia contemporânea. *Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas*, Belém, v. 15, p. 1-17, 2020.

GASPAR, M. A arte rupestre no Brasil. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. (Coleção Descobrimos o Brasil).

ISNARDIS, A. Pinturas rupestres urbanas: uma etnoarqueologia das pichações em Belo Horizonte. *Revista de Arqueologia*, p. 143-161, 1997.

INSTAGRAM. *Isabela Sales Dsgn*. 2025. Disponível em https://www.instagram.com/isabelasales.dsgn?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDcoMzIxNw==. Acesso em: 06 mar. 2025.

PEREIRA, E. S. *Las pinturas y los grabados rupestres del noroeste de Pará – Amazonia – Brasil*. 1996. Tesis (Doctorado en Prehistoria y Arqueología) – Universitat de València, Facultat de Geografia i Historia, Departament de Prehistoria i Arqueologia, València, 1996.

PEREIRA, E. S. História de la investigación sobre el arte rupestre en la Amazonia brasileña. *Revista de Arqueología Americana*, n. 24, p. 67-96, 2006.

PEREIRA, E. S.; MARTINEZ, I. R. T.; BARBOSA, C. A. P. Documentação digital da arte rupestre: apresentação e avaliação do método em dois sítios de Monte Alegre, Amazônia, Brasil. *Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas*, Belém, v. 8, n. 3, p. 585-603, 2013.

PEREIRA, E.; PY-DANIEL, A. R.; NASCIMENTO, H.; BARBOSA, C. A. P.; HONORATO, V. Possíveis práticas rituais nas cavernas com arte rupestre de Rurópolis (Pará). *Revista Habitus*, Goiânia, v. 14, n. 1, p. 5-20, 2016.

PEREIRA, E. S. Ações de difusão e conservação do patrimônio arqueológico no Parque Estadual Monte Alegre, Pará. In: NASCIMENTO, G.; GRANATO, M. (Org.) *Preservação do patrimônio arqueológico: desafios e estudos de caso*. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins, v.1, p. 83-98, 2017.

O LIBERAL. Marca paraense apresenta coleção inspirada na arte rupestre de Monte Alegre. Belém, 2024. Disponível em: <https://www.oliberal.com/cultura/marca-paraense-apresenta-colecao-inspirada-na-arte-rupestre-de-monte-alegre-1.887954>. Acesso em: 6 mar. 2025.

PEREIRA, E. S.; MORAES, C. P. A cronologia das pinturas rupestres da Caverna da Pedra Pintada, Monte Alegre, Pará: revisão histórica e novos dados. *Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas*, Belém, v. 14, n. 2, p. 327-341, 2019.

NAVARRETE, L. E. *Moda sustentável na Amazônia: princípios, processos criativos e produtos eco amigáveis*. 2018. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

SCHAAN, D. P. Arqueologia, público e comodificação da herança cultural: o caso da cultura Marajoara. *Revista Arqueologia Pública*, São Paulo, n. 1, p. 19-30, 2006.

SCHEINER, T. Termos e conceitos da Museologia: contribuições para o desenvolvimento da Museologia como campo disciplinar. In: GRANATO, M. (org.). *Mast Colloquia*. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST, 2008. v. 10, p. 201-223.

SOARES, T. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. *Revista Logo*, v. 2, n. 24, 2014.

SOUZA, R. A. Pixações sob a ótica da arqueologia urbana. *Revista de Arqueologia Pública*, Campinas, LAP/NEPAM/UNICAMP, n. 8, p. 135-156, 2013.

VIANA, V.; BUCO, C.; SANTOS, T.; SOUSA, L. D. Arte rupestre. In: GRIECO, B.; TEIXEIRA, L.; THOMPSON, A. (orgs.). *Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural*. 2. ed. Brasília: IPHAN, 2016.