



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

Iconoteca do acervo arqueológico do Laboratório de Cultura Material e Arqueologia

AUTOR PRINCIPAL: Giúlia Cittolin

CO-AUTORES:

ORIENTADOR: Jacqueline Ahlert

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

O trabalho consiste na elaboração de um repositório virtual para artefatos arqueológicos digitalizados em 3D, do qual pesquisadores, estudantes e a sociedade em geral poderá usufruir. A plataforma apresenta uma ficha técnica para cada objeto arqueológico, incluindo fotos, digitalizações 3D, desenhos e textos sobre. Os objetivos consistem no cumprimento de uma função didático-científica compromissada com a salvaguarda e a difusão do patrimônio cultural arqueológico de diversas regiões do Brasil. E no que tange à relação da comunidade local com o acervo arqueológico, assim como com o passado histórico da região, cabe ao projeto realizar ações que contemplem tal afinidade. É objetivo do laboratório, ainda, se estruturar em relação direta e integradora com o Parque Tecnológico da UPF, extrapolando as atividades acadêmicas de pesquisa histórica e proporcionando intercâmbios com mídias digitais, e as ferramentas correspondentes para o proveito no âmbito da Educação Patrimonial.

DESENVOLVIMENTO:

A criação da Iconoteca partirá da escolha dos artefatos arqueológicos em função de sua representatividade para o acervo que constitui, para historicidade da região de localização do sítio arqueológico. Considerar-se-á, igualmente, a variedade morfológica dos artefatos – que possibilita a realização de uma seriação, do bom estado de conservação e do próprio material de composição. Cada peça irá apresentar uma ficha na plataforma virtual, que apresentará fotografias, desenho científico, arquivo 3D, e

V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



dados referentes à sua procedência, ao material, às dimensões, ao acervo no qual a peça se encontra e demais descrições que envolvem sua história e origem.

Cada um desses pontos passa por um processo que deve respeitar algumas orientações básicas, para tal, nos baseamos na Apostila de Técnicas de Laboratório em Arqueologia do NuPHA.

O registro fotográfico precisa ser o mais claro possível, assim, devem criadas as condições necessárias para que o objeto arqueológico se destaque. As condições de luz devem ser propícias, afim de revelar os detalhes que o objeto possui. E é necessária a utilização de uma escala em centímetros como referência de tamanho.

Para o desenho científico, a metodologia utilizada no laboratório para tal atividade consiste no desenho de observação, com o uso do tato para a melhor representação das texturas. Assim, o objeto é representado a partir de uma projeção plana de uma das faces e as técnicas utilizadas são de pontilhismo e hachuras, dependendo do material do artefato. Também é necessária a presença de escala como referência no desenho.

As digitalizações 3D acontecerão no Parque Tecnológico da UPF, e seu processo consiste em várias fases; fotografia técnica de cada objeto, colocação dos pontos de referência captura dos dados e pelo pós-processamento dos dados no software. Para a digitalização, será utilizado um equipamento portátil ZScanner700CX e para o processamento dos dados e construção dos modelos tridimensionais os softwares VXEelements e Geomagic Design X.

Por fim, é feita a ficha com os dados referentes ao objeto em questão, assim, utilizamos dos relatórios científicos elaborados a partir das escavações nos sítios. As peças se encontram catalogadas em caixas no laboratório, cada caixa possui um relatório, com dados referentes a sua origem, condições nas quais foram encontradas, entre outras informações. Utilizamos delas para realizamos pesquisas referentes ao contexto histórico no qual elas se encontravam. Assim, são elaborados textos não tão extensos para serem colocados na iconoteca com o fim de contextualizar o objeto em questão. Para mais informações, são colocados anexos, com possíveis artigos, relatórios e notícias a respeito do artefato.

A difusão do conhecimento gerado se dará através do site da iconoteca e do Lacuma, por meio de oficinas de Educação Patrimonial para professores, alunos e comunidade em geral e de publicações científicas e participação em eventos acadêmicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Há muitas barreiras entre a produção de conhecimento em arqueologia e a sociedade. Assim, estratégias conjuntas de aquisição, salvaguarda e comunicação são imprescindíveis às ações de leitura de sentido e educação patrimonial que potencializam os acervos arqueológicos como fonte primária de produção de conhecimentos.

