

História Antiga: Relações Interdisciplinares.

Paisagens Urbanas,
Rurais & Sociais

Carmen Soares, José Luís Brandão &
Pedro C. Carvalho (coords.)

**O LABORATÓRIO DE ARQUEOLOGIA ROMANA PROVINCIAL –
LARP (MAE-USP): PESQUISAS E PROJETOS DE
ARQUEOLOGIA ROMANA NO BRASIL**
(The Laboratory of Provincial Roman Archaeology– LARP (MAE-USP):
researches and projects of Roman archaeology in Brazil)

TATIANA BINA (tatiana.bina@gmail.com)
MAE-USP

MARIA ISABEL D'AGOSTINO FLEMING (mi.fleming@usp.br)
MAE-USP

RESUMO - O presente artigo visa apresentar os projetos e contextualizar o Laboratório de Arqueologia Romana Provincial no Brasil, cujo trabalho inédito tem trazido importantes contribuições à produção e divulgação do conhecimento científico sobre a História e Arqueologia Romana no Brasil. Se irá destacar a importância dos recursos tecnológicos na pesquisa e divulgação científica, bem como os desafios e trajetórias de um dos únicos laboratórios de arqueologia romana no Brasil nesses moldes.

PALAVRAS-CHAVE - arqueologia; educação; ciberarqueologia; História Romana; difusão Científica

ABSTRACT - This article aims to present the projects and contextualize the Laboratory of Provincial Roman Archaeology in Brazil, which original work has brought important contributions to the production and dissemination of scientific knowledge on the history and Roman Archaeology in Brazil. It will be highlighted the importance of technological resources in research and scientific communication as well as the challenges and trajectories of one of the only Roman Archeology laboratories in Brazil like this.

KEY-WORDS - archaeology; education; cyber archaeology; Roman History; Scientific Diffusion

1. INTRODUÇÃO

O Laboratório de Arqueologia Romana Provincial é o resultado de um percurso de pesquisas iniciado em 2005, quando foi formado no Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo o Grupo de Trabalho “Formas de contato e processos de transformação no Mediterrâneo Antigo: Roma e suas províncias”, liderado pela Profa. Dra. Maria Isabel D’Agostino Fleming e inscrito no CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Cien-

tífico e Tecnológico. Esse primeiro núcleo foi organizado inicialmente por seis membros – inscritos no programa de pós-graduação da mesma instituição - e tinha como objetivo criar no Brasil um espaço inédito de debate e discussão sobre a Arqueologia Romana nas províncias. A associação de novos membros¹, o amadurecimento de algumas discussões e o desejo de fomentar a produção e divulgação de conhecimento sobre a antiguidade romana levaram ao desenvolvimento do LARP - Laboratório de Arqueologia Romana Provincial, com um projeto intitulado “Formas de contato e processos de transformação no Mediterrâneo Antigo: Roma e suas províncias”, em 2011, com o apoio da Fapesp, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, cujo auxílio financeiro e o acompanhamento permitiram a realização de eventos e produções acadêmicas, mas também propiciaram o desenvolvimento de atividades educativas. O objetivo do presente texto é apresentar os resultados obtidos até agora e indicar os desenvolvimentos futuros.

2. OS ESTUDOS DO LARP

Os campos em investigação do LARP foram elaborados a partir de temas de interesse coletivo e da necessidade de discussão teórica e metodológica dos seus membros. Os estudos dos pesquisadores do Laboratório estão centrados nos territórios da Britânia, Hispânia, Cítania, Gália, Egito, Norte da África, Palestina e Itália em torno dos seguintes temas: imperialismo romano; exército; romanização; alteridade/identidade; identidade e discurso; religião e política; urbanismo/urbanização; transformação dos espaços públicos; iconografia; espaço doméstico; tecnologia, produção e consumo; território e paisagem, entre outros. O recorte cronológico em razão dos interesses dos membros do grupo tem sido, sobretudo, o período imperial com algumas pesquisas no período da Antiguidade Tardia, em especial, na Palestina².

Esse interesse acaba por acompanhar uma nova demanda, é inegável a importância quantitativa e qualitativa das pesquisas sobre o tema das províncias romanas, que levam a uma melhor compreensão do funcionamento das menta-

¹ O projeto hoje conta com dois professores, oito pesquisadores associados, três doutorandos, três mestrandos, um mestre e um aluno de iniciação científica. Prof. Dra. (coordenadora) Maria Isabel D'Agostino Fleming, Prof. Dr. Vagner Carneiro Porto, Prof. Dra. Marcia Severina Vasques, Dra. Silvana Trombetta, Prof. Dr. Renato Pinto, Dra. Irmina Doneux Santos, Dr. Alex dos Santos Almeida, Dra. Tatiana Bina, Doutoranda Elaine Cristina Carvalho da Silva, doutorando Marcio Teixeira Bastos, doutorando Anísio Candido Pereira Filho, doutorando Alex da Silva Martire, Ms. Alessandro Mortaio Gregori e (Iniciação Científica) Julia Faria Cotas.

² Os pesquisadores que trabalham com o período desenvolveram uma pesquisa específica, intitulada: “Landscape of Patronage and Power: The Social, Cultural and Economic Impact of Christianity against Traditional Religions between East and West”, numa parceria com a Durham University. Projeto financiado pela FAPESP e pelo AHRC - Arts & Humanities Research Council.

lidades e dos vestígios material do “Império Romano” e da própria cidade de Roma. As razões para isso são tanto porque alguns dos países mais importantes hoje econômica e culturalmente foram províncias romanas e assim produzem reflexões sobre o que seria “seu passado”, quanto pela expansão das pesquisas em territórios provinciais romanos, ligadas ao desenvolvimento técnico e metodológico da própria Arqueologia

Os recentes debates arqueológicos e historiográficos sobre Roma e sua atuação provincial muito têm repercutido na América e América Latina, em especial no que diz respeito às questões sobre “romanização”, identidade, gênero etc... É interessante explorar a potencialidade de suscitar interesse em torno do tema da relação entre “metrópole e província” no Brasil; procurar equivalências seria uma abordagem anacrônica, mas os estudos sobre a Antiguidade no Brasil suscitam uma série de questões sobre a maneira como a História é organizada em conju- minância com a produção de discursos no presente sobre o passado. O currículo escolar brasileiro contempla o ensino de História Antiga no ensino fundamental e médio e nas faculdades de História, mas muito tem se discutido sobre o signifi- cado do termo “história antiga” no Brasil e a que isso corresponderia, com eventuais compreensões do termo como abarcando a pré-história brasileira e meso-americanas. As razões para essa mudança estariam em tornar a História ensinada menos “colonialista”.

Os conhecimentos sobre a Antiguidade são muitas vezes considerados “elitistas”, distantes da realidade brasileira, se não mesmo desnecessários, embora, apesar dessas discussões, as referências ao mundo antigo não pareçam obsoletas na política, no cinema, na televisão, na moda, no design etc... A relação do Brasil com a História Antiga, como é óbvio, remonta à conquista portuguesa do terri- tório, que se configurou como o Brasil. Uma História sobre essa relação entre antiguidade e a sua importância no Brasil ainda se está por escrever.

É considerando esse ambiente que o LARP tem buscando criar propostas e projetos em diferentes níveis que fortaleçam a área no ensino superior, na própria instituição e incorporando outras instituições com projetos para professores e alunos de escolas. No nível superior o apoio institucional, da FAPESP, CAPES e CNPQ nesses dois anos permitiu trazer professores estrangeiros para minist- rarem cursos, como o Prof. Dr. Carlos Jorge Soares Fabião, da Universidade de Lisboa, a Prof. Dra. Helena Paula Abreu de Carvalho, da Universidade do Minho e Prof. Dr. Patrick Le Roux, da Université de Sorbonne Paris XIII, cujo curso teve como desdobramento uma publicação bilíngue francês-português – Os territórios romanos de Portugal no Alto Império³. Esses convites atendem ao interesse pelo conhecimento da arqueologia romana provincial, considerando as pesquisas diretas de muitos membros do grupo, mas também visa suscitar

³ O livro foi publicado como um suplemento da Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia – Sup. 19, 2014.

o interesse dos que acham o acesso ao mundo antigo impossível, por requisitar o conhecimento de tantas línguas estrangeiras. Mas dentro desse debate também é importante que a própria área se conheça e procure refletir sobre suas pesquisas, teóricas e metodológicas⁴ para que as razões, o sentido e as abordagens da pesquisa sobre Roma sejam vislumbrados em sua totalidade.

3. CIBERARQUEOLOGIA, SIG, WEBSIG E EDUCAÇÃO

Nos últimos anos novas tecnologias têm sido descobertas e adaptadas à Arqueologia com potencialidades para a recolha e conservação de dados, mas também novas questões, novos recortes e novos potenciais de difusão de pesquisas e ações educativas junto ao público e as escolas. O LARP tem se envolvido principalmente em duas áreas em progressiva ampliação tecnológica e emprego na arqueologia: o SIG e Websig e a Ciberarqueologia.

3.1 SIG e WEBSIG

As tecnologias de georeferenciamento estão revolucionando a arqueologia. A recolha e plotação de dados em mapas têm permitido que se tenha uma melhor noção da configuração espaço-temporal dos sítios arqueológicos, mas principalmente tem permitido que se trabalhe em uma escala até pouco tempo difícil de se considerar. É talvez o maior salto depois da Nova Arqueologia, que permitiu, com o surgimento e a introdução do computador no trabalho arqueológico, análises de dados de mais de um sítio ao mesmo tempo, possibilitando a formação de quadros regionais, com possibilidades bem exploradas no campo das “identidades”. Enquanto o geo-referenciamento permite que se estabeleça paisagens, torna possível comparar densidades populacionais, padrões de ocupação e formular hipóteses para vias de comunicação.

Por essa razão, durante o Projeto FAPESP, membros do LARP realizaram prospecções entre 2012 e 2013 em sítios castrejos em Portugal e em 2014 em sítios romanos, cujos dados foram inseridos em um banco de dados⁵ – já com 157 referências de localidades da Península Ibérica e Palestina romana – que está sendo elaborado com o objetivo de confeccionar mapas temáticos de uso do Laboratório e posteriormente a criação de recursos didáticos. Ao banco de dados estão sendo inseridos modelos tridimensionais de materiais arqueológicos relevantes para cada localidade – disponibilizados em formatos como .3DS ou .DAE e/ou georreferenciados nas camadas para aplicativo Google Earth.

⁴ Em razão disso foi organizado o I Simpósio do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial – “Representações da romanização no mundo provincial romano”, que teve uma representatividade expressiva de treze pesquisadores docentes de universidades brasileiras (UFRJ, UFES, UFPE, UFRN, UFPR, UFOP, UNICAMP e USP) e do exterior (Universidade de Lisboa, Duke University e Universidade do Minho).

⁵ A versão pode ser acessada em <http://www.larp.mae.usp.br/websig>

3.2 Ciberarqueologia

A ciberarqueologia tem se constituído como um campo novo, com múltiplas possibilidades: primeiro no registro de informações no sítio arqueológico, um dos melhores exemplos disso é o sítio arqueológico de Catalhoyuk, na Turquia, cuja escavação coordenada pelo Prof. Dr. Maurizio Forte⁶ tem mostrando ser possível registrar as camadas arqueológicas para que sejam vistas em 3D, criando um tipo de registro muito mais pormenorizado do que os desenhos que habitualmente são feitos nas escavações; em segundo lugar na reconstituição de estruturas arquitetônicas, de objetos e até da iluminação de cômodos com usos tanto teóricos quanto para a difusão do conhecimento; por fim, há o emprego utilizando os recursos da ciberarqueologia para produzir uma “realidade virtual”, muito utilizada hoje em museus *in loco* e como disponibilização na internet para “passeios virtuais”.

Com tantas possibilidades ao mesmo tempo que dificuldades por requerer profissionais com uma formação abrangente, O LARP instituiu um acordo com a Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, no intuito de propiciar o desenvolvimento da área. Como resultado, foi organizado no dia 26 de novembro de 2013 o workshop “Ciberarqueologia: o uso de tecnologias para a reconstrução-simulação interativa arqueológica”⁷, uma promoção conjunta do LARP-MAE e o Laboratório de Sistemas Integráveis, do Departamento de Engenharia Elétrica da Escola Politécnica-USP, que abriga o Centro Interdisciplinar em Tecnologias Interativas da USP (CITI-USP)⁸.

No Brasil, o LARP é o primeiro a utilizar os recursos da Ciberarqueologia para suas pesquisas e principalmente para a criação de aplicativos que podem ser empregados como recursos educativos, disponíveis em um site on line para uso público e gratuito. Os aplicativos são os seguintes:

a) Projeto DOMUS

O projeto DOMUS reuniu os membros do LARP com o propósito de criar uma habitação romana com estrutura arquitetônica compatível com um nível social alto, baseada nas plantas de Pompéia que oferecesse todo o

⁶ Forte 2010

⁷ O convidado especial foi o Professor Maurizio Forte, da Duke University, um dos maiores especialistas internacionais em ciberarqueologia, que proferiu a conferência “Envisioning 3D Archaeological Excavation: the case of Catalhoyuk”. Representou o CITI-USP, seu coordenador, o Prof. Dr. Marcelo Knörich Zuffo, que proferiu a conferência “Pesquisa e Desenvolvimento em realidade virtual da USP”.

⁸ O encontro culminou com uma parceria com um novo projeto FAPESP entre o Centro Interdisciplinar em Tecnologias Interativas – Poli-USP, LARP-USP e a Duke University, na modalidade Research Program on eScience: Cyberarchaeology Excavation: Interactive and Collaborative Immersive Visual Analytics & Editing From Massive Distributed 3D Point Cloud Databases.

aparato presente nas mesmas, configurado em um espaço idealizado para facilitar a discussão e o aprendizado. Estabelecidos os parâmetros básicos: 1) Possuir navegação livre dentro da domus, ou seja, é o usuário que escolhe seu percurso; 2) Oferecer textos-*trigger*, uma fórmula que faz com que pequenos textos explicativos apareçam toda a vez que o usuário passar por algo importante para compreensão dos cômodos, como o seu nome e função e objetos e estruturas fundamentais dentro desses ambientes; 3) Oferecer textos de apoio, pareceu ser importante para alunos, professores e outros usuários terem acesso a textos em português com mais informações sobre as habitações romanas; 4) Galeria de imagens, também pensadas como recursos didáticos, as fotografias e imagens colocadas à disposição mostram objetos e estruturas arquitetônicas reais; 5) Ter acesso online gratuito e irrestrito com o objetivo de contribuir com a difusão e ensino da Antiguidade no Brasil.

Para a produção do aplicativo disponibilizado pela internet com o nome de DOMUS Realidade Virtual (DOMUS R.V.) (figura 1: interior da DOMUS. Aplicativo DOMUS R.V. Direitos autorais: LARP-USP) foram usados os recursos do software Autodesk Maya (2013/2014), Unity e Photoshop CS6, com o objetivo de criar um ambiente de fácil navegação, semelhante aos jogos eletrônicos em primeira pessoa. Um segundo passo foi dado em dezembro de 2013, o projeto DOMUS foi também disponibilizado em sua versão desktop offline, permitindo aos usuários a utilização sem a dependência de conexão à internet e facilitando a mobilidade do aplicativo. Em 2015 o DOMUS foi disponibilizado também como um aplicativo para Android⁹, facilitando a mobilidade e tornando o DOMUS acessível a outros públicos.



Figura 1.

Para avaliar a recepção, corrigir defeitos, formular mais materiais didáticos e averiguar hipóteses de futuras produções, foi desenvolvida uma aplicação piloto em uma escola a partir de um projeto que serviu de modelo para um roteiro

⁹ É possível encontrar o DOMUS para android no Google Play.

de uso do aplicativo para professores¹⁰ (figura 2: Fotografia da aplicação piloto em Escola de Santo André-S.P. Direitos Autoriais: LARP-USP), também foi realizada, a convite da instituição, uma palestra no nível Superior para uma faculdade de Arquitetura, a IFTC. Nesse caso a Domus juntamente com plantas e fotografias de Pompéia e Ostia foi apresentada tendo como contrapartida o Tratado de Arquitetura de Vitruvius, de leitura obrigatória em boa parte das instituições de ensino de Arquitetura no Brasil, o que foi fundamental para que se percebesse a amplitude de usos da Realidade Virtual.



Figura 2.

Como desdobramento desse primeiro projeto DOMUS, foi produzido um segundo aplicativo, o DOMUS R.A. (figura 3: planta da DOMUS R.A. Direitos Autoriais: LARP-USP), que funciona exclusivamente em smartphones ou tablets com sistema operacional android. Trata-se de um aplicativo que quando passado sobre um mapa impresso apresenta a DOMUS em realidade aumentada no próprio suporte eletrônico. A vantagem é que vários alunos podem visualizar em conjunto, com um aparelho mais simples do que um computador. Um projeto educativo conjunto entre o Museu de Arqueologia e Etnologia e a Prefeitura da cidade de São Paulo está em andamento e deve ser apresentado ao público em breve. Nesse caso, se propõe a capacitação de professores para trabalharem com o dispositivo; dessa maneira, se procura estabelecer uma relação mais direta com os formadores educacionais.

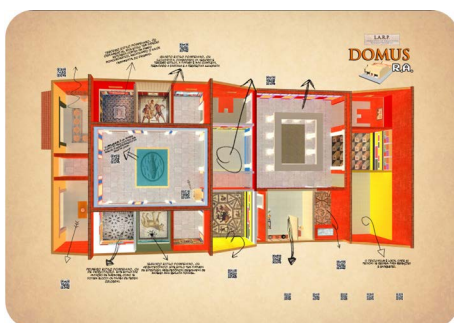


Figura 3.

¹⁰ O relato da aplicação poderá ser encontrado no livro: Fleming, no prelo. O roteiro de aplicação será apresentado em um evento no Museu de Arqueologia e Etnologia em novembro e depois será disponibilizado no site do Laboratório.

b) Roma 360°

O projeto “Roma 360°” (figura 4: Exemplos de layouts do Aplicativo “Roma 360°”. Direitos autorais: LARP-USP) foi um dos primeiros desenvolvidos pelo LARP, a partir do mapa de William R. Shepherd¹¹, se criou um aplicativo para computador que permite a visualização da cidade de Roma e dos principais monumentos que existiam no século IV d.C., período que detém uma grande quantidade de edifícios de diferentes épocas da História Romana, propiciando assim um debate sobre como a cidade se constituía, se organizava e o convívio de diferentes épocas e memórias dentro da estrutura urbana romana.

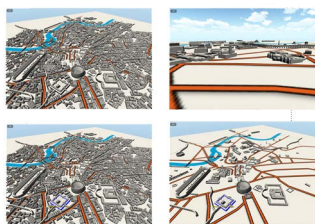


Figura 4.

4. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS CIENTÍFICOS

Efetivamente, em suas pesquisas o LARP se organiza em três Grupos de Pesquisas: 1) Urbanização e Ambiente Construído, 2) Religião e Práticas Mortuárias e 3) Economia e Tecnologia. Esses grupos realizam leituras, discutem seus trabalhos e produzem textos em conjunto, os quais podem ser utilizados como referência nas instituições de ensino superior. Se considera que é fundamental o trabalho entre colegas que trabalhem com temas próximos e em regiões diversas, especialmente com níveis diferentes na pós-graduação. Esse trabalho permite não só o aprofundamento teórico, mas também o estabelecimento de um quadro comparativo mais amplo. Se apresentam a seguir os recortes geográficos e os debates realizados dentro de cada um desses grupos de trabalho:

4.1 Urbanização e Ambiente Construído

O grupo procura debater os conceitos de território e urbanização em duas vertentes principais: flexibilização e padronização pré e pós urbanização na Península Ibérica, refletidas nas formas espaciais e arquitetônicas em suas múltiplas funções políticas, econômicas, sociais, culturais, religiosas, de lazer e entretenimento. Nessa pesquisa, a numismática serve como evidência mediadora das diferentes estratégias políticas de diálogo entre Roma e províncias através da emissão, circulação e iconografia monetária.

¹¹ Shepherd, 1923.

4.2 “Religião” e Práticas Mortuárias

A “religião” romana não existia como um conjunto de dogmas; cada vez mais pesquisadores a tem tratado como um agrupamento de práticas e ritos, fundamentais mesmo para a constituição e organização das identidades antigas, presente inclusive nas políticas de “romanização”. A religiosidade romana tem sido um dos temas favoritos da historiografia pós-colonial, sobretudo, tratando das interações culturais. Dentro desta abordagem, procura-se acessar, através do registro material, a trajetória religiosa e as práticas mortuárias por meio da “performance”, ou seja do rito. Esse tema tem sido tratado a partir de discussões sobre pesquisas com vestígios materiais em pontos diferentes do Império Romano: Hispânia, Lusitânia, Gálias, Egito, Itália e Britânia, em abordagens que vão dos estudos iconográficos à análise do discurso dentro de uma perspectiva foucaultiana.

4.3 Economia e Tecnologia

O grupo está centrado na análise das semelhanças e as diferenças de dois tipos específicos de produção cerâmica em distintas regiões do Império: as cerâmicas comuns domésticas do noroeste da Península Ibérica e as cerâmicas de iluminação produzidas por oficinas especializadas na Palestina e Norte da África. O tema da economia e da tecnologia insere-se nas discussões sobre as relações sociais que permeiam as duas produções cerâmicas e sua integração nas redes comerciais e culturais no âmbito imperial romano. Nos casos discutidos, o gênero se mostra uma categoria relevante para a compreensão da produção, assim como a distinção entre os os grupos monoteístas (samaritanos, cristãos, judeus) e os adeptos da religiosidade romana.

5. FUTURO

O desenvolvimento desse projeto FAPESP ao cabo de dois anos se mostrou bastante proveitoso e resultou na construção de um segundo projeto submetido em julho de 2015, intitulado “Formas de Contato: produção, poder e simbolismo no mundo romano”, o plano é dar continuidade aos debates nos Grupos de Trabalho, mas, com a acumulação de expertise, uma outra série de aplicativos será desenvolvida: a) Projeto Herculano, é o mais robusto e com maiores desdobramentos dentro do Laboratório, sua execução dará início a um ciclo de atividades de dois anos e meio com palestras, discussões de filmes, documentários e simpósios. O aplicativo deverá permitir que o usuário passeie pela cidade de Herculano e possa adentrar em várias casas, lojas e ateliês. O projeto educativo visará, estendendo o que já foi feito no projeto DOMUS, discutir o uso do espaço e suas estruturas sociais; b) Mapa Interativo do Império Romano, utilizando dados do SIG e WEBSIG já recolhidos e a partir de outros disponibilizados on line se pretende desenvolver um mapa interativo em português,

associando imagens da galeria do banco de dados e informações sobre os sítios preparadas por pesquisadores, seu objetivo é ser usado como recurso didático nas escolas; c) Glossários de termos: Glossário Romano Interativo Arquitetônico (GLO.R.I.A), Glossário de Termos Religiosos (SACRUM), Glossário de Termos Artefatuais (TERMINUS). É notável a dificuldade dos alunos de graduação e professores com termos da história antiga o que lhes dificulta a compreensão desse período. Um segundo problema é a falta de padronização de alguns termos no Brasil: por essas razões se projetaram dois Glossários a serem disponibilizados virtualmente, aos quais outros darão continuidade.

O LARP nesses dois anos procurou estabelecer um espaço de diálogo entre seus membros e com o público, de maneira tanto a sanar a pequena quantidade de materiais didáticos em diversos níveis produzidos no Brasil, e em português, quanto contribuir substancialmente com o campo acadêmico através de um trabalho conjunto. A constituição dos laboratórios em ciências humanas ainda são uma novidade, com caminhos para serem traçados.

BIBLIOGRAFIA

- Fleming, M. I. D'Agostino (coord.), no prelo, *Perspectivas da Arqueologia Provincial Romana no Brasil: Pesquisas do LARP*. São Paulo.
- Forte, M. (ed.). (2010), *Cyber-Archaeology. BAR International (Book 2177)*. London.
- Shepherd, (1923), *W. R. Historical Atlas*. New York.