

ILUSTRAÇÃO ARQUEOLÓGICA: PROPOSIÇÕES E APLICAÇÕES DE MÉTODOS NO LABORATÓRIO DE CULTURA MATERIAL E ARQUEOLOGIA (UPF)

Archaeological Illustration: Propositions and applications of methods in the Material Culture and Archeology Laboratory (UPF)

Juliana Fernandes da Silva

Universidade de Passo Fundo – UPF, Passo Fundo, RS, Brasil

Resumo

O presente artigo tratará da ilustração na Arqueologia, descrevendo a construção da disciplina e do emprego dessa linguagem visual como forma de estudos científicos, expressando e identificando regras e modelos para o desenho de artefatos construídos ao longo da história da área arqueológica, englobando dois materiais: os líticos e os cerâmicos. De modo complementar serão apresentados na sequência, desenhos realizados por bolsistas do Laboratório de Cultura Material e Arqueologia (LACUMA) da Universidade de Passo Fundo, Rio Grande do Sul, para a finalidade de registros de acervo e de atividades de educação patrimonial.

Palavras-Chave: Arqueologia; Desenho Arqueológico; Ilustração Arqueológica.

Abstract

This article will deal with illustration in Archeology, describing the construction of the discipline and the use of this visual language as a form of scientific studies, expressing and identifying rules and models for the design of artifacts built throughout the history of the archaeological area, encompassing two materials: lithics and ceramics. In a complementary way, drawings made by scholarship holders from the Laboratory of Material Culture and Archeology (LACUMA) at the University of Passo Fundo, Rio Grande do Sul, will be presented below, for the purpose of collection records and heritage education activities.

Keywords: Archeology; Archeological Drawing; Archeological Illustration.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo o estudo de regras e modelos do desenho arqueológico criadas por pesquisadores ao longo do tempo, bem como uma breve história da criação da Arqueologia como disciplina de pesquisas acadêmicas, e a utilização da ilustração como ferramenta complementar de estudo. O desenho foi uma das primeiras linguagens produzidas pelos seres humanos, desde períodos da antiguidade se tornava parte da vida das pessoas como expressão do mundo, pessoal e artística. Com a evolução dos grupos humanos e o desenho caminhando junto a isso, ele passou a ser utilizado não apenas

como expressão artística, mas também serviu como base para a arquitetura, engenharia e o estudo científico. Quando a Arqueologia surgiu como disciplina, o desenho se uniu a ela e auxiliou como forma de registro das descobertas arqueológicas, virando uma ferramenta importante para as pesquisas arqueológicas no mundo todo.

Com as duas disciplinas trabalhando juntas, foram criados, com o passar dos anos, modelos e regras de desenho e ilustração arqueológica que se modificaram de acordo com o momento histórico e se solidificaram a partir da concretização da disciplina de Arqueologia. Algumas dessas regras serão apresentadas neste artigo, a partir das referências bibliográficas encontradas, assim serão mostrados desenhos de artefatos arqueológicos salvaguardados pelo Laboratório de Cultura Material e Arqueologia, realizados pelas bolsistas do curso de Artes Visuais da Universidade de Passo Fundo, Juliana Fernandes da Silva e Bruna I. K. Marin, no ano de 2023. No total, cinco artefatos serão apresentados neste artigo, dois fragmentos cerâmicos e três instrumentos líticos. É importante ressaltar que os desenhos servirão, além de estudo e registro do laboratório, para atividades de educação patrimonial feitas pelo LACUMA¹.

O desenho é uma linguagem que pode servir de auxílio em práticas de educação patrimonial, demonstrando aos educandos uma das possibilidades de áreas de trabalho em Arqueologia, e de complemento de pesquisa. Como os artefatos, principalmente os fragmentos cerâmicos, devem ser manuseados com bastante cuidado, os desenhos e ilustrações fazem com que estes possam ser vistos sem a necessidade do material original ser tocado. Os desenhos possuem uma linguagem visual que pode ser compreendida pela maioria das pessoas, e junto de explicações da educação patrimonial, se tornam uma boa ferramenta de aprendizado. Neste estudo não será feita uma diferenciação das nomenclaturas dos conceitos de desenho e ilustração por parte da autora, mas as ideias de outros autores no que diz respeito às duas palavras serão apresentadas durante o texto.

DESENHO E ARQUEOLOGIA

O desenho é uma das linguagens visuais mais utilizadas no mundo, podendo ser contemplada em diversas situações e áreas do conhecimento. Juntamente com a pintura, o desenho se desenvolveu durante um longo período de tempo, dentro de muitas histórias de

¹ Laboratório de Cultura Material e Arqueologia da Universidade de Passo Fundo/RS.

civilizações distintas e da sociedade como um todo, segundo Poester (2005) essas duas linguagens são expressões do corpo, registros do gesto humano sobre uma superfície. Representar as coisas a partir de diferentes elementos visuais, demonstrou, para Lima (2007), um salto de consciência do homem, onde o ser humano exercitou um reconhecimento de representação das formas, seja observando pegadas, seja marcando ou riscando de várias maneiras com os dedos na terra. O humano, eventualmente, foi evoluindo como reconhecedor de si mesmo, do espaço à sua volta, de seus sentimentos e crenças.

De acordo com Proença (2003) os registros mais antigos envolvendo o desenho e a pintura foram encontrados em cavernas, denominando-se por pinturas rupestres, sendo essas, datadas do período Paleolítico Superior, com cerca de 30.000 anos a.C.. Neste período, houve um aprimoramento do ser humano que proporcionou a ele a possibilidade de produzir formas, rabiscos, contornos a partir do contato do próprio corpo com algum objeto que o permitisse riscar, gravar, carimbar. Segundo Lima (2007, p. 21):

O aparecimento do desenho pressupõe a noção, ainda que muito elementar, de técnica, do mesmo modo que a origem do objecto na humanidade terá pressuposto o reconhecimento de um existente adequado a uma função. [...] A origem da técnica corresponde à descoberta da acção sobre a matéria, como manipulação consciente, apoiada pela experiência, para cumprir a satisfação de necessidades básicas.

Posterior ao Período Arcaico, com algumas sociedades já estruturadas a partir da linguagem verbal e da escrita, o desenho se desenvolveu em determinados lugares como um processo de observação do visível, promovendo resultados nas áreas de artes, arquitetura, engenharias, e outras mais. Várias das representações avançaram com o passar do tempo em questões técnicas, contendo preocupações estéticas e realistas. É evidente que os conceitos de desenho e representação são bastante extensos, possuindo diversas linhas de interpretação, portanto, é importante esclarecer que o modo de abordagem das representações que procura se descrever neste artigo está ligado ao desenho e a ilustração, sem entrar em um debate mais profundo sobre questões artísticas ou filosóficas. O ato de ilustrar, desenhar, significou para o ser humano uma tomada de consciência, dando início a um espaço de expressão artística e sentimental, e gerando um local de busca pelo conhecimento científico.

A determinada altura as reacções instintivas que desencadearam um processo intelectual e técnico deram algum espaço a uma dimensão consciente, que se reflectiu no modo como o Homem se viria a relacionar com as matérias. Com o tempo ele passou de - reconhecer o comportamento - a - conhecer o comportamento -, portanto, de uma forma científica e não empírica, e a aplicar esse saber a um método próprio. (Lima, 2007, p. 22).

O desenho foi se tornando, com o passar do tempo, uma ferramenta de auxílio e compreensão, por consequência disso, diversos grupos humanos de diferentes lugares recorreram às práticas ilustrativas para construir parte de suas culturas. Com a vinda da escrita e com o desenho sendo uma linguagem de comunicação e de arte bastante poderosa, as sociedades passaram a se desenvolver mais concretamente, utilizando essas duas disciplinas como parte das ferramentas fundamentais. Quando se leva em consideração monumentos megalíticos datados de milhares de anos atrás, é evidente que se chegue à conclusão de que sem o desenho poderia ser difícil alcançar um resultado satisfatório, portanto, as profissões que envolviam desenho técnico para a construção de monumentos arquitetônicos já haviam sido desenvolvidas há muito tempo.

O desenho consegue ser, além de arte e representação, um projeto e uma forma de escrita, como no caso dos hieróglifos egípcios. Séculos mais a frente, com o cristianismo se tornando conhecido e disseminado, o desenho e a ilustração eram utilizados na transmissão de conhecimento e representação ligados à religião. Segundo Nascimento (2021), a Bíblia, que era vista como inquestionável, utilizava o desenho como meio de comunicação, dentre diversas formas, eram utilizadas iluminuras, vitrais, esculturas, relevos para demonstrar a sabedoria religiosa.

Existiam determinadas sociedades as quais se encontravam desenvolvidas em relação ao desenho nas áreas de arquitetura, engenharia, artes, entre outras disciplinas, isso foi possibilitando cada vez mais a aplicação dessa linguagem visual na investigação científica. É durante este momento histórico, próximo ao século XIV na Europa, que o desenho assume, em certa medida, um complemento técnico a essas diferentes áreas, e que posteriormente incluirão a Arqueologia.

A Arqueologia é uma área de envolvimento com a cultura material, composta pelo estudo de artefatos, objetos, monumentos, entre outros, que possuem relação direta com grupos humanos que viveram em tempos antigos. Com o uso do desenho, obteve-se aprimoramento nos estudos científicos e culturais da área. É necessário, porém,

contextualizar o surgimento da mesma como área do conhecimento e disciplina de estudos acadêmicos, para assim, compreender de que forma o desenho se inseriu junto dela, e continuou, até a contemporaneidade auxiliando em pesquisas e estudos.

Pensando no desenho e na ilustração, por fora do viés artístico, é válido perceber que mesmo sendo uma ferramenta importante para os indivíduos desde milhares de anos, passou a ser desenvolvido na área da Arqueologia em paralelo com o surgimento da mesma, como afirma Lemos (2002, p. 29) “[...] o desenho em Arqueologia tem numerosas fontes, estando a sua origem ligada sobretudo à paixão pelo antigo, pelo desconhecido, e naturalmente, à própria evolução da Arqueologia.”. A Arqueologia e o desenho se desenvolveram como aliados a partir do momento em que as sociedades, falando em um contexto eurocêntrico, começaram a se interessar a entender mais profundamente o ser humano e suas origens, em meados do século XIV, enquanto ocorria o Renascimento.

Durante o período Renascentista, uma das formas que se mostrou o interesse por antiguidades se deu a partir das criações dos chamados “gabinetes de curiosidades”. Nesses locais, segundo Robrahn-González (1999, p.12) “[...] eram reunidos objetos exóticos em geral, como ossadas de animais, amostras geológicas e, também, peças arqueológicas [...]”. Por consequência do anseio de encontrar relíquias, aqueles que saíam em busca dos artefatos e posteriormente iriam estudá-los, tinham a possibilidade de se apropriar da técnica de ilustração como uma forma de registro e auxílio nos estudos que viriam depois, os tesouros poderiam ser tanto objetos quanto ruínas e monumentos arquitetônicos. Este início da Arqueologia na Europa, se dava também por questões políticas, não se moldava apenas no espírito aventureiro e no interesse de conhecer mais a fundo sobre as sociedades antigas.

[...] diferentes povos começavam a necessitar de se afirmar como nações independentes, surgindo histórias fantasiosas acerca da fundação e antiguidades das mesmas [...] Este furor nacionalista verifica-se pontualmente ao longo dos séculos, sendo o culminar do uso de estudos arqueológicos para fins políticos [...] Esta é uma das formas pelas quais surgem as primeiras investigações sobre “antiguidades”. (Lemos, 2002, p.29).

É no Renascimento que ocorre um aprimoramento do desenho como instrumento de estudos e de observação, podendo entrar para o lado dos estudos arqueológicos. De acordo com Lemos (2002), Ciriaco de Pizzicoli, um mercador italiano do século XV, foi um dos

primeiros a fazer desenhos de estruturas e monumentos antigos, durante diversas viagens que fez pelo Mediterrâneo Oriental e pela Grécia, durante 25 anos. Os estudos que envolviam o desenho já estavam ligados a outras disciplinas que não a Arqueologia, uma das figuras famosas da época Renascentista, Leonardo Da Vinci, utilizava o desenho e a ilustração para fins artísticos e científicos, Lima (2007) afirma que junto aos desenhos de Leonardo, ele utilizava textos manuscritos científicos e por vezes textos mais literários, e os interesses dele pendiam para o lado da ciência e engenharia.

Além disso, outro modelo de desenho que era aplicado junto com pesquisas, que pode ter sido um influenciador para o desenho arqueológico, foram as ilustrações botânicas e zoológicas, de acordo com Lima (2007), esses dois tipos de desenho começaram a credibilizar os discursos científicos, a partir de desenhistas que foram em expedições para outros países com o objetivo de conseguir informações.

As ilustrações dos tratados medievais sobre plantas medicinais cumpriam, na sua essência a função de ilustração científica, embora ainda de forma rudimentar. Contudo foram os trabalhos de Leonardo Da Vinci, e em especial de Durer no século XVI, que marcaram o início da era da ilustração científica tal como a entendemos hoje. (Salgado apud Lima, 2007, p. 35).

A Arqueologia, conforme Lemos (2002) teve um momento importante quando ocorreu a descoberta das cidades de Herculano e Pompéia, na Itália, na primeira metade do século XVIII. Este momento da história foi bastante relevante, pois foi um dos marcos que desencadearam as primeiras escavações de sítios arqueológicos. Segundo Robrahn-González (1999, p.13), “o intuito maior dos trabalhos ainda estava direcionado, todavia, à obtenção de peças que embelezassem o palácio Nápoles, financiador da pesquisa.” De fato, a visão que se tinha de Arqueologia se dava muito pela questão de glória e poder, em uma época onde a afirmação nacionalista e a conquista de territórios era um dos principais objetivos das nações dominantes, os artefatos arqueológicos ajudavam essas nações a se reafirmarem como poderosas, por consequência desse pensamento houveram também muitos artefatos que foram saqueados dos locais de origem. Segundo Lemos, houve (2002, p 30-31) “[...] uma atitude de “saque” de materiais e a uma necessidade de inventariar, catalogar, classificar e descrever, fazendo-se assim uso corrente das técnicas do desenho.”. Complementando a ideia, Nascimento (2021, p.21) afirma que “Após as primeiras descobertas arqueológicas, as

mesmas foram exibidas e também publicadas, fazendo-se acompanhar de legendas e de desenhos [...]”.

Se entendia que a Arqueologia estava sendo formada aos poucos, e desde cedo desfrutava da linguagem visual para registro e método de estudo, entretanto, ela ainda não estava definida concretamente, passava por uma fase de formulação sem regras claras, Robrahn-González (1999) confirma afirmando que ainda por volta do século XVIII a Arqueologia não era considerada como uma disciplina acadêmica, as pesquisas na área não estavam bem definidas, sendo os dados insuficientes e as metodologias não estruturadas. Mesmo com uma situação desestruturada, os interessados tentavam se inserir no meio, e o desenho e a ilustração continuaram a aparecer, conforme Lemos (2002) “vão-se formando grupos de interesse, como é o caso da Sociedade de Dilettantes de Londres [...] divulgando os seus estudos, ilustrando-os com imagens das suas descobertas e investigações.”.

Apenas no século XIX foi que a Arqueologia se tornou uma disciplina acadêmica. Segundo Robrahn-González (1999) a geologia foi uma das áreas que forneceu bases para a escavação arqueológica e para o estudo das rochas. Nesse momento as escavações ficaram mais recorrentes e os métodos de desenho se inseriram nesta etapa de uma forma mais concreta, o desenho já não era apenas representativo, mas uma ferramenta que complementava os estudos, conforme Lemos (2002, p.32) “Na segunda metade do século XIX, com os primórdios da Arqueologia científica, o desenho, a par da escrita, começa a ser utilizado como método de registo em contextos de escavação.”.

Antes da Arqueologia se tornar uma disciplina com regras concretas, o desenho e a ilustração eram ferramentas que se utilizavam de diversas técnicas, havia desenhos realistas dos objetos, retratando a imagem dos artefatos de maneira a ser próxima da realidade visível, e os ilustradores tinham uma certa liberdade artística, porém quando isso se torna uma área do conhecimento, os desenhos passam a mudar e se encaixar para um melhor entendimento dos objetos de estudo. O desenho arqueológico começa então, de acordo com Lima (2007, p.49) “[...] a afastar-se de uma vertente ilustrativa reiterando-se de uma competência informativa, ou seja, incorporadora de dados que podem ser entendidos objetivamente.”. A partir disso, as regras que identificam o que é um desenho em Arqueologia começam a ser aplicadas e a se tornarem modelos mundiais para pesquisas.

ILUSTRAÇÕES E DESENHOS: Regras e aplicações

Na Arqueologia a ilustração é uma ferramenta importante para uma melhor compreensão dos artefatos que estão sendo estudados naquele momento. Como dito anteriormente, é compreensível que ela servia e serve também para inventariar, catalogar, registrar e compartilhar conhecimento. No começo da trajetória da Arqueologia como disciplina acadêmica a utilização do desenho era necessária para demonstrar os artefatos com melhor precisão e registrá-los, era retratado da melhor forma possível com um desenho de caráter realista.

A paixão renascentista pela antiguidade clássica, posteriormente motivada pelo movimento romântico nos finais do séc. XVIII suscitou a necessidade de representação do objecto arqueológico, então efectuada segundo as normas do desenho artístico da época, clássico, de tipo pictórico, fortemente sombreado de forma a realçar a sua tridimensionalidade, características decorativas, texturas e cores. (MADEIRA, 2013, p. 12).

Pressupõe-se que a ilustração servia também de ajuda caso os artefatos eventualmente fossem ser pesquisados em outros lugares, por outros estudiosos, ou caso houvesse alguma situação de comparação entre artefatos de localidades diferentes, onde o objeto em si se encontrasse indisponível para consulta. Além de fazer o serviço de registrar, passou a ser um pouco questionada com o surgimento da fotografia na área científica e de pesquisa, pois a fotografia conseguia também registrar a realidade, supostamente fazendo o mesmo papel da outra linguagem. Disso, surgiram alternativas para o desenho e a fotografia não se sobrepõem, o desenho passou a ser mais técnico, de modo a ilustrar detalhes não visíveis pelas fotos e para uma melhor compreensão do artefato. Atualmente, na Arqueologia, mesmo com o avanço da fotografia, o desenho ainda é uma ferramenta importante e continua bastante útil, sendo desnecessário um pensamento de comparação entre as duas linguagens. Lima afirma que

Seria essencialmente pelo reconhecimento de que a fotografia não selecciona informação, a qual retém em mancha por fixação óptica, que o Desenho enalteceu as suas funções delineadoras e diagramáticas, mais próximas da abstractização dos dados, conferindo ao registo não só um novo tratamento da informação mas também de interpretação dessa informação. (Lima, 2007, p.52).

É importante entender que existem tipos de ilustrações e desenhos que compreendem a área do conhecimento arqueológico, alguns autores diferenciam essas duas nomenclaturas, como é o caso de Figueiredo (2012), para ele o desenho é a representação técnica de materiais arqueológicos, como a cerâmica, líticos, vidros, metais, etc., e a ilustração, também contém esses materiais, mas prioriza visualizá-los no contexto em que eram usados. O autor complementa que “[...] a ilustração arqueológica privilegia a representação da interacção entre pessoas, materiais, animais, meio geográfico, etnografia, paisagem e arquitectura na sua vivência activa do passado.” (Figueiredo, 2012, p.3). Outros autores referenciados não fazem distinções de significado entre ilustração e desenho na Arqueologia, muitas vezes as duas palavras são utilizadas como sinónimos.

Outro modelo que a Arqueologia pode ter utilizado como base, seria a ilustração científica. A ilustração científica se encaixa com a Arqueologia, tendo regra de ser clara e objetiva na transmissão e leitura das imagens, semelhante ao desenho técnico, e se assemelha também ao que o desenho arqueológico almeja como produto final. A ilustração científica, de acordo com Correia (2011) é criada a partir de um processo de interpretação e desconstrução do que está sendo ilustrado, para criá-la é necessário que seja um modelo visual que não cause dúvidas e não precise de mediação, além de ser abrangente em todas as fronteiras culturais ou linguísticas.

Os modelos criados para os desenhos em Arqueologia, seguem certas regras para a aplicação e para publicação, um desenho [...] que tenha por fim uma publicação, divulgação científica ou um registo de material exumado, terá forçosamente de conter elementos essenciais e os elementos secundários.” (Lemos, 2002, p.33). Os elementos essenciais e secundários que Lemos cita em sua pesquisa são os seguintes:

Elementos essenciais:

1- A forma do Objecto.

2- A decoração, caso possua.

3- Elementos de normalização como sejam as vistas do cubo de projecção (pelo método americano ou europeu), os traços de continuidade, traços de ligação, secções, escala, etc.

4- Sombra, a qual nem sempre é essencial, como no caso do vidro.

Elementos secundários:

5- Textura da peça, que pode não ser secundário no caso do metal, por exemplo.

6- Cor.

(Lemos, 2002, p.33-34)

Estas regras citadas por Lemos seriam para a aplicação geral da maioria dos artefatos arqueológicos. Algumas regras para o desenho arqueológico podem mudar de acordo com cada tipo de artefato. Um material cerâmico, por exemplo, terá regras específicas de desenho e será diferente de um material lítico, e assim por diante. Os desenhos vão se diferenciando também quanto ao modelo, podendo ser desenhos de artefatos, desenhos de campo, desenhos de reconstituição, entre outras categorias que se inserem dentro da Arqueologia. Segundo Madeira (2013) existem regras gerais do desenho de artefatos e objetos, ele cita uma das que se refere à direção da luz, que deve estar vindo sempre do lado esquerdo. O mesmo autor também comenta que no desenho arqueológico é melhor evitar a abundância de traços e símbolos, pois isso pode tornar o desenho menos esclarecedor. É necessário a criação de figuras nítidas, com contornos bem definidos e formas bem estruturadas.

Quando se fala em artefatos cerâmicos as regras de desenho se aplicam em diferentes situações, pois o artefato poderá ser encontrado em fragmentos pequenos, ou ter apenas uma parcela faltando, ou em outros casos, estará íntegro. Muitas das representações das cerâmicas mostram um dos lados do objeto à direita tendo um desenho com os principais detalhes do artefato, e à esquerda se desenha um contorno em preto, a seção. Porém, há casos em que os fragmentos são encontrados sozinhos, não podendo fazer uma identificação do tamanho da cerâmica ou do modelo da mesma, quando isso ocorre, de acordo com (Madeira, 2013, p. 25) “[...] deve optar-se por representar apenas o elemento em causa, acompanhado da respectiva secção à esquerda”.

Se concentrando nos materiais líticos, as regras podem requerer um pouco mais de atenção pelo fato da orientação dos desenhos de artefatos. Se considera sua verticalidade e

horizontalidade a partir da direção em que foram feitas as lascas do objeto, ou de acordo com a direção das lâminas, no caso de materiais que serviam para cortar ou raspar. Nos machados, por exemplo, “o gume é determinante na orientação, sendo este colocado sempre ao alto, qualquer que seja a sua forma” (Madeira, 2013, p.53). O mesmo autor distingue os machados lascados dos polidos, afirmando que nos desenhos de machados polidos “[...] o uso e a tradição apontam para a orientação vertical, com a lâmina virada para baixo [...]” (Madeira, 2013, p. 54-55).

Durante estudos referentes ao desenho em Arqueologia, se formou uma tentativa de reproduzir e aplicar as técnicas em algumas peças do acervo arqueológico do LACUMA. Os artefatos escolhidos pertencem a duas categorias diferentes de materiais: Líticos e Cerâmicos. Todos os artefatos que serão apresentados na sequência fazem parte do acervo salvaguardado pelo LACUMA, parte dele proveniente de doação de Marco Aurélio Pedot, e do Museu Albino Busato, sendo todos apresentados aqui, vindos do município de Casca/RS.

Os materiais líticos foram escolhidos para a representação ilustrativa a partir dos elementos decorativos identificados e também dos objetos líticos de definições distintas, dentre eles machado de pedra e instrumentos bifaciais. As cerâmicas foram selecionadas de acordo com a decoração, pois foi encontrado variedade decorativa, todas fragmentadas. Dentre as cerâmicas, os fragmentos escolhidos possuem as decorações Ponteadas e Unguladas.

Os desenhos que serão apresentados foram realizados pela autora e pela bolsista CNPq, Bruna I. K. Marin. Os métodos utilizados para os desenhos seguiram regras de acordo com as propostas para ilustrações de artefatos arqueológicos, não foram realizados desenhos de reconstituição ou desenhos de campo, todos foram produzidos dentro do Laboratório com o intuito de registro e estudo. O processo de produção dos desenhos foi realizado com a utilização dos seguintes materiais: Lápis; papel pontilhado A4; papel A3; régua; esfuminho; borracha; caneta nanquim ponta fina. Houve apenas um dos desenhos que foi feito por meio digital. Serão mostrados cinco desenhos de artefatos, os demais, feitos na mesma época, não serão contemplados neste artigo. É importante ressaltar que os desenhos arqueológicos procuram mostrar os artefatos de diferentes lados, sendo retratados em planos ortogonais.

Figura 1 - Desenho de cerâmica de decoração pontead.

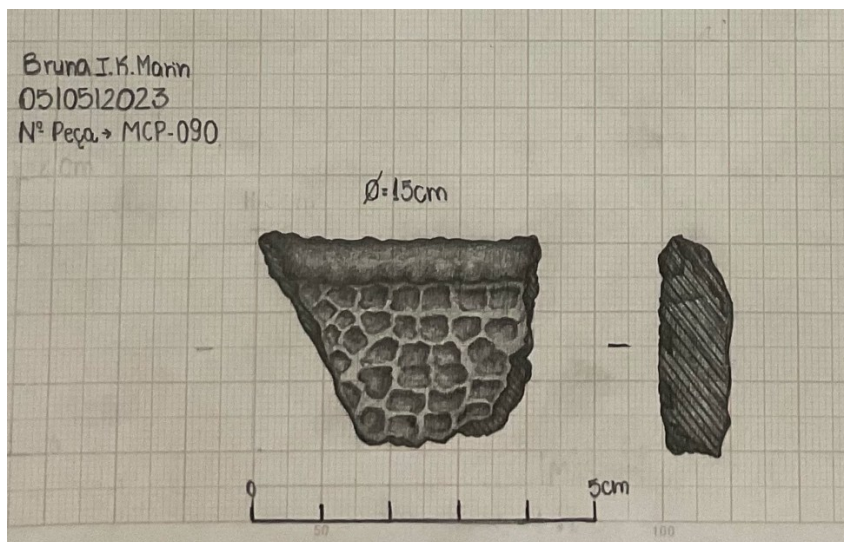


Figura 2 - Fragmento cerâmico de decoração pontead (MCP-090)



A Figura 1 refere-se ao desenho de uma peça de fragmento cerâmico de borda, com decoração pontead. Utilizou-se de uma técnica com luz e sombra como uma forma de representação mais realista, destacando as profundidades e protuberâncias do fragmento. A cerâmica foi produzida, ao que se foi estudado, pela técnica de modelagem.

Na Figura 3, o desenho de outro fragmento cerâmico, proveniente da mesma doação que o fragmento anterior, possui decoração unglada de forma linear, onde houve a utilização da unha como ferramenta de decoração. Foi produzida, também, por modelagem.

O desenho, feito pela mesma autora, se realizou a partir do emprego da luz e sombra como técnica. O fragmento foi ilustrado a partir da cerâmica vista na Figura 4.

Figura 3 - Desenho de fragmento cerâmico de decoração ungulada.

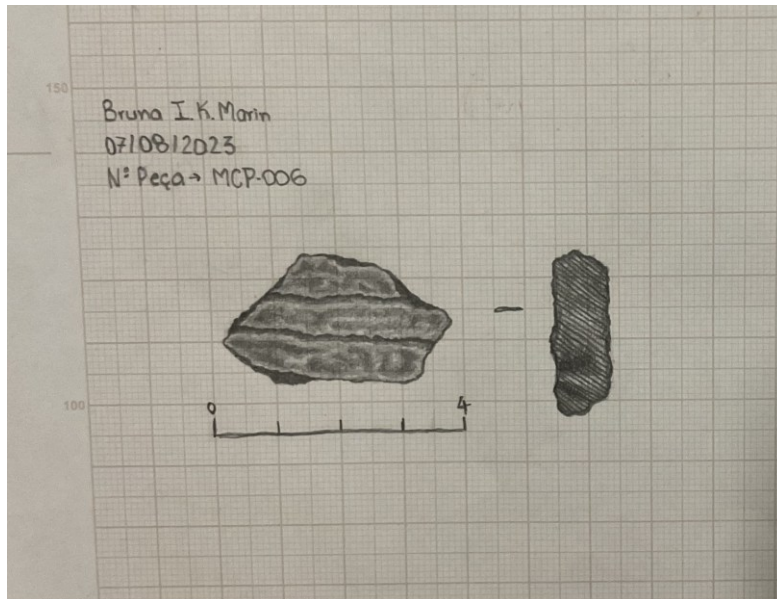


Figura 4 - Fragmento cerâmico de decoração ungulada (MCP-006)



A Figura 5 é um desenho de machado de pedra, o material lítico é feito de basalto e, como de costume, foi polido durante sua produção. Possui uma pequena parte côncava, o que se deduz ser o local em que havia alguma corda ou outro material que amarrava a lâmina junto ao cabo do machado. O artefato não tem tantas incisões, mas é possível

identificá-las, por pequenos arranhões na lâmina. O desenho corresponde ao artefato apresentado na Figura 6.

Figura 5 - Desenho de machado de pedra polida

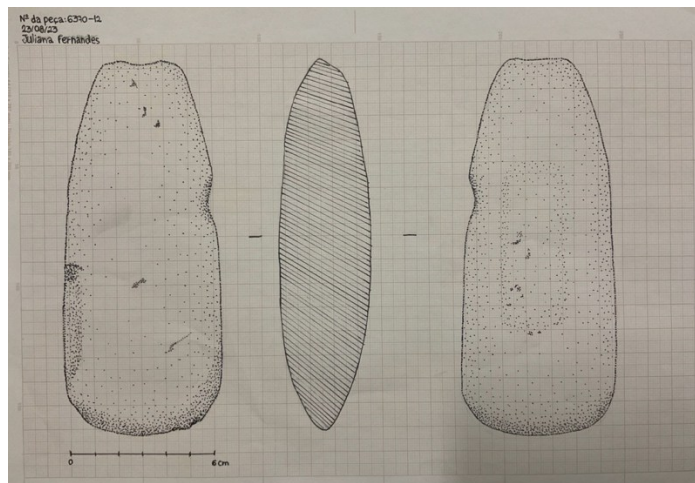
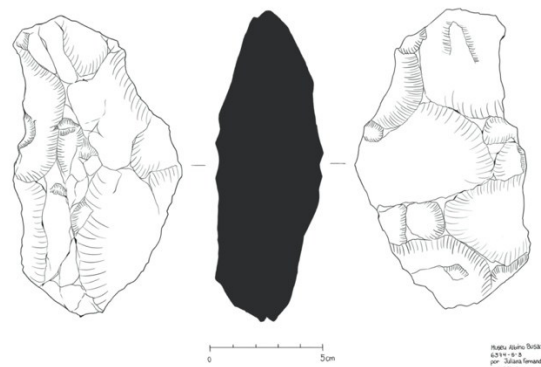


Figura 6 - Machado de pedra polida (6370-12)



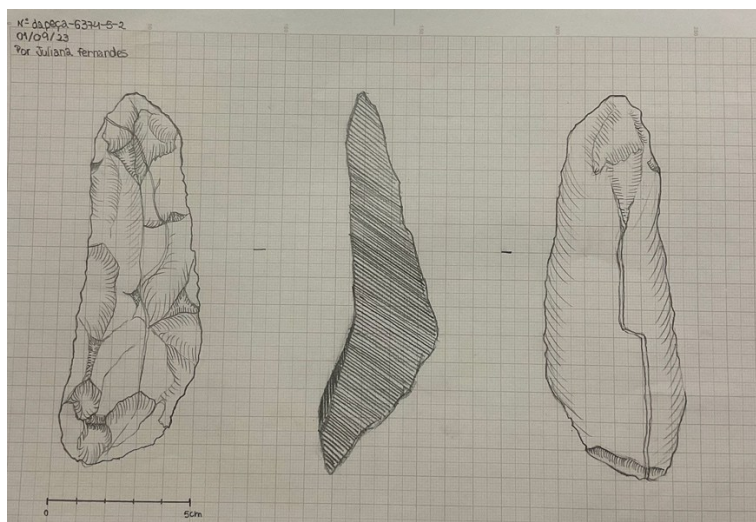
Na Figura 7 temos a representação de um instrumento bifacial lascado, que poderia ter sido tanto um objeto para cavar. O artefato possui diversas lascas, e foi produzido em bloco de arenito, com uma coloração mais avermelhada.

Figura 7 - Desenho de instrumento lítico lascado

A ilustração na Figura 7 é a única representação neste artigo a qual foi produzida a partir de uma ilustração digital, e refere-se ao artefato apresentado abaixo (Figura 8).

Figura 8 - Artefato lítico lascado (6374-5-3)

O último desenho a ser apresentado, visto na Figura 9, se refere, como o anterior, a um instrumento bifacial. Um instrumento lítico lascado feito também em bloco de arenito. Especula-se que este instrumento teria a possibilidade de ser multifuncional, realizando as funções de raspar e cortar, além da questão do encaixe certo com a mão humana. Contornando o artefato (Figura 10) há uma linha que passa pelo centro, parecendo ser algo natural da pedra que o instrumento é feito.

Figura 9 - Desenho de instrumento bifacial.**Figura 10** - Instrumento bifacial (6374-5-2)

Os desenhos com características técnicas pertencentes à área da Arqueologia apresentados durante o artigo podem servir, além das diversas questões citadas anteriormente, para realização de trabalhos de educação patrimonial, uma prática que é bastante utilizada no LACUMA, dedicada a ensinamentos referentes aos artefatos arqueológicos e cultura material para a população em geral. A educação patrimonial é, de acordo com (Horta et al., 1999, p.4) “[...] um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo”. Portanto, a partir dos artefatos arqueológicos encontrados, é possível construir uma história de identidades e culturas de povos diferentes.

Quando falamos no Brasil, os povos indígenas são os protagonistas como produtores das culturas materiais mais encontradas por arqueólogos, e a educação patrimonial trabalhada no LACUMA e em outros lugares do país, se centra, majoritariamente, nesses povos. Educar a comunidade a partir desta prática não apenas ajuda no entendimento dos povos ancestrais, mas também a entender o momento presente, que podem conter tradições até hoje realizadas, a construção de identidades e a valorização da cultura material brasileira. Segundo (Horta et al., 1999) a educação patrimonial ajuda no reconhecimento e aceitação da diversidade cultural, proporcionando uma visão mais ampla dos processos históricos, entendendo a importância de todas as diferentes culturas, sem fazer uma hierarquização entre elas. Os desenhos feitos pelas bolsistas do LACUMA são todos utilizados em aulas de educação patrimonial com turmas de escolas da cidade de Passo Fundo e região, tanto para auxiliar o entendimento e reconhecimento dos alunos sobre as culturas indígenas, quanto para inspirá-los de acordo com seus gostos pela ilustração e pela Arqueologia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo foi apresentada uma pequena parcela de desenhos e ilustrações realizadas por bolsistas do Laboratório de Cultura Material e Arqueologia da Universidade de Passo Fundo/RS. A pesquisa deste artigo se concentrou em artefatos Líticos e Cerâmicos, apenas, materiais que possuem maioria no acervo do LACUMA.

Por conta das ilustrações apresentados neste artigo serem recorrentes de práticas de estudos e registros, alguns desenhos teriam sido o primeiro contato com a ilustração arqueológica por parte das bolsistas, portanto é perceptível que os desenhos dos artefatos cerâmicos apresentados durante a pesquisa foram ilustrados, primeiramente, de maneira mais realista, não contendo tanta semelhança ao desenho técnico, porém a distribuição no papel, juntamente com os materiais utilizados e o modo como foi realizado, se mostraram semelhantes aos modelos europeus e americanos do desenho arqueológico. Após as aplicações nos demais materiais cerâmicos e líticos, o emprego da ilustração arqueológica técnica se apresentou mais concretamente. Isto se fez presente nas ilustrações seguintes, onde suas representações foram produzidas de modo semelhante às regras citadas no presente artigo, contendo mais visivelmente as características de um desenho técnico. É

evidente que, nos fragmentos cerâmicos, as regras gerais foram aplicadas e seguidas, porém houve o emprego de um modo de sombreado condizente com o estilo da autora das duas ilustrações, contendo um pouco de liberdade artística, em todos eles, as autoras almejavam demonstrar as características principais de cada artefato, para uma melhor leitura e registro.

O desenho arqueológico pode contemplar todos os tipos de materiais e peças arqueológicas, sendo uma linguagem muito importante para complementar os estudos da área, os desenhos servem de registro tanto para estudo laboratorial quanto de pesquisas, além de compartilhar conhecimento para as demais pessoas que não possuem formação ou entendimento de Arqueologia, através da educação patrimonial. Considerando tudo isto, desde o começo da história da Arqueologia até os dias atuais, o desenho e a ilustração são ferramentas imprescindíveis para o Arqueólogo, tanto para registros pessoais, contemplando escavações e desenhos de campo, como para o desenho técnico de artefatos arqueológicos de pesquisas científicas.

REFERÊNCIAS

- CORREIA, F. Ilustração científica: “santuário” onde a arte e a ciência comungam. *Visualidades*, Goiânia, v.9, n.2, 221-239, jul-dez 2011.
- FIGUEIREDO, C. O Desenho e a Ilustração na Arqueologia: decodificação de desenho e ilustração Arqueológica. *Revista Portugal Romano*, Portugal, v-1.0, n.1, abr/maio, 2012.
- HORTA, M. L. P.; GRUNBERG E.; MONTEIRO A. Q. *Guia básico da educação patrimonial*. Brasília, Museu Imperial/IPHAN-Minc, 1999.
- LEMOS, Manuel. Historiografia do desenho arqueológico enquanto técnica aplicada à Arqueologia. *Ângulo*, n. 1, p. 26-56, 2001-2002.
- LIMA, Luís Carlos F. *O desenho como substituto do objecto*: Descrição científica nas imagens do desenho de materiais arqueológicos. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Porto, Portugal, 2007.
- MADEIRA, José L. *O desenho na Arqueologia*. Coimbra (Portugal): Instituto de Arqueologia, 2ª edição, 2013.
- NASCIMENTO, A. P. A. *A Evolução do Desenho Arqueológico*: Das primeiras formas de arte ao grafismo tecnológico. Tese (Doutorado) – Universidade de Lisboa. Lisboa, p. 210, 2021.
- POESTER, Tereza. *Sobre o desenho*. *Revista Porto Alegre*, Porto Alegre, v. 13, nº 23, nov., 2005.

PROENÇA, Graça. *História da Arte*. São Paulo: Editora Ática, 16. ed., 2003. 270 p.

ROBRAHN-GONZÁLEZ, Erika M. *Arqueologia em perspectiva: 150 anos de prática e reflexão no estudo de nosso passado*. Revista USP, São Paulo, n.44, p.10-31, dez/fev 1999-2000.

DADOS DE AUTORIA

Juliana Fernandes da Silva

Bacharel em Artes Visuais pela UPF, natural de Passo Fundo-RS. Mestranda em História, Programa de Pós Graduação em História/UPF. Bolsista no Laboratório de Cultura Material e Arqueologia/UPF. E-mail: juliana12087@gmail.com ORCID: [0009-0002-0577-8607](https://orcid.org/0009-0002-0577-8607)