



DOI:10.12957/transversos.2019.44681

**ARQUEOLOGIA COMO INSTRUMENTO DE APROXIMAÇÃO ALUNO-MUNDO
ANTIGO: PARA ALÉM DE UMA VISÃO EUROCÊNTRICA.**

Maria Cristina Nicolau Kormikiari

Museu de Arqueologia e Etnologia
Universidade de São Paulo
tanit@usp.br

Vagner Carneiro Porto

Museu de Arqueologia e Etnologia
Universidade de São Paulo
vagnerporto@usp.br

Resumo: O presente artigo aborda o ensino da Antiguidade Clássica em sala de aula a partir de uma nova perspectiva, a do documento material, campo da Arqueologia. Esta perspectiva permite o alargamento do conhecimento ao nos afastarmos das restrições impostas pela documentação textual, notadamente grega e latina. Apresenta, ainda, as ações dos dois laboratórios de pesquisa mediterrânica do Museu de Arqueologia e Etnologia - USP, o

Labeca (Laboratório de estudos sobre a cidade antiga) e o Larp (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial) e como os mesmos vêm trabalhando para nos afastarmos de posturas eurocêntricas na Academia brasileira.

Palavras-chave: Arqueologia; Mediterrâneo; Antiguidade; Materialidade.

Abstract: The present article approaches the teaching of Classical Antiquity in the classroom from a new perspective, the material document one, through the field of Archeology. This perspective allows for the widening of knowledge by moving away from the restrictions imposed by textual documentation, notably Greek and Latin. It also presents the actions of the two Mediterranean research laboratories of the

Museum of Archeology and Ethnology (USP), Labeca (Laboratory of studies on the ancient city) and Larp (Laboratory of Roman Provincial Archeology) and how they have been working for on a withdraw from Eurocentric positions in the Brazilian Academy.

Keywords: Archaeology; Mediterranean; Antiquity; Materiality

Introdução

A chamada para esta edição especial da Revista Transversos veio ao encontro do desejo dos autores de ampliação da discussão sobre a relevância da Antiguidade para a construção do conhecimento moderno. Uma Antiguidade estudada e pensada, no entanto, não apenas a partir da perspectiva das fontes textuais, essencialmente textos gregos e latinos, mas também, e esse é um ponto essencial, das fontes materiais, da assinatura humana de sua passagem na paisagem.

Assim, nos propomos, nesse artigo, discutir o próprio desenvolvimento das Ciências Modernas e como esse contexto histórico impactou o percurso da produção do conhecimento, especificamente aqui, conhecimento histórico. Em seguida, abordaremos a relação entre Arqueologia e História, mormente a questão das fontes, para podermos expor as experiências inovadoras dos dois laboratórios de Antiguidade do MAE (Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo). Os projetos de disseminação do conhecimento produzido na Academia e, particularmente, nos laboratórios Labeca (Laboratório de estudos sobre a cidade antiga) e Larp (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial), apontará, por fim, perspectivas que acreditamos possíveis para nosso país.

Arqueologia e História na produção do conhecimento sobre a Antiguidade.

A Arqueologia, hoje em dia, entende-se como uma ciência multidisciplinar, lidando com a totalidade material transformada e consumida pela sociedade que se quer estudar. Ou seja, lida com a assinatura da passagem humana sobre a Terra, estudando suas construções (estruturas); seus artefatos; biofatos e ecofatos (RENFREW e BAHN, 1993).

O objetivo é ambicioso, aproximar-se de uma (várias) compreensão(ões) das sociedades humanas, seus sistemas socioculturais (incluindo estruturas, funcionamento e transformações). Neste sentido, a Arqueologia não se ocupa tão somente dos primeiros degraus da escada de inferência de Hawkes (HAWKES, 1954), os quais trariam conhecimentos baseados em análises físicas das chamadas Ciências Duras¹. Por exemplo, sobre os processos naturais (erosões, aluviamentos, entre outros) que soterram assentamentos e conservam/destroem a materialidade a estes associada; sobre as economias de subsistência (modos de produção em relação ao meio-ambiente), isto é, os tipos de alimento disponíveis, fauna e flora, para uma determinada sociedade; ou sobre as tecnologias para fabrico de ferramentas e armas. A Arqueologia pode, sim, alcançar os degraus mais elevados dessa escada, e pensar as instituições sociais e políticas e suas dinâmicas e, inclusive, alcançando o último degrau, o da ideologia, se preocupando com as instituições religiosas e espirituais e o pensamento sobre a vida (ib., idem).

No entanto, esse potencial de produção de conhecimento tem sido procurado e alcançado há razoavelmente pouco tempo, se formos comparar a Arqueologia com as outras Ciências Humanas, por exemplo. Isso se dá em razão de seu próprio histórico de formação.

A Arqueologia recebe sua certidão de nascimento durante o Renascimento, ou seja, entre os séculos XIV e XV, apesar de podermos identificar momentos de maior e de menor interesse humano sobre a materialidade passada desde a Antiguidade e mesmo na Idade Média, particularmente durante o “Renascimento Carolíngio” (TRIGGER, 2011).

Neste momento, isto é, nos inícios da Idade Moderna, disputas por poder, pela manutenção de posições secularmente estabelecidas de um lado, e pela abertura de espaço para novos grupos ascendentes de outro, particularmente entre a igreja, a nova classe emergente de comerciantes e artesãos citadinos (burgueses), e a nobreza, levaram a um redescobrimto do passado grego e romano, culturas outrora vicejantes nas terras setentrionais mediterrânicas, palco principal dos

1 C. Hawkes, na década de 1950, se preocupou em estabelecer uma agenda para a Arqueologia, pensando quais perguntas a Arqueologia poderia responder, quais seriam os limites dela e como poderia ultrapassá-los.

acontecimentos narrados aqui. Isto porque este passado foi utilizado (podemos dizer que o é até hoje...) como uma alavanca de diferenciação em uma luta virtual entre os grupos mencionados acima, em um jogo de ascensão de uns e queda de outros.

Estamos falando da chamada “Era dos Antiquários” ou “Era do Coleccionismo”, quando o artefato ganha status de objeto de arte. Mas falamos do objeto inteiro, completo, com imagens, inscrições ou feito de materiais “nobres”, metal ou mármore (TRIGGER, 2011; FAGAN e DURRANI, 2016)².

Esta redescoberta dos mundos grego e romano, perdidos por um lado, mas ainda presentes à superfície, mesmo que em ruínas, acontece sob a égide de uma segunda redescoberta, a dos textos antigos.

Esta redescoberta e/ou readequação aos cânones cristãos dos textos latinos e gregos da Antiguidade, que está na base da escolástica e na fundação das primeiras universidades europeias (Salerno, Bolonha e Paris), irá determinar por séculos o desenvolvimento da Arqueologia (ANDRÈN, 1998).

A chamada Arqueologia Clássica ganhou esse nome por ter sido construída para ter uma função muito específica, o descortinar do mundo grego ateniense dos séculos V e IV a.C., e o mundo do Império Romano, do ponto de vista da capital do mesmo, isto é, de Roma.

Não por coincidência, o grosso do conjunto textual que possuímos, que sobreviveu às vicissitudes históricas e chegou até nós, mesmo que a partir de cópias realizadas nos mosteiros medievais, é datada destes dois períodos.

Isto é, na base da formação das Ciências Humanas, durante o Renascimento, a História vai ganhar primazia em razão de ser a que irá lidar com o texto, com o texto de autores como Tucídides e Políbio, os “pais” do fazer histórico. Mas um fazer histórico político e masculino. Restará à Arqueologia a ilustração dos acontecimentos ali narrados ou a recuperação das “obras de arte” descritas em textos como o *História Natural* de Plínio, o velho³.

² O Humanismo Renascentista tem suas bases nas descobertas arqueológicas, nas viagens dos artistas desbravadores europeus (como Goethe, por exemplo) inspirando sua arte. No século XVIII as ruínas tornam-se o tema favorito da sensibilidade artística, coincidindo com o imenso interesse pela Arqueologia. Neste sentido, as descobertas dos vestígios soterrados na lava e na cinza de *Herculano* e *Pompéia* podem ser considerados entre as de maior impacto cultural neste século. A cultura material ali encontrada irá inspirar as artes plásticas, a escultura e a arquitetura da época (FAGAN e DURRANI, 2016).

³ A descoberta em 1506, na Itália, do conjunto escultórico (cópia romana do séc. I d.C. de um original grego do período helenístico) denominado Laocoonte causou grande impacto pelo fato da peça ter sido descrita por Plínio, o velho. Por

A partir do século XVI, a tendência colecionista encontra-se completamente difundida. Papas (Paulo II, Alexandre III, e outros posteriores), cardeais, nobres italianos, ricos burgueses colecionam e expõem suas obras de arte da Antiguidade e passam a patrocinar o seu resgate, rivalizando entre si pelo título de maior “patrono das artes”. É nesse contexto que se iniciam as primeiras escavações sistemáticas. Muito mais “cavações” a procura de objetos com alto valor artístico e comercial, de acordo com a mentalidade da época.

Arnaldo Momigliano em um texto exemplar (2004), trata do tema “coleccionismo” a partir da análise da vida e obra de um antiquário específico o qual ele considera um arquétipo de todos os antiquários. Ao esmiuçar a vida e a obra de seu antiquário arquetípico, Nicolas-Claude Fabri, *sieur* de Peiresc (nascido em 1580, na Provença, França), Momigliano apresenta sua tese de que os antiquários modernos foram os continuadores da obra de historiadores, geógrafos e cronistas da Antiguidade, que se preocuparam com histórias locais, factuais, sociais, em oposição à história política macrorregional, que ganhará a batalha da memória e da imortalidade.

Nos dizeres de Monigliano, Peiresc voltou-se para os experimentos, documentos e fatos individuais, em um espírito de curiosidade universal e de desconfiança em relação ao dogmatismo, defendendo, inclusive, Galileu junto à Igreja (MOMIGLIANO, 2002, p.88). Os antiquários italianos dos séculos XVII e início do XVIII declaravam-se pupilos de Galileu. Tentavam aplicar o método de Galileu aos seus estudos antiquários. Queriam examinar objetos materiais do passado de uma maneira positivamente científica, e não gostavam do viés dos historiadores, que trabalhavam com evidências produzidas por predecessores comprometidos (*idem*, p.88 e seguintes).

Os eruditos antiquários se colocavam ao lado de Heródoto, um historiador que era modelo por ser um colecionador de fatos obtidos pela observação direta. Para os antiquários, os historiadores pós-Heródoto estavam comprometidos com controvérsias políticas e religiosas e não se sintonizavam com o desejo da objetividade, do experimento e da neutralidade teológica (*ib.*, *idem*).

Os antiquários seriam, assim, muito mais confiáveis do que os historiadores pois os objetos falavam pelas épocas em que tinham sido fabricados. Por exemplo, Antonio Augustín escreveu em

muito tempo, acreditou-se ser este o original descrito por Plínio. Muitos artistas o utilizaram como base para seus estudos e obras, inclusive Michelangelo (TRIGGER, 2011).

1587 que nada poderia ser mais confiável do que as moedas romanas - documentos oficiais garantidos pelas próprias autoridades romanas (ib., idem).

Para Momigliano o interesse dos antiquários pelos objetos foi consequência de seu interesse pela observação empírica e pelo experimento (como garantir se uma batalha descrita por Tucídides realmente aconteceu e se foi daquele jeito mesmo?).

Por trás dos itens disparatados e desconexos estava a Antiguidade, “misteriosa e augusta” (MOMIGLIANO, 2002, p. 90). Na opinião de Momigliano, todo antiquário sabia que estava destinado a acrescentar algo à imagem da Antiguidade. Assim, cada fato isolado e individual era colecionado com a perspectiva de fazer parte de um levantamento geral futuro sobre instituições, costumes, cultos, entre outros. Neste campo, as moedas e as inscrições eram consideradas as evidências mais importantes. E, neste sentido, percebemos que o texto escrito continua tendo prevalência.

Para Momigliano, Tucídides, ao se tornar o historiador modelo da Ciência História Moderna, ao invés de Heródoto (cujas curiosidade abraçava todos os temas), permitiu o surgimento dos antiquários. Isto é, permitiu a criação de dois grupos de intelectuais distintos, o historiador, abraçando “documentos relevantes e importantes” - os textos de História gregos e latinos, da Antiguidade - e o antiquário, utilizando “documentos menos importantes” - tanto outros textos - poesia, filosofia teatro, da Antiguidade, e, principalmente, a materialidade⁴.

Consideramos o trabalho de Momigliano particularmente importante porque o mesmo demonstra como somos, de fato, herdeiros, em muitos sentidos, do passado mediterrânico grego e romano⁵. A escolha pelo texto escrito como fonte primordial para a construção do conhecimento e um tipo específico de texto, político, irá pautar por séculos, do Renascimento e Iluminismo ao Pós-

4 Modelo do historiador pós-Tucídides (Xenofonte, Éforo, Políbio, Salústio, Lívio, Tácito, entre outros): narrador de acontecimentos políticos e militares, preferencialmente eventos presenciados pelo próprio historiador. Por exemplo, Políbio pregava que a erudição era um malefício para o historiador. Os historiadores regionais, que tivessem se ocupado de ritos religiosos, da história de suas localidades, não eram considerados como historiadores pelos seus pares contemporâneos. Assim, Filisto de Siracusa só é incluído na lista dos grandes de Quintiliano porque a Sicília e o conflito entre cartagineses e gregos era politicamente muito importante (MOMIGLIANO, 2002, p. 92).

5 Este tipo diferente de preocupação com o passado (história local, genealogia, cronologia, mitografia, estudos das leis antigas, das cerimônias, entre outros) desenvolveu-se fora da tendência geral da historiografia. Assim, são estudos que primam pela falta de interesse pelos aspectos políticos, pelas questões contemporâneas e mesmo pela falta de qualidade retórica. Por outro lado, são estudos que primam pelo interesse nos detalhes minuciosos do passado, por um patriotismo local, pela curiosidade por eventos pouco comuns e pela erudição como um fim em si mesma (ib., idem).

modernismo, os caminhos de desenvolvimento da História e da Arqueologia, e irá relegar a essa última um papel secundário, caricato e ilustrativo dos temas que “realmente” importam⁶.

Mas fica o fato que, mesmo os antiquários, davam muito valor ao texto escrito, e será necessário à Arqueologia desenvolver uma metodologia própria de investigação, baseada em técnicas de escavação minuciosas e detalhistas, e posterior tratamento cuidadoso dos vestígios, onde a ordenação dos mesmos é passo fundamental. Desenvolvimento este que, podemos dizer, continua em curso, pois enquanto Ciência, a Arqueologia depende imensamente dos avanços tecnológicos.

O necessário processo de independência da pesquisa arqueológica frente a outras ciências, mormente a História, no caso, por exemplo, da Arqueologia Clássica, passou pelos processos de transformação que igualmente afetaram em suas especificidades as Ciências Humanas ao longo do século XX. Dentro desse processo, a Arqueologia Clássica cortou as amarras que a mantinham presa à construção de um conhecimento muito próprio, por um lado, ateniense e, por outro, romano imperial, e alargou sobremaneira seus horizontes. Atualmente, apesar do termo Arqueologia Clássica não ter totalmente caído em desuso, muitos departamentos e pesquisadores preferem a utilização do termo mais amplo e conectado, Arqueologia do Mediterrâneo Antigo⁷.

No Brasil, temos já produzido alguns textos que refletem acerca do desenvolvimento da Arqueologia Clássica em nosso país (FUNARI e GRILLO, 2013; POZZER, SILVA e PORTO, 2013), e as atividades dos dois laboratórios de pesquisa em Arqueologia do Mediterrâneo Antigo do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo têm procurado avançar no desenvolvimento desse campo do conhecimento.

As experiências inovadoras dos dois laboratórios de Antiguidade do MAE/USP: *Labeca e Larp*

⁶ Para uma análise detalhada dos usos indevidos da documentação material e do papel esperado do arqueólogo nestes contextos ver MENESES, 1983.

⁷ No importante volume dedicado à discussão das perspectivas da Arqueologia grega e romana frente os avanços já alcançados, os editores, Susan Alcock e Robin Osborne, fazem a defesa da manutenção do termo Arqueologia Clássica em razão do percurso histórico da mesma, ou seja, para mantermos a memória de nossa trajetória, ainda que se coadunem com a perspectiva de uma arqueologia do Mediterrâneo e de longa duração (ALCOCK e OSBORNE, 2010, pp.1-8). Não obstante, tanto no *Labeca* quanto no *Larp* temos preferido usar o termo Arqueologia do Mediterrâneo Antigo por englobar múltiplos povos da região.

O uso da tecnologia em sala de aula é um caminho sem volta? É instigante debater questões e a erudição do professor por si só já não basta? A escola tornou-se obsoleta? Não conseguimos mais competir com as mídias digitais e todo esse universo vasto e diversificado de ofertas de tecnologias ao jovem em todas as instâncias de sua vida. As novas tecnologias coadunam-se com o mundo que vivemos, é inescapável ao jovem que desde muito cedo familiarize-se com o mundo da tecnologia. Muito se tem debatido atualmente sobre a relevância da utilização de tecnologias no Ensino de crianças, jovens e até mesmo adultos.

Apesar de todas essas modificações em curso, as escolas, muitas vezes, se esquivaram de dar aos alunos uma identidade on-line em plataformas de rede digital para aumentar as oportunidades de aprendizagem. Tradicionalmente, a área da educação é conservadora em empregar tecnologias de redes sociais. As preocupações existentes são sérias e reais e não devem ser negligenciadas. As tecnologias continuam a oferecer-nos novas formas de gerir os perigos potenciais. Existem inúmeros exemplos dessas tecnologias, destaco aqui as simulações, jogos digitais e tecnologias de redes sociais que demonstram seu valor educacional, confirmando as ricas oportunidades de aprendizado e vantagens que eles oferecem. É nossa posição que essas tecnologias são ferramentas seguras e valiosas e que as escolas devem levá-las a sério.

Apesar da contestação de alguns setores que acreditam que o professor não deva ser substituído pela tecnologia, e ainda entendendo que o professor jamais será substituído, as frentes tecnológicas vêm ganhando cada vez mais espaço no universo educacional e os laboratórios temáticos do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo, pesquisando as sociedades antigas seja o mundo grego, romano, fenício-púnico e outros, vêm, cada vez mais, avançando no uso de tecnologias em suas pesquisas, com o propósito de extroverter esse conhecimento produzido pelo viés tecnológico. Neste sentido, destacamos os projetos, os desenvolvimentos, as reflexões e as inovações do Laboratório de Estudos sobre a Cidade Antiga (LABECA) e o Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP).

LABECA - www.labeca.mae.usp.br

O Labeca, Laboratório de estudos sobre a cidade antiga, é um laboratório de pesquisa acadêmica cujos trabalhos se iniciaram em 2006. A base de criação foi um Projeto de Pesquisa Temático financiado pela Fapesp (Fundação de Amparo à Pesquisa do estado de São Paulo), que

teve como intenção primordial estudar a organização social grega por meio da maneira como os gregos estabeleceram, sobre o terreno, suas cidades. Em 2019, quatorze anos após este início, podemos afirmar que o Labeca se consolidou como um local de fomentação, discussão e divulgação acadêmica, mas também como um canal de extroversão do conhecimento produzido.

O primeiro projeto de pesquisa, que atuou igualmente como um aglutinador de projetos paralelos, intitulou-se *Cidade e território na Grécia antiga. Organização do espaço e sociedade*. Inserido em campos teórico-metodológicos correlatos, denominados, no jargão da Ciência Arqueológica, Arqueologia Espacial, do Ambiente Construído e da Paisagem, procurou-se, pois, pensar a organização da sociedade colonial grega, essencialmente, as das colônias ocidentais da Sicília e da Magna Grécia, estudando como esses colonos estruturaram fisicamente seus ambientes, isto é, como ocuparam o território. A relação homem-meio-espaço foi analisada enquanto uma relação dialética, passível de ser apreendida a partir do estudo do plano arquitetônico da *ásty*⁸, a área mais densamente construída e povoada dos centros gregos (cf. Florenzano, 2006, pp. 7-12)⁹.

Ao mencionarmos que os estudos de caso escolhidos pelos pesquisadores do Labeca encontram-se em uma área “periférica” do Mundo Grego Antigo, a Sicília e a Magna Grécia, tocamos em um ponto nevrálgico de nossos estudos, a preocupação em irmos além da visão atencêntrica da sociedade grega. A ideia de Atenas como modelo do “ser grego” clássico, democrático, revela-se como um discurso construído durante a própria Antiguidade e retomado pela historiografia moderna (cf. SILVA e MORALES, 2016). Este modelo, como vimos acima, teve como base de sustentação a primazia dada às fontes textuais, de origem quase que exclusivamente ateniense, no caso das fontes gregas, e como este tipo de documento específico, o texto escrito, foi o eleito para guiar a construção do conhecimento histórico temos que o mesmo está difundido, até hoje, nos livros didáticos e paradidáticos e, portanto, em sala de aula.

De maneira quase obstinada, podemos dizer que os pesquisadores do Labeca voltaram-se para estudos de caso de pólis muito pouco trabalhadas em âmbito acadêmico geral, e, em particular, brasileiro. Cidades como Siracusa, Selinonte, Megara Hibleia, na Sicília, ou Metaponto, Posidônia e Túrio, na Itália do Sul foram estudadas com o objetivo de observarmos os vários viveres do ser grego.

⁸ Este e outros termos de origem grega relativos ao espaço natural e construído foi sistematizado, enquanto grafia e significado em Língua Portuguesa, no Glossário Labeca, disponível no site do laboratório: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/glossary/>

⁹ Para uma bibliografia de apoio, ver Bowser e Zedeño, 2009; Ashmore e Knapp, 1999; David e Thomas, 2010.

A ideia da multiplicidade, da variabilidade cultural é muito cara aos estudos arqueológicos mais atuais. Neste sentido, o eurocentrismo se esvai, uma vez que o mesmo foi construído sobre um patamar idealizado “clássico”, em nosso caso aqui, grego ateniense.

O conceito do “ambiente construído”, desenvolvido pelo arquiteto Amos Rapoport (1982), foi eleito como eixo base em nossas pesquisas. Na concepção de Rapoport, a relação ser humano e meio ambiente é dialética, ele, enquanto construtor, age sobre o meio, apropria-se dos elementos e molda-os marcando, na paisagem assim construída, uma impressão de pressupostos econômicos, políticos, sociais e religiosos. Mas, em contrapartida, esse mesmo meio assim modificado igualmente exerce seus efeitos no comportamento humano. Por exemplo, um determinado ambiente pode comunicar identidade e ‘status’, e assim um contexto ser estabelecido, o qual levará o ser humano a agir dentro de certas diretrizes. Pois ele lê o ambiente, identifica o contexto, a situação e age de acordo. Esta idéia agrega-se a uma das possíveis definições de ‘cultura’: fenômeno que existiria para permitir às pessoas co-agir por meio de noções compartilhadas de comportamento aceitável (RAPOPORT, 1982, pp. 78-82).

Quando falamos em ambiente construído, pensamos todo um conjunto de espaços: casas; locais de rituais e de cultos, por exemplo, templos e santuários; ou mesmo estradas (aí incluídos os marcos de fronteiras) e ruas, e até as passagens dentro dos edifícios e de um edifício ao outro. Além, é claro, de construções ou espaços estruturados para reuniões, sejam elas de caráter político ou social. Áreas, enfim, que podem ser classificadas como públicas ou privadas, individuais ou coletivas, masculinas ou femininas, fechadas ou abertas, entre tantas outras características¹⁰.

O ambiente construído é, pois, uma manifestação cultural onde se materializam os traços organizacionais de uma sociedade assim como os seus aspectos cognitivos (Florenzano, 2006).

Deste modo, no Labeca partimos do princípio que o ambiente construído, por incorporar elementos dos sistemas social, político, econômico, ideológico, e de se constituir em um instrumento da comunicação humana, é um registro da história das sociedades, é um artefato histórico (idem).

¹⁰ É claro que essas e outras percepções (até mesmo conceitos como beleza, alegria, ou suas antíteses, feiúra e tristeza) estão nos olhos e nas mentes do observador. Para que a Arqueologia consiga se aproximar do enquadramento mental por detrás dos ambientes construídos, contamos com um conjunto expressivo de documentação (pinturas e desenhos; grafites; decorações arquitetônicas e escultóricas; a própria materialidade da construção, isto é, que tipos de matérias primas foram utilizadas e manipuladas na sua feitura; entre outros) que nos auxiliam na análise. Dentre essa documentação, encontram-se as próprias fontes textuais.

Em 2010, um segundo projeto temático agregou-se aos resultados já desenvolvidos. Nesse, intitulado *A organização da khóra: a cidade grega diante de sua hinterlândia*, demos um passo além e estendemos nossos projetos de pesquisa para a khóra, isto é, os campos cultivados e habitados, apensos à *ásty* das cidades gregas coloniais. Por se tratar, portanto, de áreas coloniais¹¹ passamos a estudar mais acentuadamente questões como etnicidade, contato e construção de identidades.

Assim, os estudos de caso igualmente estenderam-se para os assentamentos e cidades de populações indígenas e coloniais com as quais os gregos da Magna Grécia e da Sicília travaram contato: sículos, elímios e sicanos, fenícios e púnicos.

Esse amplo conjunto de pesquisas, no entanto, foi pautado, desde o seu início, por um outro grande objetivo, o de extroversão do conhecimento produzido. Para tal, no Labeca, nos organizamos ao redor da produção de diversos instrumentos de difusão do conhecimento.

Assim, em um primeiro momento, um grande Banco de Dados de imagens foi estabelecido com: mapas, plantas, vistas gerais e parciais, de vias, da paisagem, maquetes, objetos, como artefatos do cotidiano, moedas, esculturas, estatuárias, estruturas arquitetônicas, mobiliário urbano, epigrafia, entre outras. Neste, foram incluídas, ainda, fotografias de sítios arqueológicos e de estruturas produzidas pelos pesquisadores do projeto durante diversas viagens de campo, realizadas na Sicília, no Sul da Itália e na Grécia. Este banco de imagens (mais de dez mil) deu nascimento ao *Nausitoo* um banco aberto ao público pelo site do laboratório (mediante o preenchimento de um cadastro com fins de controle editorial). Nele, um mapa do Mediterrâneo se abre ao visitante, e

¹¹ Tanto o campo da História Antiga, como o da Arqueologia do Mediterrâneo, vem, desde a década de 1970 (por exemplo, em obras como a de S. Gruzinski, S. e A. Rouveret, “Ellos son como niños. Histoire et acculturation dans le Mexique colonial et l’Italie méridionale avant la romanisation”, *Mélanges de l’École Française de Rome*, Antiquité, t. 88, n.1, 1976, pp. 159-219) e mais fortemente, a partir das décadas de 1970/80, quando publicações como *Orientalism*, de Edward Said, e posteriormente, *The Location of Culture*, de H. Bhabha vieram sintetizar uma problemática sócio-antropológica acerca da produção do discurso sobre o outro, questionando conceitos como colonização, colonialismo e aculturação, os quais anteriormente eram tidos como “não problemáticos” dentro da academia ocidental, podendo ser transpostos sem muitos questionamentos a contextos históricos os mais diversos no tempo e no espaço. Nas últimas duas décadas, muito se tem escrito sobre como devemos enxergar as movimentações populacionais e os contatos daí derivados que vão ocorrer na chamada Antiguidade por mais de 2000 anos (se pensarmos no início desse processo com as navegações micênicas, passando por fenícios e gregos e alcançando os romanos). Para uma visão mais ampla das discussões ver (SAID, 2008 (1978); BABHA, 1994; VAN DOMMELEN, 2008 e 2012; DOUGHERTY, 1993; MALKIN, 2011; SUREDA TORRES, 2012). A falta, no entanto, de um consenso nos faz manter a utilização, nesse texto, do termos colonos e colonização, não obstante nos coadunarmos com a discussão existente hoje, em âmbito acadêmico.

cada cidade grega, púnica, indígena¹² já sistematizada pela equipe do laboratório pode ser visitada por meio das imagens organizadas de acordo com sua conexão à organização espacial desta. Mas também, arroladas podem ser encontradas imagens de mapas produzidos em diferentes momentos das pesquisas, pois entendemos ser esse um mecanismo de demonstração de como se dá a construção do conhecimento em Arqueologia, onde uma nova descoberta pode vir a tornar obsoleta uma representação, e por vezes, a própria compreensão anterior de um determinado local.

Um segundo Banco de Dados criado foi o de Termos, mencionado acima, cujo objetivo foi o de estabelecer os correlativos em português de nomes gregos relacionados ao espaço, sistematização essa inexistente em nosso país.

No Labeca, criamos igualmente um grupo de trabalho voltado ao audiovisual, o qual tem se dedicado à produção de videodocumentários de curta duração com caráter de divulgação didática. Estes videodocumentários têm sido trabalhados como instrumentos de apoio à didática dentro da sala de aula, distribuídos para universidades brasileiras e disponibilizados *on-line* pelo site do laboratório¹³.

Hoje contamos com seis vídeos já produzidos: Siracusa, cidade antiga; Castelo Euríalo; Naxos e o planejamento urbano grego; Duomo de Siracusa; Pólis, viver na cidade antiga e O que é Arqueologia. Nos últimos dois anos, vimos também investindo na produção de maquetes virtuais, as quais podem ser acessadas no site do laboratório e que têm sido utilizadas em exposições museográficas.

Siracusa, cidade antiga é o mais longo, com aproximadamente 25 minutos de duração. Decorrente da primeira grande viagem de campo realizada pela equipe do Labeca, com a visita a sítios arqueológicos da Sicília, neste documentário optamos por trabalhar conceitos como memória, patrimônio e identidade mostrando a cidade siciliana de Siracusa, fundação grega do século VIII a.C., até hoje uma das mais importantes da ilha. Com a câmera percorrendo os locais das diversas fases de ocupação ainda visíveis no espaço contemporâneo da cidade, o vídeo explora-os do ponto de vista histórico, mas acopla as percepções das pessoas, dos habitantes da cidade, a esse acúmulo de histórias passadas com depoimentos de alguns dos seus moradores.

¹² Utilizamos o termo indígena para aludir aos povos autóctones ou, ao menos, precedentes nas localidades de expansão grega e fenícia.

¹³ A pesquisa *Alfabetização do olhar: aprender pelos objetos e suas representações*, dissertação de mestrado de Ana Paula Tauhyl, defendida em 2013, apresenta e discute o uso dos materiais didáticos produzidos pelo laboratório, avaliando a capacidade dos mesmos enquanto ferramentas de extroversão do conhecimento produzido no âmbito do Labeca em sala de aula.

Derivado das filmagens realizadas na Sicília, foram produzidos dois pequenos videodocumentários: *Castelo Eurialo* é um pequeno vídeo de pouco mais de 2 minutos que apresenta o setor defensivo da antiga cidade de Siracusa (muralhas e a fortaleza), por meio de imagens, reconstruções e narrações de textos antigos sobre a mesma; já em *o Duomo de Siracusa*, retomamos a discussão sobre memória, e como esta mantém-se, em um espaço, ao longo dos séculos. A partir da temo da arquitetura do *Duomo*, a catedral de Siracusa, os vestígios do antigo templo dedicado a Atena, datado do século V a.C., marcam, assim, a permanência do caráter sagrado e religioso desse espaço.

Naxos e o planejamento urbano grego é um videodocumentário gravado sobre as estruturas arqueológicas aparentes da colônia grega, localizada na região norte-oriental da Sicília. Nele, discutimos a grade urbana ortogonal da cidade antiga e exploramos o viver moderno de um sítio arqueológico, a partir das visitas dos turistas e das atividades educativas com as crianças.

Pólis, viver na cidade antiga é um videodocumentário que explora o processo de curadoria da exposição homônima, sediada no MAE/USP, seus objetivos educativos e a resposta dos alunos a essa proposta de demonstração tanto da diversidade do viver no mundo antigo como das ligações possíveis a serem feitas com o nosso mundo atual. Um importante questão que levantamos é a ideia que a cultura grega é apenas mais uma entre tantas outras estabelecidas pelo ser humano ao longo dos milhares de anos que habitamos nosso planeta. Ao mesmo tempo, nos interessa aproximarmos esses mundos aparentemente tão díspares, justamente trabalhando conceitos como permanência, mudança, memória, identidade, entre outros.

Finalmente, o último produto do laboratório é um vídeo de c. 13 minutos, o qual trabalha o conceito e o trabalho na Arqueologia. *O que é Arqueologia* combina imagens reais com recursos da computação gráfica, em uma linguagem dinâmica, voltada ao público jovem.

Além dos videodocumentários, produzimos nos últimos anos, no Labeca, um conjunto de maquetes físicas. A ideia da maquete remete a uma representação volumétrica de determinada realidade espacial: um prédio, um condomínio, um empreendimento imobiliário, uma casa, uma cidade. A maquete é uma reprodução em tamanho menor de uma dada realidade espacial. Construída em três dimensões, torna essa realidade espacial mais perceptível, de mais fácil apreensão e experimentação.

Por essa razão, trata-se de um recurso educativo que tem sido bastante explorado. Estão abrigadas hoje, no MAE/USP, quatro maquetes físicas, que reproduzem as plantas ortogonais das

ásty das cidades gregas de Priene e Olinto (localizadas no Mediterrâneo Oriental) e Selinonte e Posidônia (Mediterrâneo Ocidental), as quais são utilizadas nas atividades educativas desenvolvidas no museu, tanto com alunos, como na formação de professores .

Foram produzidos igualmente três aplicativos interativos, disponíveis pelo site do Labeca. São reproduções de espaços das cidades gregas: o porto, a casa e o templo, que conjugam informações advindas de múltiplos sítios, pois o objetivo não foi o de descrever locais específicos e, sim, mostrar o modelo básico dessas três esferas essenciais do viver na Antiguidade, a vida privada, a vida religiosa e a vida econômica. Ao mesmo tempo, a reprodução detalhada das estruturas e artefatos comuns a cada um desses espaços, leva à compreensão do emaranhamento dessas três esferas, o religioso imbricado no doméstico, o econômico no religioso e vice-versa. Derivado dessa proposta tecnológica, por fim, foi produzido um pequeno vídeo da cidade grega de Túrio, na Lucânia (Itália do Sul), em homenagem ao importante arqueólogo italiano Emanuele Greco, o qual publicou um romance de ficção histórica onde a cidade é importante elemento da narrativa¹⁴. Trechos do livro inspiram o percurso do personagem, saindo do porto em direção aos portões da cidade e à ágora desta.

As pesquisas desenvolvidas no Labeca por seus membros, norteadas, elas também, pelos pressupostos teóricos que deram origem ao Laboratório, conforme apresentamos acima, igualmente dialogam com a gama variada de linhas teóricas e metodológicas surgidas nas últimas décadas, algumas captadas de outras áreas das Ciências Humanas, como as Teorias Pós-Coloniais, e algumas próprias das abordagens arqueológicas, como o uso do SIG, Sistemas de Informação Geográfica, para a análise espacial, e a Arqueologia da Paisagem (cf. Kormikiari, 2014). É esse conjunto de estudos que procuramos extroverter a partir dos produtos apresentados acima aproximando o público leigo e estudantil da academia.

LARP

O Laboratório de Arqueologia Romana Provincial-LARP é um dos laboratórios temáticos do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo, criado em 2011, com auxílio da FAPESP, a partir de uma experiência de pesquisa de um Grupo de Trabalho do CNPq “Formas de contato e processos de transformação no Mediterrâneo Antigo: Roma e suas províncias”. O GT-

¹⁴ Greco, E. *Il mantello dela Sossandra....come un ateniense apprese la storia dela fine de Sibari*. Roma: Tored, 2011.

CNPq acumulou um elenco de questões sobre a atuação romana nas províncias que levaram à proposta de ampliação e diversificação do espaço científico-acadêmico que ocupava, de forma a ter os necessários níveis de expressão compatíveis com um museu universitário, na área de pesquisa, docência e extensão universitária. O LARP, no seu primeiro ciclo de atividades, teve o êxito de desenvolver sua programação de pesquisa e extensão, num alcance significativamente maior do que o previsto no seu projeto original. Com efeito, foi possível aprofundar as pesquisas na área de arqueologia romana, norte das demais atividades, e, ao mesmo tempo, criar canais de contato com pesquisadores e alunos, com a aplicação de meios específicos, de forma a divulgar, através de website próprio, o material produzido pelo Laboratório. Incluem-se neste item os resultados das pesquisas em forma de textos; pesquisas na área de Sistema de Informação Geográfica (SIG), como banco de imagens referentes a sítios e vestígios arqueológicos das regiões geográficas analisadas; e projetos diretamente voltados para a esfera educativa, com a criação de recursos na internet.

Formas de Contato: produção, poder e simbolismo no mundo romano, é o título do projeto do LARP que está em vigor na atualidade. Dentro deste novo contexto, um quadro das reflexões sob a égide do espaço e de contatos em suas múltiplas naturezas, produção, poder e simbolismo no mundo romano estão sendo analisados em consonância com os subtemas que compõem os principais objetos das pesquisas dos membros do LARP, como Arquitetura e Urbanismo, Paisagem e Território, Religião e Consumo. Ao mesmo tempo, os produtos das investigações estão alimentando os projetos educativos decorrentes do projeto geral. São eles: Jogo interativo O último Banquete em Herculano, Mapa Interativo do Império Romano, Glossário Romano Interativo Arquitetônico (GLO.R.I.A), Glossário de Termos Religiosos (SACRUM), Glossário de Termos Artefatuais (TERMINUS), Instalação Interativa “Roma: Caminhos no Passado”, Vídeos educativos.

O jogo interativo O último Banquete em Herculano, é um *game* recém finalizado¹⁵. Os vestígios da ocupação urbana dessa cidade romana trazem informações essenciais para a compreensão do uso de objetos encontrados em excelente estado de preservação – em especial mobília - por uma população abastada. Além disso, temos dados essenciais sobre o uso e contexto

¹⁵ O download do jogo pode ser conseguido pelo link <http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download/> Está disponível para download nas versões mobile (iOS e Android) e desktop (Windows).

de peças que acaba servindo como parâmetro para outros sítios. Destacam-se os locais de comércio e trocas efetuadas a propósito das situações que o jogo sugere.

O jogo baseia-se na planta da antiga cidade romana já escavada para trazer à tona as especificidades de seus principais edifícios domésticos, religiosos e comerciais. Os textos produzidos pela equipe do Larp são apresentados na tela do aplicativo enquanto o usuário navega pela planta reconstruída em 3D: eles versam sobre o urbanismo da cidade, a relevância das arquiteturas domésticas e religiosas, além da dinamicidade comercial que acontecia cotidianamente no local anteriormente à erupção do Vesúvio em 69 d.C.. O aplicativo O último Banquete em Herculano está sendo modelado com o software Autodesk Maya e tem sua interatividade desenvolvida com o motor gráfico Unity. Tão logo finalizado o resultado será disponibilizado no website do laboratório (www.larp.mae.usp.br).

O *game* oferece para os participantes conhecimentos suplementares sobre a natureza religiosa, social, cultural, política e econômica de Herculano. Neste último quesito, ou seja, a economia do Império Romano à época da erupção do famoso vulcão, debruçamo-nos a demonstrar o emaranhamento das várias esferas da sociedade durante o século I d.C.. Como sabemos, a cidade de Herculano foi destruída pelo vulcão Vesúvio, juntamente com Pompeia, em 24 de Agosto de 79 d.C., como atesta Plínio, o Jovem em carta escrita ao historiador Cornélio Tácito (*Epistulae*, 6.16 e 6.20). À essa época, o Imperador de Roma era Tito, o filho mais velho e sucessor de Vespasiano. Tito reinou entre os dias 24 de junho de 79 e 13 de setembro de 81 d.C. Tito, seu pai Vespasiano e seu irmão Domiciano compõe a conhecida Dinastia Flaviana. Durante o reinado desses três imperadores encontramos muitos tipos diferentes de moedas que circulavam por Herculano. As escavações arqueológicas em Herculano encontraram uma quantidade gigantesca dessas moedas nos mais diferentes lugares. Elas podem ser divididas em moedas que foram fabricadas em quatro tipos diferentes de metais, ou ligas metálicas, como é mais correto dizer. Dentre as moedas de ouro, destacam-se os aureus. As moedas produzidas em prata à essa época foram os denários, praticamente as moedas mais importantes e usuais do Império Romano e os cistóforos que equivaliam a soma de três denários. Também existiram no tempo dos flavianos as moedas de oricalco (também conhecidas como moedas de latão). Estas moedas eram compostas por uma liga metálica com metais que ninguém sabe ao certo do que se tratavam, se era uma combinação entre ouro e prata, entre cobre e zinco ou entre cobre e estanho. Dentre as moedas de oricalco destacam-se nesta época os quinários, os sestércios e os dupôndios. Por fim, temos também neste período da

história romana as moedas de bronze, o As e o Quadrans. Estas eram as moedas de menor valor, que eram utilizadas como troco em pequenas transações comerciais, como acontece com os centavos em nossos dias. Essas são informações adicionais que o jogador trava contato ao mergulhar no universo do jogo *O último banquete em Herculano*.

Desenvolvido por um grupo de pesquisadores do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (LARP/MAE/USP), *O último Banquete em Herculano* pertence ao gênero *adventure point'n'click* (apontar e clicar) e conta a história de Septimius, um escravo que deve cumprir as tarefas exigidas por seu senhor, o dominus, para a organização de um banquete em homenagem ao deus Vulcano durante a celebração da Vulcanália¹⁶. A jogabilidade do game é relativamente simples: a exploração do cenário e ativação de diálogos, que por sua vez dão pistas para a solução dos enigmas, são realizadas com o auxílio do mouse. Além disso, o jogo permite uma visão isométrica de personagens, elementos e cenários (PORTO e CRUZ, 2019, p. 66).

Ainda como produtos do jogo *Herculano– o último Banquete*, destacamos a publicação de um livro intitulado *Humanidades Digitais e Arqueologia: o Desenvolvimento de O Último Banquete Em Herculano*, organizado pela Profa. Dra. Maria Isabel Fleming e pelo Dr. Alex Martire. Assim como aconteceu com o jogo em si, o livro – publicado pelo Portal de Livros Abertos da Universidade de São Paulo¹⁷ – conta em cada um de seus capítulos, com a colaboração dos integrantes do laboratório, pesquisadores das mais diferentes formações e proveniências.

Também surgiu como produto do jogo *Herculano– o último Banquete* um guia para professores organizado pelos pesquisadores do Larp, o Dr. Alessandro Mortaio e a Me. Amanda Pina. O guia intitulado *O último banquete em Herculano: guia didático*, também publicado pelo Portal de Livros Abertos da Universidade de São Paulo¹⁸, é um convite ao educador a mergulhar no universo tecnológico dos *games* tão caro aos estudantes, auxiliando em sala de aula, quanto ao potencial do jogo para o aprendizado da sociedade romana antiga.

¹⁶ Ao longo da história da Antiga Roma, as erupções vulcânicas foram associadas às vontades, em geral não correspondidas, do deus Vulcano. Dessa forma, no dia 23 de agosto de todo ano, os antigos romanos organizavam um festival chamado Vulcanália a fim de homenagear a divindade e pedir por proteção contra os incêndios que assolavam as plantações, muito comuns nessa época do ano devido à baixa umidade (PORTO e CRUZ, 2019, p. 66).

¹⁷ <http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/view/365/321/1323-1>

¹⁸ <http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/view/265/232/1036-1>

O LARP desenvolve também um projeto piloto intitulado por nós como *Mapa Interativo*. Este mapa foi pensado como um meio de compreensão e discussão do uso do espaço e das redes de conexão dos romanos em uma perspectiva macro em relação à domus romana. Dando prosseguimento ao WebSIG produzido pelo LARP em seu primeiro projeto de pesquisa, propôs-se, agora, o seu desenvolvimento e aperfeiçoamento. O projeto conta com a total reformulação do WebSIG mencionado, tornando sua interface mais atrativa ao público ao mesmo tempo em que introduz questões inerentes à Realidade Virtual ao mapa refeito. Somado à reformulação visual de nosso WebSIG está sendo utilizado o Banco de Dados do LARP, denominado Barolo, para alimentar o Mapa com informações textuais gerais e específicas de cada ponto plotado estudado por nós pesquisadores, bem como para oferecer ao público a visualização do acervo fotográfico do laboratório. Além das fotografias, estão sendo selecionados vestígios arqueológicos de destaque para serem modelados tridimensionalmente e apresentados no Mapa. O produto final, atualizado periodicamente, será disponibilizado no website do laboratório.

Por fim, destacamos que o Larp está desenvolvendo no momento um projeto de pesquisa intitulado *Suporte aos projetos piloto do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial: as moedas no contexto da cidade provincial romana* no qual alunos de Iniciação Científica da USP têm desenvolvido uma nova tecnologia chamada RTI (Reflectance Transformation Imaging) com o intuito de criar um catálogo virtual RTI com todas as moedas romanas da coleção da USP. Essa técnica consiste na fotografia computacional que captura a forma e cor superficiais de um objeto e permite sua re-iluminação interativa a partir de qualquer direção. O RTI também permite melhorar matematicamente os atributos de forma e cor da superfície deste objeto facilitando sua visualização. Devido à composição da maioria das moedas ser de metal, as técnicas mais simples de escaneamento não produzem imagens muito precisas, uma vez que esse material, diferentemente da madeira, da cerâmica, dos ossos, dos minerais etc., possui uma superfície refletora que não permite a leitura do laser óptico da maioria dos aparelhos. Essa técnica, portanto, pode ampliar o potencial da análise desses artefatos, mesmo dos detalhes mais ilegíveis a olho nu (PORTO e CRUZ, 2019, p. 65).

Estas frentes de pesquisa dentro do LARP enquadram-se na recém denominada Humanidades Digitais¹⁹ e está sendo bastante proveitosa no sentido de levar as reflexões teóricas das linhas de pesquisa que propusemos ao público acadêmico por meio de publicações em periódicos e também na divulgação ao público geral, principalmente jovens estudantes, com a disponibilização e divulgação de jogos e demais atividades interativas promovidas por nosso laboratório.

Outra frente bastante nova que o Laboratório de Arqueologia Romana Provincial recentemente inaugurou foi a criação do grupo de pesquisa (CNPq) intitulado ARISE - Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas. Este Grupo de Pesquisa recém cadastrado no CNPq, é coordenado pelo Prof. Dr. Vagner Carneiro Porto e co-coordenado pelo Dr. Alex da Silva Martire. O grupo conta com alunos de Iniciação Científica, de Mestrado e Doutorado da Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas e do MAE (com membros do Larp e do Labeca), ambos da Universidade de São Paulo. A iniciativa da proposta partiu da atualidade do tema - Humanidades Digitais, Arqueologia Interativa, Ciberarqueologia. Buscamos com as leituras, discussões, reflexões e trabalho neste grupo desenvolver uma inédita interface no Brasil entre Arqueologia, Educação e Jogos Eletrônicos.

Partindo do conceito amplo de Humanidades Digitais, o ARISE tem por objetivo central fomentar a análise acadêmica de mídias eletrônicas interativas (jogos eletrônicos, serious games, simulações digitais), bem como produzir materiais que versam sobre arqueojogos e instalações interativas voltadas para museus e instituições de ensino.

É objetivo geral do ARISE desenvolver estudos sobre simulações eletrônicas digitais e análise de seu conteúdo já produzido e ofertado no mercado, além da produção de interatividades baseadas em dispositivos eletrônicos que auxiliem na compreensão da Arqueologia e História de sociedades passadas. Como objetivos específicos buscamos avançar nas pesquisas e estudos sobre Humanidades Digitais, Ciberarqueologia e Jogos Eletrônicos; na análise de simulações eletrônicas (jogos) existentes no mercado; na produção de material voltado a arqueojogos; no desenvolvimento de instalações interativas baseadas em dispositivos eletrônicos e materiais impressos/feitos em resina. Com isso buscamos avançar nas discussões em grupo de textos pertinentes aos temas

¹⁹ Este termo é recente nas publicações brasileiras. Alguns textos do LARP foram publicados tanto em periódicos nacionais como internacionais. Destaco o artigo *Arqueologia Clássica e as Humanidades Digitais no Brasil*, publicado pelos Cadernos do Lepaarq, Vol. XIV, n°27, de 2017.

estudados; na análise de jogos eletrônicos a partir da prática; no desenvolvimento de arqueojogos; na produção de material para website/Facebook; na produção de material audiovisual (gameplays comentados) para o YouTube; no desenvolvimento de dispositivos eletrônicos interativos e disponibilização da metodologia para replicação; e na apresentação de seminários abertos ao público²⁰.

O A.D., um jogo ambientado na Antiguidade Clássica, que presta homenagem a clássicos como *Age of Empires* foi alvo de análise de graduandos, mestrandos e doutorandos do departamento de História e do Museu de Arqueologia da USP. Em uma linguagem intencionalmente desenvolvida de modo a atingir o público juvenil, os estudantes destrincharam o jogo de modo a verificar incongruências históricas e arqueológicas que os desenvolvedores do jogo deixaram presentes no jogo²¹. Um artigo com a análise também foi produzido²², o que também pode ser utilizado por professores para apurar estratégias didáticas com seus alunos de modo a mostrar-lhes os perigos das incongruências histórico-arqueológicas desta nova e potente indústria de entretenimento, e ao mesmo tempo, valendo-se do notável gosto que os jovens sempre nutriram pelos temas concernentes à Antiguidade, seduzi-los a imergir no mundo dos livros acadêmicos que nortearão este jovem ao conhecimento, promovendo e instrumentalizando-o à uma maior aproximação aluno-Mundo Antigo.

Perspectivas para o futuro

O conjunto de produtos de extroversão para o público acadêmico e geral, derivados das pesquisas científicas dos dois laboratórios temáticos do MAE-USP, têm uma missão muito clara, a de aproximar dois campos de conhecimento, Arqueologia e História, trazendo opções didáticas para o ensino sobre o Mundo Antigo, o qual não se apresenta como modelo e sim como exemplos da variabilidade do viver humano. A escolha por produtos digitais, facilmente acessíveis *on-line*, faz parte dessa estratégia. Acreditamos que o caminho iniciado demonstra na prática as ricas possibilidades de integração das fontes, textual e material, dentro de uma perspectiva não

²⁰ Toda a infraestrutura necessária para o bom desenvolvimento do Grupo de Pesquisa está sendo oferecida pelo Larp.

²¹ <http://www.arise.mae.usp.br/video-analise-0ad/>

²² file:///C:/Users/vagner/Downloads/Artigo_0AD_Final.pdf

hierarquizada e sim complementar, respeitando-se os limites e especificidades de cada fonte documental, e indica, nesse sentido, um percurso que pode e deve ser abraçado em nossas escolas e universidades, aproximando, de fato a academia da sociedade brasileira.

Referências bibliográficas

Fontes textuais

Plínio, o jovem *Epistulae*. Trad. Betty Radice. Londres: Penguin Classics.

Plínio, o velho *História Natural*. Madrid: Gredos, 1995.

Textos de arqueologia, história e humanidades digitais

ANDRÈN, A. *Between Artifacts and Texts: Historical Archaeology in Global Perspective*. Nova Iorque, Londres: Plenum Press, 1998.

ASHMORE, W. & KNAPP, A. B. (eds.) *Archaeologies of Landscape. Contemporary Perspectives*. Oxford: Blackwell Publishers, 1999.

BHABHA, H. *The Location of Culture*. Nova Iorque: Routledge, 1994.

BARRAT, A.; BARTHELEMY, M.; VESPIGNANI, A. Dynamical processes on complex networks. Cambridge University Press, 2008. Berry, M (Ed.). *Digital Humanities*. Basingstoke: Macmillan Publishers, 2012.

BOWSER, B. J. e ZEDEÑO, M. N. *The Archaeology of Meaningful Places*. The University of Utah Press: Salt Lake City, 2009.

BURDICK, A.; DRUCKER, J.; LUNENFELD, P.; PRESNER, T.; SCHNAPP, J. *Digital Humanities*. Massachusetts: The MIT Press, 2012.

CHAMPION, E. *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. Burlington: Ashgate Publishing Company, 2015.

DAVID, B. & THOMAS, J. (eds.) *Handbook of Landscape Archaeology*. Left Coast Press, Walnut Creek, 2010.

DOUGHERTY, C. *The Poetics of Colonization: From City to Text in Archaic Greece*. Londres: Oxford University Press, 1993.

FLEMING, M. I. D'. A. *Projeto Temático do LARP: Formas de contato: produção, poder e simbolismo no mundo romano*. São Paulo: MAE/USP, 2016.

FLEMING, M. I. D'A.; ABREU, T. B. A. de; TEIXEIRA-BASTOS, M.; MARTIRE, A. da S. GREGORI, A. M. A importância das novas tecnologias para a arqueologia e suas possibilidades de uso. A impressão 3D e os projetos do LARP. *VESTÍGIOS – Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica*. Vol. 11, no. 1, 2017, p. 55-79.

FAGAN, B. e DURRANI, N. *A Brief History of Archaeology*. Nova Iorque: Routledge, 2016.

FLEMING, M. I. D'A.; MARTIRE, A. da S. *Humanidades Digitais e Arqueologia: o Desenvolvimento de O Último Banquete Em Herculano*. São Paulo: Mae/Usp, 2019.

FUNARI, P. P.; GRILLO, J. G. e DE CARVALHO, A. V. (orgs.) *Os caminhos da Arqueologia Clássica no Brasil: depoimentos*. São Paulo: Annablume, 2013.

HAWKES, C. Archaeological Theory and Method: Some Sugestions from the Old World, *American Anthropologist* 56 (2), 1954, pp.155-68.

KORMIKIARI, M. C. C. *Arqueologia da Paisagem*. São Paulo, Labeca / MAE-USP, 2014.

Disponível em:
http://labeca.mae.usp.br/media/filer_public/2014/07/16/kormikiari_arqueologia_paisagem.pdf

MALKIN, I. *A Small Greek World: Networks in the Ancient Mediterranean*. Greeks Overseas. Oxford; New York: Oxford University Press, 2011.

MARTIRE, A. et al. *0 A.D. – uma homenagem aos antigos jogos de estratégia*. Disponível em em file:///C:/Users/vagner/Downloads/Artigo_0AD_Final.pdf. Acesso em 05 de junho de 2019.

MENESES, U. B. de A cultura material no estudo das sociedades antigas. *Revista de História*, n.115, julho-dezembro, 1983, pp. 103-117.

MOMIGLIANO, A. *As raízes clássicas da historiografia moderna*. Bauru: Edusc, 2004. Cap. 3 O surgimento da pesquisa antiquária, pp. 85-118.

MORTAIO, A. G.; PINA, A. D. de V. *O último banquete em Herculano: guia didático*. São Paulo: MAE/USP, 2018.

PORTO, V. C.; BASTOS, M. T.; FLEMING, M. I. D'A. Arqueologia Clássica e as Humanidades Digitais no Brasil. *Cadernos do Lepaarq*, V. 14, n. 27, 2017, p. 10-28.

PORTO, V.C.; CRUZ, M. M. Moedas e mercados – o desafio de apresentar a economia por meio da interatividade em tempo real. In: Maria Isabel D'agostino Fleming e Alex Da Silva Martire (orgs.) *Humanidades Digitais e Arqueologia: o Desenvolvimento de O Último Banquete Em Herculano*. São Paulo: Mae/Usp, 2019, pp. 58-74.

POZZER, K.; SILVA, M. A de O.; PORTO, V. *Um outro Mundo Antigo*. São Paulo: Annablume, 2013.

SAID, E. *Orientalismo: o oriente como invenção do ocidente*. São Paulo: Cia das Letras, 2008 (1978).

SCHREIBMAN, S.; SIEMENS, R.; UNSWORTH, J (eds). *A New Companion to Digital Humanities*. Oxford: Blackwell Publishing, 2016.

SILVA, G. E MORALES, F. Desvelando o atenocentrismo. *Rev. Cult. e Ext. USP*, São Paulo, n. 14, 2016, p.67-79.

SUREDA TORRES, P. Aventuras y desventuras de la Arqueología Poscolonial. Revisión crítica de las principales aportaciones teóricas y el caso de la expansión colonial fenicia en la Península Ibérica. *Revista arkeogazte*, v. 2, 2012, p. 57-71.

TRIGGER, B. G. História do pensamento arqueológico. São Paulo: Odysseus, 2011.

VAN DOMMELEN, P. Colonialismo: presente y pasado. Prospectivas poscoloniales y arqueológicas sobre contextos coloniales, in: A. Delgado and G. Cano (eds) *De Tartessos a Manila: siete estudios coloniales y postcoloniales*. Valencia: Universitat de València, 2008, pp. 47-86.

_____ “Colonialism and migration in the Ancient Mediterranean”, *Annual Review of Anthropology*, v.41, 2012, pp. 393-409.

WIENER, N. *Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos*. Tradução: José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1968.

Maria Cristina Nicolau Kormikiari: Possui graduação em História pela Universidade de São Paulo (1989), mestrado em Arqueologia pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (1995), trabalhando com numismática púnica, e doutorado em Arqueologia pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (2001), trabalhando com numismática berbere (norte-africana). Realizou seu pós-doutoramento, na área de Arqueologia Espacial (pesquisa de organização social norte-africana), entre 2002 e 2006, pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo, com estágio no Centre Camille Julian, da Université de Provence, em Aix-en-Provence, França. Trabalhou na equipe de escavação da Brown University em Corfu, Grécia, entre 1996 e 1999 e foi supervisora de campo nas escavações do sítio romano-castrejo de Tongobriga, em Portugal entre 2004 e 2005, igualmente organizados pela Brown University. Atualmente é docente em Arqueologia Clássica no Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo e pesquisadora do Laboratório de estudos sobre a cidade antiga (Labeca-MAE/USP). É editora chefe da Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo. Bolsista Produtividade CNPq - Nível 2. Tem experiência na área de

Arqueologia, com ênfase em Arqueologia Histórica, atuando principalmente nos seguintes temas: Arqueologia Fenício-Púnica, Cartago, Norte da África berbere, Numismática Antiga, Iconografia e Arqueologia Espacial e da Paisagem.

Vagner Carvalho Porto: Mestre e doutor em Arqueologia pela Universidade de São Paulo (USP). Desenvolveu como pesquisador da USP com parceria com o IGESPAR (Instituto de Gestão do Patrimônio Arquitetônico e Arqueológico - Portugal), e com a Universidade de Brown, EUA, escavações arqueológicas sobre as formas de contato entre o Império Romano e as populações locais em Portugal. Desenvolveu como pesquisador da USP com parceria da Universidade de Tel Aviv escavações em Apollonia, Israel. Atualmente é professor Doutor do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP. Tem experiência na área de Arqueologia, com ênfase em Arqueologia mediterrânea e do Oriente Próximo, atuando principalmente nos seguintes temas: arqueologia romana provincial, Numismática do Mundo Antigo, curadoria de exposições e Humanidades Digitais. É Co-coordenador do LARP, Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (USP) no qual desenvolve pesquisa docente sobre as províncias romanas da Síria-Palestina e da Península Ibérica. É Coordenador do Programa de Pós-Graduação Interunidades em Museologia da USP. É Coordenador do Grupo de Pesquisas ARISE - Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas. É Editor chefe da Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP.

Como citar este artigo:

KORMIKIARI, Maria Cristina Nicolau; PORTO, Vagner Carvalho; “ARQUEOLOGIA COMO INSTRUMENTO DE APROXIMAÇÃO ALUNO-MUNDO ANTIGO: PARA ALÉM DE UMA VISÃO EUROCÊNTRICA” .In REVISTA TRANSVERSOS. "Dossiê: TEORIA, ESCRITA E ENSINO DA HISTÓRIA: ALÉM OU AQUÉM DO EUROCENTRISMO?". N° 16, Agosto, 2019, pp. 45-69 Disponível em <<https://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/transversos/index>>. ISSN 2179-7528. DOI:10.12957/transversos.2019.44681