

Projeto V-Horus: relato de uma experiência colaborativa e multidisciplinar de preservação de acervo em realidade virtual

*Andrea Lennhoff, Bernardo Alevato, Luiz Velho, Jorge Lopes, Luiza Novaes,
Antonio Brancaglioni, Sheila Mendonça, Gerson Ribeiro*

O projeto V-Horus tem como objetivo a reconstrução de artefatos arqueológicos por meio de tecnologias digitais e a visualização destes em Realidade Virtual. Em fase experimental, o foco do projeto tem sido a reconstrução e visualização em 3D de artefatos da coleção egípcia do Museu Nacional no Rio de Janeiro.

No artigo será relatado o processo colaborativo de desenvolvimento e a experiência de uso, pelo público, de um experimento inicial: a recreação virtual de uma múmia do período romano (30 ac a 395 dc) que possuía em torno de 2000 anos quando foi destruída no incêndio ocorrido no Museu Nacional em setembro de 2018. O processo de desenvolvimento do experimento envolveu 12 pesquisadores e foi realizado de forma colaborativa entre laboratórios das seguintes instituições: Museu Nacional; PUC-Rio; Instituto de Matemática Pura e Aplicada, Impa; e Fundação Oswaldo Cruz, Fiocruz.

A reconstrução virtual da múmia romana tem como base imagens de tomografias realizadas na peça com o objetivo de pesquisa científica. A tomografia tem sido utilizada em arqueologia como um método não invasivo de investigação científica por várias instituições ao redor do mundo e vinha sendo utilizada pelo Museu Nacional desde 2003. A partir desses arquivos, foi possível gerar uma imagem com as proporções exatas da múmia e uma única textura envolvendo todo o corpo. Sobre essa imagem realizou-se um processo detalhado de restauração, modelagem e pintura digital utilizando-se softwares especializados, fotografias de detalhes do corpo e depoimentos. Posteriormente esse modelo foi colocado no ambiente virtual utilizando a plataforma Unity.

Com o objetivo de avaliar a percepção do público sobre a experiência, foi aplicado um questionário durante a 7ª Semana Nacional de Egiptologia, entre os dias 30 de setembro e 4 de outubro de 2019, no prédio anexo ao Museu Nacional e durante a Semana de Design, na PUC-Rio, entre os dias 4 e 7 de novembro de 2019. O questionário foi composto de 19 perguntas fechadas e abertas durante. Noventa usuários responderam o questionário por meio de um aplicativo mobile que estava no local da experiência.

Os resultados apontam que esse experimento, que explora técnicas de realidade virtual, reconstrução digital e narrativa imersiva, permite uma nova abordagem entre o público e o artefato, amplia as possibilidades de visualização e agrupamentos de artefatos em museu, consegue envolver e emocionar o público e acima de tudo, tem um valor simbólico muito grande ao possibilitar a reconstrução digital de um acervo perdido.

