

Memoria de intervención sobre catro pezas de vidro depositadas no Museo Arqueolóxico Provincial de Ourense. Metodoloxía e valoración da aplicación de métodos de impresión 3D para a reconstrución volumétrica de vidros arqueolóxicos

Iria Veloso Pérez · iria.veloso@gmail.com · 2020 - 2021

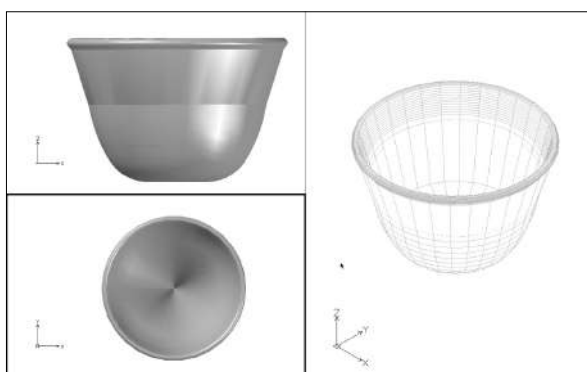
OBJECTIVOS

Enfrontarse á restauración dun obxecto de vidro sempre é unha tarefa complexa dado os escasos restos que se adoitan a atopar, e ás veces en mal estado. Pero a complexidade pódese voltar maior se se planea unha reconstrución volumétrica partindo dun só anaco orixinal. Nalgunhas ocasións devolver a lexibilidade a un obxecto convértese nun reto e provoca inmersións de cheo en temáticas descoñecidas.

Así é como se presenta a memoria de intervención sobre catro obxectos de vidro depositados no *Museo Arqueolóxico Provincial de Ourense*, que se guiou polos seguintes obxectivos principais:

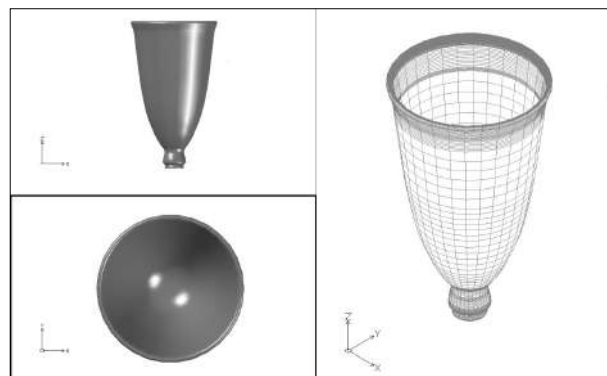
- Contextualizar as pezas histórica e tipoloxicamente.
- Intervir sobre catro pezas de vidro.
- Procesar debuxos arqueolóxicos para realizar o 3D.
- Imprimir modelos dos obxectos en tres dimensións.
- Adherir os anacos de vidro orixinais ós modelos/soportes en 3D.

Os obxectivos específicos son revisar a bibliografía e experiencias sobre a reintegración de obxectos vítreos de orixe arqueolóxica e valorar a idoneidade da intervención e se sería posible realizar outro tipo de intervención ou mellorala.



METODOLOXÍA

- Estudo dos obxectos
- Diagnose
- Proposta de tratamento
- Intervención
- Dixitalización 3D para impresión
- Colocación sobre soporte/reconstrución volumétrica
- Baleirado de información sobre reintegracións volumétricas:
 - Métodos tradicionais
 - Metodoloxías intermedias
 - Novas técnicas dixitais e de impresión



CONCLUSIÓNS

- Mínima intervención, respecto ó orixinal, discenibilidade, revesibilidade.
- Presentación dunha idea innovadora.
- Gran abano de posibilidades que brindan as novas técnicas de modelado dixital e impresión 3D e combinación de diferentes técnicas.
- Necesidade de desenvolver maiores competencias en dixitalización e impresión 3D (coñecemento, aplicación de técnicas e novos materiais).
- Invitación á investigación sobre os materiais empregados para as reintegracións volumétricas realizadas en 3D, descoñecemento real das consecuencias do seu uso sobre o bens.



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN E UNIVERSIDADE



ESCOLA • SUPERIOR
DE • CONSERVACION
E • RESTAURACION
DE • BENS • CULTURAIS
DE • GALICIA