

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CAMPUS MINISTRO PETRÔNIO PORTELLA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA II
CURSO DE BACHARELADO EM ARQUEOLOGIA**

ANA KAROLINA DE AMORIM SANTOS

**CRIATIVIDADE E RECICLAGEM ENTRE OS GRUPOS FOQUEIROS, LOBEIROS
E BALEEIROS: A ANÁLISE DE UM JOGO DE TABULEIRO RECUPERADO EM
SÍTIOS ARQUEOLÓGICOS ANTÁRTICOS OITOCENTISTAS**

Teresina

2025

ANA KAROLINA DE AMORIM SANTOS

**CRIATIVIDADE E RECICLAGEM ENTRE OS GRUPOS FOQUEIROS, LOBEIROS
E BALEEIROS: A ANÁLISE DE UM JOGO DE TABULEIRO RECUPERADO EM
SÍTIOS ARQUEOLÓGICOS ANTÁRTICOS OITOCENTISTAS**

Monografia apresentada ao Curso de
Graduação em Arqueologia da Universidade
Federal do Piauí como requisito obrigatório
para a obtenção do Título de Bacharel em
Arqueologia.

Orientador (a): Prof.^a Dr.^a Fernanda Codevilla
Soares

Teresina

2025

FICHA CATALOGRÁFICA
Universidade Federal do Piauí
Sistema de Bibliotecas UFPI - SIBi/UFPI
Biblioteca Setorial do CCN

S237c Santos, Ana Karolina de Amorim.

Criatividade e reciclagem entre os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros: a análise de um jogo de tabuleiro recuperados em sítios arqueológicos antárticos oitocentistas / Ana Karolina de Amorim Santos. -- 2025.

95 f. : il. color

Monografia (Graduação) - Universidade Federal do Piauí. Centro de Ciências da Natureza. Bacharelado em Arqueologia, Teresina, 2025.

“Orientadora: Profa. Dra. Fernanda Codevilla Soares”

1. Arqueologia. 2. Cultura material. 3. Antártica. I. Soares, Fernanda Codevilla. II. Título.

CDD 930.1

Bibliotecária: Caryne Maria da Silva Gomes - CRB3/1461

ANA KAROLINA DE AMORIM SANTOS

**CRIATIVIDADE E RECICLAGEM ENTRE OS GRUPOS FOQUEIROS, LOBEIROS
E BALEEIROS: A ANÁLISE DE UM JOGO DE TABULEIRO RECUPERADO EM
SÍTIOS ARQUEOLÓGICOS ANTÁRTICOS OITOCENTISTAS**

Monografia apresentada ao Curso de
Graduação em Arqueologia da Universidade
Federal do Piauí como requisito obrigatório
para a obtenção do Título de Bacharel em
Arqueologia.

Aprovado em 20 de janeiro de 2025

BANCA EXAMINADORA

gov.br

Documento assinado digitalmente

FERNANDA CODEVILLA SOARES
Data: 28/03/2025 11:24:00-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dra. Fernanda Codevilla Soares
Universidade Federal do Piauí
Orientadora

gov.br

Documento assinado digitalmente

ANDRES ZARANKIN
Data: 28/03/2025 16:11:58-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

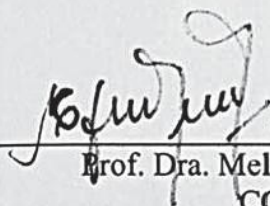
Prof. Dr. Andres Zarankin
Universidade Federal de Minas Gerais
Titular

gov.br

Documento assinado digitalmente

FLAVIO RIZZI CALIPPO
Data: 08/04/2025 10:57:47-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Flávio Rizzi Calippo
Universidade Federal do Piauí
Titular



BUENOS AIRES, ARGENTINA.
07/04/2025.

Prof. Dra. Melisa Anabella Salerno
CONICET
Titular

Dedico este trabalho a minha querida mãe que sempre apoiou os meus sonhos e me incentivou a seguir meus objetivos de vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, à minha mãe Cleide Rodrigues, pelo apoio e incentivo ao longo da minha vida e nos meus estudos. Minha mãe acreditou em mim desde o início, ficou orgulhosa por eu ter entrado em uma universidade federal, mesmo não entendendo por que eu escolhi Arqueologia. Com o tempo, durante a minha graduação, ela percebeu o quanto eu amava estudar essa área e o quanto eu ia toda orgulhosa apresentar minhas notas para ela. Todo esse esforço e dedicação não fiz somente por mim, mas fiz também por você, mãe. Em seguida, agradeço ao meu pai, José Maria, por sempre se colocar à disposição para me buscar na universidade para a minha segurança. Sem eles, eu não estaria no curso de Arqueologia, estudando e me dedicando para ser aquilo que eu sempre sonhei: uma arqueóloga, pesquisadora e cientista.

Agradeço, também, às minhas amigas/irmãs com que fiz uma grande amizade na graduação: à Naira Emanuelle, por ter sido desde o início uma grande amiga que sempre me aconselhava, ajudava nos estudos, nas raivas, nos choros e nas risadas, que se tornou uma irmã para mim; agradeço à Letícia Maria, por sempre me acolher na sua casa, por nossas piadas bestas e gargalhadas que demos nesses anos; à Gabriela Cavalcante por nossas piadas nordestinas, danças no reggae e por nossos encontros no vôlei (apesar de eu ser péssima jogadora); aos meus grandes amigos *nens* Carlos Daniel, Gabriella Silva e Maria Eduarda, por me fazerem rir até mesmo quando estou triste, por nossas loucuras no *bar do barilanches*, por nossas piadas e conselhos. Agradeço, também, à Marina Sousa, Ellen Freitas, Lauro Rodrigo e Gabriel Rodrigues por estarem desde o início comigo, me ajudando em momentos difíceis e felizes. Sem o apoio dos meus amigos e da minha mãe eu não teria seguido em frente na graduação.

Agradeço a minha orientadora, Fernanda Codevilla Soares por ter aceitado me orientar e por ter me incentivado a seguir em uma área que me apaixonei imensamente: a Arqueologia Antártica. Obrigada por sempre estar à disposição para me orientar, me incentivando e me dando puxões de orelha nas horas precisas.

Agradeço ao Laboratório de Estudos Antárticos em Ciências Humanas – LEACH/UFGM, especialmente ao coordenador Andres Zarankin por ter aceitado me supervisionar no estágio. Foi através do LEACH que consegui ter acesso ao material de estudo que deu vida a este trabalho.

À Maria Jimena Cruz, por ter tirado um tempinho da sua rotina e ter me ajudado junto a Fernanda Codevilla Soares a analisar o tabuleiro de madeira presente no CONICET, na Argentina, de forma remota.

Ao Luciano, por ter me acolhido em sua casa em Belo Horizonte - MG durante minha estadia no meu estágio supervisionado, sua ajuda foi crucial na minha formação acadêmica.

Ao Conselho Nacional de desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, que me auxiliou financeiramente na ida e volta, bem como, na permanência da minha estadia em Belo Horizonte – MG. E mais recentemente também agradeço a FAPEPI, que me forneceu uma bolsa PBIC para pensar formas alternativas de narrar a Arqueologia Antártica.

A todos, é com imenso prazer que agradeço o desenvolvimento e enriquecimento da minha graduação e formação acadêmica. Obrigada!

RESUMO

Este trabalho tem como tema o jogo de tabuleiro recuperado em sítios arqueológicos antárticos oitocentistas, especificamente: 14 fichas e 1 tabuleiro de madeira, coletados nos sítios PX-1 e PS-1. Esses vestígios associam-se aos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros, que chegaram na Antártica em fins do século XVIII e princípios do XIX com o intuito de caçar mamíferos marinhos. Tais grupos são esquecidos na história oficial do continente e sua presença na região vêm sendo colocada em relevo a partir do trabalho realizado pelo projeto “Paisagens em branco: Arqueologia e Antropologia Antárticas” desde 2009. O objetivo do meu TCC é discutir os significados desses vestígios, pensando sua associação com a identidade social desses trabalhadores; sugerir que tipo de jogos eram e como foram produzidos. O desenvolvimento do trabalho compreendeu a elaboração de uma ficha de análise, criada a partir de leituras sobre história dos jogos de tabuleiro e história do jogar (Bell, 1969; Murray, 1913; Westerveld, 2013; Huizinga, 2000), trabalhos arqueológicos sobre análise de madeira (Smith, 2009; Arp, 2011; Fawsitt, 2010) de jogos (Voogt, Dunn-Vaturi e Eerkens, 2013; Alves, 2023; Symanski e Osório, 1996) e de vestígios antárticos (Pena *et al* 2016; Soares e Gardiman, 2017; Siqueira, 2014; Soares, Pena e Linhares, 2019; Salerno, 2006, 2009; Radicchi, 2016; Cruz, 2014, 2019). Também foi realizado um levantamento documental visando complementar contextualmente as informações materiais, o qual compreende o estudo de livros históricos que versam sobre “jogos modernos” (Libro de los juegos, 1283). Também foi analisado acervos digitais de museus, disponíveis online, buscando informações sobre jogos de tabuleiro oitocentistas em contexto marinhos, entre estes: Whaling Museum e British Museum. As peças analisadas foram confeccionadas por estes grupos quando estavam na Antártica, não se trata de bens de consumo produzidos em outros países e por eles incorporadas, como são, por exemplo, as garrafas de vidro, os cachimbos de caulim ou os botões (entre outros), já estudados pela equipe do LEACH-UFMG. A especificidade do material permite que seja possível aproximar ainda mais das pessoas que o fabricaram com suas próprias mãos, utilizando sua criatividade, memória e referências culturais para os confeccionar. O trabalho discute práticas de reuso de materiais, associando atividades criativas e de lazer, a partir da materialidade do jogar.

Palavras-Chave: Arqueologia Antártica; Jogo de Tabuleiro; Materialidade.

ABSTRACT

The subject of this paper is the board game recovered from 19th century Antarctic archaeological sites, specifically: 14 tokens and 1 wooden board, collected from sites PX-1 and PS-1. These remains are associated with the foqueiros, lobeiros and whalers who arrived in Antarctica in the late 18th and early 19th centuries to hunt marine mammals. These groups are forgotten in the continent's official history and their presence in the region has been highlighted through the work carried out by the “Blank Landscapes: Archaeology and Anthropology of Antarctica” project since 1995. The aim of my thesis is to discuss the meanings of these vestiges, thinking about their association with the social identity of these workers; to suggest what kind of games they were and how they were produced. The work involved drawing up an analysis form, based on reading about the history of board games and the history of play (Bell, 1969; Murray, 1913; Westerveld, 2013; Huizinga, 2000), archaeological works on the analysis of wood (Smith, 2009; Arp, 2011; Fawsitt, 2010), games (Voogt, Dunn-Vaturi and Eerkens, 2013; Alves, 2023; Symanski and Osório, 1996) and Antarctic remains (Pena et al 2016; Soares and Gardiman, 2017; Siqueira, 2014; Soares, Pena and Linhares, 2019; Salerno, 2006, 2009; Radicchi, 2016; Cruz, 2014, 2019). A documentary survey was also carried out to complement the material information contextually, which includes the study of historical books on “modern games” (Libro de los juegos, 1283). We also analyzed the digital collections of museums, available online, looking for information on nineteenth-century board games in a marine context, including the Whaling Museum and the British Museum. The pieces analyzed were made by these groups when they were in Antarctica. They are not consumer goods produced in other countries and incorporated by them, as are, for example, glass bottles, kaolin pipes or buttons (among others), already studied by the LEACH-UFGM team. The specificity of the material makes it possible to get even closer to the people who made them with their own hands, using their creativity, memories and cultural references to make them. The work discusses practices for reusing materials, associating creative and leisure activities with the materiality of playing.

Keywords: Antarctic Archaeology; Board Game; Materiality.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1:** Esquema do contexto sistêmico e arqueológico proposto por Michael Schiffer..... 18
- Figura 2:** Desenhos de fragmentos de louças que foram transformados em fichas de jogos recuperados no Solar Lopo Gonçalves20
- Figura 3:** As imagens representam formatos de jogos de tabuleiro, a partir da descrição de Charles Bell (1969):a) representa um formato quadrado, tradicional de jogos de tabuleiro, a imagem é do jogo Alquerque; b) representa um formato quadrado, comum em jogos de dama; c) representa formato circular, comum em jogo de Xadrez Bizantino; d) representa o formato retangular, comum em jogo de tabuleiro Gamão.....28
- Figura 4:** As imagens representam formatos das casas de jogos de tabuleiro a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) representa um formato de círculos ligados a linhas, tradicional do jogo Alquerque; b) representa casas em formato de triângulos, comum no jogo Gamão; c) representa um formato quadrado, tradicional em diversos jogos de tabuleiro, especialmente em damas e xadrez; d) Formatos das casas em triângulo, dispostos na circunferência do tabuleiro, comum no jogo Xadrez bizantino.....29
- Figura 5:** As imagens representam a disposição das casas em jogos de tabuleiro, a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) a disposição das casas (círculos e linhas) é estendido por todo o tabuleiro, comum no jogo Alquerque; b) as casas (de formato quadrado) se localizam homogeneamente por todo o tabuleiro; c) Casa no formato triangular dispostas por todo o círculo do tabuleiro, comum no Xadrez Bizantino; d) casas estão dispostas entre fileiras verticais, opostas em cada uma das laterais do tabuleiro, comum no jogo Gamão.....29
- Figura 6:** As imagens representam tipos de peças de jogos de tabuleiro e suas formas variadas, a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) Tipo de peça utilizada no jogo Pachisi, as conchas; b) Tipo de peça do jogo Patolli, utilizando feijões; c) Tipos de peças do jogo de xadrez da Alemanha do século XIII; d) Tipo de peça do jogo de damas, os discos circulares30
- Figura 7:** As imagens representam as formas das peças de jogos de tabuleiro, a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) formato de peça representante do jogo de damas, com uma forma circular altura sobressaliente; b) peças geométricas, zoomórficas e / ou antropomórficas comum no jogo de xadrez c) peças dos jogos representada por formas circulares comum no jogo Gamão31
- Figura 8:** As imagens representam a posição das peças nos jogos de tabuleiro, a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) peças intercaladas no tabuleiro, é uma das posições mais

tradicionais no jogo de damas; b) os discos são postos na vertical nas casas triangulares, comum no jogo Gamão; c) as peças se posicionam na circunferência do tabuleiro, comum no jogo Xadrez bizantino; d) Peças dispostas nos pontos ligados por linhas comuns no jogo Alquerque.

.....	32
Figura 9: Chave classificatória com todos os atributos inclusos.....	35
Figura 10: Mapa da localização dos sítios arqueológicos antárticos.....	39
Figura 11: Mapa da Península Beyers na Ilha Livingston com a localização das sub-áreas.	41
Figura 12: Foto da escavação do sítio PX-1.....	42
Figura 13: Planta do sítio arqueológico PX-1.	42
Figura 14: Croqui do sítio arqueológico PX-1 com a localização das quadriculas as quais as fichas de madeira foram recuperadas	43
Figura 15: Imagem 3D do sítio arqueológico PX-1 com a localização das quadriculas as quais as fichas de madeira foram recuperadas	44
Figura 16: Área adjacente a qual o local de descarte de materiais se encontra.	45
Figura 17: Foto da escavação do sítio PS-1.	46
Figura 18: Momento da escavação do sítio PS-1	47
Figura 19: Planta do sítio arqueológico PS-1.....	48
Figura 20: Imagem 3D do sítio PS-1, com as localizações do recinto maior e menor (anexo)	48
Figura 21: Momento da análise do material no acervo do LEACH-UFMG.	49
Figura 22: Ferramenta afiada (faca) encontrada no acervo do LEACH-UFMG.....	70
Figura 23: Imagem 3D do machado recuperado no sítio Sealer 1	71
Figura 24: Aduela de barril.....	72
Figura 25: Fragmento de madeira presente no acervo do LEACH-UFMG.	73
Figura 26: Tampa de barril que evidencia na área inferior dois elementos de encaixe em outra peça.....	73
Figura 27: Aduela de barril que se assemelha a peça JT1 (tabuleiro)	74
Figura 28: Anverso do jogo de tabuleiro (JT1) evidenciando sua extremidade inferior chanfrada.	75
Figura 29: Peça de barro cozido que contém jogo de tabuleiro talhado na superfície presente no acervo online do Museu Britânico.....	76
Figura 30: Jogo de tabuleiro (Damas) do século XIX com estrutura 8x8.....	77
Figura 31: Jogo de tabuleiro (Damas) datado de 1900 com estrutura de 8x8.....	77

Figura 32: Imagem digitalizada do Jornal “The Ellensburg Capital que menciona os jogos de damas e suas origens	78
Figura 33: Imagem da iluminura do Libro de los Juegos de Alfonso X de 1283, digitalizada pela Biblioteca Real do Monastério.	79
Figura 34: Jogo de damas inglesas e suas fichas do livro “Jogos de tabuleiro e mesa de muitas civilizações” de Charles Bell (1969).	80

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Descrição de alguns tipos de jogos de tabuleiro com desenhos de suas formas e peças de jogabilidade.....	32
Tabela 2: Descrição de websites de museus	35
Tabela 3: Descrição de documentos que abordam jogos de tabuleiros e suas origens.	36
Tabela 4: Identificação das peças analisadas.	50
Tabela 5: Descrição de atributos do tabuleiro e das fichas de madeira.	50
Tabela 6: Descrições do tabuleiro e das fichas de madeira.....	52
Tabela 7: Descrição do tabuleiro presente no acervo do CONICET	53
Tabela 8: Descrição das fichas de madeira presentes no acervo do LEACH-UFMG.	56

Sumário

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO 1: CRIATIVIDADE E RECICLAGEM COMO ESTRATÉGIAS SUBALTERNAS E NÃO MODERNAS PARA ATIVIDADES DE LAZER.....	13
1.1 Arqueologia da criatividade	13
1.2 Da Reciclagem de materiais arqueológicos	17
1.3 Do uso ao reuso: práticas não-modernas de (re) existências	21
CAPÍTULO 2: METODOLOGIA	24
2.1 Materialidade.....	24
2.1.1 Descrição dos atributos da ficha de análise.....	26
2.1.2 Chave classificatória	34
2.2 Análise de materialidade em Acervos digitais de museus disponibilizada online.....	35
2.2.1 Análise documental.....	36
CAPÍTULO 3: ARQUEOLOGIA ANTÁRTICA	38
3.1 Sítio Arqueológico PX-1	41
3.2 Sítio Arqueológico PS-1	44
3.3 Análise arqueológica do material.....	49
3.4 Criatividade, reciclagem e atividades lúdicas entre os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros ..	69
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	84
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta o estudo sobre 1 tabuleiro e 14 fichas de jogos em madeira recuperados em sítios arqueológicos da Antártica, datados de fins do século XVIII e inícios do XIX. Estes materiais são abordados a partir da perspectiva da Arqueologia da Criatividade e da Reciclagem de peças, posto que se caracterizam por itens que foram fabricados pelos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros quando estavam desembarcados em solos antárticos, e fruto do reaproveitamento de outras peças trazidas por eles nos navios. Além disso, o trabalho também pretende identificar que tipo de jogo estas peças dão forma, como elas foram produzidas e como se inserem na dinâmica social dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros.

A fim de introduzir meu tema de pesquisa, julgo importante salientar a motivação que me levou a pensar em histórias tão distantes e, ao mesmo tempo, tão próximas a minha, levando em conta que sou mulher, nordestina, piauiense e estudante de Arqueologia da UFPI. Em princípio, tudo começou ao ingressar no Programa de Extensão “A presença do passado: Narrativas Alternativas em Arqueologia” coordenado pela Prof.^a Dr.^a Fernanda Codevilla Soares, também, orientadora desse TCC, que me instigou a pensar diferentes formas de narrar a Arqueologia Antártica e me apresentou as principais pesquisas realizadas pelo LEACH-UFMG sobre as ocupações humanas desse continente. O objetivo do programa de extensão era imbricar as pessoas do presente com o passado antártico de uma forma mais humana, crítica, divertida e democrática, apresentando formas alternativas de narrar a Arqueologia Antártica e buscando maior diálogo entre arqueólogos e não-arqueólogos. A minha participação nesse programa de extensão se deu de forma voluntária nos anos de 2023 e 2024 e a partir de 2024 me tornei bolsista por meio de um PBIC/FAPEPI, com o título “Quebrando o gelo: narrativas alternativas em Arqueologia Antártica”. Especificamente para o Programa de Extensão e para a minha bolsa PBIC, venho me dedicando a construir um jogo de memória e de colorir sobre a Arqueologia Antártica, o qual é denominado “Colorindo o continente branco”, e se caracteriza por 14 pares de cartas, que contém desenhos sobre a história da Antártica, os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros, seus sítios, seu vestuário e demais itens materiais associados à alimentação, bebida, fumo, caça e outros. O jogo também contempla a diversidade marinha da Antártica, cientistas polares, mulheres e outros personagens, materialidades, animais e lugares. Além de ser um jogo de memória habitual, no qual o par da carta deve ser identificado, as cartas possuem, no seu verso, QRCode’s com textos explicativos sobre os desenhos e estes podem ser coloridos

pelos seus usuários. O título “Colorindo o continente branco” e a dinâmica de poder colorir as cartas após identificar o par é uma forma metafórica e provocativa de sugerir que também podemos colorir o continente branco com histórias, cores e vida. Para elaborar o jogo, precisei acessar diversas publicações científicas sobre Arqueologia Antártica e temáticas afins, me familiarizando cada vez mais com o assunto.

Desse modo, ao criar um jogo de memória sobre Arqueologia Antártica, passei a questionar se os grupos que eu representei nas cartas também teriam os seus próprios jogos. Lendo a bibliografia produzida pelo projeto Paisagens em Branco e em conversas com a orientadora, tomei conhecimento da existência do tabuleiro e das fichas de jogos construídos por estes caçadores. Assim, decidi contemplar essa temática no meu TCC, que passou a ter como foco, discutir as práticas de jogar desses personagens e o uso da reciclagem e das criatividades como práticas para produzir itens lúdicos.

Vale ressaltar que o trabalho de Arqueologia Antártica é realizado há cerca de 16 anos pelo Laboratório de Estudos Antárticos em Ciências Humanas - LEACH-UFGM e coordenado pelo Prof. Dr. Andres Zarankin. Essa pesquisa vem contando histórias alternativas sobre a ocupação humana da Antártica, dando protagonismo aos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros, que chegaram ao continente entre o final do século XVIII e o início do século XIX. Estes se digeriam para a região para a caça de mamíferos marinhos, a fim de fornecer matéria-prima ao comércio internacional, como por exemplo: o óleo, a pele e os ossos desses animais, que são manufaturados e utilizados para o provimento de lubrificantes de máquinas, iluminação pública, produtos medicinais, indústria do vestuário etc (Radicchi, 2016).

Esses grupos são invisibilizados nas narrativas históricas oficiais sobre a colonização da Antártica, nas quais é costumeiro destacar a vida de capitães de navios, donos de embarcações, cientistas e exploradores (Senatore & Zarankin, 2011). As narrativas oficiais enaltecem homens brancos, europeus e burgueses como precursores dos primeiros contatos humanos com o continente, os colocando como os grandes heróis dessa história. Diferente dessa perspectiva, a Arqueologia atribui aos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros o protagonismo nesse processo (Zarankin *et al*, 2011). A partir desse ponto de vista, o contato humano com o continente antártico não se deu ao acaso ou foi realizado por grandes exploradores aventureiros e corajosos, mas por pessoas comuns e fazendo parte de um processo expansionista de estratégia econômica daquela época (Zarankin e Senatore, 2007). A relação entre a Antártica e o comércio de cetáceos incorporou o continente, através dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros, ao alcance do capitalismo e isso causou a quase extinção dos animais que eram caçados. No

entanto, mesmo tendo toda essa expressividade na história da Antártica, tais grupos são esquecidos nas narrativas oficiais.

Os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros possuem diferentes etnicidades e nacionalidades (Salerno, 2006), além disso, ganhavam quantias mínimas dessas caçadas e, muitas vezes, podiam voltar das expedições com mais dívidas do que lucros, sendo obrigados a embarcar em novas viagens com os mesmos contratantes (Salerno, 2006). A Arqueologia realizada pelo LEACH-UFMG tem permitido reescrever a história da Antártica, mostrando que grupos subalternos colonizaram esse continente.

Tendo em vista que estes trabalhadores deixaram raros (para não dizer nulos) documentos escritos, visto que a maioria deles não sabia ler ou escrever, é somente através da materialidade recuperada em sítios antárticos que suas histórias podem ser narradas. Por isso, a justificativa sobre desenvolver pesquisas arqueológicas na Antártica envolve o potencial desta ciência em narrar histórias mais plurais e democráticas sobre os primeiros contatos humanos com o continente, colocando em relevo grupos subalternos e invisibilizados, partindo das coisas que eles deixaram.

O estudo da materialidade recuperada em sítios arqueológicos antárticos tem somado nesse propósito. Neste sentido, destaco os trabalhos desenvolvidos pelo LEACH-UFMG acerca das práticas de beber, ditos a partir de garrafas de vidro, rolhas de cortiça e vestígios arqueobotânicos, levados à cabo por Pena *et al* (2016); Soares e Gardiman (2017) e Siqueira (2014); também destaco os estudos sobre a prática de fumar e a análise de cachimbos de caulim, como os desenvolvidos por Soares, Pena e Linhares (2019) e Linhares (2019), igualmente, os trabalhos de Salerno (2006, 2009) e Radicchi (2016), que analisam a prática de vestir e de calçar a partir de vestígios de tecido e sapatos de couro, e os de Cruz (2014, 2019) vinculado as práticas alimentares e estudos zooarqueológicos.

No meu trabalho escolhi agregar a estas pesquisas dando foco ao estudo de jogos de tabuleiro e sua influência na vida cotidiana dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros. A prática de jogar no continente antártico associa-se a um conjunto de atividades de lazer desenvolvidas por estes grupos quando estavam acampados e, além disso, trata-se de peças que eles mesmos confeccionaram a partir de materiais trazidos dos navios, haja vista, a inexistência de madeiras na Antártica.

Assim, um segundo ponto que justifica o desenvolvimento do meu trabalho é o estudo de peças que foram confeccionadas por estes grupos quando estavam na Antártica, não se trata de bens de consumo produzidos em outros países e por eles incorporadas, como são, por

exemplo, as garrafas de vidro, cachimbos de caulim ou botões de metal. A especificidade do material a ser analisado permite que me aproxime mais ainda das pessoas que os fabricaram com suas próprias mãos, utilizando sua criatividade, memórias e referências culturais para a produção. Desta forma, é por essa materialidade que a participação ativa dos grupos caçadores de mamíferos marinhos será enfatizada. A partir de práticas criativas, eles confeccionaram um jogo de tabuleiro que será estudado para discutir suas identidades e relações sociais.

Por fim, como última justificativa, é importante explicar por que estudar Antártica no Piauí. Conforme comentei no início dessa introdução, apesar de parecer um contexto muito adverso a minha história, ao longo da minha participação no programa de extensão pude perceber que existem alguns cruzamos entre estes espaços que me aproximam dessa região. Inicialmente, destaco as questões climáticas e ambientais que conectam estes lugares: a Antártica influencia na regulação climática do planeta, seu derretimento impacta diretamente o sistema de chuva, vento e ondas extremas de calor em todo o planeta, sendo que o Piauí, já bastante impactado por estas questões, sofre constantemente com o crescente processo de desertificação de áreas semiáridas, logo, estudar e preservar a Antártica é algo que tem relação com áreas rurais e urbanas do Estado piauiense. Em segundo lugar, lembro que foi devido a expansão do sistema capitalista que os primeiros encontros humanos aconteceram com a região, logo, a colonização da Antártica, estudado do ponto de vista desenvolvido pelo LEACH-UFMG, foi um pilar importante na formação da sociedade atual, ou seja, a ocupação humana do continente é uma raiz importante do sistema econômico global que estamos envolvidos. Por último, reforço que o Brasil possui um Programa Antártico Brasileiro (PROANTAR) desde 1982, logo, enquanto brasileira e nordestina, entendo que posso integrá-lo e contribuir com o projeto Paisagens em Branco abordando perspectivas alternativas sobre a história dos primeiros encontros humanos com a região, assumindo o meu ponto de vista periférico sobre a colonização do local mais extremo do mundo.

Assim, em resumo, este estudo pretende investigar como esses jogos entrelaçam-se a identidade dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros. Para dar cabo a essa pesquisa, algumas perguntas foram levantadas: Quais eram os jogos de tabuleiro praticados no contexto marinho do século XVIII e XIX? Como estas peças foram fabricadas? Quais ferramentas foram utilizadas para fabricar os jogos? Que jogo se trata? Por que escolheram esse jogo? Por que produziram um jogo? Que influência os jogos tiveram na formação da identidade desses grupos? Nem todas estas perguntas foram respondidas e novas surgiram no desenvolvimento do trabalho, no entanto, me propus a debatê-las.

Diante do exposto, meu trabalho foi dividido em três capítulos.

No primeiro capítulo abordo conceitos que foram importantes para direcionar, teoricamente meu estudo, entre estes: a Arqueologia da Criatividade (Souza, 2013), a reciclagem de materiais arqueológicos (Schiffer, 2013; Symanski e Osório, 1996) e como ambas se associam a práticas sociais de grupos subalternos que negam princípios modernos da produção e descarte de materiais (Souza, 2015, 2021).

No segundo capítulo, descrevo a metodologia utilizada para a realização deste trabalho, evidenciando a ficha de análise e seus atributos, que partiu de leituras como: história dos jogos (Bell, 1969; Murray, 1913; Westerveld, 2013), análise arqueológica de jogos (Voogt, Dunn-Vaturi e Eerkens, 2013; Alves, 2023; Symanski e Osório, 1996), análises arqueológicas de madeiras (Smith, 2009; Arp, 2011; Fawsitt, 2010) e análises arqueológicas de vestígios antárticos (Pena *et al* 2016; Soares e Gardiman, 2017; Siqueira, 2014; Soares, Pena e Linhares, 2019; Salerno, 2006, 2009; Radicchi, 2016; Cruz, 2014, 2019). Também descrevo fontes que recuperei em acervos de museus online associados a baleação e jogos: Whaling Museum, British Museum e documentos escritos sobre jogos de tabuleiro (Libro de los juegos, 1283) e jogos de dama (Bell, 1969).

No terceiro capítulo, resalto os resultados da pesquisa e a interpretação dos dados, nele exponho uma síntese das pesquisas em Arqueologia Antártica, os sítios alvo do meu estudo e as análises do tabuleiro e as fichas de madeira. Cruzando informações, busco dar vida a estas peças, pensando que tipo de jogos são e como foram produzidos.

CAPÍTULO 1: CRIATIVIDADE E RECICLAGEM COMO ESTRATÉGIAS SUBALTERNAS E NÃO MODERNAS PARA ATIVIDADES DE LAZER

1.1 Arqueologia da criatividade

As fichas e o tabuleiro de madeira analisados nesse trabalho caracterizam-se por artefatos que foram reciclados pelos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros quando estavam desembarcados no continente antártico, conforme informei na introdução. Tendo em vista que se caracterizam por itens confeccionados por estes trabalhadores e fruto do reaproveitamento de outras peças de madeiras trazidas por eles nos navios, haja vista que na Antártica não tem árvores, entendi que seria importante referenciar teoricamente meu trabalho junto das perspectivas da Arqueologia da Criatividade e da Reciclagem.

A Arqueologia da Criatividade foi sistematizada por Souza (2013) a partir de análises realizadas junto a contextos de grupos afrodiaspóricos nos séculos XVIII e XIX, no Brasil, especificamente no sítio arqueológico Engenho de São Joaquim, localizado em Pirenópolis, Goiás, e datado em 1800. Um dos pontos-chaves dessa abordagem se caracteriza pela criatividade de grupos africanos ou afrodescendentes em produzir e reutilizar materiais, os transformando em novos artefatos a partir das próprias referências culturais. Ressalta-se que essa produção de artefatos, novos ou reciclados, feita por grupos afrodiaspóricos, implica que os materiais são produzidos por eles e para eles, seguindo um modo de fazer no qual as peças recebem uma nova forma, função e/ou significados associados aos seus modos de vida, referências culturais e sociais (Souza, 2013). A flexibilidade de aderir à diferentes formatos e significados para esses tipos de artefatos é sintetizado da seguinte forma pelo autor:

A despeito da grande diversidade cultural e étnica existente entre esses indivíduos, é possível reconhecer algumas preferências comuns no que se refere aos artefatos por eles utilizados. Não obstante, eles lançaram mão da criatividade e flexibilidade na produção e uso dos recursos materiais (Souza, 2013, p. 28).

A passagem acima exemplifica como a criatividade é posta em destaque no momento da transformação de um material. Nessa transformação, de acordo com Souza (2013), podem ser identificadas cinco estratégias que se incluem entre as possibilidades da Arqueologia da Criatividade.

A primeira estratégia refere-se à aquisição de objetos doados pelos próprios senhores de Engenho, isto é, essas doações foram feitas, a partir de atitudes paternalista, sem que os grupos escravizados tivessem controle ou opção de escolha acerca dos bens de consumo que recebiam.

Apesar da falta de escolha, essa primeira estratégia envolviam os grupos escravizados em um mundo criativo e diversificado de possibilidades, posto que os itens doados poderiam receber novas atribuições e sentidos no contexto das senzalas. Ainda que estes objetos se refiram a itens de controle e manipulação por parte dos senhores, no intuito de estabelecer mecanismos de ordem para a escravaria, como uma forma de resistência, estes grupos escravizados poderiam lhes atribuir outras funções e os enredar em uma teia de sentidos diferentes dos pretendidos pela Casa Grande. Os objetos doados iam desde cachimbos comprados em mercados locais, até louças que possuíam valores inferiores ou consideradas “fora de moda”. Além de lhes fornecer tais peças, os senhores garantiam roupas, espaço de moradia e roças para os escravizados. Todos estes itens garantiam condições mínimas de sobrevivência para os cativos e, de certa forma, acabavam limitando as possibilidades de decisões e de controle sobre a própria vida; no entanto, o autor considera que quando estes objetos se encontram no contexto das senzalas, passavam por um processo de ressignificação, já que se integrava ao conjunto de bens que estes grupos escravizados possuíam. Assim, mesmo sem o poder de escolher os bens, tinham a opção de os ressignificar segundo sua própria lógica de vida.

A segunda estratégia relaciona-se à aquisição de objetos nos mercados locais, por parte dos grupos escravizados, versando a uma maior autonomia destes em relação ao poder de escolha de consumo. Para exemplificar essa estratégia, Souza (2013) destaca que, em dias livres, os grupos escravizados usufruíam do espaço do Engenho e, entre outras coisas, poderiam se dedicar à caça de animais silvestres. Nas atividades de caça, faziam uso de itens que eles mesmos adquiriam no mercado local, como munições de chumbo e armas de fogo. Outro objeto relacionado a autonomia dos grupos afrodiáspóricos eram as fivelas de arreio encontrados nas senzalas, usadas para transporte por animais, sendo que alguns escravos tinham seus próprios cavalos e roças. Apesar das armas de fogo e fivelas de arreio serem considerados itens de autonomia desses grupos, foram as louças os principais bens destacados por Souza (2013); principalmente aquelas pintadas à mão e adquiridas nos mercados locais. A preferência por louças decoradas a partir desta técnica tinham como base a busca por padrões decorativos semelhantes a estética de grupos de determinados locais do continente africano. Souza (2013) considera que esses itens foram adquiridos levando em conta as próprias referências culturais dos grupos escravizados, estando associada a marcas de escarificação da pele, decorações de tecidos, de cerâmicas e outros itens. Esse tipo de estratégia de aquisição de itens tinha seus efeitos entre os senhores de engenho e os escravos, como designou o autor:

O repasse de itens pelo proprietário podia servir como uma ferramenta de controle e exercício de poder. Todavia, ao adquirir itens no mercado, era possível aos escravos desafiar, ainda que por meio de estratégias de negociação social, a ordem que lhes era imposta (Souza, 2013, p. 17).

A terceira estratégia compreende a produção de utensílios feitos pelos grupos escravizados. Esses itens iam de cachimbos a objetos cerâmicos cotidianos, usados em ambientes públicos e privados. Para exemplificar essa estratégia, Souza (2013) aborda o caso da Tapera do Pingador, um sítio arqueológico da Chapada dos Guimarães, que se transformou em um quilombo. Evidências arqueológicas expressam que, nesse sítio, foram encontrados indícios de produção cerâmica, tendo em vista a identificação de um buraco de lixo com marcas de queima e recipientes quebrados de cerâmica. A confecção destas peças também é um indicativo de comercialização em escala regional pelas comunidades escravizadas, posto que foram bens de consumo por eles produzidas e vendidas regionalmente. Outro objeto de uso do cotidiano dos escravizados foi a cestaria, as quais possuem um baixo grau de preservação devido a sua matéria-prima incluir fibras vegetais. O autor relata que é a partir de documentos dos séculos XVIII e XIX que são evidenciadas referências mais concisas das cestarias para a produção e comercialização por escravizados. De modo geral, também se trata de bens por eles fabricados, usando suas lógicas culturais, para atender demandas do cotidiano e que poderiam ser trocados no mercado regional. Outro item são os artefatos líticos, empregados na produção de várias atividades, como processamento de alimentos, rituais, confecção de cestarias e outros (Souza, 2013). Desse modo, o autor sintetiza essa estratégia da seguinte forma:

Uma implicação importante da produção de artefatos pelos escravos diz respeito à identificação desses itens com seus consumidores. Ao contrário dos itens industrializados europeus, esses artefatos eram produzidos por e para os escravos. desse modo, sua forma, decoração e função estavam relacionadas a seus usuários de forma mais direta, podendo refletir preferências culturais e sociais específicas (Souza, 2013, p. 19).

O trecho acima exemplifica de forma clara que a produção de artefatos feitos por grupos afrodiaspóricos relacionam-se as suas vivências e referências culturais. O autor acredita que muitas destas práticas podem ser interpretadas como um modo de expressão cultural e, muitas vezes, de resistência destes cativos contra a violência branca.

Na quarta estratégia, Souza (2013, p. 22) caracteriza a reciclagem de itens industrializados, o que, segundo ele, “remete, em primeira análise, às restrições materiais impostas às comunidades escravas”, isto é, em um ambiente limitado, as comunidades escravizadas reciclavam o que tinham dispostos e produziam seus próprios objetos a partir

desses materiais. Esses itens iam de vidros a metais, no primeiro caso, o autor menciona marcas de lascamentos realizadas em fragmentos de vidro, resultando na produção de ferramentas pontiagudas e cortantes, comumente encontradas em contextos de comunidades indígenas e escravizadas, seja em áreas urbanas ou rurais das regiões sul, sudeste e centro-oeste (Souza, 2013). Tomando como exemplo o caso do Engenho de São Joaquim, foram encontrados vestígios de gargalos e de base das garrafas lascadas. Já os itens de reciclagem contendo metais, foram encontrados em Goiás, em um arraial de mineração setecentista em Ouro Fino. Estas peças metálicas possuíam perfuração de 1cm de diâmetro e estavam sendo utilizadas como brincos. Esta quarta estratégia, além de sinalizar para práticas de reciclagem de materiais, abre para um conjunto de possibilidades existentes na transformação de objetos, haja vista, a existência de um universo material de grandes proporções de conhecimentos e técnicas empregadas para a produção de adornos e ferramentas.

A última e quinta estratégia das comunidades escravizadas, refere-se a pequenos furtos de itens, o que implicaria uma maior facilidade para aquisição de novos materiais em habitações escravizadas. Segundo Souza (2013), esse tipo de estratégia só foi identificado no sul dos Estados Unidos e ainda não foi documentada materialmente no Brasil.

As estratégias elencadas acima nos levam a entender que os grupos escravizados fizeram uso de um mundo diversificado de materiais feitos por eles e para eles, estabelecendo um universo de possibilidades na transformação de artefatos, apesar das limitações materiais que lhes eram impostas (Souza, 2013). Esses processos de transformação de materiais e/ou resignificação envolvia um certo estranhamento de itens desconhecidos que se tornavam conhecidos, assim, grupos afrodiaspóricos, ao chegarem ao Brasil, foram violentamente expostos às práticas sociais e formas culturais desconhecidas, e foram obrigados a estabelecer novos olhares para peças que não lhes eram familiares e as adaptaram segundo seus modos de vida e conhecimento (Souza, 2013).

Partindo da premissa que em ambientes com recursos limitados, os materiais podem ser transformados (Souza, 2013) e novos itens podem ser criados, entendo que os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros, que se destinaram para Antártica para a caça de animais marinhos, também possam ter feito uso de estratégias semelhantes.

Vale destacar que a presença de pessoas negras entre estes grupos é algo que vem sendo evidenciado na pesquisa de TCC em desenvolvimento por Bianca da Silva Alves e por outros autores (Salerno, 2006; Cruz, 2019; Malloy, 1990; Maddison, 2014; Philbrick, 2002; Hartman, 2020; Radicchi, 2016), logo, além de serem pessoas subalternas e estarem em uma condição de

limitação de recursos, eles também poderiam estar acostumados com estas estratégias criativas posto que muitos deles podem ser ex-escravizados, escravizados fugidos ou negros libertos.

Conforme aborda Souza (2013) a Arqueologia da Criatividade não demanda, apenas, fabricar um objeto inteiramente novo, mas sim utilizar de referências culturais próprias para significar, construir e reciclar coisas, como fizeram os grupos escravizados citados no texto e como acredito que estavam fazendo os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros no continente antártico, conforme tentarei explicar no desenvolvimento do trabalho.

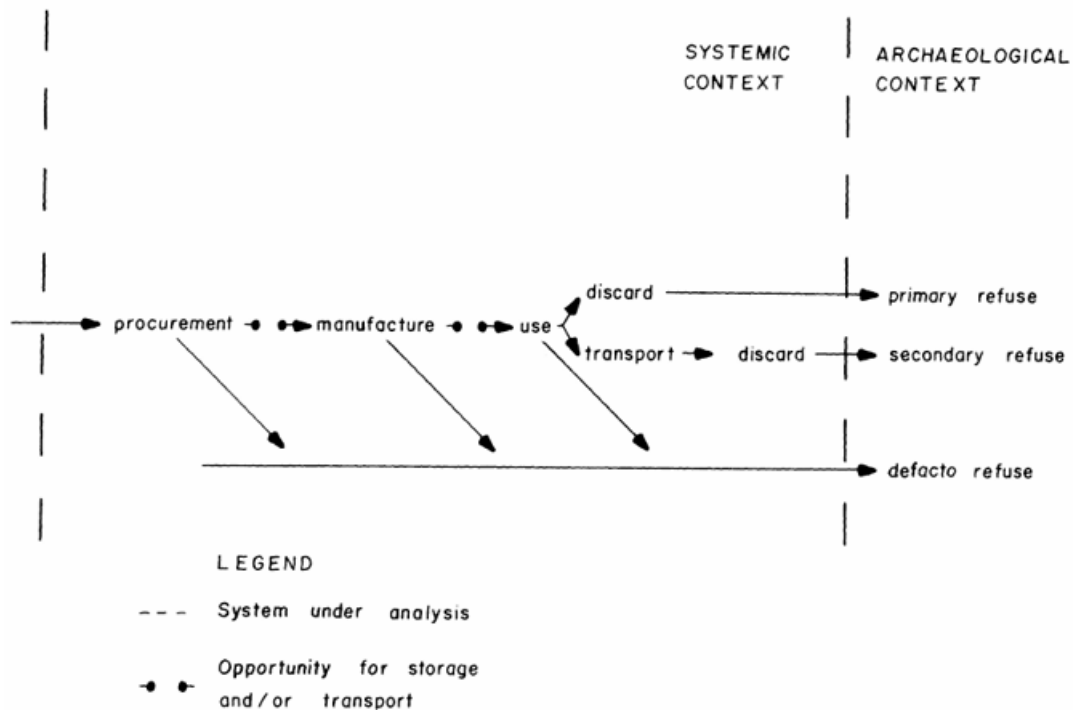
1.2 Da Reciclagem de materiais arqueológicos

Considerando que estas peças de jogo são fruto de reciclagem, julgo necessário levantar bibliografias arqueológicas que me ajudam a pensar esse processo, para tanto, recorro a Schiffer (1987) e Symanski e Osório (1996) a fim de embasar minhas interpretações.

A partir de Schiffer (1987), pretendo discutir alguns dos princípios associados ao contexto sistêmico, por ele definido, que envolvem, entre outras coisas, a reutilização e reciclagem de materiais. De acordo com o autor, o registro arqueológico compreende, por um lado, um conjunto de artefatos que participaram de um sistema comportamental e, por outro lado, peças que foram descartados e sofreram processos pós-deposicionais (Schiffer, 1987). Essa concepção considera, portanto, processos comportamentais e organizacionais associados ao grupo que fabricou, utilizou e descartou as peças, bem como fatores naturais que alteram os artefatos ou os lugares que foram descartados no momento de usos (Schiffer, 1987).

Aprofundando no contexto sistêmico, Schiffer (1972, 1987) ressalta que antes de se tornar um material modificado, os artefatos nascem na matéria-prima escolhida para sua produção. A partir dela, processos aditivos lhes conferem forma, como por exemplo, uma mistura de argila pode ser modificada e transformada em artefatos cerâmicos; rochas passam por um processo de redução (lascamento) e tornam-se ferramentas (Schiffer, 1987). Após a etapa de produção, os materiais passam a ser reconhecidos como um objeto que tem forma, função e simbologia para um grupo; após assumir um formato, são utilizados para atividades cotidianas ou rituais, em seguida, são descartados e depositados em algum local (Schiffer, 1987). No esquema do autor, após estas etapas, os vestígios entram, então, no contexto arqueológico, quando deixam de ter uso e significado num contexto cultural e passam a ser considerados itens de pesquisa arqueológica, museológica e outras.

Figura 1: Esquema do contexto sistêmico e arqueológico proposto por Michael Schiffer



Fonte: Schiffer (1972, p. 162)

Analisando especificamente os processos de formação cultural dos sítios, Rathje & Schiffer (1982) tratam de atividades como a reutilização, a deposição, a recuperação e a perturbação dos vestígios. Pensando os vestígios dos grupos foqueiros, lobeiros e baleiros que estou analisando, irei focar no primeiro processo, o da reutilização.

Segundo Schiffer (1987) a reutilização de um material é definida pela mudança no seu uso ou na sua forma depois da sua utilização inicial. O autor relata que um objeto depois da quebra ou desgaste, perde sua forma inicial e, por isso, é descartado ou abandonado. O descarte de peças ou abandono faz com que os objetos sejam esquecidos no solo ou subsolo e, com o tempo, tornam-se vestígios arqueológicos, ou seja, passam do contexto sistêmico para o contexto arqueológico, conforme informado antes. Estas peças, contudo, podem ser submetidas a um processo de reciclagem e, novamente, voltarem ao contexto sistêmico cultural. É deste ponto que o processo de reutilização ganha ênfase:

A reutilização é encontrada em todas as sociedades vivas e, podemos esperar, na maioria das extintas também. A prevalência da reutilização, um dos principais meios de conservação de recursos às vezes escassos, não é difícil de entender: a reutilização é, muitas vezes, menos dispendiosa do que garantir novos itens ou mudar as atividades (Schiffer, 1987, p. 28).

O trecho acima destaca que a reutilização de peças é, muitas vezes, uma estratégia menos dispendiosa para garantir a permanência de hábitos culturais, por isso, tornam-se um recurso importante em diferentes contextos.

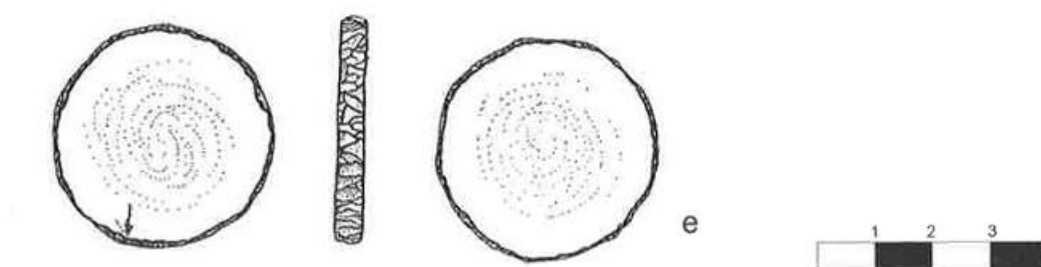
Para Schiffer (1987), há três variedades de reutilização: ciclagem lateral, uso secundário e a reciclagem. Na Ciclagem lateral, o artefato continua tendo suas formas e funções originais, a mudança ocorre no usuário do artefato. Um exemplo citado pelo autor é de grupos caçadores-coletores, nos quais a maior parte dos artefatos não possuem um dono e são passadas de uns para os outros sem qualquer alteração na forma ou função (Schiffer, 1987). Outro exemplo diz respeito a evidências de processos de reuso de peças em plantations norte-americanas, analisadas por Symanski e Osório (1996), nas quais, segundo eles, em habitações escravizadas, objetos eram repassados dos senhores para os escravos e assumiam as mesmas funções, porém em outros contextos. Essa ciclagem de peças se dava, principalmente, a partir de itens em louça considerados ultrapassados e/ou fora de moda para o grupo domésticos dos senhores de engenho e, por isso, deveriam ser abandonadas ou descartadas. No contexto da senzala, muitas das peças em louças não sofriam nenhum reparo material e continuavam tendo a função de recipientes para compartilhamento de comidas, porém, sendo usadas por novos donos. Segundo Schiffer (1987), a ciclagem lateral no registro arqueológico é de difícil identificação, devido ao artefato continuar com sua forma e função original, porém, levando em conta o contexto, algumas considerações podem ser sugeridas conforme fizeram Symanski e Osório (1996).

No uso secundário, Schiffer (1987) afirma que os objetos passam a ter um novo uso, mas mantém a maior parte de suas formas materiais. Esses objetos podem conter pequenas manufaturas, mas o que mais se modifica são os fins utilitários que lhes são atribuídos. Symanski e Osório (1996) dão como exemplo a utilização de fragmentos de telha em construções de paredes de estuque no Solar da Travessa Paraíso, localizado em Porto Alegre. Nesse caso, as telhas foram transformadas em complementos construtivos das paredes da edificação, além disso, também foram fixadas com o intuito decorativo. Para sintetizar da melhor forma o uso secundário, Schiffer (1987, p. 31) aborda que “A capacidade de inferir o uso secundário depende, geralmente, da ocorrência de desgaste por uso”, um exemplo são machados de pedra usados, de forma secundária, para moer; neste caso, o uso secundário (moer) pode ser inferido a partir do desgaste da peça, que apresenta marcas diferentes das presumidas aos machados quanto utilizados para cortar madeiras ou itens semelhantes.

No que se refere a reciclagem, Schiffer (1987) associa esse processo ao método de transformar um artefato alterando sua forma e função original, em outras palavras, é quando

um objeto é refeito e transformado em um novo produto. Há processos de manutenção nos artefatos que, segundo Schiffer (1987), tendem a inserir pequenas mudanças na forma dos artefatos, porém, estas atividades diferem da reciclagem posto que elas envolvem mudanças no artefato que provocam a perda da identidade original do objeto. Por exemplo, latas velhas de alumínio podem ser transformadas em novas embalagens, como peças para motores e componentes automotivos, além de serem usadas na construção civil e outros (Rathje & Schiffer, 1982). Symanski e Osório (1996) também citam um exemplo de reciclagem do Solar Lopo Gonçalves, no qual fragmentos de pratos de faiança fina foram utilizados como suporte para fabricações de novos artefatos: fichas de jogos.

Figura 2: Desenhos de fragmentos de louças que foram transformados em fichas de jogos recuperados no Solar Lopo Gonçalves



Fonte: Symanski & Osório (1996, p. 48)

Esses fragmentos de louça ganharam formas arredondadas, passando por processos de lascamento e polimento. Com dimensões de 2,5cm de diâmetro, tais peças arredondadas teriam funções lúdicas, sendo utilizadas como fichas de jogos de tabuleiro, como o Gamão e Damas. Ainda que façam essa sugestão, os autores afirmam que é complexo “tentar determinar em que tipos de jogos elas foram utilizadas” (Symanski & Osório, 1996, p. 46). Desta forma, como complemento do processo de reciclagem, os autores afirmam:

A mudança da forma desses artefatos, através do processo de reciclagem, leva, portanto, a uma alteração de sua função e, mais amplamente, de seu contexto de uso. Em sua forma original de pratos, esses artefatos exerceram uma tecno-função estritamente relacionada ao consumo de alimentos. Após a reciclagem, os novos itens continuaram a exercer uma tecno-função, porém agora relacionada a atividades lúdicas, realizadas em momentos de sociabilidade dos quais poderiam participar várias pessoas (Symanski & Osório, 1996, pg. 47).

Ao me inclinar dentro desse princípio da reciclagem, onde artefatos usados são colocados como matéria-prima secundária na confecção de novos objetos e suas identidades

originais são perdidas, já que assume novas formas e funções, creio que o tabuleiro e as fichas de jogos antárticos se inserem nessas categoriais. Construídos a partir de outros objetos de madeiras, estas peças foram lascadas e esculpidas até assumirem formas que lhes permitiam o uso em atividades lúdicas. Conforme será possível verificar ao longo do trabalho, esse conjunto de material arqueológico antártico é um exemplo de reciclagem proposto por Schiffer (1987) e Symanski e Osório (1996), além de apresentar a própria criatividade dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros, proposta no tópico anterior.

1.3 Do uso ao reuso: práticas não-modernas de (re) existências

Analisando processos que envolvem a reciclagem de materiais em sítios arqueológicos, Souza (2021) discute práticas cotidianas que demonstram resistência a lógica capitalista associada ao consumo e descarte de itens.

Para exemplificar essa abordagem, o autor estuda a cultura material de camponeses do sertão nordestino a partir de unidades domésticas do Piauí, Ceará e Pernambuco do século XX. Um dos objetos que ele se debruça são rodinhas de carrinhos infantis (brinquedos) fabricadas a partir das solas de chinelos de borracha. O reuso de peças deste tipo explana a agência ativa dos camponeses na construção de identidades e práticas culturais, segundo as quais, chinelos de borracha são transformados em brinquedos. Imprimir aos grupos rurais sertanejos agência sobre suas vidas, desafia estereótipos impostos ao campesinato nordestino, segundo o qual, estas pessoas são percebidas como consumidores passivos, atrasados e isolados.

Essa abordagem soma-se aos aspectos anteriormente discutidos acerca da criatividade de grupos afrodiaspóricos, que construíram e reutilizaram objetos de acordo com suas próprias lógicas e visões de mundo (Souza, 2013).

Dentro dessa perspectiva, no contexto sertanejo, as rodinhas de borracha produzidas a partir de solas de chinelo representam práticas que vão na contramão das percepções modernas do “...compra-consumo-descarte de produtos...” (Souza, 2021, p.42). Ir contra essas posturas, não só estende a vida dos materiais, como dá abertura para que objetos se propagem em outros universos, assumindo novos sentidos e significados.

É interessante salientar o próprio ambiente em que esses materiais são descartados, visto que, no caso das rodinhas, elas foram encontradas em áreas de lixeira de unidades domésticas de diferentes partes rurais do semiárido nordestino, ambiente onde as coisas poderiam reviver, conforme afirma Souza (2021).

Era visível que a chegada de objetos industrializados, portadores de uma lógica capitalista urbano-industrial moderna e consumista, havia encontrado lógicas locais que construíram dinâmicas de sentido e que deram origem a uma tradição (a das rodinhas) [...] (Souza, 2021, pg. 42).

As rodinhas de chinelo, apesar de serem brinquedos e associadas as crianças, simbolizam a resistência do camponês nordestino do século XX, às imposições do capitalismo industrial. Na lógica hegemônica, as narrativas imbricadas pela modernidade retratam essas pessoas como estáticas, imutáveis e associadas a uma “história única”, na qual “torna difícil vê-los para além de um único estereótipo, em geral, o da pobreza (consequentemente da desgraça e da catástrofe). A pobreza torna-se sua única história e, assim, a única coisa que se tornarão” (Souza, 2015, p.39).

A “história única” retrata o sertão nordestino do Brasil como um lugar desértico, de pobreza, seca e fome (Souza, 2015). Desta forma, essa insistência em ilustrar histórias únicas limita que novas narrativas sejam contadas, o que reforça a posição dessas pessoas como grupos marginais, sendo excluídas e negligenciadas. Entretanto, por meio da materialidade, histórias alternativas podem ser narradas, e a partir, de rodinhas de borracha (entre outros artefatos), os camponeses do sertão nordestino assumem-se como agentes ativos que reconfiguram sua própria cultura material, incorporando materiais externos a sua produção local e ressignificando objetos industrializados (Souza, 2021).

Tal prática de reuso soma-se ao debate sobre a Arqueologia da Criatividade quando Souza (2013) propõe que as relações entre pessoas e objetos estão enredadas em um universo de possibilidades, flexibilidade e criatividade. Essas práticas não modernas de resistências dos camponeses (bem como dos grupos afrodiaspóricos), integra novas tecnologias e o saber tradicional aos artefatos industrializados, os quais passam a ser carregados de vivências que contribuem para a manutenção de identidades culturais próprias (Souza, 2021).

A princípio, os chinelos de borracha datam da década de 1960 e, rapidamente, foram incluídos no seio popular brasileiro até a alcançar o convívio do camponês nordestino. Deste modo, ao chegarem ao sertão do Nordeste, os chinelos passaram a ter outros sentidos e foram ressemantizados pelas práticas locais dos camponeses, e além de servirem para a confecção de brinquedos, também foram encontrados como alisadores cerâmicos de formato triangular, boias de rede para a pesca e como buchas para armas de fogo (Souza, 2015, 2021). É entendível que as solas de borracha de chinelo se trata de materiais com possibilidades diversas e os quais a partir do “reparo, do reuso, de decisões em relação a seu descarte, de seu conserto e da relação

entre gestos, conhecimentos e práticas para sua produção” novas peças foram produzidas (Souza, 2021, p. 52).

É por essa flexibilidade em manusear artefatos usados que estes grupos subalternos que dão aberturas para que novos objetos e significados surjam. Souza (2021) lembra que tais significados são expostos a partir do uso e reuso dos chinelos de borracha, mas também no local em que eles se encontravam.

O reuso dos chinelos de borracha abordado por Souza (2015, 2021) também são exemplos de umas das formas de reciclagem, definida por Schiffer (1987), na qual, um artefato é transformado em um novo objeto, perdendo suas formas e funções primordiais, mas dando abertura para o surgimento de um novo artefato, que se insere em novos contextos, relações e abarcam novas simbologias. Essas transformações entre uso e reuso, a reutilização e a reciclagem de objetos, levanta novas perspectivas analíticas e interpretativas para os vestígios que pretendo investigar, conforme tentarei explicar ao longo desse TCC.

CAPÍTULO 2: METODOLOGIA

Segundo Marconi e Lakatos (2003), a metodologia científica ensina procedimentos sistemáticos e racionais que são essenciais para o desenvolvimento de um trabalho de forma prática e eficaz. Considerar essa perspectiva requer uma ênfase não só no objetivo da pesquisa, mas também nas ferramentas que podemos utilizar para a realização da investigação, empregando métodos e técnicas favoráveis ao estudo.

Tendo em vista os objetivos desse estudo, informado na introdução do trabalho, bem como os alicerces teóricos que enunciei no capítulo anterior, desejo explicar, neste capítulo, a metodologia do meu trabalho, deixando evidente a forma como pretendo desenvolver esta investigação.

Nesse sentido, Orser e Funari (1992) lembram que a Arqueologia histórica trabalha com um emaranhado de dados, utilizando desde artefatos, fontes orais, arquitetônicas, escritas, pictóricas e outras. Nesse trabalho, a metodologia adotada pretendeu utilizar-se de diferentes fontes de informações, conforme proposta pelos autores.

Funari (2002) destaca que a Arqueologia Histórica não é serva da documentação escrita e que as fontes materiais podem desenterrar dados que nunca estiveram disponíveis textualmente, assim, do seu ponto de vista, ao invés de decidir qual das fontes é a mais importante, cabe a nós fazermos o confronto entre elas, sendo a Arqueologia Histórica a disciplina que resulta desse enfrentamento.

Diante do exposto, sistematizei minha metodologia em duas partes: a primeira dedicada a descrição como a materialidade será analisada (item 2.1), e a segunda dedicada a explicação sobre o estudo de fontes históricas escritas e pictóricas (item 2.2).

2.1 Materialidade

As duas principais fontes materiais que irei me debruçar são: o jogo, em si (fichas e tabuleiro de madeira recuperados no solo e subsolo dos sítios antárticos), e acervos sobre jogos digitalizados e disponibilizados online em website de museus.

A análise do tabuleiro e das fichas dos jogos recuperados em sítios antárticos pressupôs o meu deslocamento até Belo Horizonte e o exame dos artefatos no LEACH-UFGM. Tal deslocamento teve suporte financeiro do projeto de pesquisa “Novas perspectivas em Arqueologia Antártica: atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as”, que recebeu auxílio do CNPq e está integrada as atividades do estágio obrigatório do Curso.

Para o estudo do material, foi elaborada uma ficha de análise que compreendeu aspectos como: morfologia, matéria-prima, técnicas de manufatura, estrutura dos elementos que compõe o jogo e usos das peças. Essa ficha foi pensada a partir de bibliografias que versam sobre história dos jogos de tabuleiro (Bell, 1969), história do jogar (Huizinga, 2000), análise arqueológica de jogos (Voogt, Dunn-Vaturi e Eerkens, 2013; Alves, 2023; Symanski e Osório, 1996), análise arqueológica de madeiras (Smith, 2009; Arp, 2011; Fawsitt, 2010) e análise arqueológica de materiais antárticos (Pena *et al* 2016; Soares e Gardiman, 2017; Siqueira, 2014; Soares, Pena e Linhares, 2019; Salerno, 2006, 2009; Radicchi, 2016; Cruz, 2014 e outros).

Tendo em vista o foco principal do trabalho, resolvi elaborar uma ficha com ênfase no estudo de jogos de tabuleiro. Na bibliografia arqueológica e nos textos sobre história dos jogos existem referências a outros tipos de jogos, como por exemplo: dominó (Culin, 1898) bolinha de gude (Soares, 2010), cartas e outros, no entanto, elaborar uma ficha de jogos tão ampla, que compreendesse toda a diversidade de jogos possíveis, demandaria um tempo maior para o desenvolvimento do trabalho, e conseqüentemente, mudaria o foco da pesquisa. Desta forma, resolvi desenvolver uma ficha destinada principalmente para os jogos de tabuleiro, sendo eles: Xadrez, Damas, Gamão, Alquerque e outros. Desatreei dessa ficha, jogos que não necessitam de um tabuleiro para ser jogado, como cartas, dominó, petecas e outros. Assim, delineio uma categoria específica para a minha ficha de análise: jogos de tabuleiro.

Em princípio, alguns atributos foram previamente definidos para estarem contemplados na ficha, entre eles: a **matéria-prima** (madeira, cerâmica, metal, louça e outros); o **modo de produção** (artesanal, manufaturado, industrializado e outros); **medidas** (largura, altura, espessura e peso), **forma do tabuleiro** (quadrado, circular, retangular, côncavo e outros), **formato das casas do tabuleiro** (quadrado, circular, retangular, cúpula, triângulos ligados a círculos e outros), **disposição das casas no tabuleiro** (colunas, diagonais, bilaterais, cruzadas e outros), **quantidade das casas do tabuleiro** (informação numérica), **formato das peças** (quadrado, circular, retangular, antropomórficas, zoomórficas e outros), **posição das peças no tabuleiro** (Diagonal, vertical, horizontal, homogêneo, cruzadas e outros) e outros foram sendo incluídos conforme o levantamento bibliográfico, documental e a análise das peças eram realizadas. Também será analisada a possibilidade de existirem marcas que indiquem o tipo de **peça em madeira que deu origem** ao jogo e ainda, serão levantadas **marcas das ferramentas** utilizadas para a confecção dos jogos, como facas ou outros utensílios cortantes, pontiagudas, serras, polidores, lixadores e outras.

2.1.1 Descrição dos atributos da ficha de análise

A seguir descrevo os atributos que elenquei para a ficha de análise de jogos de tabuleiro do acervo arqueológico antártico e um protocolo que apresenta explicações sobre cada item.

1. *Identificação*

- **Sítio:** Atribuir sítio arqueológico que foi encontrado o artefato.
- **Número do Inventário:** Número do artefato que consta no inventário dos vestígios e foi atribuído pela equipe de Conservação do LEACH-UFMG.
- **Nome da peça:** Denominação atribuída a peça, por mim, em ordem de execução na ficha de análise. Nesse caso, trata-se de um número e uma letra atribuída a peça e não aos seus fragmentos, por exemplo, uma peça pode ser formada por dois fragmentos (partes da mesma peça que se quebrou) e que possuem dois números de inventários do LEACH, mas se trata apenas de uma peça, assim, estes dois fragmentos receberam apenas uma letra e um número na minha denominação.
- **Unidade de escavação:** Unidade de escavação que o artefato foi encontrado no sítio arqueológico, por exemplo: quadrícula, trincheira, quadrante etc.
- **Nível:** Nível que o artefato foi encontrado na unidade de escavação no sítio arqueológico. O nível corresponde a profundidade que a peça foi recuperada no solo, pode ser informada em cm ou por uma classificação dada em campo, no qual, por exemplo, o nível 1 corresponde aos primeiros 10 cm, nível 2 corresponde do nível 10 ao 20 cm e assim sucessivamente.
- **Origem:** Será informado a opção: interna ou externa. Se for uma peça produzida na Antártica, é considerada origem interna, se for produzida em outro continente, é origem externa. Por exemplo, no caso do acervo antártico, as garrafas de vidro e cachimbos de caulim são bens de consumo de produção inglesa, portanto, externa, já alguns dos restos ósseos alimentares são de animais endógenos ao continente, como por exemplo, focas, pinguins e lobos marinhos, assim, seriam de origem interna, quer dizer, da Antártica.
- **Integridade:** Será informado se baixa, parcial ou total. A integridade total caracteriza-se por peças que possuem mais de 60% dos elementos diagnósticos. A integridade parcial refere-se as peças que possuem menos de 60% dos elementos diagnósticos. E a

integridade baixa relaciona-se as peças que possuem menos de 30% dos elementos diagnósticos.

Os elementos diagnósticos dos jogos de tabuleiro são:

- 1) **Tipo de material:** madeira, cerâmica, rocha, osso, metal etc.
 - 2) **Forma do tabuleiro:** forma de círculo, quadrado, retângulo, côncavo etc.
Só pode ser utilizada se a peça for um tabuleiro.
 - 3) **Formato das peças ou fichas:** é possível identificar se as peças possuem formato de quadrado, círculo, antropomórfico, zoomórfico e outros. Só pode ser utilizado quando for uma peça ou ficha.
 - 4) **Tamanho das peças:** é possível estimar o tamanho da peça mesmo que ela não esteja inteira.
 - 5) **Tipo de jogo:** a partir das peças é possível estimar o tipo de jogo de tabuleiro
 - 6) **Desgaste e uso da peça:** identificar marcas de utilização.
 - 7) **Técnicas de manufatura:** identificar a forma de produção do jogo, se artesanal, manufaturada ou industrial
 - 8) **Ferramentas utilizadas na fabricação:** identificar as ferramentas utilizadas na produção do jogo.
- **Local de fabricação:** O local de fabricação atribui-se ao local que o jogo tenha sido fabricado, geralmente, este tipo de informação é identificada arqueologicamente por meio de selos ou marcas que possam vir a ter no artefato no momento de produção. Diferentemente do item origem, este atributo visa precisar o local onde a peça foi confeccionada, assim, além de ser uma produção externa, por exemplo, permite precisar se é inglesa, norte-americana, italiana ou outra. Do contrário, se for endógena ao continente, será informado apenas Antártica.

2. *Propriedade do Artefato*

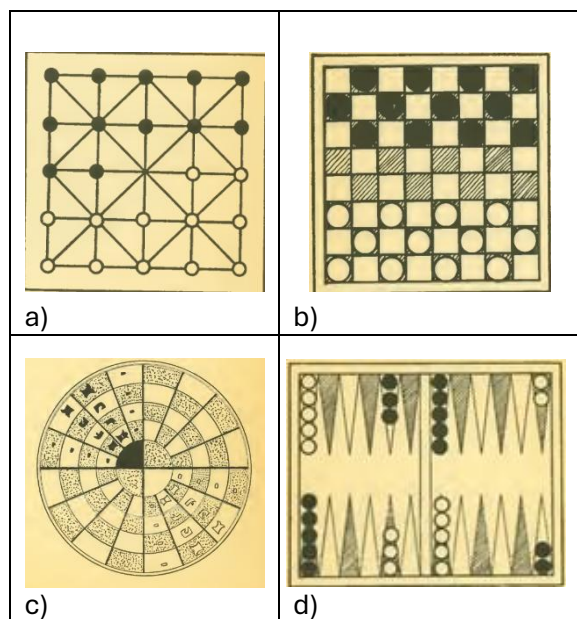
- **Material:** Identificar a matéria-prima utilizada na fabricação do artefato; no caso dos jogos, podem ser feitos a partir de madeira, cerâmica, metal, louça ou outro tipo de material.
- **Modo de produção:** O modo de produção pode ser artesanal, manufaturado, industrializado ou outro tipo. Artesanal quando o artefato é fabricado à mão, sem usos de máquinas; manufaturado quando o artefato é fabricado de forma artesanal utilizando

máquinas ou outros meios de produção, mas sem dispensar a ação humana; industrializado quando o artefato é fabricado inteiramente por máquinas, dispensando o trabalho artesanal.

3. *Tabuleiro*

- Formato do tabuleiro: associado ao formato do tabuleiro como um todo, o qual pode variar entre: quadrado, circular, retangular, côncavo ou outros tipos de formas geométricas (Bell, 1969).

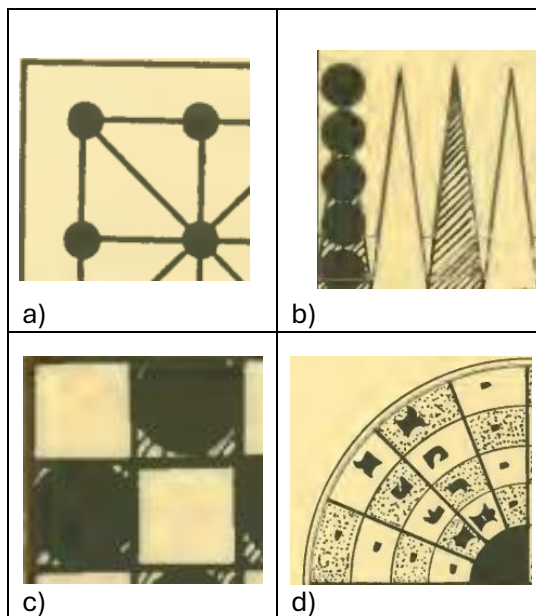
Figura 3: As imagens representam formatos de jogos de tabuleiro, a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) representa um formato quadrado, tradicional de jogos de tabuleiro, a imagem é do jogo Alquerque; b) representa um formato quadrado, comum em jogos de dama; c) representa formato circular, comum em jogo de Xadrez Bizantino; d) representa o formato retangular, comum em jogo de tabuleiro Gamão.



Fonte: Bell (1969, p. 44-72)

- Formato das casas: As formas das casas em um jogo de tabuleiro podem variar entre os tipos: quadrado, circular, retangular, cúpula, triângulos ligados a círculos (jogo de tabuleiro Gamão) ou outros tipos de formas (Bell, 1969), trata-se da unidade menor que caracteriza ao tabuleiro.

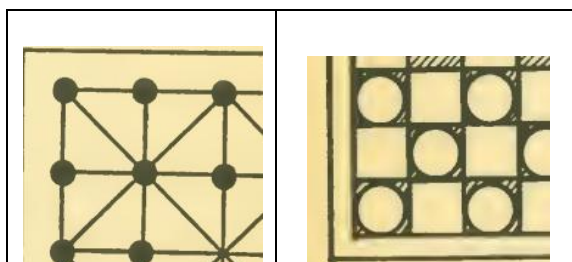
Figura 4: As imagens representam formatos das casas de jogos de tabuleiro a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) representa um formato de círculos ligados a linhas, tradicional do jogo Alquerque; b) representa casas em formato de triângulos, comum no jogo Gamão; c) representa um formato quadrado, tradicional em diversos jogos de tabuleiro, especialmente em damas e xadrez; d) Formatos das casas em triângulo, dispostos na circunferência do tabuleiro, comum no jogo Xadrez bizantino

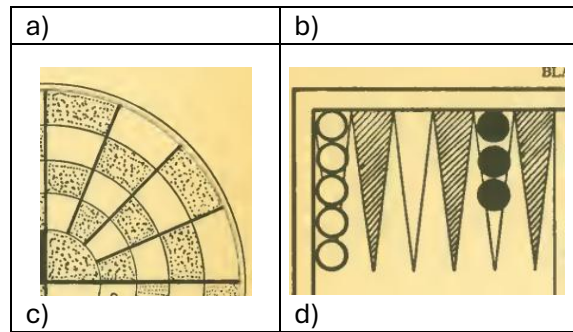


Fonte: Bell (1969, p. 44-72)

- Disposição das casas: A disposição das casas em um jogo de tabuleiro pode variar entre fileiras horizontais ou verticais, disposta de formas opostas em cada uma das laterais do tabuleiro (por exemplo, o gamão), ou em colunas diagonais entrecruzadas no tabuleiro formando “X” (jogo Patolli), colunas diagonais entrecruzadas no tabuleiro formando “+” (jogo Pachisi), casas homogeneamente dispostas em toda a superfície do tabuleiro (exemplo, a dama ou o xadrez tradicional), irregularmente dispostas no tabuleiro e ligadas por linhas.

Figura 5: As imagens representam a disposição das casas em jogos de tabuleiro, a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) a disposição das casas (círculos e linhas) é estendido por todo o tabuleiro, comum no jogo Alquerque; b) as casas (de formato quadrado) se localizam homogeneamente por todo o tabuleiro; c) Casa no formato triangular dispostas por todo o círculo do tabuleiro, comum no Xadrez Bizantino; d) casas estão dispostas entre fileiras verticais, opostas em cada uma das laterais do tabuleiro, comum no jogo Gamão





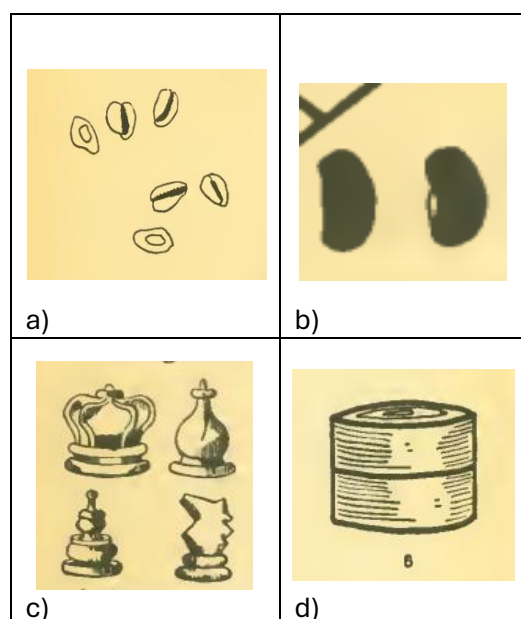
Fonte: Bell (1969, p. 44-72)

- Quantidade de casas: Estimado a partir da quantificação de casas que compõe o tabuleiro. A quantidade das casas no tabuleiro pode variar, ou seja, um tabuleiro pode se dividir em: 8x8, 12x12, 64x64 ou outros tipos de divisões.

4. Peças do tabuleiro

- Tipo de peça no jogo: Os tipos de peça nos jogos de tabuleiro podem ser peão, dados (os mais tradicionais em um jogo de tabuleiro, seu formato cúbico é o mais utilizado), fichas, varetas, discos, grãos e outros.

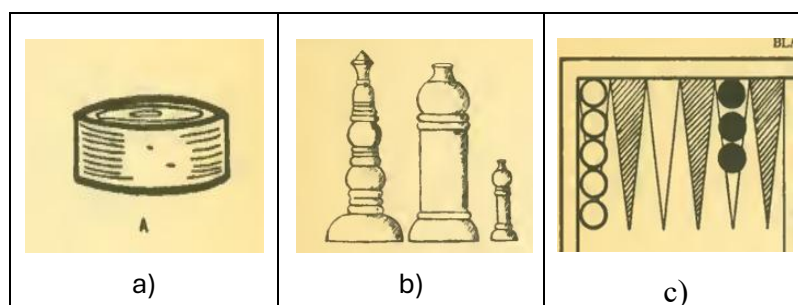
Figura 6: As imagens representam tipos de peças de jogos de tabuleiro e suas formas variadas, a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) Tipo de peça utilizada no jogo Pachisi, as conchas; b) Tipo de peça do jogo Patolli, utilizando feijões; c) Tipos de peças do jogo de xadrez da Alemanha do século XIII; d) Tipo de peça do jogo de damas, os discos circulares



Fonte: Bell (1969, p. 6-72)

- **Formato da peça:** O formato das peças pode variar para cada tipo de tabuleiro, ou seja, quadrado (incluindo dados tradicionais em alguns jogos de tabuleiro, mas também peças de jogos de damas), circular, retangular, octogonais, antropomórficas, zoomórficas (como no jogo de xadrez) e outros tipos de formatos. Um jogo pode ser composto por peças de diferentes formatos.

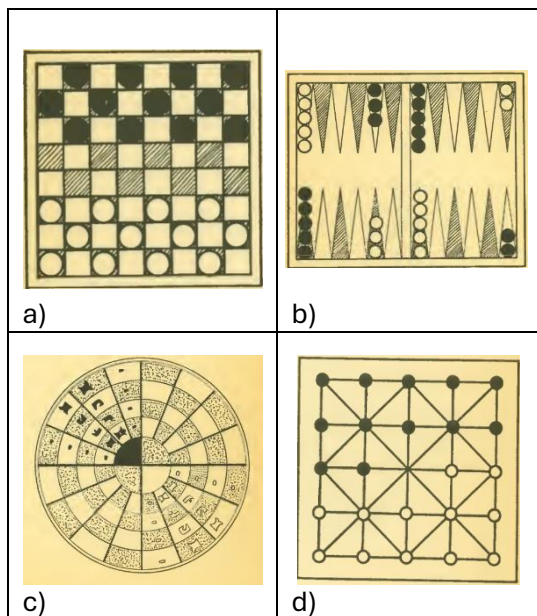
Figura 7: As imagens representam as formas das peças de jogos de tabuleiro, a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) formato de peça representante do jogo de damas, com uma forma circular altura sobressaliente; b) peças geométricas, zoomórficas e / ou antropomórficas comum no jogo de xadrez c) peças dos jogos representada por formas circulares comum no jogo Gamão



Fonte: Bell (1969, p. 44-72)

- **Posição das peças no tabuleiro:** As posições das peças nos jogos de tabuleiro podem variar dependendo das regras do jogo, ou seja, diagonal, vertical (por exemplo, jogo de gamão, as peças ficam dispostas sobre os triângulos que formam as casas e assumem um lineamento vertical), horizontal (por exemplo, jogo Tablan da Índia, no qual consiste em um tabuleiro com quatro fileiras de 12 quadrados e 12 peças de jogabilidade para cada jogador), homogêneo, cobrindo todas as casas do tabuleiro (exemplo, damas havaianas ou Konane, na qual, consiste em um tabuleiro retangular com todas as peças ocupando os quadrados do jogo, e suas peças são pretas ou brancas, cruzadas e outros tipos de posições (Bell, 1969; Ernst, 1995).

Figura 8: As imagens representam a posição das peças nos jogos de tabuleiro, a partir da descrição de Charles Bell (1969): a) peças intercaladas no tabuleiro, é uma das posições mais tradicionais no jogo de damas; b) os discos são postos na vertical nas casas triangulares, comum no jogo Gamão; c) as peças se posicionam na circunferência do tabuleiro, comum no jogo Xadrez bizantino; d) Peças dispostas nos pontos ligados por linhas comuns no jogo Alquerque.

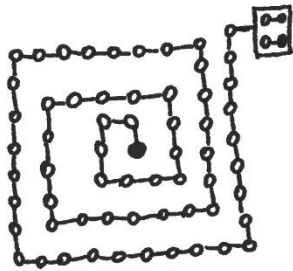
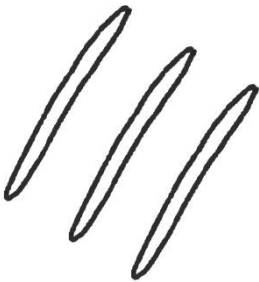
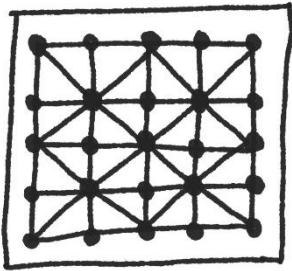
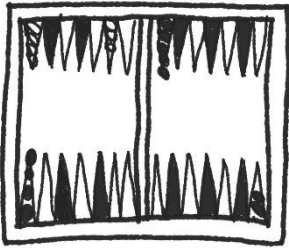
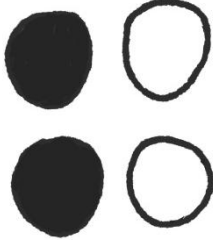
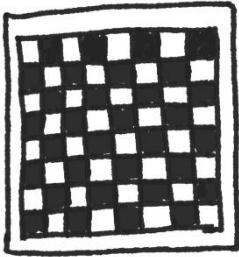
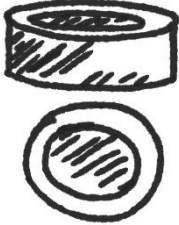


Fonte: Bell (1969, p. 44-72)

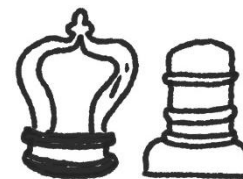
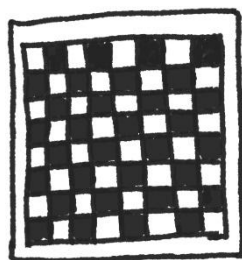
- **Matéria-prima da peça:** grãos (como no jogo Patolli, de origem asteca), conchas (como no jogo Pachisi, de origem indiana), madeira, louça, cerâmica, metal e outros.
5. **Medidas:** Mediação da largura, altura, peso e espessura dos artefatos a serem analisados, incluindo tabuleiro e fichas.
 6. **Marcas de uso:** Entende-se por marcas de uso associadas ao manuseio. No caso, será informado se estão presentes ou ausentes no artefato.
 7. **Tipo de jogo:** Identificar, a partir da descrição de Bell (1969), o tipo de jogo e incluem informações sobre os tabuleiros e as peças de forma associada. Para isso, foi desenhado por mim representações preliminares de formas que exemplificam jogos e seus formatos:

Tabela 1: Descrição de alguns tipos de jogos de tabuleiro com desenhos de suas formas e peças de jogabilidade.

JOGO HEYNA	TABULEIRO	PEÇAS
No jogo Heyna, de origem Árabe, tradicionalmente, o formato do tabuleiro é em espiral, com casas formadas por linhas ligadas à círculos, onde o início da partida		

se dá a partir de um retângulo separado do espiral, e o fim da partida por um círculo, no centro do espiral. As peças possuem o formato de um segmento de reta.		
JOGO ALQUERQUE No jogo Alquerque, tradicionalmente, o tabuleiro de formato quadrado compreende 25 casas, de círculos ligados a linhas. O jogo se assemelha com o jogo de damas, sendo que seu objetivo é capturar o máximo de peças possíveis do adversário. As peças, com seu formato não identificado, são movidas para frente ou para trás ao capturar as outras peças.	TABULEIRO 	PEÇAS Não identificado
JOGO GAMÃO No jogo de tabuleiro Gamão, com formato retangular, possui casas formadas por dois conjuntos de seis triângulos alongados, separados por uma barra vertical. No tabuleiro estão presentes 6 casas triangulares em cada lado do jogo e as peças possuem os formatos de discos.	TABULEIRO 	PEÇAS 
JOGO DE DAMA No jogo de damas, o tabuleiro possui formato quadrado, com casas também quadrados, de cores intercaladas. As peças têm formato de discos, podendo, contudo, ter variações, assumindo formato quadrangular ou arredondado, diferenciando-se para cada jogador. As peças também podem ser do mesmo formato e possuírem cores distintas. O tabuleiro de damas pode compreender quantidades de casas que variam entre: 8x8, 10x10, 12x12 (variam conforme o tipo do jogo de dama).	TABULEIRO 	PEÇAS 
JOGO DE XADREZ	TABULEIRO	PEÇAS

O jogo de xadrez é composto por um tabuleiro de formato quadrado, com casas também quadradas e intercaladas por cores diferenciadas. As peças possuem formatos geométricos, antropomórficos ou zoomórficos. Tradicionalmente, compreende a quantidade de 64 casas no tabuleiro.



Fonte: Desenho da autora, adaptado de Bell (1969)

8. Peça de origem: Identificar elementos que ajudem a definir a peça de origem que foi transformada em jogo, por exemplo, barril, bote baleeiro, remo, um porrete ou outro tipo.
9. Marcas de ferramentas: Identificar marcas de ferramentas na peça, tais como itens cortantes, serras, lixas, polidores e outros tipos usados para confeccionar os artefatos.
10. Datação: Informada a partir de algum elemento diagnóstico na peça que permita identificar quando foi produzida, presente na forma selo ou outra marca de produção. Apesar de considerado, não é um elemento muito presente nos jogos de tabuleiro, porém, a peça de origem, a qual foi utilizada para fazer o tabuleiro ou a ficha, pode conter essa informação e por isso a inseri nessa ficha.

2.1.2 Chave classificatória

A chave classificatória é utilizada como referência para o preenchimento da ficha de análise no Excel.

Figura 9: Chave classificatória com todos os atributos inclusos

CHAVE CLASSIFICATÓRIA DE JOGOS DE TABULEIRO				
1. Identificação	5. Tabuleiro	5. Tabuleiro	6. Peças do tabuleiro	8. Medidas
Sítio	5.1 Formato do tabuleiro	5.4 Quantidade de casas	6.3 Posição das peças no tabuleiro	Largura
Nº do inventário	0. Outro	0. Outro	0. Outro	Altura
Letra da peça	1. Quadrado	1. 5x5	1. Diagonal	Peso
Unid. de escavação	2. Circular	2. 8x8	2. Vertical	Espessura
Nível	3. Retangular	3. 10x10	3. Horizontal	9. Marcas de uso
2. Material	4. Côncavo	4. 12x12	4. Homogêneo	1. Presente
0. Outro	5. Caixa	88. Não identificado	5. Cruzadas	2. Ausente
1. Madeira	88. Não identificado	6. Peças do tabuleiro	88. Não identificado	10. Peça de origem
2. Cerâmica	5. Tabuleiro	6.1 Tipo da peça no jogo	6. Peças do tabuleiro	0. Outro
3. Metal	5.2 Formato das casas	0. Outro	6.4 Matéria-prima da peça no jogo	1. Barril
4. Louça	0. Outro	1. Peão	0. Outro	2. Bote baleeiro
88. Não identificado	1. Quadrado	2. Dados	1. Grãos	3. Porrete
3. Modo de produção	2. Circular	3. Fichas	2. Conchas	88. Não identificado
0. Outro	3. Retangular	4. Grãos	3. Madeira	11. Outras informações
1. Artesanal	4. Cúpula	5. Concha	4. Louça	Origem
2. Manufaturado	5. Triângulos ligados a círculos	6. Discos	5. Metal	Interna
3. Industrializado	88. Não identificado	88. Não identificado	6. Cerâmica	Externa
88. Não identificado	5. Tabuleiro	6. Peças do tabuleiro	88. Não identificado	Integridade
4. Marcas de ferramentas	5.3 Disposição das casas	6.2 Formato da peça	7. Tipo de jogo	Local de fabricação
0. Outro	0. Outro	0. Outro	0. Outro	Datação
1. Serra	1. Colunas	1. Quadrado	1. Damas	
2. Faca	2. Diagonais	2. Circular	2. Xadrez	
3. Punhal	3. Bilaterais	3. Retangular	3. Gamão	
88. Não identificado	4. Cruzadas	4. Antropomórfica	4. Alquerque	
	88. Não identificado	5. Zoomórfica	5. Heyna	
		88. Não identificado	6. Octagonal	
			88. Não identificado	

Fonte: Autoria própria

Para cada item acima especificado, foi incluída a opção “**não identificado**”, refere-se à classificação atribuída para peças que não foi identificado algum atributo específico da ficha de análise; e “**outro**”, para contemplar informações inicialmente não previstas. Além disso, ao final da ficha, foi inserido o item descrição das peças, no qual a peça será definida e cada atributo presente na chave classificatória será qualitativamente descrita.

2.2 Análise de materialidade em Acervos digitais de museus disponibilizada online

Paralelo ao estudo do material arqueológico recuperado nos sítios antárticos, analisei **websites de museus** potencialmente interessantes para meu tema de estudo, levantando acervos digitais disponibilizados online. Entre estes, identifiquei os seguintes:

Tabela 2: Descrição de websites de museus

Website	Descrição
www.whalingmuseum.org	O Whaling Museum apresenta a história da baleação e tem parte do acervo disponibilizado online. Seu acervo é composto por imagens de grupos de caçadores de mamíferos marinhos, vida marítima e outros. Em uma busca prévia, identifiquei imagens de um tabuleiro do jogo

	de damas, do século XIX, contendo especificações do material, como foram fabricados, formatos, medidas e outros.
www.britishmuseum.org	O Museu Britânico abarca coleções de artefatos arqueológicos e etnográficos de todo o mundo. Entre seu acervo digital identifiquei jogos antigos, identificados em sítios arqueológicos, e pude acessar fotografias de artefatos e peças de tabuleiro.

Fonte: NEW BEDFORD WHALING MUSEUM, 2024. Disponível em: www.whalingmuseum.org. Acesso em: 26 agosto 2024; THE BRITISH MUSEUM, 2024. Disponível em: <https://www.britishmuseum.org/>. Acesso em: 26 agosto 2024.

As imagens coletadas nestes websites foram baixadas e salvas em uma pasta no computador para uso posterior. As buscas envolveram as palavras chaves: peças de damas, jogo de damas, peças de xadrez, jogos de xadrez, jogos de gamão, peças de gamão, jogo Alquerque, peças de alquerque, jogo de tabuleiro, jogos de tabuleiro primários, baleação, foqueiros e Antártica (entre outras). Muitas destas, contudo, em inglês, tendo em vista o idioma destes websites.

2.2.1 Análise documental

Em termos **documentais**, analisei livros e jornais antigos que abordam a história dos jogos, tais como:

Tabela 3: Descrição de documentos que abordam jogos de tabuleiros e suas origens.

Fonte escrita	Descrição
Libros de los Juegos	O livro foi escrito por Alfonso X, datado de 1283, suas páginas digitalizadas se encontram disponíveis na internet; nele é possível encontrar iluminuras que mostram jogos antigos, como o jogo de xadrez e o Alquerque. Além disso, o livro funciona como uma grande fonte de informação primária sobre a história de origem dos jogos modernos de tabuleiro, na qual se pode inferir local de origem e ano que foram inventados (jogos modernos).

Notícia de jornal	Notícia do jornal The Ellensburg Capital, da data 17 de fevereiro de 1916, normalmente associada a uma das mais antigas referências ao jogo de dama e suas primeiras variações. Ajuda a contextualizar, de forma aproximada, as origens do jogo de damas.
--------------------------	---

Fonte: Alfonso X, o sábio, 1283; GOOGLE NEWS. The Ellensburg Capital. Disponível em:
<https://news.google.com/newspapers?nid=GtqhT-R7ZnwC&dat=19160217&printsec=frontpage&hl=pt-BR>.
Acesso em: 02 agos 2024

CAPÍTULO 3: ARQUEOLOGIA ANTÁRTICA

A história da Antártica e sua interação com a humanidade é relativamente recente se comparado ao resto do planeta, além disso, essa relação é um tanto complexa e heterógena, sendo apresentada, primeiramente, como um lugar de descobrimento, exploração, heroísmo, nacionalismo e, mais tarde, de conhecimento científico e histórias (Cruz, 2019).

A equipe do LEACH-UFMG e parceiros buscaram evidenciar uma Antártica que não é contada na “história oficial”, a qual simplifica a diversidade de experiências humanas no continente e as reduz a narrativas únicas e imprecisas.

As pesquisas em Arqueologia Histórica Antártica tiveram início em 1995 pelo Instituto Antártico Argentino e pelo CONICET, estas foram realizadas pelos professores Andrés Zarankin e Maria Ximena Senatore (Zarankin *et al*, 2021). Logo depois, em 2009, o Brasil também passou a integrar as pesquisas de Arqueologia Antártica, através LEACH-UFMG, sendo também coordenado pelo Prof. Dr. Andres Zarankin, com o projeto marco *Paisagens em branco: Arqueologia Histórica Antártica*. Nesse momento, o Programa Antártico Brasileiro (PROANTAR) incorporou, pela primeira vez, pesquisas de ciências humanas entre seus projetos.

Inicialmente, o projeto Paisagens em Branco possuía parceiros no Brasil, Chile e Argentina, com o passar do tempo, foram incluídos países como Estados Unidos, Austrália, Espanha e Inglaterra (Zarankin *et al*, 2021). Em sua fase inicial, tinha como objetivo, estudar as primeiras ocupações humanas da Antártica, datadas de fins dos séculos XVIII e inícios do XIX (Zarankin *et al*, 2011), mapeando os sítios, entendendo seus aspectos construtivos e localização espacial. Conforme a pesquisa ampliou-se, o seu objetivo também se modificou e deixou de dar exclusivamente as primeiras ocupações humanas do continente, passando a incorporar outros períodos da história Antártica, entendendo a região como um lugar de diferentes identidades (Zarankin *et al*, 2011).

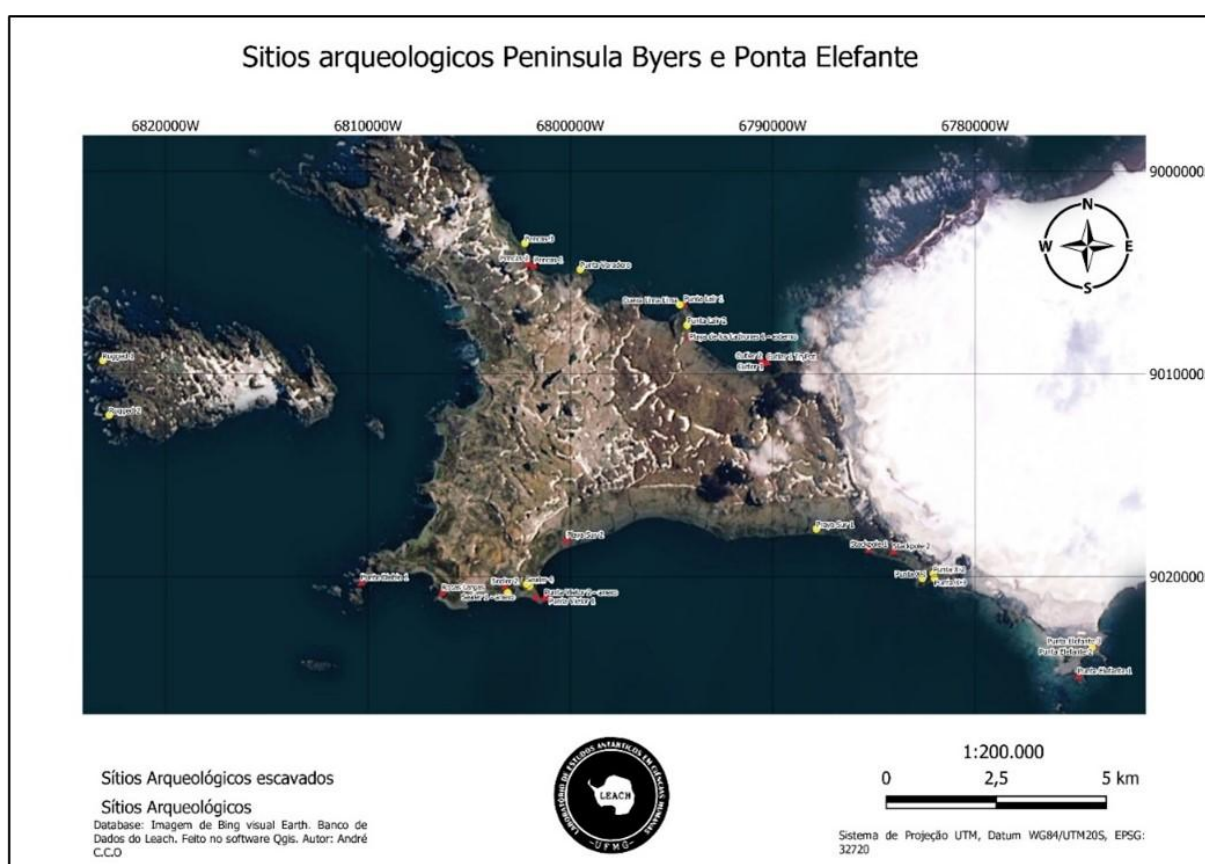
Vinculado às primeiras ocupações humanas na Antártica, o projeto destaca a vida dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros, personagens explorados, esquecidos e invisibilizados da “história oficial”, a qual costuma destacar a vida de capitães de navios, cientistas e exploradores (Senatore & Zarankin, 2011).

As narrativas históricas oficiais enaltecem homens brancos, europeus e burgueses como precursores da colonização das Ilhas Shetland do Sul, os colocando como os grandes heróis

dessa história. Diferente dessa perspectiva, a Arqueologia atribui aos trabalhadores do mar o protagonismo no processo de colonização da Antártica (Zarankin *et al*, 2011).

O primeiro trabalho de campo que envolveu a Arqueologia Histórica Antártica foi realizado na década de 1990, quando estava ligado a equipe argentina, já o primeiro trabalho de campo do LEACH-UFGM foi realizado no ano de 2010. Desde então, de forma sistemática, o LEACH-UFGM escavou 12 sítios na Península Byers, da Ilha Livingston, localizado no arquipélago Shetland do Sul (Zarankin *et al*, 2021).

Figura 10: Mapa da localização dos sítios arqueológicos antárticos



Fonte: Zarankin *et al* (2021, p.32).

A maioria dos sítios caracteriza-se por refúgios de pedra que dão forma a acampamentos e se referem as primeiras evidências materiais que registram os contatos da humanidade com a Antártica (Zarankin, Soares & Martire, 2021).

A coleção arqueológica salvaguardada no LEACH-UFGM soma, aproximadamente, 8.000 mil itens, considerado um dos mais importantes acervos do mundo sobre grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros (Zarankin *et al*, 2021).

No ano de 2012 foi dado início ao estudo sistemático desse material, antes disso, os vestígios do CONICET já haviam sido estudados por outros pesquisadores e este acervo já havia sido alvo de intervenções de conservação. Como um desdobramento desse trabalho, foram criados protocolos de análises específicos para os materiais salvaguardado no LEACH-UFMG (Zarankin *et al*, 2021). Em suma, os vestígios escavados foram classificados de acordo com o tipo de material que foram fabricados, ou seja, louças, grés, caulim, tecidos, ossos, pele, madeiras, cortiças, metal, vidro, rochas; e pelo tipo de peça que davam forma, como facas, garrafas, cachimbos, roupas, sapatos, luvas, pregos, jogos e outros (Zarankin *et al*, 2021).

É por meio da materialidade recuperada em sítios arqueológicos na Antártica que os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros podem ser evidenciados, pois a maioria não sabia ler ou escrever e, portanto, deixaram raros (para não dizer nulos) documentos escritos (Salerno, 2006).

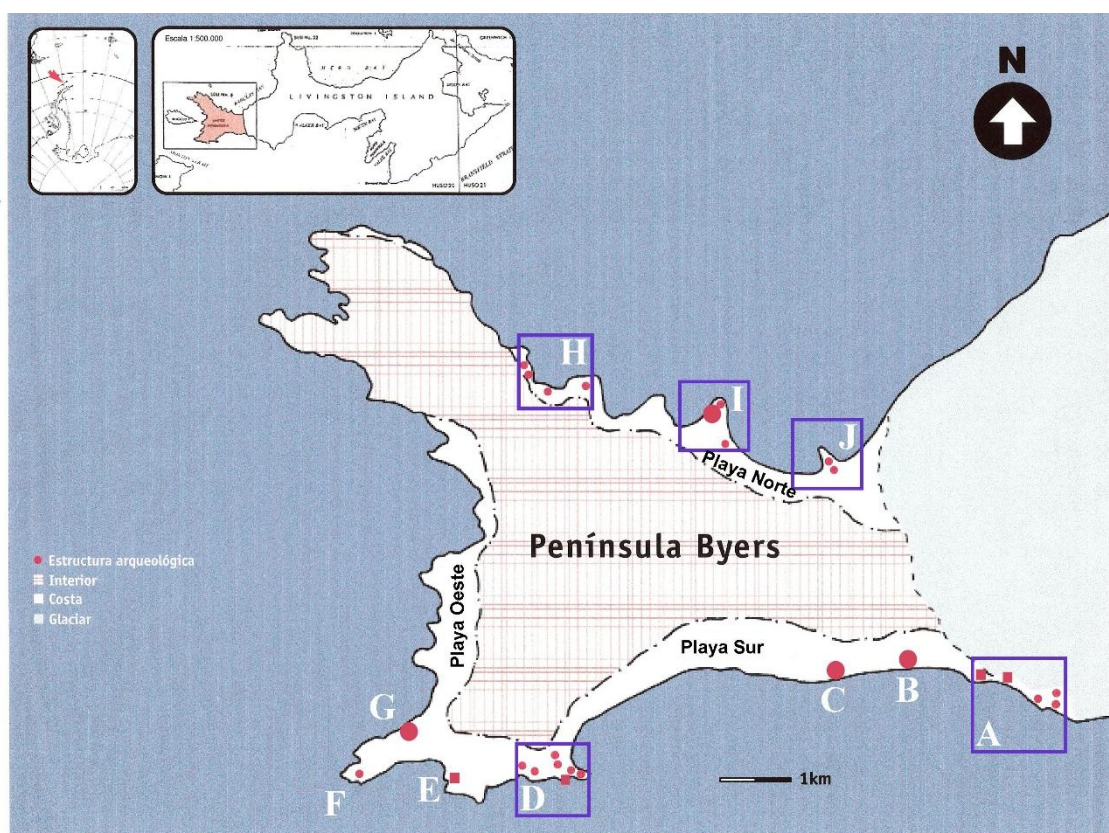
As pesquisas desenvolvidas pelo LEACH-UFMG resultaram em diversos trabalhos publicados, alguns envolvendo diretamente práticas cotidianas dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros, como as práticas de beber, fumar, vestir, comer, caçar (Pena *et al*, 2016; Soares e Gardiman, 2017; Siqueira, 2014; Soares, Pena e Linhares, 2019; Linhares, 2019; Salerno, 2006, 2009; Radicchi, 2016; Cruz, 2014), outros discutindo a vida nos navios, as paisagens antárticas e o processo de pesquisa arqueológica em si, além de atividades de mediação com o público e formas alternativas de narrativas (Hissa, 2017; Zarankin, Soares & Martire, 2021; Soares *et al*, 2023)

Cabe pontuar que o estudo do cotidiano desses grupos não é apenas evidenciado pela materialidade, requer, também, estudos complementares de fontes primárias, como diários de viagens, logbooks, jornais do século XVIII e XIX, literatura marinha e outras fontes escritas (Zarankin *et al*, 2021).

Como citado no decorrer deste capítulo, o tipo de objeto que será estudado nesse TCC são o tabuleiro de jogo e suas fichas de madeira, o primeiro encontra-se salvaguardado no CONICET, na Argentina e o segundo no LEACH-UFMG.

Os sítios arqueológicos em que os artefatos de jogos foram recuperados localizam-se na Península Byers, que é dividida em duas partes, a área interior e a costeira, sendo que a costeira está dividida em três áreas: Praia Norte, Sul e Oeste. Me concentrarei nos sítios Punta X-1 e Praia Sul-1, localizados na subárea Punta X Stackpole (A) e na subárea Praia Sul (B) do Praia Sul (Zarankin & Senatore, 2007).

Figura 11: Mapa da Península Byers na Ilha Livingston com a localização das sub-áreas.



Fonte: Zarankin & Senatore (2007, p. 58)

3.1 Sítio Arqueológico PX-1

Com latitude S 62° 36'930" e longitude X 61° 02'207", o sítio arqueológico Punta X-1 foi escavado pela primeira vez no ano de 2012. Encontra-se localizado a 130m do mar, na subárea Punta X Stackpole (A) da Praia Sul na Península Byers, da Ilha Livingston. Caracteriza-se por um recinto de formato quadrado, que usufrui de um pequeno afloramento rochoso a partir do qual muros de pedras sobrepostas foram construídos, a fim de fechar as paredes do abrigo. Essas pedras possuem cerca de 0,80 centímetros de espessura, foram empilhadas em um espaço relativamente pequeno, dando forma a um recinto com dimensões de 3,0 x 3,2 m, o que dá cerca 9,6 m². Dentro e fora desse abrigo há presença de vértebras e vestígios de mandíbulas de baleias que possivelmente eram utilizados como mobiliários internos (Zarankin & Senatore, 2007).

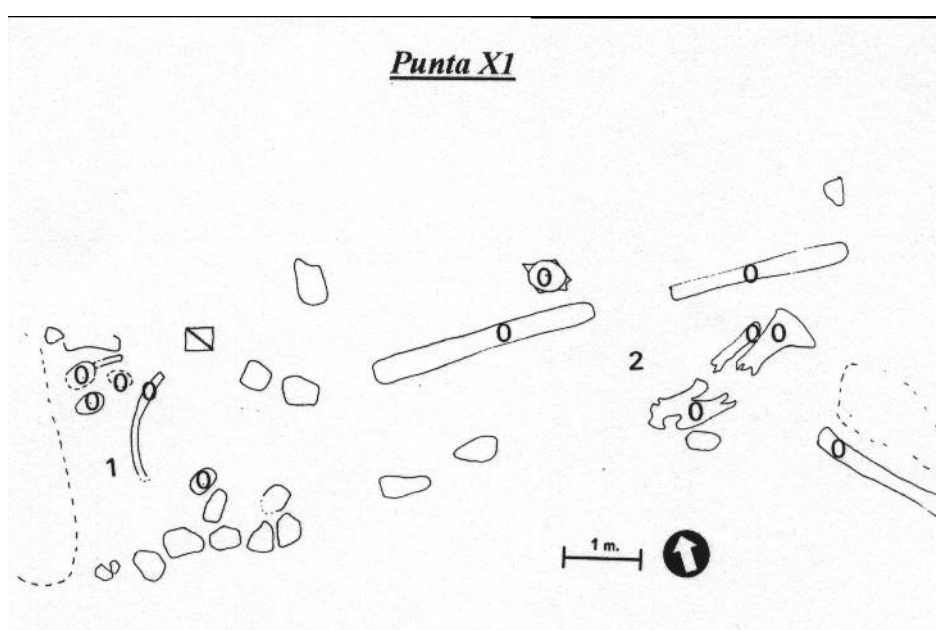
Figura 12: Foto da escavação do sítio PX-1.



Fonte: Acervo do Leach

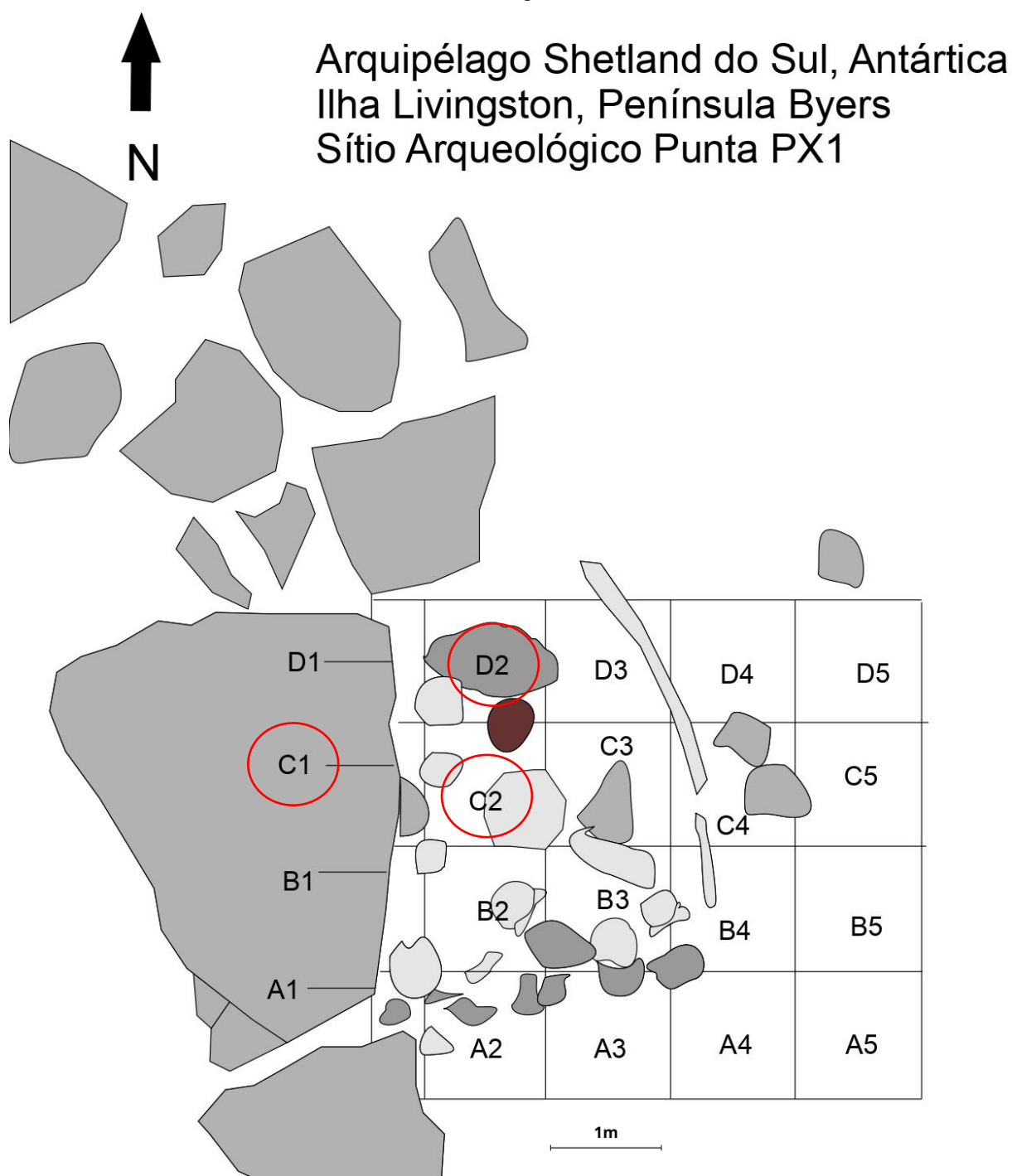
As fichas de madeira escavadas em 2012 (1A, 2B, 3C, 4D, 5E, 6F, 7G, 8H, 9I, 10J, 11K, 12L, 13M, 14N) foram encontradas nas unidades de escavação C1, C2 e D2, no nível 1, enquanto a ficha 13M foi encontrada no nivelamento das quadrículas. Ademais, há outras peças que foram encontradas próximas as fichas de madeira, como fragmentos de madeira, cordas, metal, fragmentos de ossos, pregos, fragmentos de roupas etc.

Figura 13: Planta do sítio arqueológico PX-1.



Fonte: Zarankin & Senatore (2007, p. 59)

Figura 14: Croqui do sítio arqueológico PX-1 com a localização das quadrículas as quais as fichas de madeira foram recuperadas



Fonte: Acervo do Leach

Diante da localização destas peças no sítio, sinalizados por um círculo vermelho no croqui, é possível considerar que as atividades lúdicas desses grupos estavam sendo realizadas no mesmo local que outras atividades cotidianas, como comer, beber, descansar e vestir-se. Assim, podemos sugerir que as atividades lúdicas fizeram parte do dia a dia destes grupos e

foram praticadas dentro dos abrigos, enquanto eles estavam protegidos do frio, do vento e próximo as fogueiras.

Figura 15: Imagem 3D do sítio arqueológico PX-1 com a localização das quadriculas as quais as fichas de madeira foram recuperadas



Fonte: SKETCHFAB, Lixiviar: PX1 Site. Disponível em: <https://sketchfab.com/3d-models/px1-site-fae35d0c7c7c43cda319568ba9633c58>. Data de acesso: 15 dez 2024.

No modelo 3D é possível perceber uma rocha maior, próxima a diversos afloramentos, que foi utilizada como apoio e, a partir da qual, os muros improvisados, com rochas locais sobrepostas, foram edificados, formando as paredes do abrigo. Vértabras e costelas de baleia também podem ser percebidas dispostas na superfície do sítio. As fichas de madeira foram localizadas na parte em verde, sinalizadas no desenho.

3.2 Sítio Arqueológico PS-1

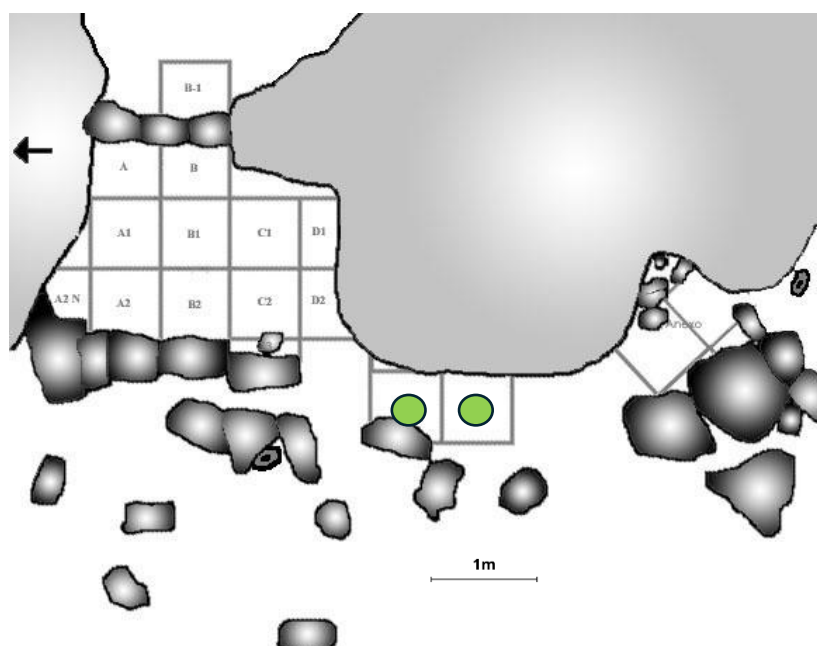
Com latitude S 62° 39'667" e longitude W 60° 58'576", o sítio arqueológico Praia Sul-1 está localizado, na subárea do Praia Sul (B) da Península Byers, na Ilha Livingston. Foi escavado, pela primeira vez, no verão de 1995/96 e depois em 1996/97. O sítio é formado por um recinto maior e outro menor, semiaberto, que costuma ser denominado pela bibliografia consultada como “anexo” (Zarankin & Senatore, 2007).

O PS-1 está localizado a 25 metros do mar, seu recinto maior corresponde a 12,40 m², enquanto o recinto menor (anexo) corresponde a 2m² (Zarankin *et al*, 2008). O maior recinto do PS-1, de formato quadrado, teve suas paredes edificadas a partir de pedras empilhadas, que variam de 0,40 cm a 1 m de espessura.

A partir das escavações realizadas foi possível sugerir que o recinto maior teria a função de espaço habitacional, enquanto, o menor estava destinando as tarefas de produção de óleo de elefantes-marinhos (Zarankin *et al*, 2008).

A materialidade do Praia Sul-1 apresenta evidências que indicam que o recinto maior era um espaço onde eram consumidas bebidas e alimentos, além de serem realizados concertos de roupas e outras atividades. Nesse sítio foi identificado uma área para descarte de lixo (Zarankin *et al*, 2008), haja vista que os artefatos na área de descarte, interpretado como um depósito de lixo, incluem restos orgânicos, resíduos de estacas de madeira, restos de roupas e outros tipos de artefatos, identificados nas quadrículas E3 e P, sinalizadas em verde na figura 16.

Figura 16: Área adjacente a qual o local de descarte de materiais se encontra.



Fonte: Zarankin & Senatore (2007, p. 110)

Na opinião de Zarankin *et al* (2008), esta área de descarte demonstra que os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros utilizaram de um setor para o lixo como uma forma de organização de espaço e manutenção de um local “salubre” e “higiênico” para melhor proveito

de estadia no recinto. Já o anexo continha uma grande estrutura de combustão, delimitada por pedras, com 1 metro de espessura, e presença de carvão (Zarankin *et al*, 2008), neste local, possivelmente, a gordura dos animais era processada e transformada no azeite que seria vendido.

Segundo os autores, o Praia Sul-1 é um sítio arqueológico um tanto isolado do restante dos outros recintos na costa sul da Península Byers. Provavelmente, era destinado para abrigar um grupo pequeno de pessoas. Segundo Salerno (2006), cerca de 6 pessoas ocupavam estes acampamentos. Ele pode ser definido como um acampamento base para caça, habitação e local de processamento, sendo que os artefatos encontrados neste abrigo fazem alusão a vida cotidiana dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros quando desembarcados no continente (Zarankin *et al*, 2008). Para além do exposto, Zarankin *et al* (2008, p. 268) afirmam que “o espaço e a cultura material não apresentam diferenciação hierárquica e referem-se as práticas sociais que envolvem compartilhamento”.

Figura 17: Foto da escavação do sítio PS-1.



Fonte: Zarankin e Senatore (2007, p. 111).

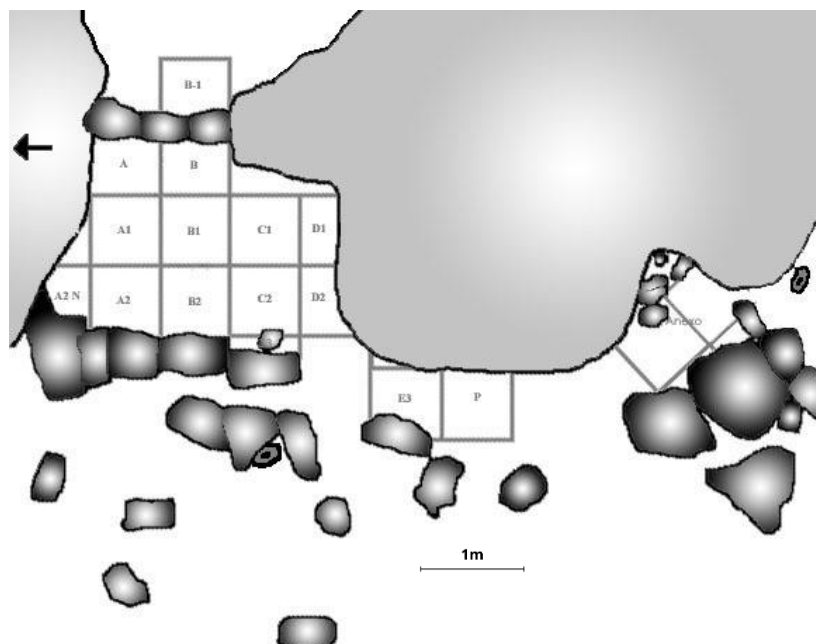
Figura 18: Momento da escavação do sítio PS-1



Fonte: Zarankin e Senatore (2007, p. 110).

A peça de madeira JT1 – Jogo de tabuleiro foi encontrado na superfície do sítio PS-1, ademais, há outras peças que foram encontradas junto ao jogo de tabuleiro, como: tecidos, ossos, fichas de madeira de jogo e outros. Especialmente sobre as fichas de madeira recuperadas no PS-1, estas estão presentes na reserva técnica do CONICET, e caracterizam-se por 31 peças que foram encontradas nas quadrículas A, A1, A2 norte, A2, B1, B2, CA, CA1, C3, D2 nos níveis 1, 2, 3 e 4.

Figura 19: Planta do sítio arqueológico PS-1.



Fonte: Zarankin & Senatore (2007, p. 110)

Figura 20: Imagem 3D do sítio PS-1, com as localizações do recinto maior e menor (anexo)



Fonte: SKETCHFAB, Lixiviar: Playa Sur Site. Disponível em: <https://sketchfab.com/3d-models/playa-sur-site-6ac77f4480584d79aebada03a0d27e1e>. Data de acesso: 15 dez 2024

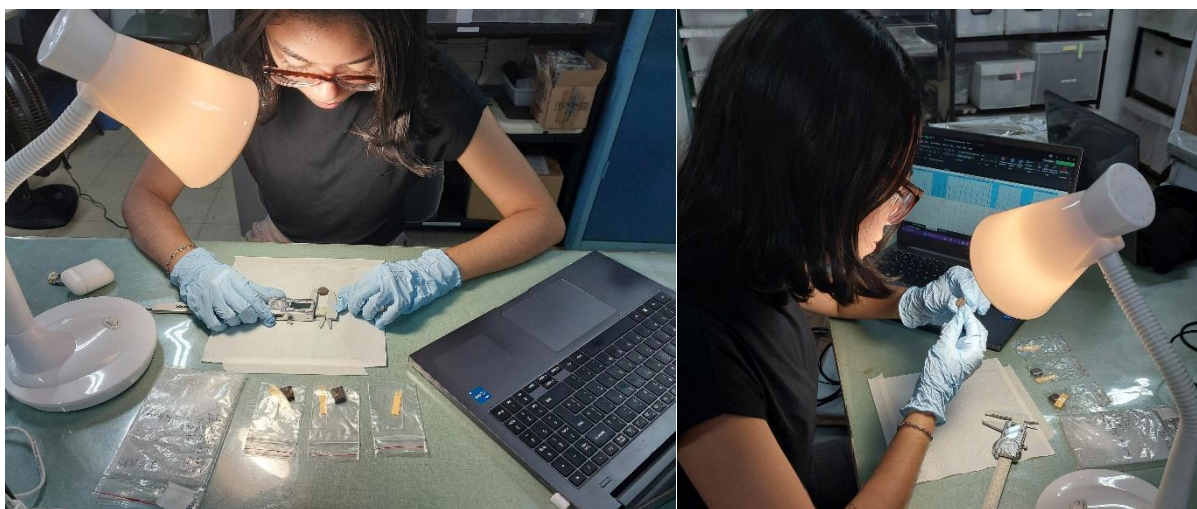
O modelo 3D do sítio Praia Sul 1 permite perceber muros que delimitam as paredes do abrigo, com rochas sobrepostas ainda evidentes em superfície e muita neve dentro do recinto maior e menor (anexo), sinalizados com o círculo vermelho.

3.3 Análise arqueológica do material

Neste tópico serão apresentadas as análises arqueológicas do tabuleiro e as fichas de madeira recuperados nos sítios arqueológicos PX-1 e PS-1. Conforme informei na metodologia, as análises foram realizadas no LEACH-UFMG durante o meu estágio obrigatório do Curso, nos meses de outubro e novembro de 2024, e supervisionada pelo Prof. Dr. Andres Zarankin. Ressalta-se que as fichas de madeira foram analisadas em laboratório, enquanto, o tabuleiro, presente no CONICET, na Argentina, foi analisado remotamente, com a ajuda da Dr^a Maria Jimena Cruz e da Prof^a Dr^a Fernanda Codevilla Soares, a partir de uma chamada de vídeo.

No LEACH-UFMG, a primeira atividade que realizei compreendeu um levantamento das peças de jogo no Inventário digital do LEACH de 2024, elaborado pela equipe de Conservação e Restauração, coordenada pela Dr^a Gerusa de Alkimin Radicchi. Nessa etapa, identifiquei informações básicas, como a caixa em que os materiais estavam guardados, estante ou geladeira, unidades de escavação e nível. Em seguida, dei início as análises, propriamente ditas, a partir das fichas que elaborei, dispondo os vestígios sobre a mesa de laboratório e os classificando segundo cada um dos atributos. Posteriormente, realizei o registro fotográfico de todo o material.

Figura 21: Momento da análise do material no acervo do LEACH-UFMG.



Fonte: Fotos tiradas por Bianca Silva em 01/11/2024.

Tabela 4: Identificação das peças analisadas.

IDENTIFICAÇÃO DAS PEÇAS ANALISADAS					
Nome da peça	Tipo de peça	Sítio	Nº de Inventário	U. de escavação	Nível
JT1	Tabuleiro	PS-1	////	////	Superfície
1A	Ficha	PX-1	2012-0685	D2	Nível 1
2B	Ficha	PX-1	2012-0685	D2	Nível 1
3C	Ficha	PX-1	2012-0685	D2	Nível 1
4D	Ficha	PX-1	2012-0630	C2	Nível 1
5E	Ficha	PX-1	2012-0687	D2	Nível 1
6F	Ficha	PX-1	2012-0687	D2	Nível 1
7G	Ficha	PX-1	2012-0688	D2	Nível 1
8H	Ficha	PX-1	2012-0684	D2	Nível 1
9I	Ficha	PX-1	2012-0684	D2	Nível 1
10J	Ficha	PX-1	2012-0684	D2	Nível 1
11K	Ficha	PX-1	2012-0847	D1	Nível 1
12L	Ficha	PX-1	2012-0715	C1	Nível 1
13M	Ficha	PX-1	2012-0822	D2	Nivelamento
14N	Ficha	PX-1	2012-0689	D2	Nível 1

Fonte: Autoria própria.

Tabela 5: Descrição de atributos do tabuleiro e das fichas de madeira.

ATRIBUTOS DAS PEÇAS ANALISADAS				
Nome da peça	Tipo de peça	Material	Medidas	Marcas de ferramentas
JT1	Tabuleiro	Madeira	Largura do desenho do tabuleiro na peça: 8.4cm/Altura: 10.3cm/peso: 30.7g/Espessura: 1.5 Largura da peça inteira que corresponde a madeira: 8.4cm/Altura: 33.5cm	Ferramenta afiada própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca. Também apresenta partes serradas e um possível uso de machado ou outro item semelhante para lascas uma lateral da madeira.
1A	Ficha	Madeira	Largura: 1.3cm/Altura: 1.3cm/Peso: >1g/Espessura: 0.4cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
2B	Ficha	Madeira	Largura: 1.5cm/Altura: 1.3cm/Peso: >1g/Espessura: 0.5cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
3C	Ficha	Madeira	Largura: 1.4cm/Altura: 1.4cm/Peso: >1g/Espessura: 0.4cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
4D	Ficha	Madeira	Largura: 1.3cm/Altura: 1.3cm/Peso: >1g/Espessura: 0.2cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
5E	Ficha	Madeira	Largura: 1.3cm/Altura: 1.4cm/Peso: >1g/Espessura: 0.4cm	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca

			Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	
6F	Ficha	Madeira	Largura: 1.4cm/Altura: 1.4cm/Peso:>1g/Espessura: 0.6cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
7G	Ficha	Madeira	Largura: 1.5cm/Altura: 1.5cm/Peso:>1g/Espessura: 0.5cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
8H	Ficha	Madeira	Largura: 1.6cm/Altura: 1.5cm/Peso:>1g/Espessura: 0.5cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
9I	Ficha	Madeira	Largura: 1.5cm/Altura: 1.4cm/Peso:>1g/Espessura: 0.5cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
10J	Ficha	Madeira	Largura: 1.7cm/Altura: 1.3cm/Peso:>1g/Espessura: 0.3cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
11K	Ficha	Madeira	Largura: 1.3cm/Altura: 1.3cm/Peso:>1g/Espessura: 0.2cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
12L	Ficha	Madeira	Largura: 1.5cm/Altura: 1.4cm/Peso:>1g/Espessura: 0.5cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
13M	Ficha	Madeira	Largura: 1.3cm/Altura: 1.0cm/Peso: >1g/Espessura: 0.3cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e esculpir a madeira, possivelmente faca
14N	Ficha	Madeira	Largura: 1.3cm/Altura: 0.9cm/Peso:>1g/Espessura: 0.3cm Tamanho do X no verso da peça corresponde a mesma altura e largura da peça	Ferramenta afiada e pontiaguda própria para lascas e desenhar a madeira, possivelmente faca

Fonte: Autoria própria

Tabela 6: Descrições do tabuleiro e das fichas de madeira.

DESCRIÇÃO DA PEÇAS ANALISADAS				
Nome da peça	Tipo de peça	Formatos	Tipo de jogo	Posição das peças no tabuleiro
JT1	Tabuleiro	Peça retangular, com formato das casas em quadrados e dispostas em colunas verticais ou horizontais, na estrutura 8x7	Possível jogo de damas	Não se aplica
1A	Ficha	Peça de formato octogonal e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
2B	Ficha	Peça de formato quadrado e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
3C	Ficha	Peça de formato quadrado e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
4D	Ficha	Peça de formato octogonal e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
5E	Ficha	Peça de formato quadrado e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
6F	Ficha	Peça de formato quadrado e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso.	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
7G	Ficha	Peça de formato quadrado e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
8H	Ficha	Peça de formato octogonal e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
9I	Ficha	Peça de formato quadrado e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
10J	Ficha	Peça de formato octogonal e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
11K	Ficha	Peça de formato octogonal e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
12L	Ficha	Peça de formato octogonal e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
13M	Ficha	Peça de formato octogonal e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo
14N	Ficha	Peça de formato quadrado e possui marca talhada em formato de “X” no seu verso	Possibilidades de jogos: Jogo de Damas, Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque	Vertical, Horizontal ou Homogêneo

Fonte: Autoria própria

Tabela 7: Descrição do tabuleiro presente no acervo do CONICET

<i>Peça JT1 – Jogo de tabuleiro</i>
O vestígio é um tabuleiro lascado em um pedaço de madeira, de largura 8,4cm e comprimento de 33,5cm. De forma específica, o desenho do tabuleiro ocupa a largura de 8.4cm e o comprimento de 10.3cm. O tabuleiro possui estrutura de 8x7, sendo 8 casas nas colunas verticais e 7 casas nas colunas horizontais. Devido o tabuleiro estar quebrado na lateral direita, não é possível evidenciar quantas casas são dispostas ao total, mas pressupõe-se que sua estrutura original era de 8x8, com 64 casas, conforme sugere a bibliografia analisada. Na parte superior da peça de madeira (de maior dimensão), há marcas que sugerem ter sido feitas por uma serra, já que apresenta ondulações características do uso desse tipo de ferramenta. Já uma de suas laterais pode ter sido produzida com machado, porque indica o uso de uma ferramenta mais pesada para lascá-la. A parte inferior da peça inteira (de menor dimensão) é chanfrada, o que pode estar associada à sua peça de origem, parte de barril, que tem esse chanfrado na extremidade. Essa lateral também possui uma depressão na espessura, de formato quadrado com um pequeno orifício, o que indica que originalmente ela poderia estar encaixada possivelmente a outra peça de barril. Diante do exposto, acredito que o vestígio de madeira contendo o desenho esculpido de um tabuleiro pode estar associada a antiga peça de barril por apresentar elementos característicos de aduelas de barris, além de conter um tipo de marca de encaixe na parte inferior da peça como uma depressão na espessura, a qual possivelmente serviria para encaixar outra peça de aduela de barril, também presentes em algumas partes desse objeto. O verso da peça contém um desenho esculpido de um jogo de tabuleiro. Essa parte apresenta coloração de tonalidades escura acinzentada. O anverso da peça apresenta marcas de corte de faca, como se tivesse sido usado como suporte para cortar algo. Além dessas marcas de facas que ocupam grande parte do anverso do tabuleiro, há 3 marcas paralelas de cortes, com dimensões de 1cm, que é a mesma proporção das fichas de madeira, sugerindo que as fichas do jogo possam ter sido lascadas no fundo da própria peça do tabuleiro.

A)

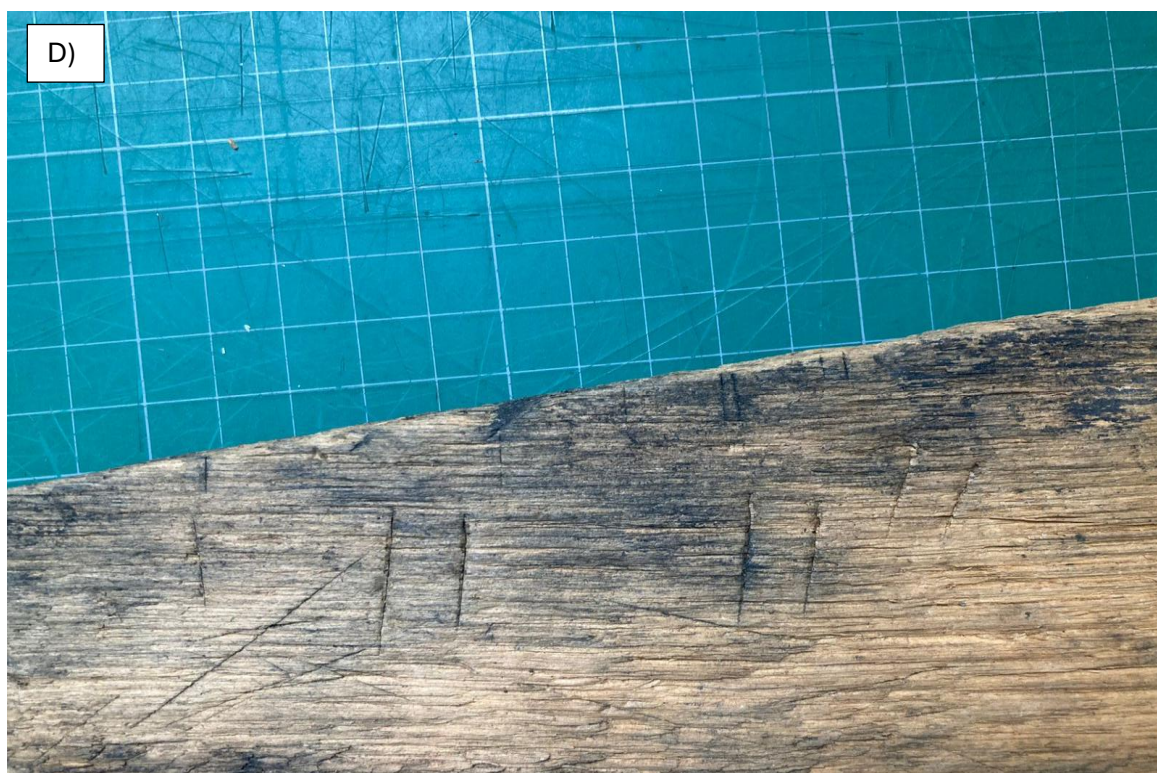


B)



C)

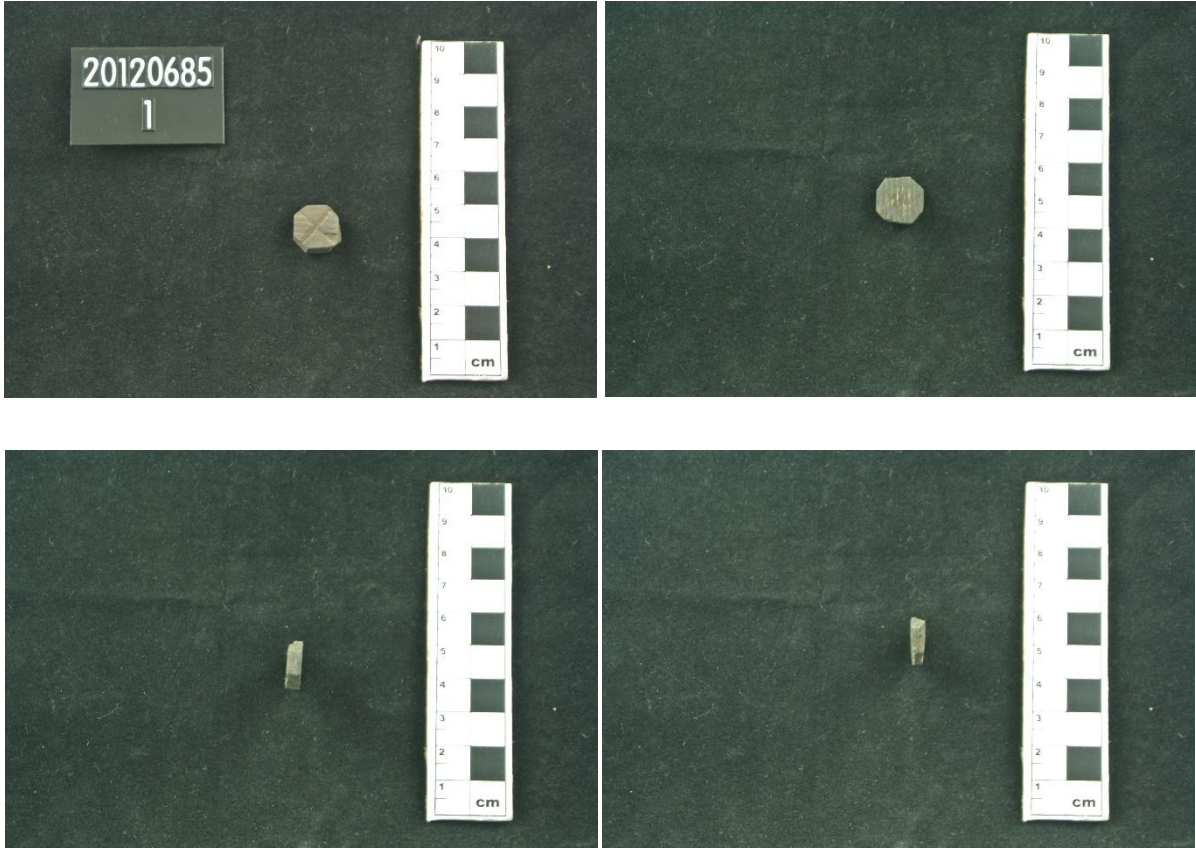




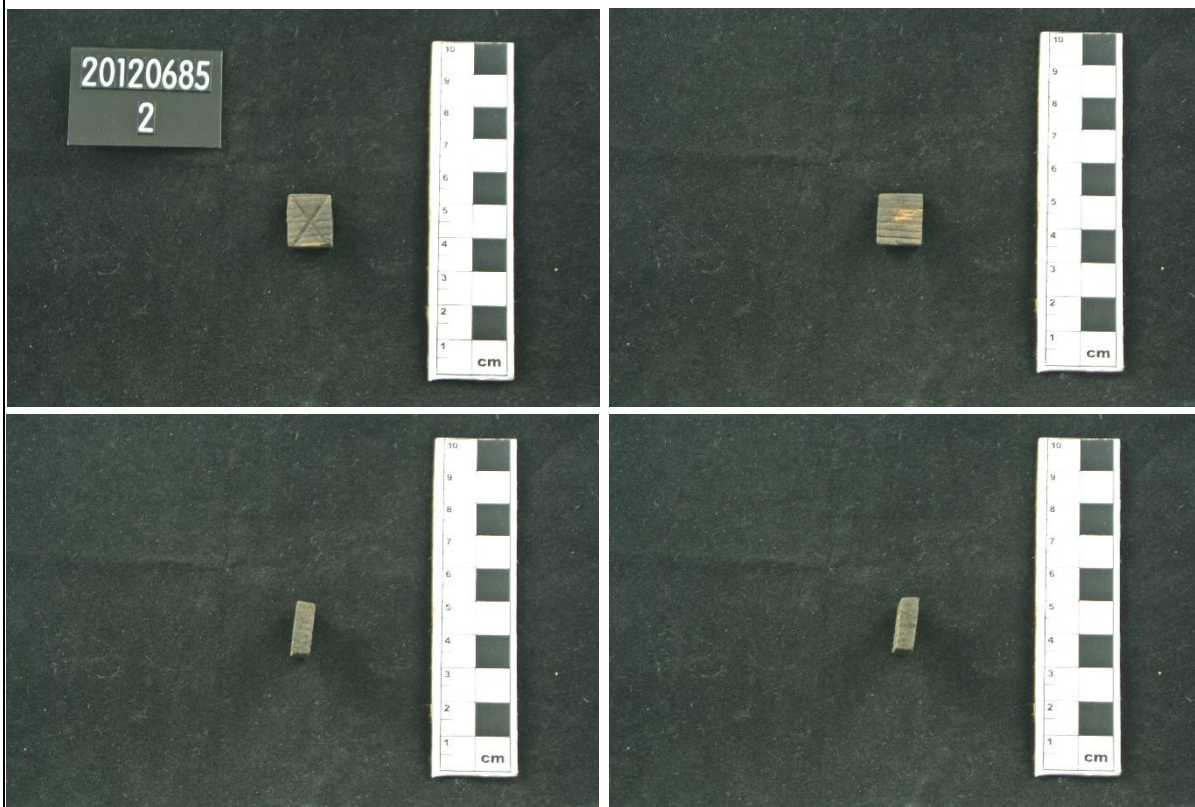
Descrição de cada imagem: **A)** Verso da peça a qual o desenho 8x7 do jogo de tabuleiro se encontra na peça de madeira; **B)** Anverso da peça listras paralelas com dimensões de 1cm presentes no anverso da peça de madeira; **C)** área inferior chanfrada da peça; **D)** Detalhes ampliados das listras paralelas; **E)** área a qual se encontra a depressão na espessura da peça, onde possivelmente seria o local de encaixe da peça em sua função original.

Fonte: Fotos de Maria Jimena Cruz em 11/11/2024.

Tabela 8: Descrição das fichas de madeira presentes no acervo do LEACH-UFMG.

<i>Peça 1A – Ficha de madeira</i>	
O vestígio é uma ficha de madeira de formato octogonal de cor escura acinzentada, seu formato não é perfeito, mas apresenta 8 lados cortados. O vestígio também possui marcas esculpidas no verso com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha tem uma pequena profundidade, que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta cor escura acinzentada, além de apresentar diferentes profundidades. No verso e anverso da ficha, a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode estar associada: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem estar em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.	
	
Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024	
<i>Peça 2B – Ficha de madeira</i>	
O vestígio é uma ficha de madeira de formato quadrado na cor escura acinzentada. O vestígio também possui, marcas esculpidas no verso da ficha com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta cor escura acinzentada, além de apresentar profundidades no X. No verso e anverso da ficha a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas	

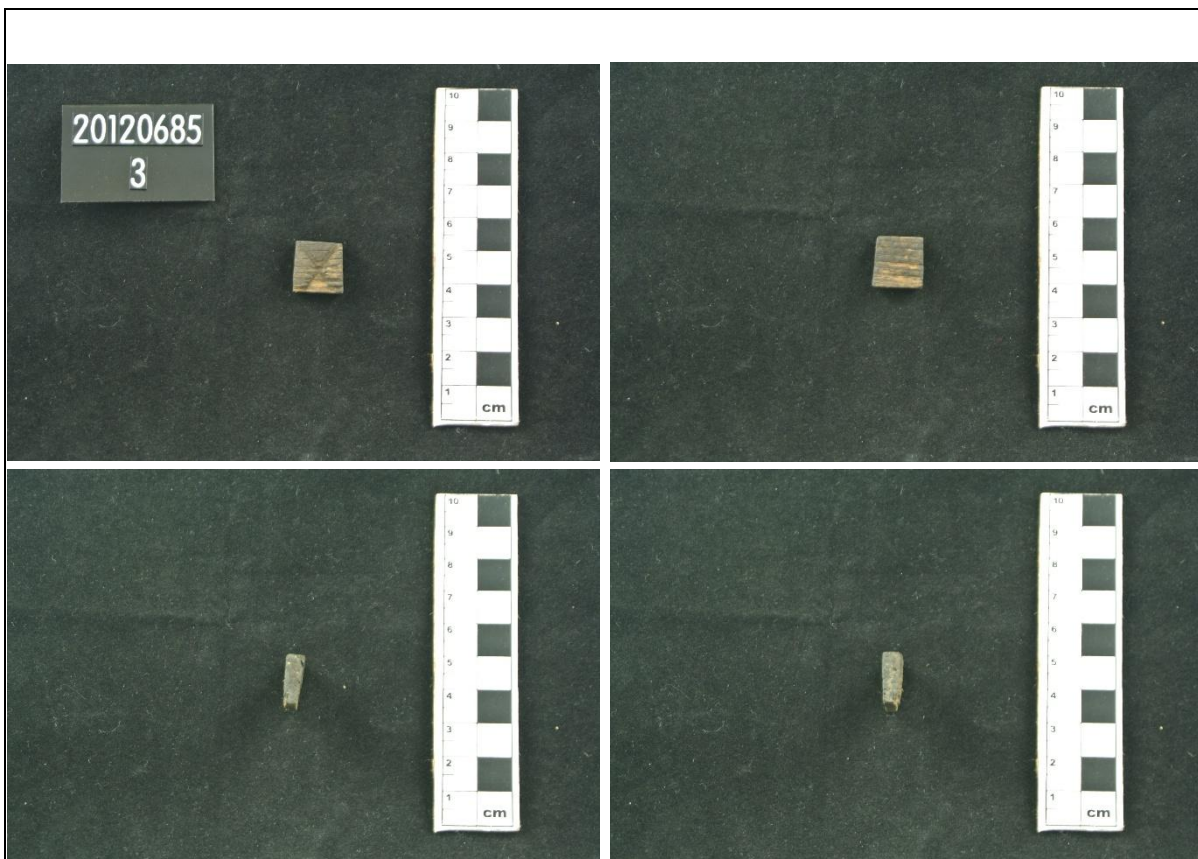
demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem estar em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 3C – Ficha de madeira

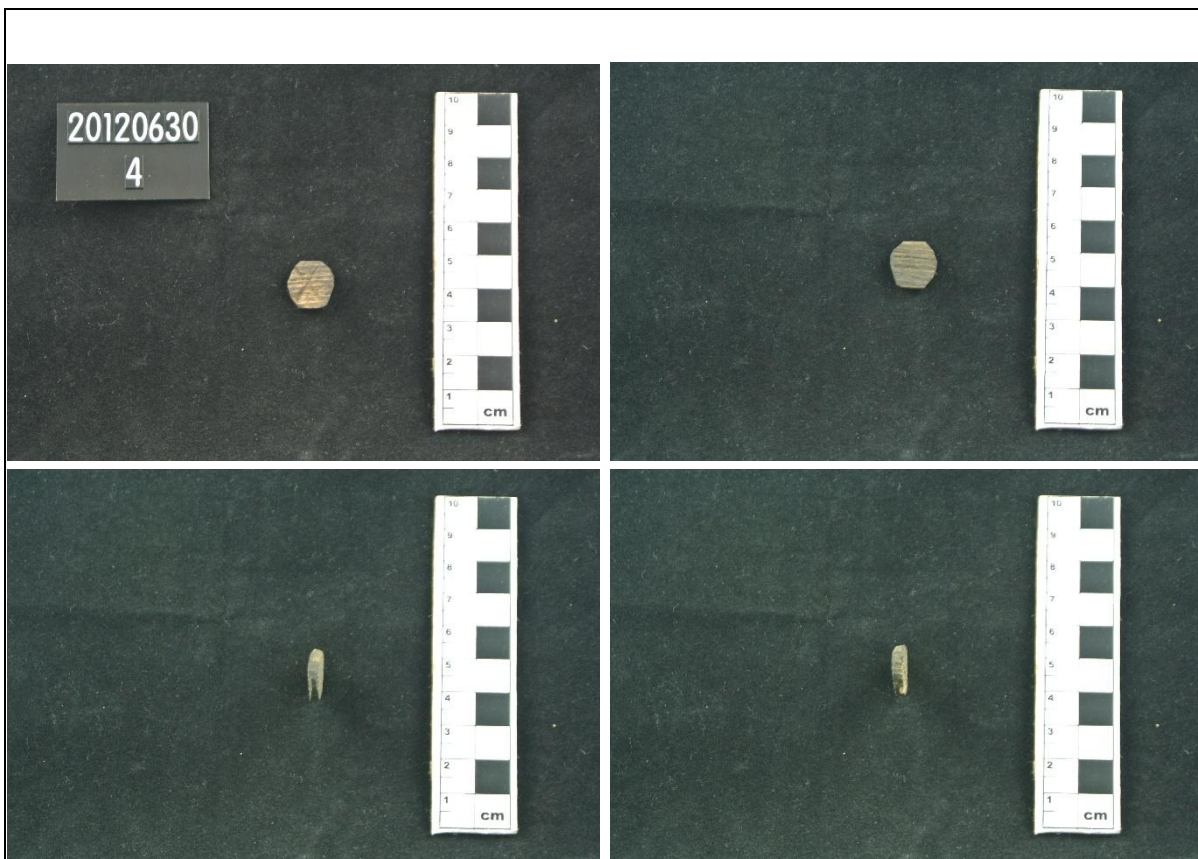
O vestígio é uma ficha de madeira de formato quadrado na cor escura acinzentada. O vestígio também possui, marcas esculpidas no verso da ficha, com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta cor escura acinzentada, a profundidade está comprometida no verso devido à falta de um pequeno pedaço que faz alusão a "quebra", essa quebra apresenta cores claras. No verso e anverso da ficha a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem estar em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 4D – Ficha de madeira

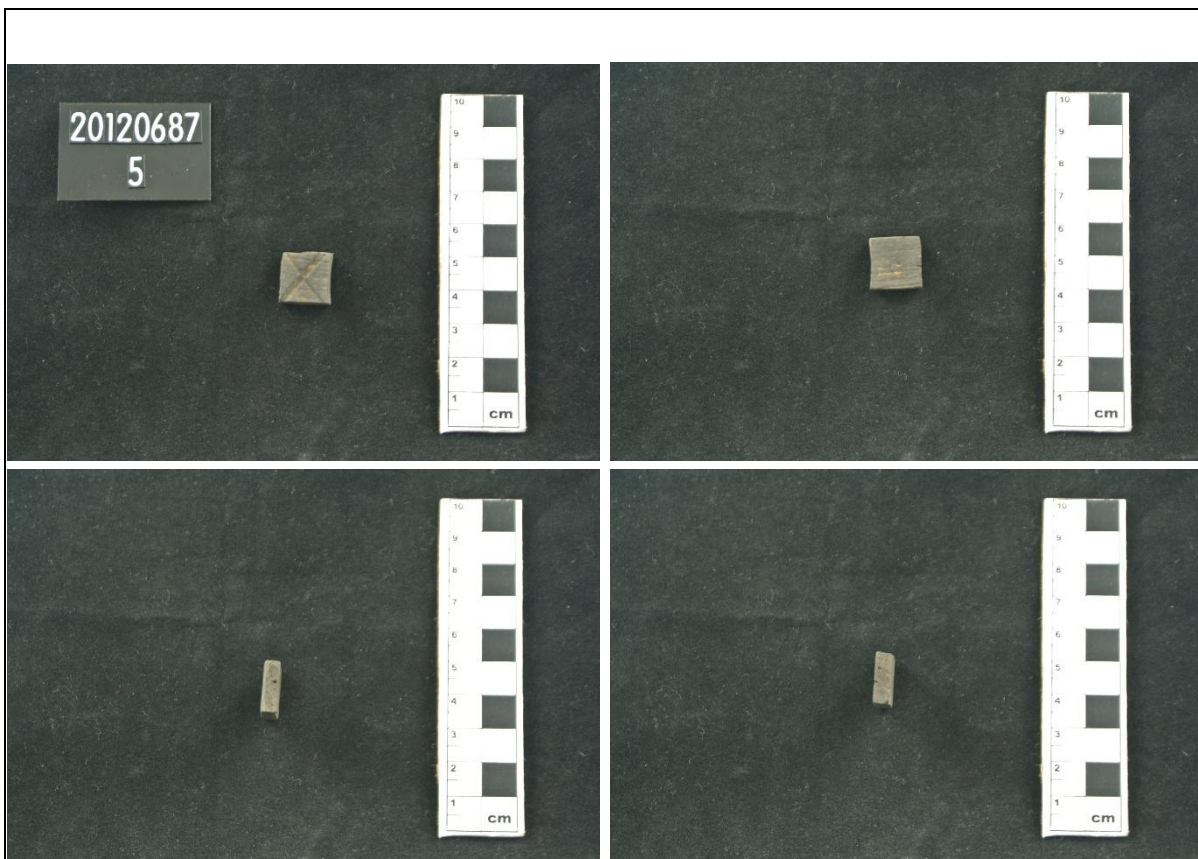
O vestígio é uma ficha de madeira de formato octogonal de cor escura acinzentada e uma tonalidade bege no verso da ficha, seu formato não é perfeito, mas apresenta 2 lados talhados retos e o restante dos lados de forma irregular, formando quase um círculo perfeito. O vestígio também possui marcas esculpidas no verso da ficha com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha tem uma pequena profundidade quase imperceptível que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta cor bege da madeira, além de apresentar diferentes profundidades. O verso da ficha apresenta coloração clara da madeira interna, e faz alusão a pequenas "quebras" na ficha, o que comprometeu a superfície do verso da ficha e conseqüentemente o "X". No verso e anverso da ficha a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem está em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 5E – Ficha de madeira

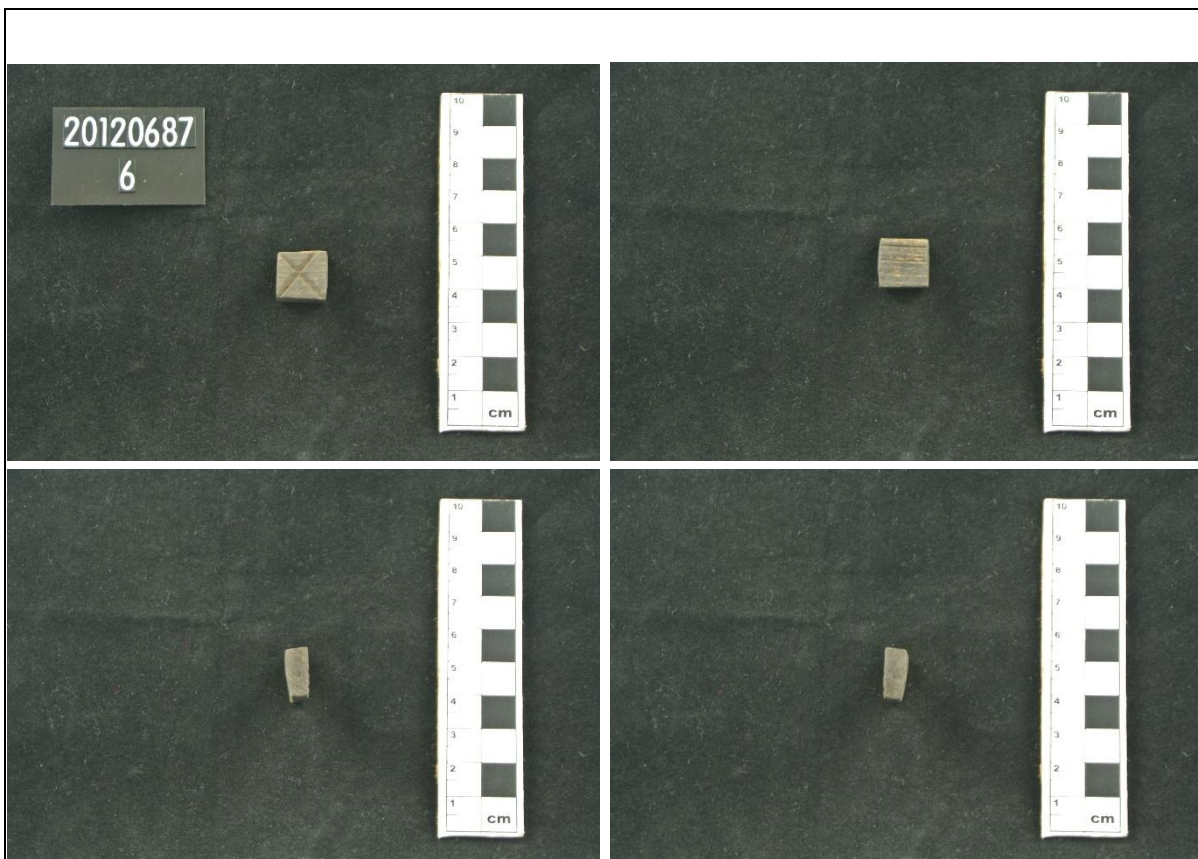
O vestígio é uma ficha de madeira de formato quadrado na cor escura acinzentada. O vestígio também possui, marcas de esculpidas no verso da ficha, com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta cor acinzentada e bege da madeira interna, a profundidade de lascamento é diferente nos cortes do X, apresentando larguras distintas. No verso e anverso da ficha a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem está em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 6F – Ficha de madeira

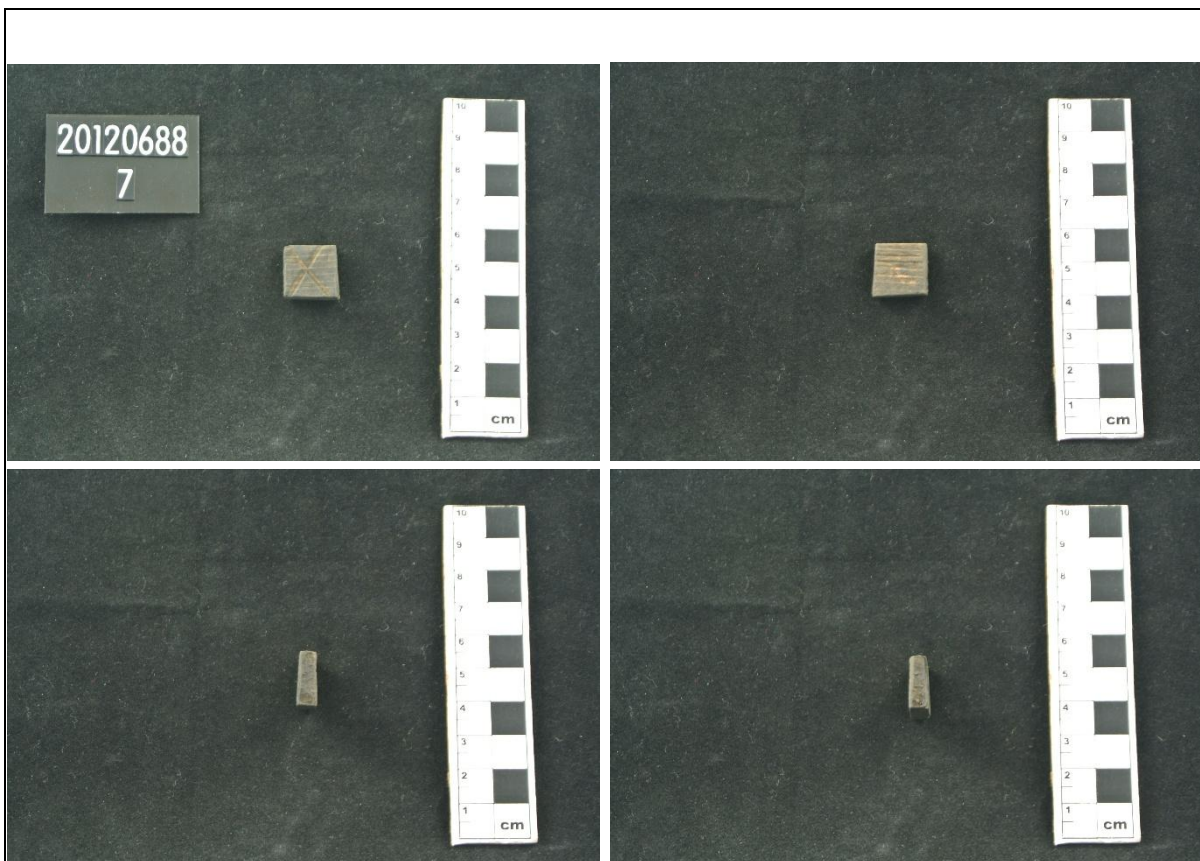
O vestígio é uma ficha de madeira de formato quadrado na cor escura acinzentada. O vestígio também possui, marcas esculpidas no verso da ficha, com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta cor acinzentada, além de apresenar profundidade de lascamento no X. No verso e anverso da ficha a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. A espessura da ficha apresenta maiores proporções chegando a 0.6cm. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem está em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 7G – Ficha de madeira

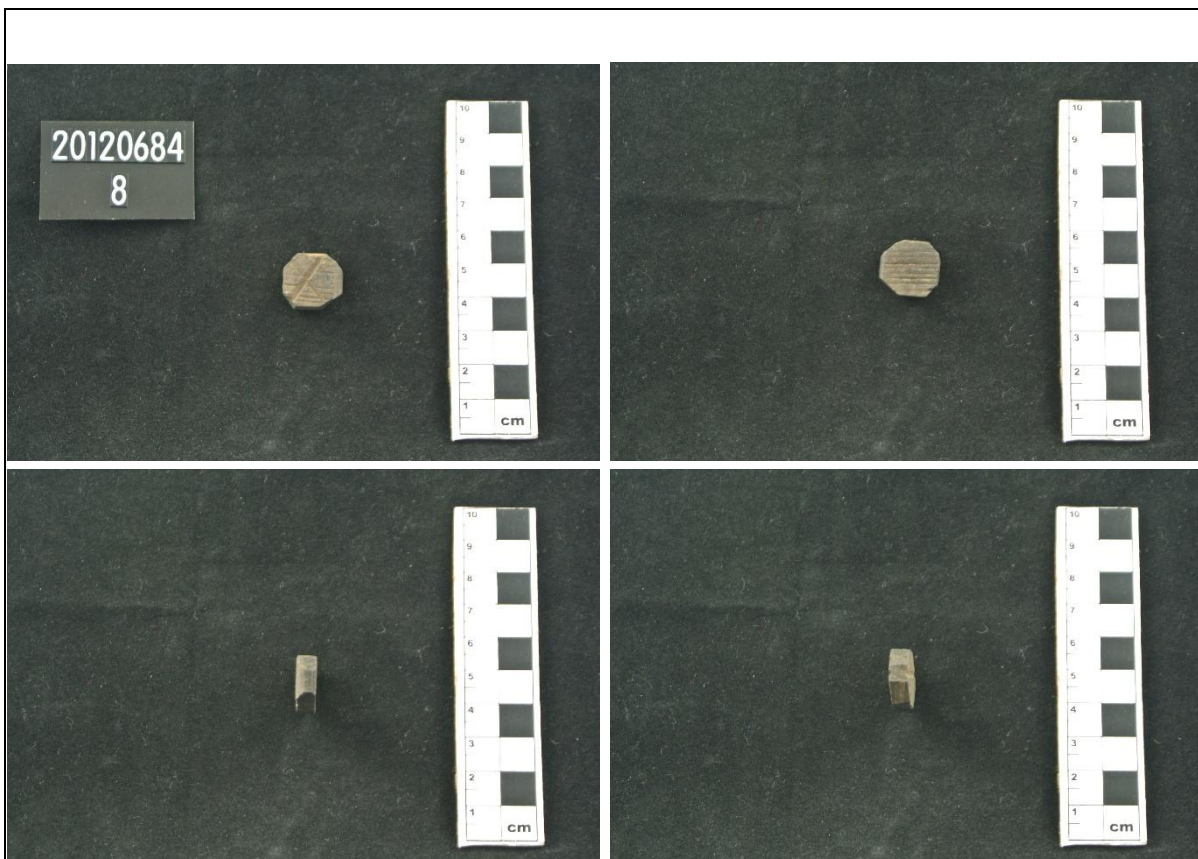
O vestígio é uma ficha de madeira de formato quadrado na cor escura acinzentada. O vestígio também possui, marcas esculpidas no verso da ficha, com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta coloração bege, além de apresentar diferentes profundidades. No verso da ficha que contém o X, apresenta uma pequena "quebra" em um dos cantos da ficha, mas não compromete o X. No verso e anverso da ficha a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem está em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 8H – Ficha de madeira

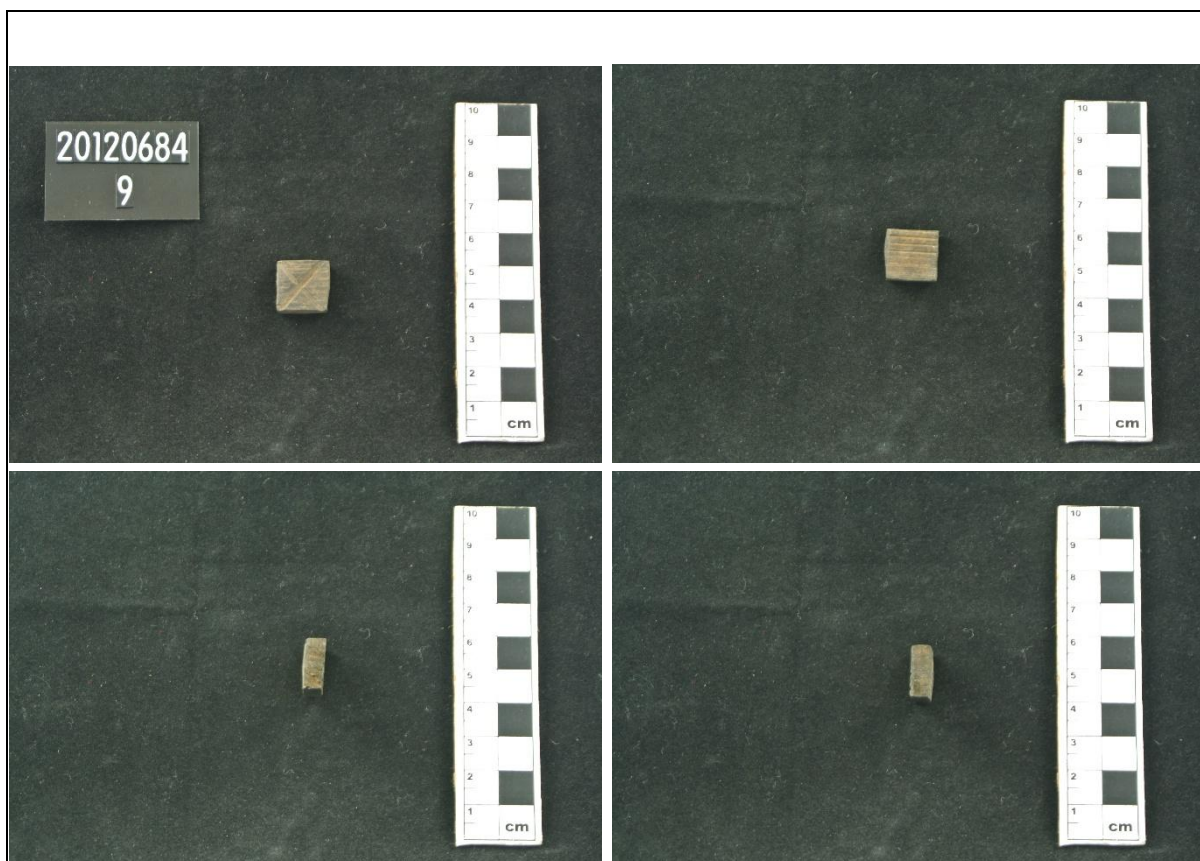
O vestígio é uma ficha de madeira de formato octogonal de cor escura acinzentada, seu formato não é perfeito, mas apresenta 8 lados cortados. O vestígio também possui marcas esculpidas no verso da ficha com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta cor escura acinzentada, além de apresentar diferentes profundidades. No verso e anverso da ficha a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem está em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 9I – Ficha de madeira

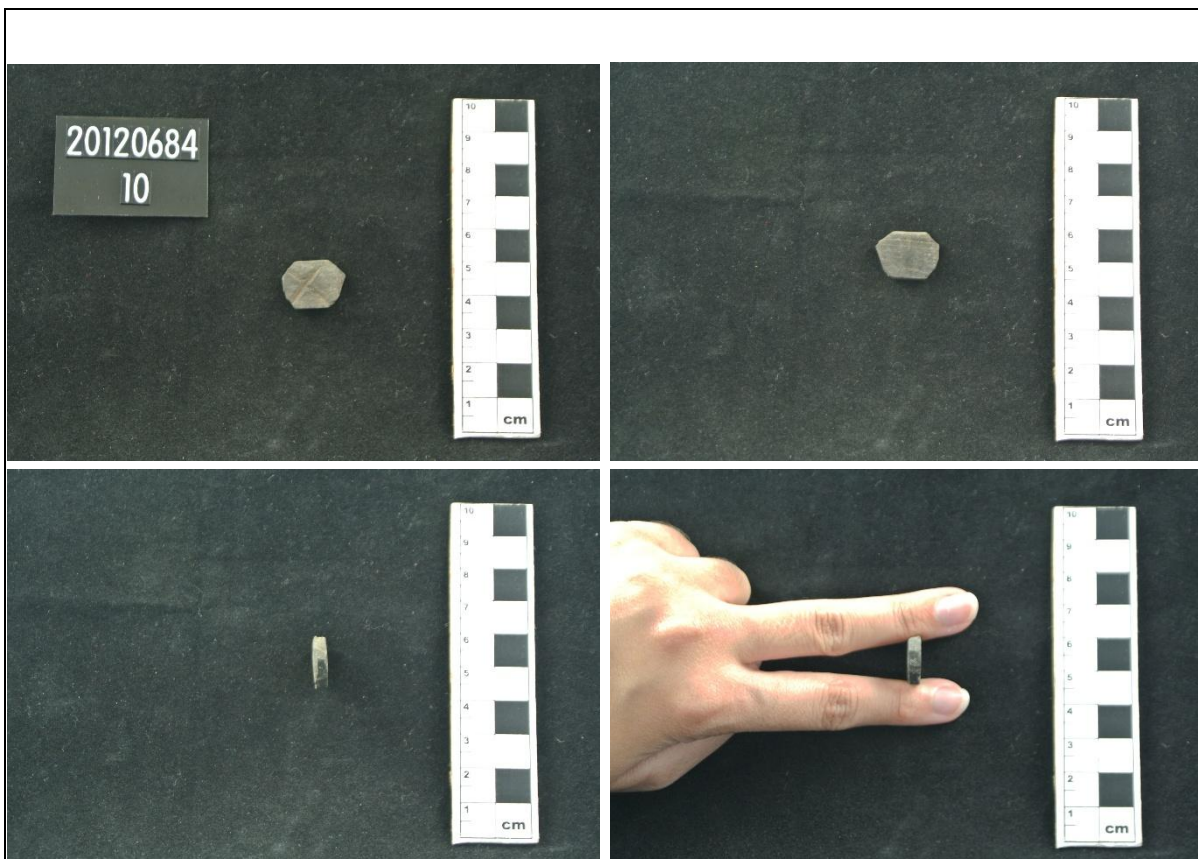
O vestígio é uma ficha de madeira de formato quadrado na cor escura acinzentada. O vestígio também possui, marcas esculpidas no verso da ficha, com um formato de X, feita por ferramenta afiada. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta cor escura acinzentada e bege da madeira, além de apresentar diferentes profundidades. No verso e anverso da ficha a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem está em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 10J – Ficha de madeira

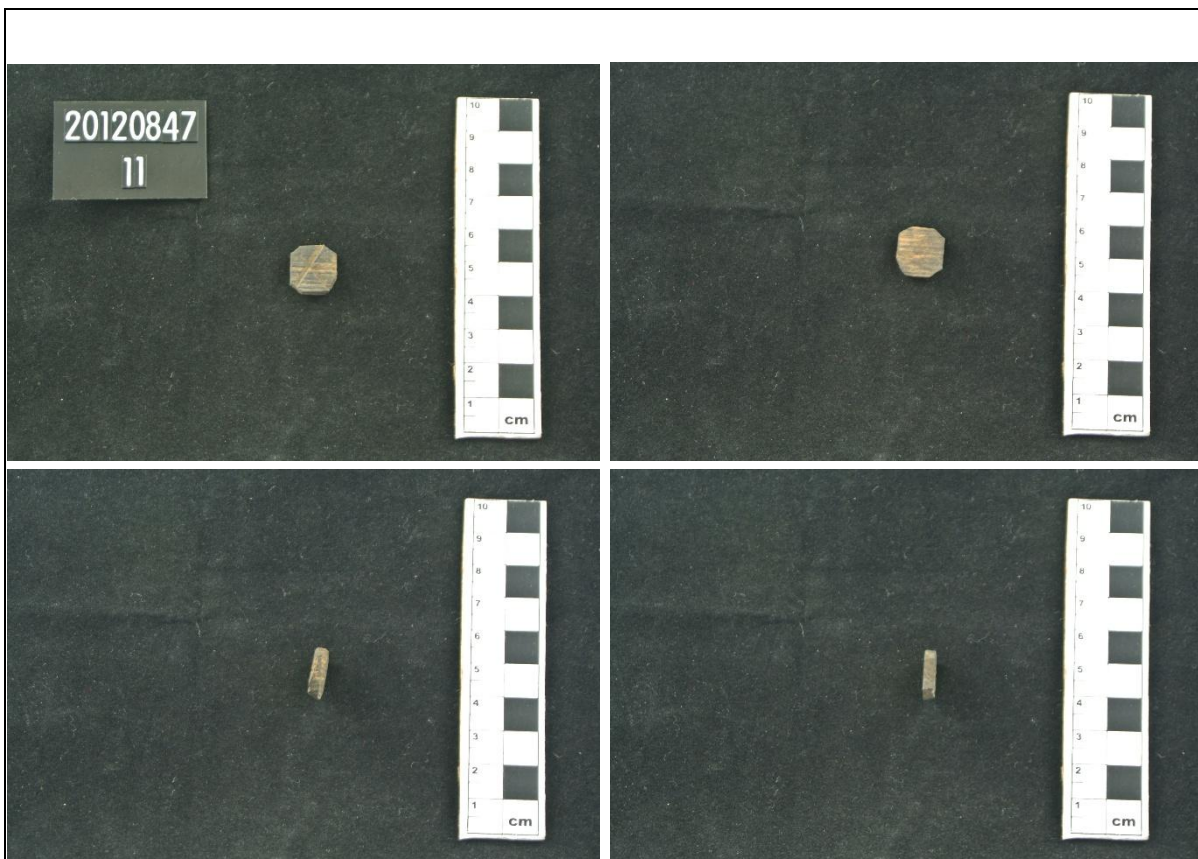
O vestígio é uma ficha de madeira de formato octogonal de cor escura cinza, seu formato não é perfeito, mas apresenta 8 lados cortados, tendo 2 lados cortados reto e o restante dos lados de forma irregular, formando quase um círculo perfeito, apesar de um dos lados apresentar uma "ponta" na madeira. O vestígio também possui marcas esculpidas no verso da ficha com um formato de X, feita por ferramenta afiada. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta cor escura acinzentada, apesar dessa profundidade ser quase imperceptível. No verso da ficha a superfície é lisa sem marcas listradas naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem estar em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 11K – Ficha de madeira

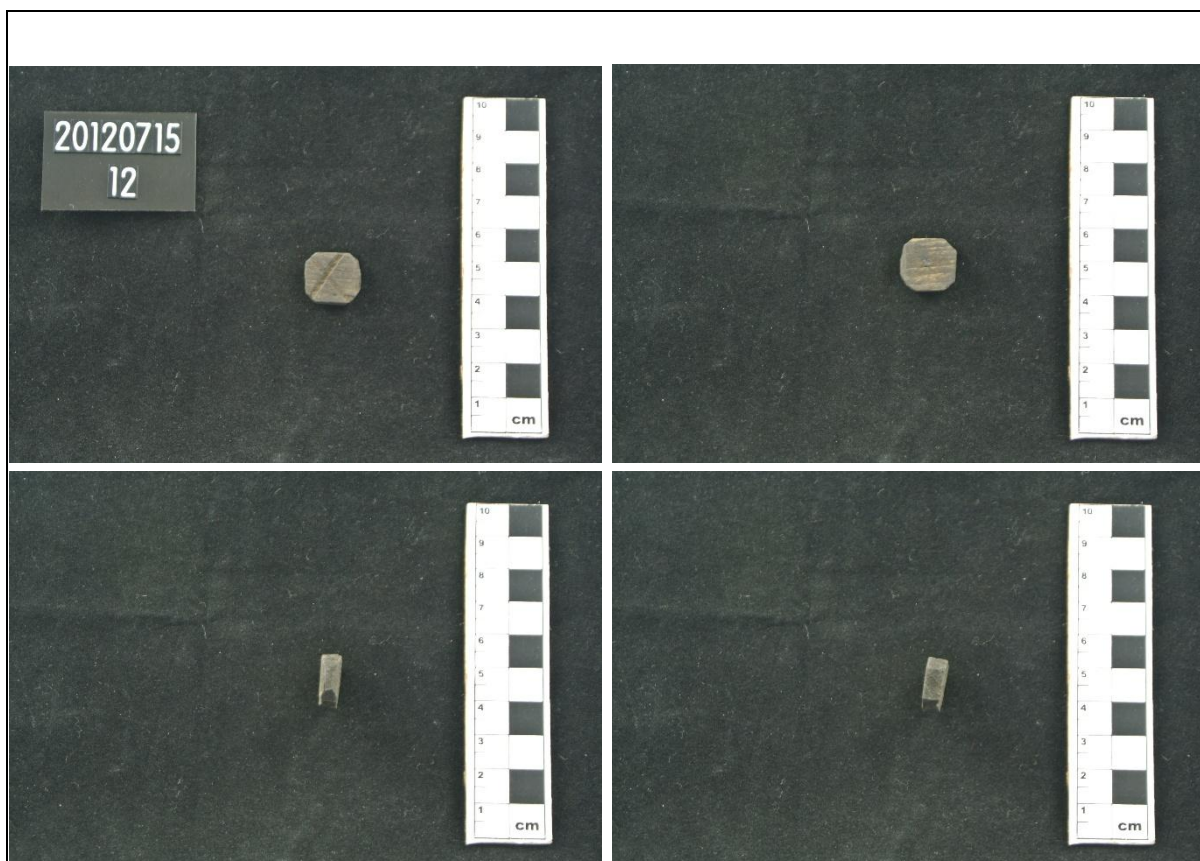
O vestígio é uma ficha de madeira de formato octogonal de cor escura acinzentada, seu formato não é perfeito, mas apresenta 8 lados cortados com irregularidades. O vestígio também possui marcas esculpidas no verso da ficha com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. É perceptível que uma das pontas do X não foi completamente lascada. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta coloração escura acinzentada e bege, além de apresentar diferentes profundidades. No verso e no anverso da ficha apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem está em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 12L – Ficha de madeira

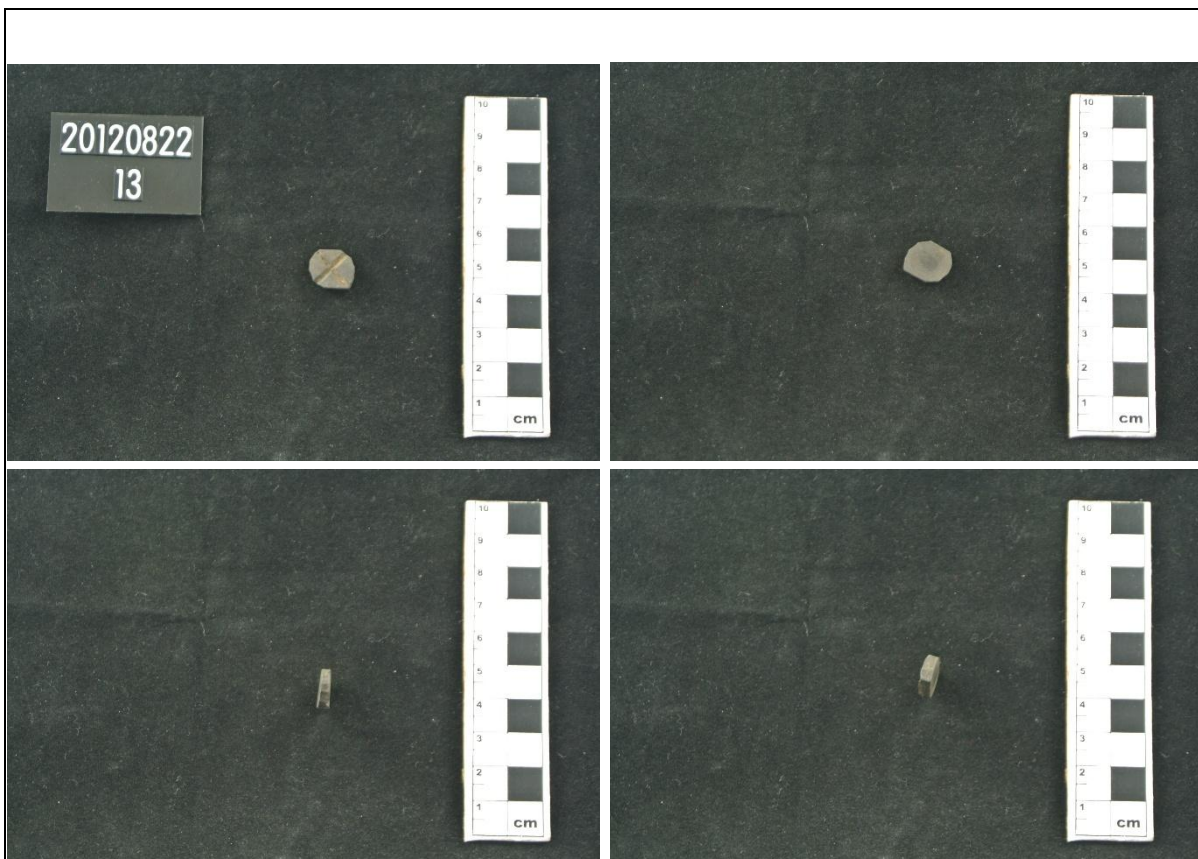
O vestígio é uma ficha de madeira de formato octogonal de cor escura acinzentada, seu formato não é perfeito, mas apresenta 8 lados cortados com irregularidades. O vestígio também possui marcas esculpidas no verso da ficha com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta coloração bege da madeira, além de apresentar diferentes profundidades. No verso e no anverso da ficha apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem está em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 13M – Ficha de madeira

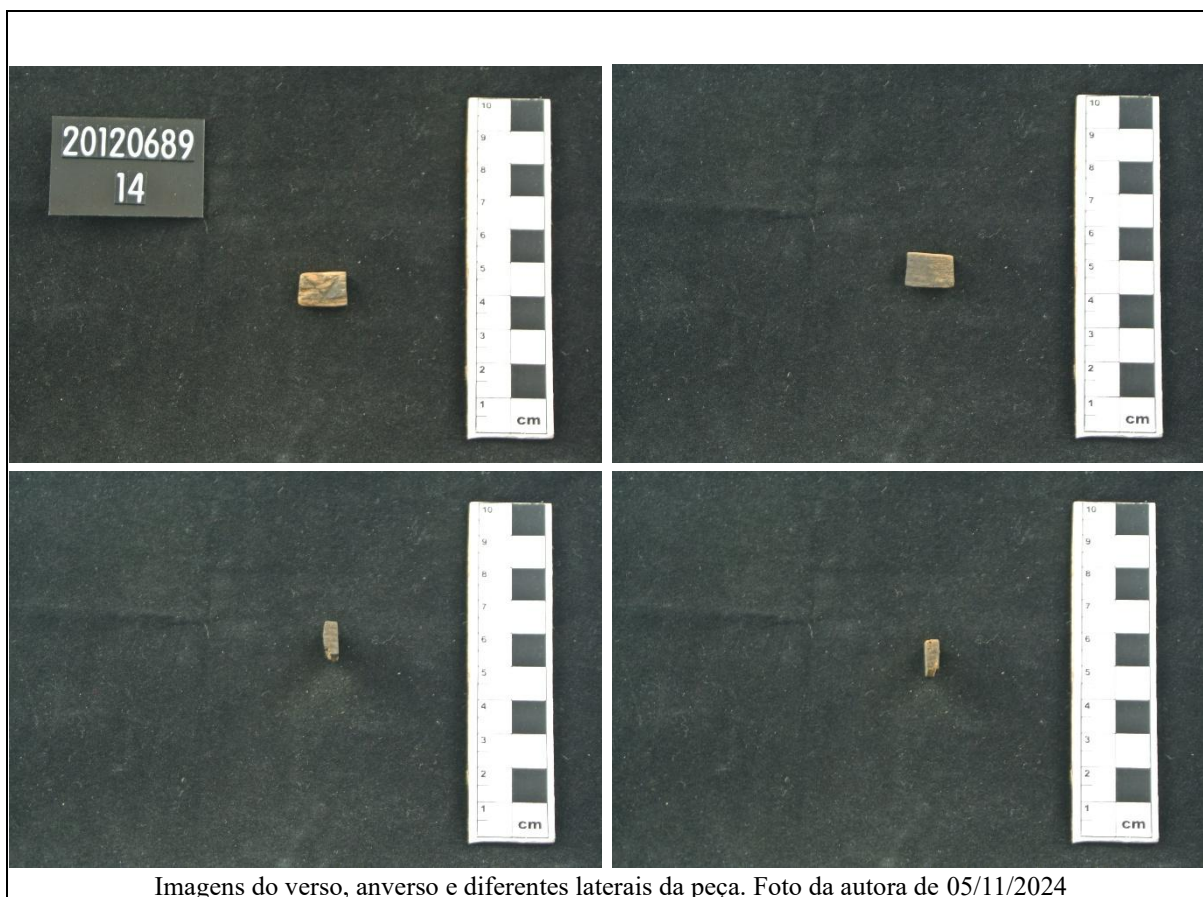
O vestígio é uma ficha de madeira de formato octogonal de cor escura acinzentada, seu formato não é perfeito, mas apresenta 8 lados cortados de forma irregular, formando quase um círculo perfeito. O vestígio também possui marcas esculpidas no verso da ficha com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha tem uma pequena profundidade que faz alusão a lascamento, na qual, essa profundidade apresenta coloração bege da madeira, além de apresentar profundidade semelhante no X e maiores larguras. No verso e no anverso da ficha a superfície é totalmente lisa. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem estar em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Peça 14N – Ficha de madeira

O vestígio é uma ficha de madeira de formato quadrado na coloração bege e escura acinzentada. O vestígio também possui, marcas esculpidas no verso da ficha, com um formato de X, feita por ferramenta afiada e pontiaguda, possivelmente faca. O X na ficha é irregular, apresentando dois X no verso da ficha, o X maior não está terminado, enquanto o X menor está terminado. No verso e anverso da ficha a superfície apresenta listras naturais da madeira, com textura rugosa. No verso da ficha apresenta irregularidades na madeira, evidenciando diferentes quebras pequenas de lascamento, podendo ser ocasionadas de forma natural. A ficha não apresenta marcas de uso contínuo. Sua produção sugere uma manufatura artesanal e improvisada, mas demandando certa habilidade, visto o tamanho muito reduzido da peça. Sugestão de jogos a qual a ficha pode se inserir na jogabilidade dos jogos: Jogo de Damas (Damas Anglo-americanas, portuguesas, francesas, Italianas) Jogo Pachisi, Xadrez e/ou Alquerque. Sugestão de posições da ficha para jogabilidade: Em um tabuleiro de 64 casas com estrutura 8x8, as fichas podem estar em posição vertical, horizontal e/ou homogêneas.



Imagens do verso, anverso e diferentes laterais da peça. Foto da autora de 05/11/2024

Fonte: Fotos de autoria própria

3.4 Criatividade, reciclagem e atividades lúdicas entre os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros

Os resultados contidos nas tabelas 4, 5, 6, 7 e 8 apontam aspectos essenciais que indicam o material lúdico produzido pelos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros. Desse trabalho descritivo inicial, evidenciarei aspectos interpretativos que irei apresentar na sequência.

Ressalto, primeiramente, que as 14 fichas analisadas se dividem entre 7 quadradas (2B, 3C, 5E, 6F, 7G, 9I, 14N) e 7 octogonais (1A, 4D, 8H, 10J, 11K, 12L, 13M), ou seja, a mesma quantidade para cada formato.

As fichas octogonais que apresentam formatos praticamente idênticos são as peças 1A, 4D, 11K e 13M, já as fichas quadradas com formatos praticamente idênticos referem-se às 2B, 3C, 5E, 6F, 7G e 9I. As fichas que diferem, ainda que minimamente dos formatos anteriores, apresentam detalhes como pequenas quebras nas pontas das peças, por exemplo, as peças 3C, 7G e 12L, ou desgastes naturais na madeira, como as fichas, 3C, 4D, 11K e 14N, a qual, a madeira aparece com colorações mais claras do que as demais. Todavia, estas características

não implicam que seja incluindo em outra categoria de formato diferente de octogonais ou quadradas.

As fichas que possuem espessuras mais parecidas são as 2B, 6F, 7G, 8H, 9I e 12L. As demais, apresentam pequenas variações, justamente, resultante de uma produção artesanal e não padronizada. A peça 13M difere das restantes porque tem seu verso e anverso liso, não significa que não seja decorada, ela possui o “X”, mas as demais tem uma superfície rugosa, enquanto esta é mais lisa.

Em relação as técnicas de manufatura, foi perceptível que todas as fichas foram produzidas a partir de lascamento e corte, possivelmente, fazendo uso de ferramenta afiada, como por exemplo, uma faca. A figura 22, é um exemplo de ferramenta afiada, no caso, uma faca, que faz parte da coleção arqueológica do LEACH, foi encontrada no sítio PX-3 na Península Byers, no ano de 2012, e se encontra muito próximo ao sítio PX-1. Já a figura 23 refere-se a um machado também localizado nos sítios antárticos, porém no sítio Sealer 1, que se encontra aproximadamente 6km de distância do sítio PS-1 e aproximadamente 8,5km de distância do sítio PX-1, ele pode ter sido utilizado para quebrar a madeira sobre a qual foi esculpido o tabuleiro, posto que uma das suas laterais pode ser resultado de corte com machado.

Figura 22: Ferramenta afiada (faca) encontrada no acervo do LEACH-UFMG.



Fonte: Foto tirada por Bianca Silva em 08/11/2024

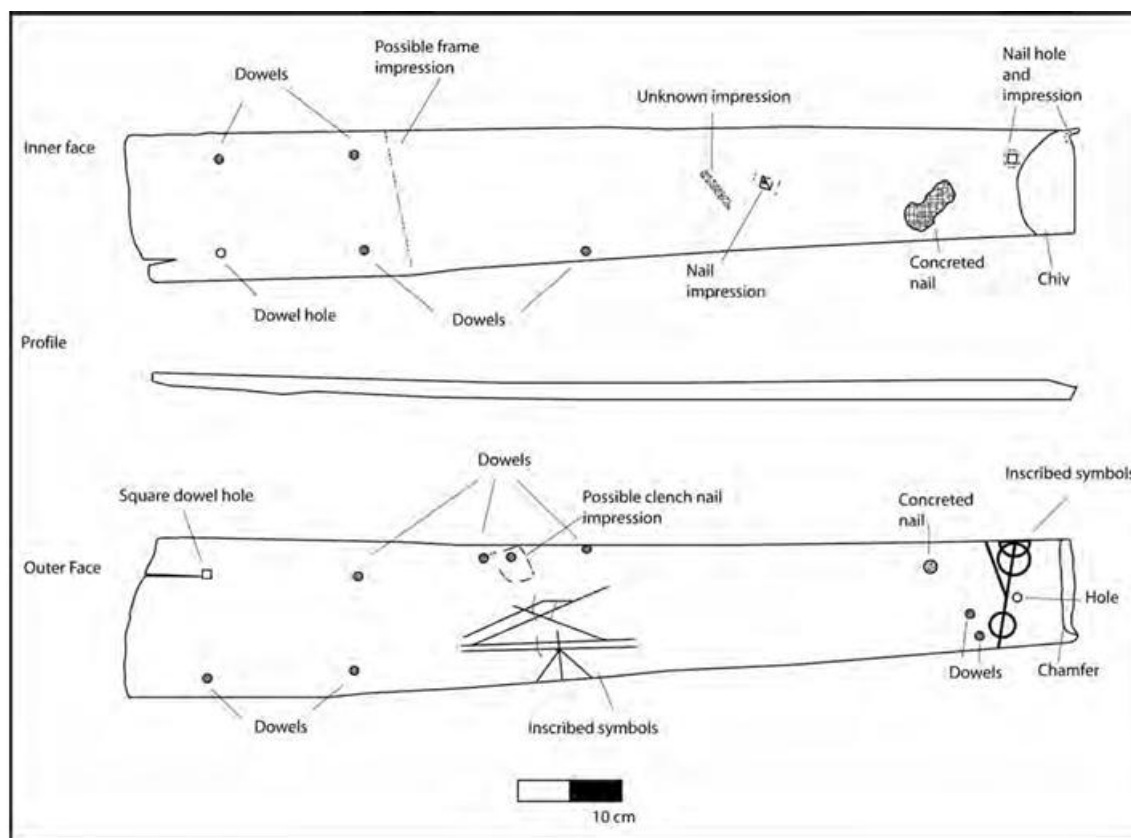
Figura 23: Imagem 3D do machado recuperado no sítio Sealer 1



Fonte: SKETCHFAB, Lixiviar: Machado (lado 2). Disponível em: <https://sketchfab.com/3d-models/machado-lado-2-aa34a4ada4c544479f05a03dffde5537>. Data de acesso: 15 dez 2024

Assim como as fichas, o tabuleiro (peça JT1) também foi confeccionado a partir de um fragmento de madeira, na qual, a possível peça de origem poderia ser a aduela de um barril, pois apresenta em sua extremidade inferior, um chanfro, que é encontrado neste tipo de peça. Para fazer essa sugestão me baseio em Fawsitt (2010), que apresenta análises de barris de madeira e exibe as aduelas de barril nas quais essa característica é percebida. O elemento chanfrado na extremidade inferior da aduela de barril é chamado de “Chiv”, exemplos são as figuras 24 e 28, a qual a peça JT1 que analisei se assemelha:

Figura 24: Aduela de barril.



Fonte: Fawsitt, S. (2010, p.72)

Esta peça identificada por Fawsitt (2010) apresenta características que encontrei na peça de madeira onde o tabuleiro foi desenhado. Além disso, ambas as peças possuem espessura de 1,5cm e suas extremidades superiores são retas.

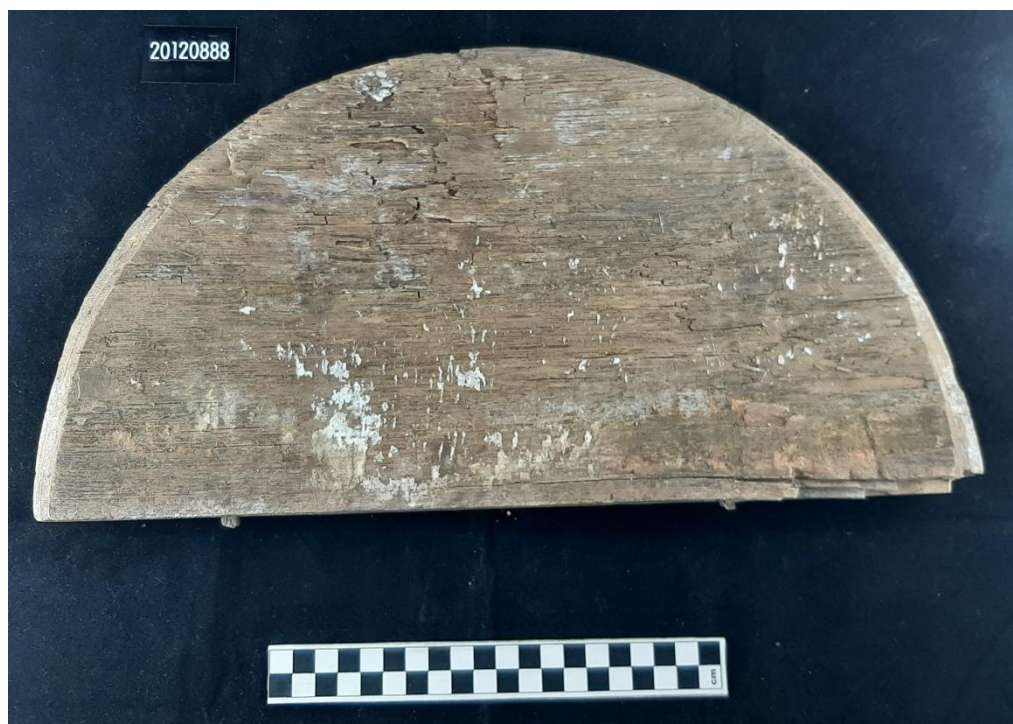
Na coleção arqueológica do LEACH-UFMG existem peças de madeira de barris com características semelhantes, tanto de aduelas, como peças de encaixe de barris.

Figura 25: Fragmento de madeira presente no acervo do LEACH-UFMG.



Fonte: Foto de autoria própria 14/11/2024

Figura 26: Tampa de barril que evidência na área inferior dois elementos de encaixe em outra peça



Fonte: Foto de autoria própria 14/11/2024

Figura 27: Aduela de barril que se assemelha a peça JT1 (tabuleiro)



Fonte: Acervo LEACH.

Figura 28: Anverso do jogo de tabuleiro (JT1) evidenciando sua extremidade inferior chanfrada.



Fonte: Foto de Maria Jimena Cruz em 11/11/2024.

O desenho do jogo de tabuleiro esculpido na peça de madeira está, possivelmente, quebrado na sua lateral direita, e apesar do desenho evidenciar uma estrutura 8x7, acredito que devido essa quebra, o jogo possuísse uma estrutura de 8x8. É possível que, justamente por ter se fraturado, a peça tenha sido descartada no sítio. Diante do formato do tabuleiro, e do formato das suas casas (que se encontram intercaladas entre casas que apresentam um traço decorativo no centro e casas sem este traço decorativo), sua possível estrutura é 8x8, totalizando 64 casas, desta maneira julgo tratar-se de um tradicional **Jogo de Damas**.

Em um jogo de damas, as fichas ficam separadas em casas intercaladas (brancas e pretas), onde, nas casas pretas, as fichas podem se mover diagonalmente pelo tabuleiro (Bell, 1969; Westerveld, 2013). Desta forma, a peça JT1 (tabuleiro) e as fichas de madeira, no formato octogonal e quadrado, apresentam características muito próximas de um jogo de damas, ou seja, as casas são intercaladas com traços diagonais na madeira, simulando cores dos tabuleiros, as casas com traço indicavam onde as fichas de madeira seriam postas no tabuleiro, além disso, os dois formatos das peças, indicam que cada uma era destinada a um jogador e ajudava na jogabilidade.

Além destas análises, levantei imagens em websites, documentos e materiais de museus históricos (como New Bedford Whaling Museum e British Museum), referências históricas sobre jogos de tabuleiros e suas peças que possam ser utilizadas como informações comparativas para as peças analisadas neste trabalho.

No site do Museu britânico, encontrei peças antigas de jogos de tabuleiro escavados no sul do Iraque, com possível datação no século XIX, a qual possui um formato retangular

esculpido em um tijolo de barro cozido e dispõe dimensões de 25cm de comprimento e 18cm de largura. O fragmento de jogo (figura 29), apesar de incompleto, apresenta características relevantes de um jogo de tabuleiro, a qual, dispõe de casas intercaladas como um “X”.

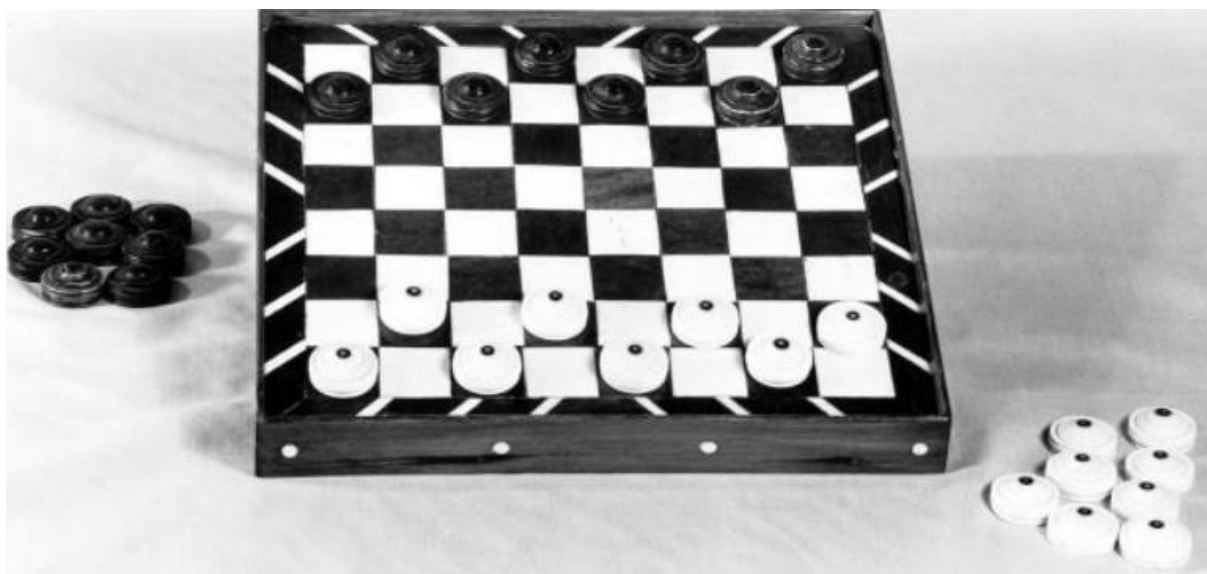
Figura 29: Peça de barro cozido que contém jogo de tabuleiro talhado na superfície presente no acervo online do Museu Britânico.



Fonte: THE BRITISH MUSEUM. Disponível em: <https://www.britishmuseum.org/collection/image/548012001>.
Data de acesso: 15 dez 2024

No website do New Bedford Whaling Museum encontrei imagens associadas a jogos praticados por marinheiros quando embarcados nos navios. As figuras 30 e 31 retiradas do website são referências a jogos de damas do século XIX. A Figura 30 apresenta um jogo de damas e suas peças que foram fabricadas com madeira e marfim de morsa, já na figura 31, o jogo foi fabricado com aço e madeira.

Figura 30: Jogo de tabuleiro (Damas) do século XIX com estrutura 8x8.



Fonte: NEW BEDFORD WHALING MUSEUM. Disponível em: <https://www.whalingmuseum.org/>. Data de acesso: 15 dez 2024.

Figura 31: Jogo de tabuleiro (Damas) datado de 1900 com estrutura de 8x8.



Fonte: NEW BEDFORD WHALING MUSEUM. Disponível em: <https://www.whalingmuseum.org/>. Data de acesso: 15 dez 2024

No artigo de jornal impresso do The Ellensburg Capital, datado de 17 de fevereiro de 1916, na primeira coluna, informa que o jogo de damas e suas primeiras variações podem ter surgido no Egito, com características muito próximas do jogo que conhecemos atualmente.

Figura 32: Imagem digitalizada do Jornal “The Ellensburg Capital que menciona os jogos de damas e suas origens



Fonte: GOOGLE NEWS. The Ellensburg Capital. Disponível em:
<https://news.google.com/newspapers?nid=GtqhT-R7ZnwC&dat=19160217&printsec=frontpage&hl=pt-BR>.
 Data de acesso: 16 dez 2024

Já em livros de jogos como as iluminuras de Alfonso X, do “Libro de los Juegos”, datado de 1283, o Alquerque é retratado como o precursor do jogo de damas. Neste livro, são apresentadas as variantes do Alquerque, sendo elas Alquerque-3, Alquerque-9 e Alquerque-12 (Westerveld, 2013) na qual, o Alquerque-12 seria o dito precursor das damas. É ainda impreciso o local que teria ocorrido o surgimento das damas modernas, mas a pesquisa aponta lugares, como: Espanha, África, França ou Índia (Westerveld, 2013; Murray 1913).

Figura 33: Imagem da iluminura do Libro de los Juegos de Alfonso X de 1283, digitalizada pela Biblioteca Real do Monastério.



Fonte: Alfonso X o Sábio, Libro de los Juegos (1283)

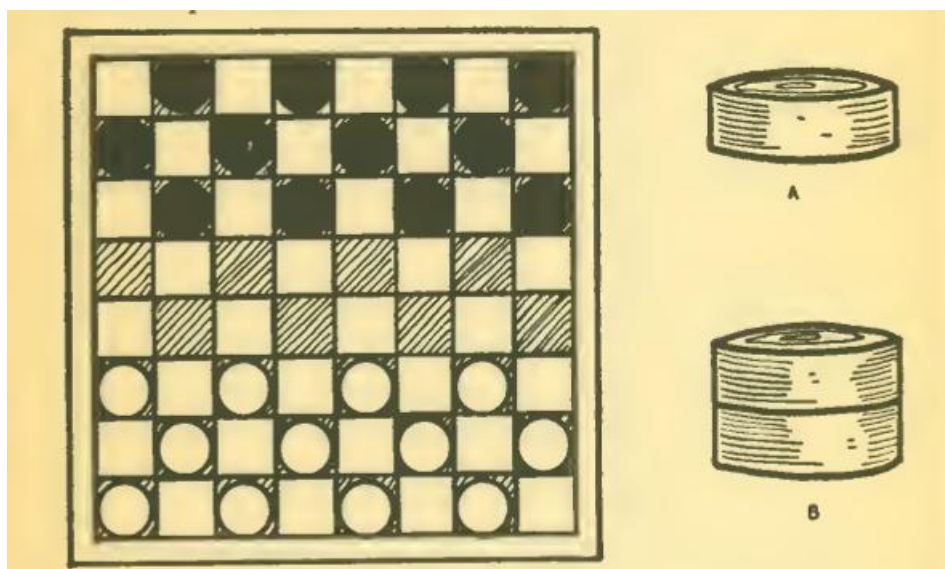
Segundo Westerveld (2013), em 1400 a.C., no Egito, o Alquerque já era jogado e representações dele foram esculpidas nas paredes do templo de Kurna, porém estava inacabado (Bell, 1969). O Alquerque-12, considerado o precursor do Jogo de Damas, recorria a um tamanho de 5x5 e as peças se moviam verticalmente, em vez de, diagonalmente, como determina o jogo de damas, o objetivo do jogo era capturar as peças do outro jogador, tal qual é o jogo de Dama (Westerveld, 2013).

Ainda segundo o Westerveld (2013), foi no século XII que o nascimento do jogo de damas moderno pôde ter surgido, sendo que foi na França o local onde as regras do Alquerque foram reinventadas. O jogo reformulado foi construído em um tamanho de 8x8 e com uma dúzia de peças em cada lado do tabuleiro, assim surgindo a dinâmica moderna das Damas. Para os franceses, o jogo era chamado de “Fierges” e as peças do tabuleiro de “Ferses”.

Westerveld (2013) informa que os franceses, no século XV, mudaram novamente as regras das Damas, o jogo foi chamado de Jeu de Dames e o jogador poderia saltar sua peça diante das peças do adversário. Não o bastante, os franceses mudaram novamente o nome do jogo, agora chamado de Jeu Force, e foi por esse codinome que o jogo atravessou fronteiras, até chegar a Inglaterra, na qual, os ingleses chamaram de Drafts, depois a Holanda atribuiu o nome de Plaisant e mudou sua estrutura para 10x10, com vinte peças em cada lado do tabuleiro (Westerveld, 2013). Somente, quando essas variações preliminares do jogo de damas cruzaram

o Atlântico e chegaram na América do Norte, foi que o nome que conhecemos atualmente surgiu, o **Jogo de Damas**.

Figura 34: Jogo de damas inglesas e suas fichas do livro “Jogos de tabuleiro e mesa de muitas civilizações” de Charles Bell (1969).



Fonte: Bell (1969, p. 72)

Esse breve histórico do surgimento do jogo de damas, me faz refletir sobre qual seria a variação que os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros teriam jogado. A pensar que o jogo de tabuleiro evidenciado neste trabalho, apresenta uma possível estrutura de 8x8, comum em um jogo de damas moderno, suas possibilidades de variação recorrem as damas inglesas, francesas e/ou americanas.

A partir desse viés e me baseando em Huizinga (2000), que afirma que os jogos são atividades que assumem formas significantes e dão sentidos sociais, me provoço a contemplar sobre os significados dessas peças no cotidiano de grupos caçadores de cetáceos na Antártica, isto é, por que eles jogavam jogos de tabuleiro na Antártica, e mais especificamente, por que o jogo de damas?

Apesar do trabalho desses grupos no continente gelado ser árduo e cansativo, as tempestades também são comuns na região, o que lhes fazia gozar de um tempo extra, sem trabalho, o qual poderia durar dias, nestes momentos, como um escape do trabalho e uma forma de passar o tempo enquanto as condições climáticas não melhoravam, é provável que fizessem uso do jogo como uma atividade de lazer. Segundo Huizinga (2000, p.10), o jogo é “sempre praticado nas horas de ócio”, a presença destas peças entre os grupos foqueiros, lobeiros e

baleeiros, indicam que eles também tinham estes momentos enquanto estavam acampados no continente.

Apesar de ter sugerido que as peças analisadas, possivelmente, referem-se a um jogo de damas, gostaria de ponderar que as 14 fichas analisadas apresentam quantidade escassas para um jogo de damas, a qual demanda cerca de 12 peças para cada jogador, com um total de 24 peças, disposta nas três primeiras fileiras horizontais do tabuleiro no lado de cada jogador. Ressalta-se que todas as 14 fichas analisadas foram escavadas em um único sítio arqueológico, como mencionado no texto, o Punta X-1, enquanto o tabuleiro foi escavado no Praia Sul-1. Assim, é muito provável que as fichas e o tabuleiro não estivessem sendo utilizados ao mesmo tempo, posto que foram encontradas em lugares diferentes. No entanto, as semelhantes entre estas peças e o jogo de tabuleiro formam aspectos que me permitiram essas inferências gerais.

Contudo, conforme sugeri na minha ficha de análise, as fichas de jogos com este formato poderiam estar sendo usadas para outros tipos de jogos, como: Xadrez, Pachisi e/ou Alquerque. Logo, não é conclusivo que seja um jogo de damas, é apenas sugestivo essa categoria. Vale enfatizar, também, que no sítio Praia Sul-1, onde o tabuleiro foi recuperado, foram identificadas 31 fichas de jogo de madeira, estas encontram-se salvaguardadas na Reserva Técnica do CONICET na Argentina, nesse caso, é mais plausível a associação das peças com o tabuleiro, posto que foram encontrados no mesmo sítio. No entanto, estas peças não foram analisadas nesse TCC remotamente, tal qual fiz com o tabuleiro, em virtude da quantidade do material, que demandaria uma análise mais detalhada e, portanto, presencial do acervo, a qual, nesse TCC, não pôde ser desenvolvida. De modo geral, as fichas do CONICET são semelhantes as existentes no LEACH-UFMG que foram alvo da minha pesquisa. Por fim, somando a quantidade de fichas dos dois sítios, chegamos a um total de 45 fichas de madeira, sendo um excesso de fichas para um único tabuleiro escavado. Dessa forma, as análises desse estudo são ainda sugestivas e não conclusivas e precisam ser avançadas em estudos futuros.

Para além do exposto, a fim de concluir minha interpretação, gostaria de retomar discussões que realizei no primeiro capítulo do meu trabalho. Conforme demonstrei a partir da análise do material, é muito provável que estas peças, tanto o tabuleiro quanto as fichas, tenham sido produzidas a partir de outros itens de madeiras, como por exemplo, barris. Fazendo uso de ferramentas como facas, o jogo foi lascado e esculpido, dando formato as peças analisadas.

No capítulo um, a prática de reciclar materiais foi discutida por Schiffer (1987), como também, por Symanski e Osório (1996); os autores afirmam que esta técnica é determinada

quando um artefato é transformado e alterado, saindo de sua forma e função original e assumindo novos formatos, ou seja, esse novo artefato perde sua identidade original (Schiffer, 1987; Symanski e Osório, 1996). Pensando nisso e no exposto anteriormente, acredito que os grupos foqueiros, lobeiros e baleiros tenham realizado a reciclagem de materiais, posto que reutilizaram uma peça de madeira, possivelmente aduela de barril, e a transformaram em um artefato lúdico, um jogo de tabuleiro e fichas de madeira. A prevalência da reutilização de materiais por estes grupos, me faz refletir em estratégias menos dispendiosas de artefatos, nesse sentido, Schiffer (1987) afirma que era mais fácil reciclar peças para garantir hábitos culturais, do que renunciar práticas cotidianas pela inexistência de objetos que as tornassem concretas.

Complementarmente, a atividade de reciclar coisas também foi enunciada por Souza (2013) enquanto uma estratégia criativa de grupos escravizados. Segundo o autor, esses grupos usavam das suas próprias referências culturais para transformar objetos como garrafas de vidro, moedas de metal e pratos de louças em ferramentas para corte, adornos corporais e objetos lúdicos. Na perspectiva da Arqueologia da criatividade, grupos subalternos fazem uso de uma série de estratégias para imprimir características particulares a outros objetos. Segundo Souza (2013), a prática é considerada criativa porque ela dá vida, forma, função e significado para itens materiais que foram transformados por meio da reutilização de outros artefatos, esse processo está associado as vivências e estilos de vida dos seus agentes. De acordo com Souza (2013, p. 28) “lançando mão da criatividade e flexibilidade na produção e uso dos recursos materiais”, estratégias variadas eram utilizadas para criar artefatos familiares em um contexto de escassez ou carência. Pensando no contexto antártico, acredito que a escolha dos grupos foqueiros, lobeiros e baleiros por produzir um jogo de damas tenha sido intencional e esteja associado as suas referências sociais.

A dama é um jogo no qual, quase todas as peças, com exceção da “dama”, movimentam-se da mesma forma no tabuleiro, ou seja, existe uma simetria nos movimentos e pouca hierarquia entre as peças é identificada. Diferente do xadrez, que demanda uma variedade de peças, com formatos específicos e movimentos diferentes, a dama sugere uma maior igualdade na sua jogabilidade. De fato, é um jogo muito mais próximo dos grupos foqueiros, lobeiros e baleiros e nas suas relações cotidianas enquanto estavam acampados. É provável que grupos de 6 pessoas desciam dos navios e estes possuíam um líder, de mais alta patente (Salerno, 2006), no entanto, apesar dessa diferença, a materialidade recuperada nos sítios antárticos sugere que diferenças hierárquicas, identitárias e de outros tipos não estavam sendo materialmente demarcadas entre eles quando acampados. Assim, no jogo ou na vida, todos eram peões que

gozavam de certa horizontalidade nas regras e nos movimentos. Dessa forma, acredito que quando foram escolher um jogo para produzir, escolheram a dama, usando das suas próprias referências culturais e sociais como um fator que influenciou nessa escolha criativa do que iriam confeccionar.

Por fim, lembro de Souza (2015, 2021) que afirma que em contextos subalternos, práticas que envolvem a reciclagem de peças podem ser lidas como práticas não modernas, posto que desassocia a lógica de compra-consumo-descarte de produtos. O autor afirma que o reuso de peças, explana a agência ativa das pessoas e que isso adere em suas construções identitárias e em suas práticas culturais, além de ir em contramão as lógicas modernas da sociedade. Desta forma, não só prolonga a vida do artefato, como da abertura para esses artefatos estarem inseridos em diferentes contextos e universos.

No caso dos grupos da Antártica, essa associação também pode ser sugerida, já que eles estavam presentes em um ambiente extremo e inseridos em contextos em que os jogos podem ter sido importantes agentes de sociabilidade. Para além disso, estes grupos também realizaram práticas em contravenção às práticas modernas das sociedades, que fabricam, usam e descartam objetos, ao contrário dessa lógica, eles reutilizaram artefatos para inserirem novas peças em seu cotidiano.

Isto posto, o jogo de damas na Antártica pressupõe também que os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros fizeram uso de suas próprias perspectivas culturais na confecção de um objeto que dava vida e sentido para suas vidas de caçadores. Sabendo que são grupos de diferentes nacionalidades e etnias, a prática de jogar pode ter sido um elemento que apaziguou os ânimos entre eles e de certa forma, poderia ser, inclusive, intencionalmente estimulado por parte dos seus contratantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como fechamento deste estudo, espero ter levantado informações importantes para integrar novos dados à perspectiva da materialidade lúdica dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros. Através da criatividade, reciclagem, uso e reuso de materiais, interliguei peças de jogo com as práticas de lazer oitocentistas na Antártica. Retomo, então, debates anteriores, pontuando os aspectos mais relevantes que deram estrutura para este trabalho.

Na minha interpretação, estes grupos estavam aproveitando peças de madeiras como restos de barris, por exemplo, para a confecção do tabuleiro e das fichas de jogos, a fim de criar itens materiais que pudessem utilizar nos momentos de lazer e descanso. O desenho do tabuleiro, de tamanho 8.4cm x 10.3cm, possivelmente possuía a estrutura 8x8 e cerca de 64 casas, as quais encontram-se intercaladas por casas que possuem um traço lapidado no seu centro e casas que não o possuem, fazendo alusão ao jogo de damas que conhecemos atualmente, no qual as casas costumam ser intercalados com cores brancas ou pretas. As fichas de dimensões médias entre 1,3cm, 1,4cm e 1,5cm, possuem formatos predominantes, sendo 7 quadradas e 7 octogonais. Ao total, as 14 fichas possuem no verso um “X” lapidado. Diante dos formatos e da revisão bibliográfica sobre história dos jogos de tabuleiro, inclino-me a sugerir que se trata de peças provavelmente usadas para o Jogo de Damas. Contudo, são aproximações, e outros tipos de jogos não foram totalmente descartados.

Conforme demonstrei no meu trabalho, é muito provável que aduelas de barril, que se assemelham com a peça de madeira na qual o tabuleiro foi esculpido, tenha sido usado de base para a produção do jogo. Além disso, a faca presente no acervo do LEACH e recuperada em sítios muito próximos onde as fichas foram recolhidas, podem ter sido ferramentas usadas para lascar e esculpir as peças, visto sua forma cortante e perfurante.

Essa atividade de reaproveitamento de materiais tem semelhanças com a estratégia quatro, citada no capítulo um, proposta por Souza (2013), quando define uma Arqueologia da Criatividade. O autor evidencia a produção de artefatos reciclados feitos pelos grupos afrodiaspóricos a partir de suas referências culturais, nesta estratégia, a reciclagem de itens eram realizadas em um ambiente limitado, eles reciclavam o que tinham disponíveis e produziam seus próprios materiais. As práticas de reciclagem de artefatos da abertura para um universo material de grandes proporções, onde conhecimentos, técnicas e vivências são empregues na produção de artefatos. No caso da Antártica, acredito que a ausência de itens que os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros pudessem usar para se divertir, possivelmente os estimulou a produzir peças que fossem utilizadas enquanto descansavam das caçadas, esperavam uma

tempestade passar (as quais, na Antártica, podem durar dias) ou quando aguardavam os navios os buscar para os levar de volta para casa. Para produzir essas peças, fizeram uso de referenciais que estão associadas a suas relações sociais e identitárias enquanto trabalhadores do mar, haja vista a discussão realizada entre a semelhanças das regras do jogo de dama e a horizontalidade da sociabilidade entre estes trabalhadores.

A partir desta concepção, acredito que eles também fizeram uso de práticas que sugerem contravenções às normas capitalistas e modernas que definem sentidos determinados para as coisas e determinam as formas como as pessoas devem se relacionarem com elas. Os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros utilizaram-se das práticas da reciclagem como forma criativa de dar uma nova vida as peças, as enredando em uma nova rede de sentidos e usos. Ao invés de descartar peças que não teriam mais uso ou que quebraram, decidiram aproveitá-las para outras coisas e as incorporaram em uma nova trama de significados criativos e lúdicos.

Em vista disso, considero relevante relacionar os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros com a perspectiva do uso e reuso de materiais, uma vez que, a madeira utilizada para o jogo de tabuleiro e as fichas foram transformados em um artefato lúdico, na qual, a peça, possivelmente um barril, perdeu seu uso inicial e passou para seu uso secundário, sendo reciclado e incluído no universo dos jogos, fazendo parte do cotidiano e do lazer desses grupos.

Diante das análises que propus ao longo deste trabalho, pensando o tabuleiro e as fichas de madeira inseridas nas práticas de lazer desses grupos antárticos, sugiro como perspectivas futuras, aprofundar de forma mais sistemática o contexto antártico, trazendo mais detalhes do cotidiano de lazer desses grupos quando desembarcados. Nesse sentido, em estudos futuros, pretendo abarcar mais bibliografias que abordem diretamente a vida cotidiana dos grupos antárticos, especialmente, o ambiente lúdico que podem estar relatados em logbooks ou diários de marinheiros do século XVIII e XIX, a qual, neste trabalho, não foi possível a realização de leituras, devido ao tempo insuficiente.

Também tenho a intenção de, futuramente, pensar a agência dos jogos sobre essas pessoas, ou seja, como estas peças impregnadas de valores culturais e sociais, atuaram de forma ativa nas relações sociais desses grupos e os ajudaram a colonizar a região mais austral do mundo. Para tanto, além do exposto, seria interessante acessar o acervo arqueológico (fichas de jogos) presentes no CONICET como uma etapa futura do trabalho.

Por fim, da mesma forma que iniciei esse trabalho destacando aspectos pessoais que me levaram ao estudo de sítios arqueológicos antárticos, gostaria de encerrar também trazendo reflexões nesse sentido. Como estudante de Arqueologia no Piauí, nunca imaginei que poderia

pesquisar a vida cotidiana de pessoas tão distantes da minha, como os grupos antárticos, o que me proporcionou desafios que me fizeram refletir porque venho me dedicando a esses estudos. Essas reflexões partiram de um princípio desafiador, tão logo tive o primeiro diálogo prévio sobre existência de um tabuleiro e fichas de jogos de madeira no acervo arqueológico do LEACH-UFMG apresentados pela minha orientadora Prof^a Dra. Fernanda Codevilla Soares. Passei a questionar como iria realizar uma pesquisa, a qual, ainda não tinham trabalhos sistematizados em relação ao universo lúdico dos grupos antárticos e em como e por onde começaria este trabalho. Outro momento desafiador foi ter as minhas primeiras experiências vividas com a materialidade dos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros no LEACH-UFMG, imaginando um universo de possibilidades e interpretações com os artefatos desses grupos que foram esquecidos das histórias oficiais e que refletem suas vidas cotidianas no continente gelado.

Nessa experiência, pude aplicar conhecimentos arqueológicos que obtive ao longo da minha graduação para realizar as análises do material. Me deparar com a materialidade lúdica desses grupos, onde, nunca imaginei ser possível inferir interpretações acerca desses objetos, e que agora, com a finalização deste trabalho, consigo visualizar de maneira ampla um ambiente de perspectivas simbólicas acerca do universo lúdico desses grupos, onde me abriu novas possibilidades analíticas da arqueologia. Desta maneira, poder entrar em contato com essa materialidade antártica e tão diferente (jogo de tabuleiro), me aproximou dessas pessoas de uma forma que jamais imaginei, sendo eu mulher, nordestina e estudante de Arqueologia no Piauí.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Daniela. Pelos caminhos das infâncias paulistanas entre os séculos XIX e XX: A cultura material associada às crianças do sítio arqueológico Praça das Artes. **Revista de Arqueologia**, v. 36, n. 1, p. 245-261, 2023.
- ARP, Donald Jr. The Aputu: An Examination and Analysis of a War Club-Form Distinctive to the Guianas. **Anthropology Department Theses and Dissertations**, University of Nebraska, Lincoln, 2011.
- AIFONSO X, o Sábio. **Libro de los Juegos**. Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, 1283.
- BELL, Robert Charles. **Board and table games from many civilizations**. Courier Corporation, 1969.
- CULIN, Stewart. Chess and Playing: Catalog. **University of Pennsylvania at the Cotton States and International Exposition, Atlanta, Georgia**, 1898.
- CRUZ, María Jimena. Incorporando comidas e contextos: a alimentação e o corpo nos grupos foqueiros nas Shetland do Sul (Antártica, século XIX). 2014.
- CRUZ, Maria Jimena et al. Memórias de um mundo congelado: a indústria lobeira e as experiências antárticas no século XIX. 2019.
- ERNST, Michael D. Playing Konane mathematically: A combinatorial game-theoretic analysis. **UMAP Journal**, v. 16, n. 2, p. 95-121, 1995.
- FUNARI, P. P. A. A ARQUEOLOGIA HISTÓRICA EM UMA PERSPECTIVA MUNDIAL. **Revista de História Regional**, [S. l.], v. 6, n. 2, 2002.
- FAWSITT, Sarah. Casks & 16th century trade in Northern Europe: a study of the cargo from the Drogheda Boat. **University of Southern Denmark, Odense**, 2010.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens-vom Unprung der Kultur im Spiel. Trad. **João Paulo Monteiro**. São Paulo, PERSPECTIVA SA, 2000.
- HISSA, Sarah. Navegar é preciso, viver também é preciso. **Revista de Antropologia**, v. 60, n. 3, p. 284-307, 2017.
- HARTMAN, Ian C. **Black History in the Last Frontier**, 2020.
- MARCONI, M. A & LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica** 1. - 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003.
- MADDISON, B. **Class and Colonialism in Antarctic Exploration, 1750–1920**. London: Pickering & Chatto. 2014.
- MALLOY, Mary. **African Americans in the maritime trades: A guide to resources in New England**. Local de publicação: Editora, 1990.
- MURRAY, Harold James Ruthven. **Uma história do xadrez**. Editora Clarendon, 1913.
- ORSER, Charles E.; FUNARI, Pedro Paulo Abreu. **Introdução à arqueologia histórica**. Oficina de Livros, 1992.

- PENA, W. L.; JÓIA, T. C.; ROSA, L. A. e SOARES, F. C. A (des) Construção da Embriaguez em Solos Antárticos. In: SOARES, Fernanda Codevilla (org.). Comida, cultura e sociedade: Arqueologia da alimentação no Mundo Moderno. **Recife: Editora da UFPE**: 139-168, 2016
- PHILBRICK, Nathaniel. *Revenge of The Whale: The True Story of the Whaleship Essex. Boston Globe-Horn Book Honors (Awards)*. Nova Iorque: New York State, 2002.
- RADICCHI, Gerusa. Os Sapatos dos Lobeiros-baleeiros: práticas de calçar nas Ilhas Shetland do Sul (Antártica). **Revista de Arqueologia**, Vol. 29 No. 2, p. 157-159, 2016.
- RATHJE, W; SCHIFFER, M. *Archaeology*. Harcourt Brace Jovanovich, New York, 1982.
- SOUZA, Rafael. Rodinhas de chinelo de borracha ao combate. **Revista de Arqueologia**, v. 34, n. 2, p. 40-60, 2021.
- SOUZA, Rafael. **Um lugar na caatinga: consumo, mobilidade e paisagem no semiárido do Nordeste brasileiro**. Tese de Doutorado. 2017.
- SENATORE, M.X. e ZARANKIN, A. Widening the scope of antartctic heritage: Archaeology and the ugly, the dirty and the evil, in antarctic history. In: Susan Barr e Paul Chaplin. (Org.). ***Polar settlements – Location, techniques and conservation***. Norway: ICOMOS-IPHC, 2011.
- SALERNO, Melissa A. **Arqueologia do Vestuário: práticas e identidade nos confins do mundo Moderno (Antártica, século 19)** - 1ª ed. - Buenos Aires: Del Tridente, 2006.
- SYMANSKI, Luis Claudio Pereira; OSÓRIO, Sérgio Rován. Artefatos reciclados em sítios arqueológicos de Porto Alegre. **Revista de Arqueologia**, v. 9, n. 1, p. 43-54, 1996.
- SCHIFFER, M. Formation processes of archaeological record. albuquerque: Universiry of Nerv Mexico Press, 1987.
- SCHIFFER, Michael B. Contexto arqueológico e contexto sistêmico. **Antiguidade americana**, v. 37, n. 2, p. 156-165, 1972.
- SMITH, Kimberly M. COMPARATIVE ANALYSIS OF CASK MATERIAL FROM LATE SIXTEENTH THROUGH EARLY NINETEENTH CENTURY SHIPWRECKS (Under the direction of Dr. Charles R. Ewen) **Department of Anthropology**, Julho, 2009.
- SOARES, F. C. e GARDIMAN, G.G. Mais uma dose: análise arqueobotânica do consumo de cerveja nas Shetland Do Sul (Antártica). **Revista Habitus**, Goiânia, v. 15, n.2, p. 273-299, 2017.
- SOUZA, Marcos André Torres de. Por uma arqueologia da criatividade: estratégias e significações da cultura material utilizada pelos escravos no Brasil. **Objetos da Escravidão: abordagens sobre a cultura material da escravidão e seu legado**, p. 11-36, 2013.
- SIQUEIRA, André. Histórias Embriagadas: uma análise diferenciada sobre garrafas de sítios foqueiros na Antártica nos séculos XVIII e XIX. **(Trabalho de Conclusão de Curso)**. Belo Horizonte, UFMG, 2014.
- SOARES, F.; PENA, W., LINHALES, C. Um fio de fumaça nos mares do sul cachimbos de caulim e masculinidades nas Ilhas Shetland do Sul (séculos XVIII e XIX). **Revista da SAB**. V. 32 N. 1, 2019.
- SOARES, A. A. O jogo de bolinha de gude (peteca) praticado com caroço de tucumã: Estudo realizado com crianças indígenas da Amazônia baseado na Teoria Praxiológica de Pierre Parlebas. **Jogos e Culturas Indígenas: Possibilidades para a Educação Intercultural na escola**, 2010.

SOARES, F. C; SOUSA, I; NASCIMENTO, C. S.; FEITOZA, K. C.; ALVES, B. S.; SILVA, M. V. C; SANTOS, V.H.L; CARDOSO, Y.C; DA SILVA NETA, V.M. **Quando a Antártica encontra a Caatinga: formando pesquisadores polares no Piauí.** In: Quando a Antártica encontra a Caatinga [livro eletrônico]: organizadores Fernanda Codevilla Soares, Virginia Marques da Silva Neta. Teresina, PI: Ed. dos Autores, 2023.

SALERNO, M. Zapatos rotos: Una aproximación al calzado en arqueología histórica - El caso de la colección antártica (siglo XIX). **Actas del VI Congreso Argentino de Americanistas.** Dunken, Buenos Aires, 2009.

VOOGT, A. DUNN-VATURI, A. E. EERKENS, J. W. Cultural transmission in the ancient Near East: twenty squares and fifty-eight holes. **Journal of Archaeological Science**, Vol. 40, Issue 4, pg. 1715-1730, 2013.

WESTERVELD, Govert. **The History of Alquerque-12. Spain and France, Volume I.** Lulu. COM, 2013. Voogt; Dunn-Vaturi e Eerkens, 2013.

ZARANKIN, A., HISSA, S., SALERNO, M. A., FRONER, Y. A., de ALKMIM RADICCHI, G., de ASSIS, L. G. R., & BATISTA, A. Paisagens em branco: arqueologia e antropologia antárticas-avanços e desafios. **Vestígios-Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica**, Vol. 5 n. 2, p. 11-51, 2011.

ZARANKIN, A.; SILVA, M.; SALERNO, M.; OLIVEIRA, I.; CRUZ, M.J. **Histórias bajo Cero; Arqueologia das primeiras ocupações humanas na Antártida.** In Arqueología del Extremo Sur de Sudamérica, editado por Luis Borrero e Nora Franco, Dunken, Buenos Aires, pp. 251-283, 2008.

ZARANKIN, A & SENATORE, X. **Histórias de um passado em branco.** Arqueologia histórica Antártica. Belo Horizonte: Argumentum, 2007.

ZARAKIN, Andres; SOARES, Fernanda Codevilla; SALERNO, Melisa; CRUZ, Jimena; RADICCHI, Gerusa; MARTIRE, Alex; STOLLMEIER, Luara; OLIVEIRA, André; OLIVEIRA, Amanda. **Paisagens em Branco: balanço após 10 anos de existência no Brasil.** In. Antártica em Minas Gerais: avanços científicos nas áreas de medicina/fisiologia, microbiologia e arqueologia no Polo Sul e sua importância para o Brasil, Organizadores: Andres Zarankin, Luiz Henrique Rosa, Rosa Maria Esteves Arantes e Fernanda Codevilla Soares. Belo Horizonte: Imprensa Universitária da UFMG, 2021.

ZARANKIN, Andrés; SOARES, Fernanda Codevilla; DA SILVA MARTIRE, Alex. Arqueologia pública e novas tecnologias: o caso do projeto paisagens em branco. **Teoria e Prática da Arqueologia Histórica Latino-Americana**, v. 12, n. 1, p. 9-26, 2021.