

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
ESCOLA POLITÉCNICA  
CURSO DE DESIGN

SARA VICTOR MACHADO

**ARQUEOLOGIA E DESIGN:**  
PROJETO DE COOPERAÇÃO E INOVAÇÃO NO FAZER ARQUEOLÓGICO

Goiânia

2022

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
ESCOLA POLITÉCNICA  
CURSO DE DESIGN

SARA VICTOR MACHADO

**ARQUEOLOGIA E DESIGN:**  
PROJETO DE COOPERAÇÃO E INTERAÇÃO NO FAZER ARQUEOLÓGICO

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

**Orientador: Prof. Genilda Alexandria**

SARA VICTOR MACHADO

**ARQUEOLOGIA E DESIGN:**  
**PROJETO DE COOPERAÇÃO E INOVAÇÃO NO FAZER ARQUEOLÓGICO**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ , pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

---

Profª. M. Ana Paula Neres de Santana Bandeira  
PUC Goiás

---

Prof. Dra. Genilda da Silva Alexandria Sousa  
PUC Goiás

---

Prof<sup>º</sup> M. Tai Hsuan An  
PUC Goiás

Dedico esse Trabalho de Conclusão de Curso a todos os Designers em formação, para que saibam que não importa onde estamos e estaremos, podemos ser e fazer design.

## AGRADECIMENTOS

A meus pais por nunca desistirem de mim.

Aos meus grandes amigos Leandro Leão, Leonardo Ferraz, Maurício Azeredo e Ana Bandeira por me apoiarem sempre nas horas mais difíceis.

À Vitor Lemes por não me deixar desistir e me lembrar das minhas metas em meios as lágrimas e raiva.

À Gabriel Cian e Marcos Wener por me auxiliarem na monografia.

A minha orientadora e amiga, Dr. Genilda Alexandria por aconselhar e puxar minha orelha quando precisava.

A Bela (minha cachorrinha), por aquecer meus pés, me fazer companhia nas horas de escrita e ser minha fortaleza emocional.

“O grande inimigo é sempre a ignorância, e as ideias preconcebidas que derivam da falta de exercícios do pensamento.”

Rafael Cardoso

“Lixo nada mais é do que a matéria desprovida de sentido ou propósito.”

Rafael Cardoso - *Design para um mundo complexo*

## RESUMO

Esse Trabalho de Conclusão de Curso apresenta um estudo do fazer arqueológico para solucionar os problemas de comunicação que a arqueologia possui com a população brasileira. Explica resumidamente a área de arqueologia, a visão do design e faz estudos de caso, com os sítios do “Vale dos sonhos” e do “GO-Ja-02”. Foi desenvolvido um jogo de cartas para poder auxiliar os arqueólogos a alcançarem as pessoas de forma mais leve e descontraída nos eventos de divulgação de pesquisa de arqueologia.

Palavras chave: Arqueologia; Design de comunicação; Jogo; Preservação do Patrimônio

## ABSTRACT

This Final Paper presents a study of archaeological making to solve the communication problems that archaeology has with the Brazilian population. It briefly explains the area of archeology, the vision of design and makes case studies, with the sites of "Vale dos Sonhos" and "GO-Ja-02". A card game was developed to help archaeologists reach people in a lighter and more relaxed way at events to promote archaeology research.

Keywords: Archaeology; Communication Design; Game; Heritage Preservation



## RÉSUMÉ

Ce mémoire final présente une étude de la réalisation archéologique pour résoudre les problèmes de communication que l'archéologie a avec la population brésilienne. Il explique brièvement le domaine de l'archéologie, la vision de la conception et fait des études de cas, avec les sites de "Vale dos Sonhos" et "GO-Ja-02". Un jeu de cartes a été développé pour aider les archéologues à atteindre les gens d'une manière plus légère et plus détendue lors d'événements visant à promouvoir la recherche archéologique.

Mots-clés : Archéologie ; Design de communication ; Jeu ; Préservation du patrimoine

## SUMÁRIO

RESUMO	7
ABSTRACT	8
RÉSUMÉ	9
<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>2 ARQUEOLOGIA: BREVES APONTAMENTOS SOBRE A ARQUEOLOGIA BRASILEIRA</b>	<b>13</b>
2.1 Patrimônios: Culturais e Arqueológicos	14
2.2 O Fazer Arqueológico: o Caminho da Pesquisa Arqueológica	18
2.3 Sítios Arqueológicos: Vale dos Sonhos e GO-Ja-02	19
2.3.1 Sítio Arqueológico “Vale dos Sonhos”	20
2.3.1.1 Conjunto Residencial Vale dos Sonhos	21
2.3.2 Sítio Arqueológico GO-Ja-02	24
2.3.3 Indicativos de Projeto	28
<b>3 DESIGN: UMA BREVE EXPLICAÇÃO</b>	<b>30</b>
3.1 Proposta de Projeto	30
<b>4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO</b>	<b>33</b>
3.1 Coleta de Informação	33
4.1.1 Pesquisa de Similares	33
4.1.2 Análise Situacional	40
4.1.3 Público Alvo	42
4.2 Geração de Alternativas	47
<b>5 PROJETO</b>	<b>49</b>
5.1 Logo “Café com Bolo”	52
5.2 Cartas	54
5.3 Arquétipos Tipográficos	63
5.4 Embalagem	68
5.4.1 Embalagem Interna	69
5.4.2 Embalagem Externa	72
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>83</b>
<b>7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>84</b>

## 1 INTRODUÇÃO

No desenvolvimento da presente pesquisa examina-se a grande dificuldade da arqueologia em apresentar às pessoas os resultados de seus trabalhos, sua importância para a história nacional e efetiva atuação, pois é observado o pouco conhecimento sobre a área da arqueologia no Brasil. Há ainda dentre os que conhecem e possuem uma visão negativa, por acreditarem que os arqueólogos “barram” o desenvolvimento. Dessa maneira, procurou-se responder a questão “Como auxiliar os arqueólogos a atingir, com maior eficácia, as pessoas que se envolvem direta e indiretamente nas atuações arqueológicas práticas (em campo), para que as mesmas compreendam a importância e significado da arqueologia?”

Para tanto, se buscou a compreensão dos processos que configuraram o fazer arqueológico, de forma a possibilitar a elaboração de um jogo como projeto, o que foi feito através de estudos bibliográficos sobre os termos da arqueologia, o órgão que é encarregado do amparo e gestão dos patrimônios brasileiros (Iphan), as necessidades e dores da área da arqueologia e como o design pode atuar, assim como, através de visitas às áreas de formação e graduação de novos pesquisadores.

Nesses termos, no capítulo 2 se apresenta um breve relato da história da formação da arqueologia no Brasil e explica-se alguns termos relevantes para a compreensão do fazer arqueológico que foi segregado em 5 etapas visando afunilar os possíveis pontos de atuação. O objetivo é auxiliar o designer a compreender a complexidade e delicadeza que se encontram na atuação dos arqueólogos, por meio de análises de estudos de caso de dois sítios arqueológicos existentes no estado de Goiás (centro oeste do Brasil). A análise será feita do ponto de vista social e do design, para que haja conexão e compreensão para o projeto de jogo no qual é o produto dessa monografia. E o capítulo se encerra com indicativos de projeto a ser feito.

Por razão da possibilidade de arqueólogos e outras pessoas fora da área do design explorarem o que pode fazer o design em auxílio à outra área, o capítulo 3 elabora uma breve compreensão do design e como se pode olhar o fazer de um indivíduo. Sendo muito além de um gesto, envolve o simbolismo e interpretações que podem chegar de distintas formas para cada pessoa conforme o viver individual.

Assim, o capítulo 4, traz as coletas de informações adquiridas por meio de pesquisas bibliográficas, pesquisa de similares, determinação de público alvo e gerações de

alternativas levando ao projeto que se encontra no capítulo 5 que resolve e apresenta o objetivo pretendido em todo o trabalho, qual seja: auxiliar a arqueologia na interação pesquisadores - pesquisa - população.

Para tanto, elaborou-se um jogo de cartas, para ser utilizado em grupo, com a mediação de um profissional de arqueologia, o que possibilita a atuação direta da interação já mencionada para uma melhor visibilidade da área no país.

## **2 ARQUEOLOGIA: BREVES APONTAMENTOS SOBRE A ARQUEOLOGIA BRASILEIRA**

A história humana é observada e estudada por diferentes áreas do conhecimento que dão significância aos processos socioculturais que passamos na atualidade. De acordo com o dicionário online de Oxford a arqueologia é a ciência que, utiliza processos como coleta e escavação, estuda os costumes e culturas dos povos antigos através do material (fósseis, artefatos, monumentos etc.) que restou da vida desses povos, ou seja,

A arqueologia é a ciência que estuda o ser humano a partir das coisas produzidas, utilizadas e descartadas pelos homens e mulheres do passado e do presente. (HATTORI, 2013, p.12)

Embora o senso comum possa imaginar que é algo muito distante da realidade e território brasileiro, o fazer arqueológico é extremamente ativo no país. A famosa “Carta de Pero Vaz de Caminha”, o escrivão da armada de Pedro Álvares Cabral, por exemplo, é o primeiro documento escrito sobre o Brasil, provando que desde a pré colonização muitos paleontólogos e naturalistas já vinham registrando os achados desse “exótico” país. Contudo esses registros possuem uma visão europeia sob o território e dos povos que aqui viviam. Atualmente,

A arqueologia feita no Brasil é essencialmente uma arqueologia de sociedades indígenas extintas que viveram em um passado distante, deixando como testemunho de sua existência somente restos materiais. (BARRETO, 2000, p.33)

Barreto dá destaque à mudança de visão - antes dos europeus para os indígenas, agora dos indígenas para seu dia-a-dia - que se mostrou necessária para entender melhor costumes, fazeres e culturas atuais que derivaram desse povos, além de passar a ver o passado brasileiro com mais atenção à seus povos primários. Agora o Brasil tem a visão de seus povos e de seus visitantes.

Com o passar do tempo muitos arqueólogos estrangeiros vieram para o país a convite com a intenção de usar seus conhecimentos para dar nomes aos locais e objetos achados e ao tempo de sua existência, contudo a falta de registro escrito dos indígenas dificultou esse trabalho. Assim foi estabelecido dois períodos na arqueologia brasileira, a Arqueologia Pré-Colonial e a Arqueologia Histórica.

A Arqueologia Pré-Colonial, estuda os escritos dos naturalistas, arqueólogos e paleontólogos estrangeiros, pois ainda não havia estudiosos brasileiros dessa área e as sociedades estudadas praticavam da oralidade para a transmissão de conhecimento, porém os vestígios arqueológicos é uma mistura de artefatos europeus e indígenas.

Já a Arqueologia Histórica, ou Período Histórico, estuda não apenas o passado indígena, nesse período já é possível estudar os processos sociais ocorridos após a colonização europeia, a partir de 1500 dC. Nesse período já começara a ter brasileiros com conhecimento para escrita, embora com visões européia das coisas, esses registros passaram a facilitar o estudo do cotidiano da sociedade brasileira.

## **2.1 Patrimônios: Culturais e Arqueológicos**

Quando o Modernismo chegou no Brasil a ideia de preservar o passado e a cultura nacional tomou força de forma estruturada, não só levando-se objetos para dentro de museus, mas também através da proteção de um patrimônio materializado em uma diversidade de sítios, monumentos e edifícios. A preocupação com a preservação desse patrimônio se traduziu no projeto lei elaborado por Mário de Andrade em 1936 (LIMA, 1988), atribuído na Constituição Federal de 1988, em seu Artigo 216, cujo conceito de patrimônio é estabelecido com amplitude.

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I - as formas de expressão;

II - os modos de criar, fazer e viver;

III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artísticas-culturais;

V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (BRASIL, 1937)

Assim sendo, todas as manifestações humanas que tendem a se repetir por gerações em um determinado período de tempo, como a Festa do “Boi Bumbá” no norte, as vestes do frevo no Nordeste, as Romarias religiosas etc, são bens culturais que formam o patrimônio.

Esses patrimônios são fiscalizados pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) que é uma autarquia<sup>1</sup> federal vinculada ao Ministério do Turismo que responde pela preservação do Patrimônio Cultural Brasileiro (IPHAN,2020). O órgão é encarregado da tutela e gestão do patrimônio arqueológico brasileiro. Sendo uma responsabilidade compartilhada entre os governos estaduais, federais, municipais e pelos os cidadãos.



Imagem 1 - Exemplos de Patrimônio; Imagens de patrimônios culturais brasileiros;  
 FONTE: Iphan (2021), disponível em <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/71>, acesso:26/05/2022.

O Iphan também responde pela conservação, salvaguarda e monitoramento dos bens culturais brasileiros inscritos na Lista do Patrimônio Mundial e na Lista o Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade, conforme convenções da Unesco, respectivamente, a Convenção do Patrimônio Mundial de 1972 e a Convenção do Patrimônio Cultural Imaterial de 2003. (IPHAN,2020)

A Convenção feita em 2003 teve como finalidade definir com mais precisão a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial; o respeito ao patrimônio cultural imaterial das comunidades, grupos e indivíduos envolvidos; a conscientização no plano local, nacional e internacional da importância do patrimônio cultural imaterial e de seu reconhecimento recíproco; a cooperação e a assistência internacionais. Além de listar, atualizar e manter pública a lista de todos os itens que entram na categoria de patrimônio cultural.

Dentre esses patrimônios culturais tem-se o “Patrimônio Arqueológico”, a herança brasileira mais antiga e talvez menos conhecida, que compreende todos os vestígios materiais deixados pelos antepassados, ou seja, são objetos, desenhos e arquiteturas feitos por eles. Esses povos que viviam no Brasil, antes da chegada de Pedro Álvares Cabral, eram em sua

---

<sup>1</sup> Autarquia como termo político é forma de governo em que um indivíduo ou grupo tem poder absoluto sobre a nação; autocracia. No Brasil, significa que é entidade de direito público, com autonomia econômica, técnica e administrativa, embora fiscalizada e tutelada pelo Estado, o qual eventualmente lhe fornece recursos, e constitui órgão auxiliar de seus serviços.

maioria nômades e transmitiam o conhecimento de forma oral por não saberem ler nem escrever. Assim, os chamados “registros históricos oficiais” do Período Pré-Colonial na América não se preocupam em contar o dia-a-dia e cotidiano dos povos que aqui viviam, pois são fragmentos ou objetos completos (imagem 3) encontrados. Já nos

sítios arqueológicos do Período Histórico nos contam detalhes de como viviam nossos antepassados mais próximos [...] com base nos vestígios que eles deixaram-fragmentos que utilizaram. (CARVALHO,2010, p.9)

Em resumo, para o contexto brasileiro, o período Pré-Colonial é demarcado com pinturas rupestres (imagem 2) e objetos encontrados e no período Histórico já possuem escritos estrangeiros e de ancestrais mais próximos como bisavós(ôs) e tataravós(ôs).



Imagem 2 - Pintura rupestre da "arara" na Gruta das Araras. Foto de João Carlos Moreno de Sousa, em visita ao sítio em Fevereiro de 2013.

FONTE: Researchgate (2014), disponível em

[https://www.researchgate.net/figure/Figura-10-Pintura-rupestre-da-arara-na-Gruta-das-Araras-Foto-de-Joao-Carlos-Moreno-de\\_fig5\\_283523969](https://www.researchgate.net/figure/Figura-10-Pintura-rupestre-da-arara-na-Gruta-das-Araras-Foto-de-Joao-Carlos-Moreno-de_fig5_283523969) Acesso:26/05/2022

Devido aos poucos registros históricos escritos, os sítios arqueológicos brasileiros são uma fonte fundamental para descobrir o cotidiano e cultura dos ancestrais, por meio dos objetos encontrados que são confeccionados em vários materiais, como pedra, osso, madeira e argila. Esses objetos, pelo ponto de vista da arqueologia brasileira, podem ser Cerâmicos, produzidos com a queima da argila ou barro (imagem 4), e Líticos (imagem 3), produzido por



meio de lascamento e polimento das pedras. O processo de produção desses materiais fornece o entendimento de manuseio, da atividade e de processos culturais.



Imagem 3 - Artefatos de pedra lascada e polidas.

FONTE: Arqueologia e pré história (2022), disponível em

<https://arqueologiaeprehistoria.com/encontrei-um-artefato-ou-sitio-arqueologico-e-agora-o-que-fazer/>  
Acesso:26/05/2022



Imagem 4 - Cerâmicas dos Tupi-Guaranis

FONTE: Wikipedia (2013), disponível em

[https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Cerâmica\\_Tupi-Guarani\\_5.jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Cerâmica_Tupi-Guarani_5.jpg) Acesso: 27/06/2022

## 2.2 O Fazer Arqueológico: o Caminho da Pesquisa Arqueológica

A pesquisa arqueológica muitas vezes começa por acidente, quando algum tipo de construção, análises topográficas, fotografias aéreas, ou detectores eletromagnéticos entre outras formas de estudos geocientíficos estão sendo feitos e é encontrado algo, então o Iphan é acionado, os arqueólogos vão analisar e um sítio arqueológico é aberto. Conforme o livro “Trabalho de memória”(2013) a pesquisa arqueológica pode ser resumida em um processo de 5 etapas.

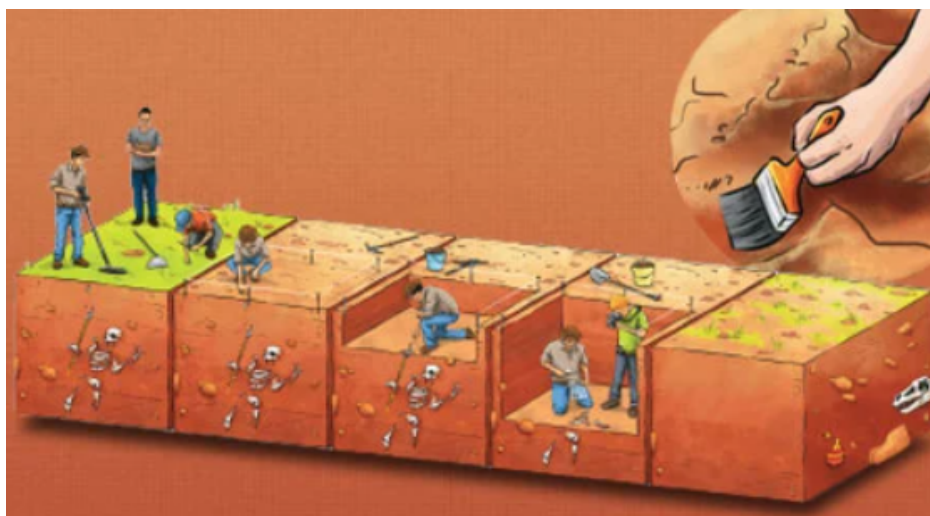


Imagem 5 - Imagem ilustrativa das etapas do trabalho de memória

FONTE: Super Interessante (2018),

<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-e-feita-uma-escavacao-arqueologica/> Acesso: 09/08/2022

### 1) Pesquisa:

Onde há o estudo de diversos documentos (mapas e imagens de área) da região para planejar as atividades de campo. Nessa primeira etapa os arqueólogos que foram chamados para verificar um possível achado arqueológico analisam a situação, o território onde encontraram o objeto/desenho/construção, mapeiam o local e criam um plano de ação para seguir para as próximas etapas.

### 2) Prospecção arqueológica:

Onde é analisada cada parte do terreno, feita sondagens à procura de materiais arqueológicos enterrados. Essa parte é feita em campo (imagem 5), já com todo o terreno

mapeado em quadrantes, tem-se um sítio arqueológico. Se analisa cada quadrante a procura de novos artefatos e/ou fragmentos do artefato inicial.

### 3) Documentação:

Caso se encontre materiais, é aberta as áreas de escavação, como aparece na imagem 5, quanto mais objetos são encontrados mais fundo vai a escavação. Os artefatos são fotografados, localizados no mapa e devidamente documentados. Essa etapa é delicada pois há a necessidade de definir o que ficará no local e o que será retirado para o estudo que será realizado na próxima etapa.

### 4) Laboratório:

Ao decidir o que sairá do local e o que ficará parte-se para o laboratório onde as peças resgatadas são numeradas, fotografadas e estudadas. Usando o exemplo de um artefato lítico, ele é analisado em cada corte e entalhe, desenhado e gerado uma cópia para estudo de como era usado e para ensinar os arqueólogos em formação. Todo o estudo é documentado para divulgação.

### 5) Divulgação:

Os resultados das pesquisas e análises são divulgados para todos os indivíduos envolvidos e a população local. Todas as etapas envolvem pessoas voluntárias e profissionais que possuem o direito de saber o resultado de todo o trabalho. A divulgação também colabora na instrução das pessoas moradoras e visitantes do sítio arqueológico para manter o local preservado.

## **2.3 Sítios Arqueológicos: Vale dos Sonhos e GO-Ja-02**

Para compreender melhor o fazer arqueológico, será feito a análise de dois sítios localizados no estado de Goiás, para entendermos sua história e seus desfechos perante a sociedade, o sítio “Vale dos Sonhos” e o “GO-Ja-02”. Ambos localizados no estado de Goiás (imagem 6) e com histórias distintas, um teve uma repercussão de certa forma negativa e o outro ainda está em andamento. A análise será feita do ponto de vista social e do design, para que haja conexão e compreensão para o projeto de jogo no qual é o objetivo dessa monografia.



Imagem 6 - Estado de Goiás

FONTE: Procuradoria Geral do estado, disponível em

<https://www.procuradoria.go.gov.br/noticias/2585-decisao-do-stf-amplia-territorio-goiano-em-mais-42-mil-hectares.html> Acesso: 17/11/2022

### 2.3.1 Sítio Arqueológico “Vale dos Sonhos”

O primeiro sítio é o “Vale dos Sonhos”, localizado no bairro de mesmo nome na cidade de Goiânia (capital de Goiás - imagem 7), trata-se de um sítio já encerrado e encontrado abaixo das casas do bairro. A escolha deste sítio para a análise deve-se à sua história e como ficou anos depois. Os estudos encontrados sobre esse sítio arqueológico, já permitem uma reflexão mais aprofundada com o olhar do designer acerca de todo o trajeto arqueológico, pois há retorno de anos depois da abertura do sítio.



Imagem 7 - Mapa da localização da cidade de Goiânia no estado de Goiás

FONTE: Wikipedia, disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Região\\_Metropolitana\\_de\\_Goiânia](https://pt.wikipedia.org/wiki/Região_Metropolitana_de_Goiânia)  
Acesso:17/11/2022

### 2.3.1.1 Conjunto Residencial Vale dos Sonhos

O conjunto residencial Vale dos Sonhos está localizado às margens da BR- 153, no Km 8 – Região Norte de Goiânia/GO, saída para Anápolis/GO e foi

assentado sobre o sítio arqueológico com a mesma denominação localiza-se no Município de Goiânia 3 e ocupa cerca de 120 hectares (1,2 km<sup>2</sup>) com mais de 2.000 lotes, além das áreas públicas como escola e praças. (RAMALHO,2009, p.3)

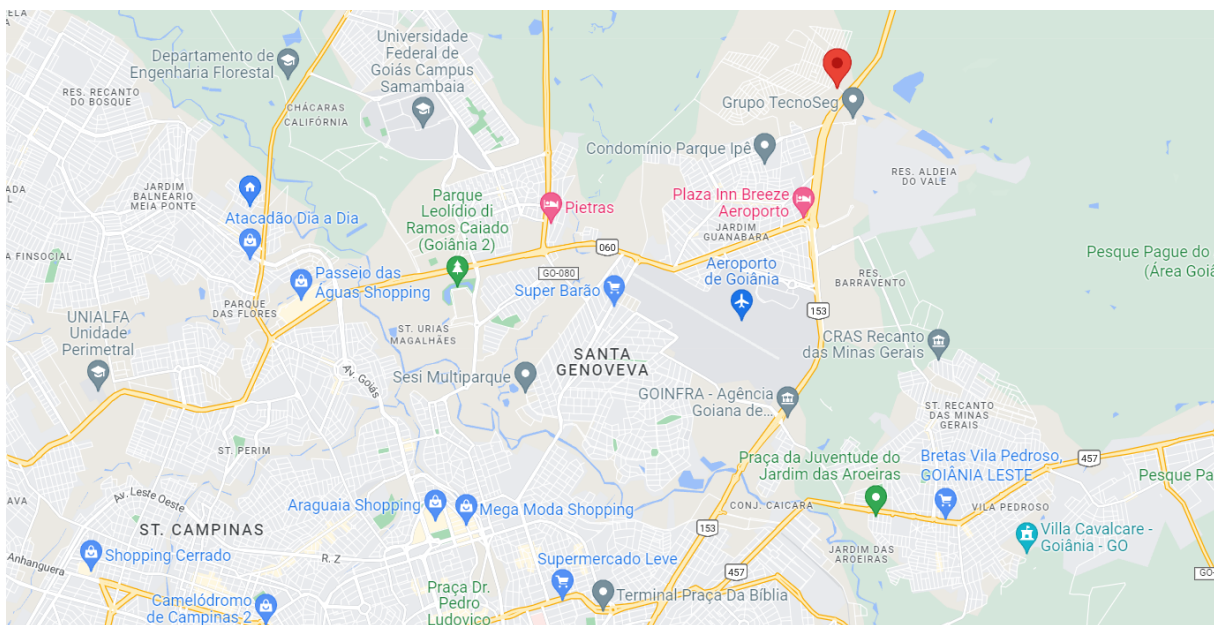


Imagem 8 - Mapa da localização do Vale dos Sonhos em Goiânia

FONTE: Google Maps, disponível em

<https://www.google.com/maps/place/Serranópolis,+GO,+75820-000/@-18.3071636,-51.9629061,15.26z/data=!4m5!3m4!1s0x949d833fe6ea2d41:0x98e11cb6c1b5b2f3!8m2!3d-18.3062878!4d-51.9578764?hl=pt-BR>

Acesso: 18/10/2022

Esse residencial começou como uma invasão de terreno da cooperativa habitacional denominada Sociedade Habitacional. Em maio de 2001, os moradores que cavavam um poço artesiano encontraram uma urna funerária do período Pré-colonial completamente intacta e com restos de esqueletos no seu interior. A polícia militar foi acionada e após destruírem parte do objeto entendeu-se que se tratava de um material arqueológico e então foi acionado o Iphan, que embargou<sup>2</sup> o terreno para a abertura de sítios arqueológicos.

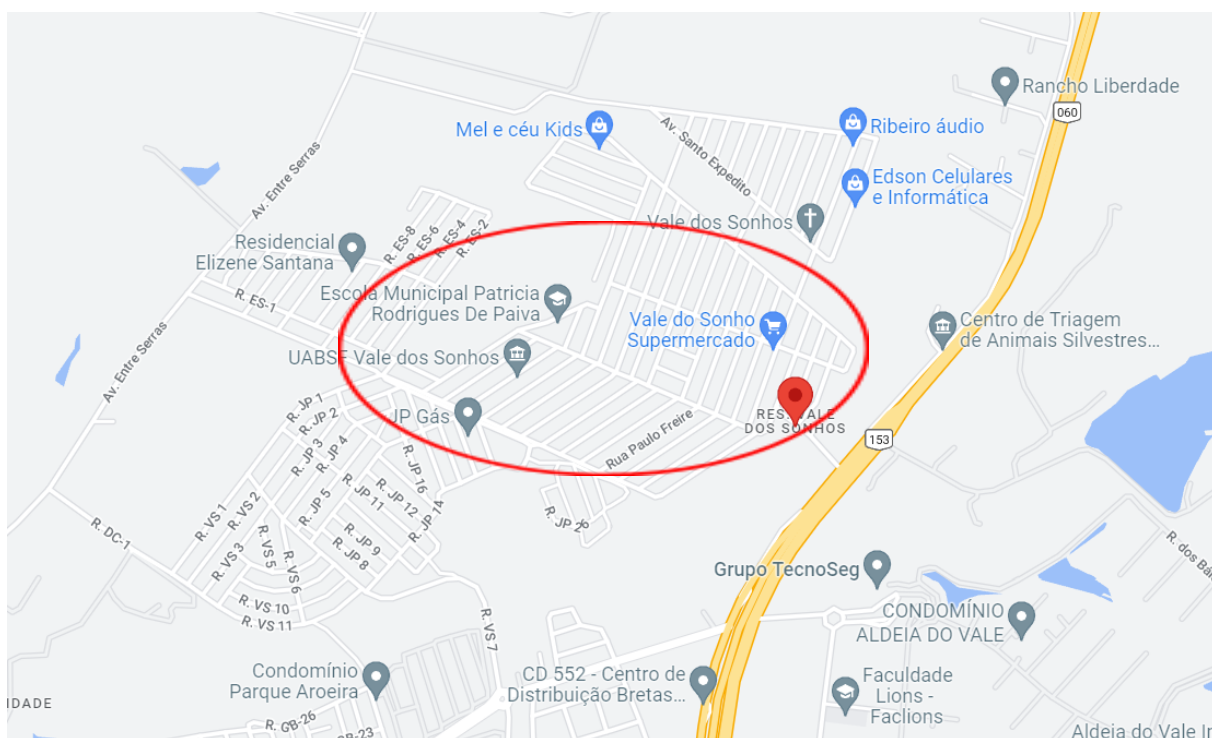


Imagem 9 - Visão mais aproximada do Bairro Vale dos Sonhos

FONTE: Google maps, disponível em Acesso:20/11/2022

Com a abertura do sítio e o decorrer do trabalho arqueológico teve-se a criação de um museu para informar a população local e visitante o que se encontrara ali (cachimbo, ponta de lanças, colares, urna funerária etc). Embora, todo um trabalho de educação e abertura de empregos tenha sido realizado, o sítio não foi sempre visto com bons olhos pelos moradores

<sup>2</sup> Embargou como termo jurídico é Impedir a realização de algo através da utilização do embargo: embargar um projeto

do local, pois os impediam de construir suas casas e atualmente sabe-se que não houve o devido retorno sobre as descobertas e depois de algum tempo o museu foi fechado.



Imagem 10 - Urna funerária encontrada no “Vale dos sonhos”

FONTE: Print do ‘Jornal Anhanguera 1º edição’ do dia 24 de agosto de 2022, disponível em <https://g1.globo.com/go/goias/edicao/2022/08/24/videos-jornal-anhanguera-1-edicao-de-quarta-feira-24-de-agosto-de-2022.ghtml> Acesso :06/12/2022

Observa-se a criação de um trauma social com todo o contexto da abertura do sítio arqueológico, pois a luta para a posse das terras que levou anos, somados a mídia que não colaborou com o IPHAN e sim com os moradores, gerando um descontentamento. O retorno educacional foi somente durante a pesquisa do sítio, e de acordo com a Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia do Campus Jataí - UFG, vol. 1 - nº6 “Itinerarius Reflectonis” publicada no primeiro semestre de 2009, também não houve um retorno para a população e nem para a academia os resultados de laboratórios e o relatório final do projeto de resgate do sítio Vale dos sonhos. A revista alega que “A última divulgação dos pesquisadores envolvidos no projeto foi o artigo sobre os resultados, que continha uma proposta de continuidade ligada a um museu aberto”(p. 08). Logo, é perceptível a falha na interação sociedade - arqueologia, é necessário o trabalhar a parte social, a quinta etapa do fazer arqueológico, já mencionado anteriormente.

Percebe-se, então, o desafio que se instala em termos educativos e sociais, na relação estabelecida entre as pesquisas arqueológicas em campo e a sociedade, ainda que os profissionais envolvidos sejam extensamente preparados pela técnica e ramais da profissão. Vencer o desconhecimento é um desafio, mais ainda ter incorporado ao cotidiano essa realidade de achados arqueológicos tão próxima.

### 2.3.2 Sítio Arqueológico GO-Ja-02



Imagem 11 - Mapa da localização da cidade de Serranópolis no estado de Goiás

FONTE: Wikipedia, disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Serranópolis>, acesso: 17/11/2022



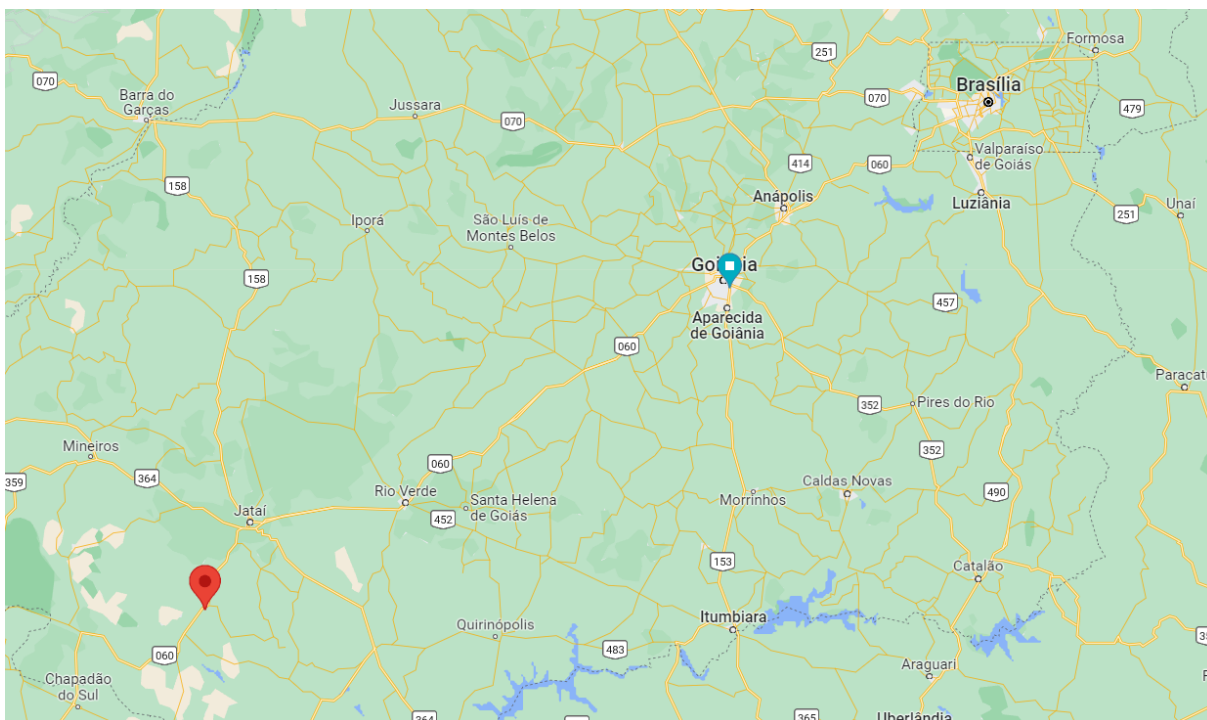
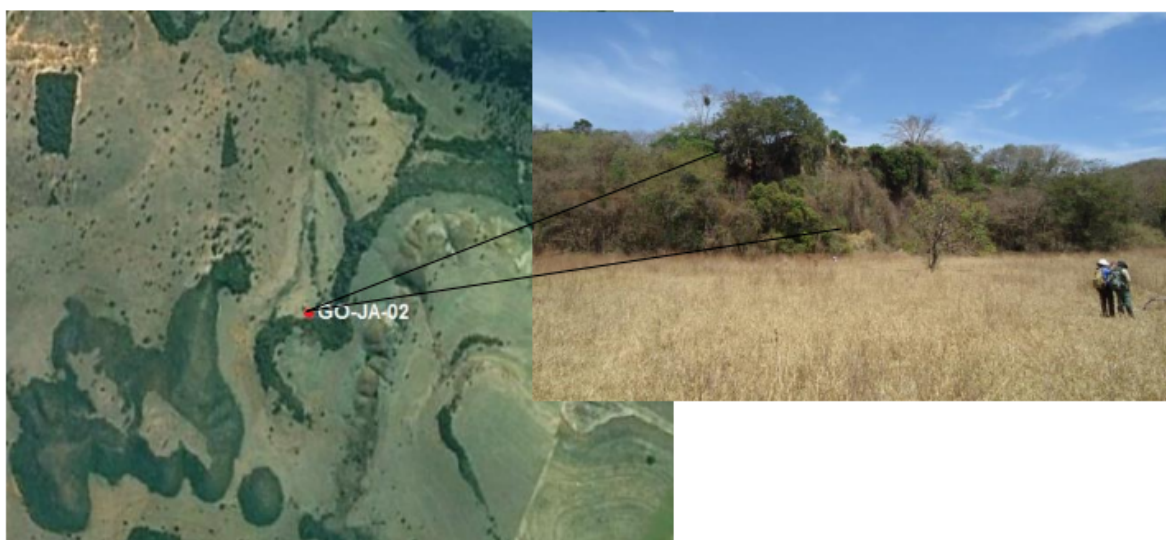


Imagem 12 - Distância Serranópolis de Goiânia

FONTE: Google maps, disponível em <https://abrir.link/QpCTq> Acesso:06/12/2022



**Figura 2.** Localização e vista frontal do sítio GO-JA-02. Foto: SANTOS 2018.

Imagem 13 - Localização e vista frontal do sítio GO-Ja-02.

FONTE: TCC de Fernanda Lópis.

Neste segundo sítio, que se localiza na cidade de Serranópolis, no sudoeste do estado de Goiás (imagem 11), é verificada uma situação oposta à do “Vale dos Sonhos”. Tem-se uma

cidade pequena rodeada de sítios arqueológicos já com uma cultura de preservação em construção. Possui uma receptividade muito maior e uma história ainda em formação.

O município de Serranópolis compõe uma das mais importantes regiões arqueológicas do país, devido à quantidade de abrigos com vestígios de ocupações humanas pré-históricas existentes e ao estado de conservação desses sítios. As pesquisas arqueológicas na região vêm sendo realizadas, desde 1975, com destaque para o Programa Arqueológico de Goiás, no qual está incluído o projeto Paranaíba, desenvolvido pelo Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia da Universidade Católica de Goiás, em parceria como Instituto Anchieta de Pesquisas da Universidade Vale do Rio dos Sinos-UNISINOS, (GUIMARAES; Carolina, dissertação de mestrado pg.63)

Vê-se assim que a cultura de preservação de patrimônios nesta região é riquíssima, pois já são quase 5 décadas que possui pesquisas e áreas já em estado de conservação. Ressaltando que o sítio GO-Ja-02 existe desde 2020, com intenção de estudar uma sedimentação branca no solo da região.



Imagem 14 - Escavação do GO-Ja-02

FONTE: Jornal Mais Goiás, disponível em

<https://www.maisgoias.com.br/cidades/cranios-de-pessoas-do-periodo-pre-colonial-sao-encontrados-em-serranopolis/> Acesso: 06/12/2022



Imagem 15 - Pinturas rupestres do sítio Pousada das Araras

FONTE: Tripadvisor Disponível em

[https://www.tripadvisor.com.br/LocationPhotos-g2572202-w3-Serranopolis\\_State\\_of\\_Goias.html](https://www.tripadvisor.com.br/LocationPhotos-g2572202-w3-Serranopolis_State_of_Goias.html)

Acesso:06/12/2022

Em 16 de Setembro de 2022, foi revelada para o país a descoberta de 10 crânios, encontrados nas escavações do GO-ja-02. Contudo, na “Revista Museu”, o gearqueólogo da PUC Goiás, Julio Cezar Rubin de Rubin, coordenador da expedição que estuda o sítio, revela que a descoberta foi anunciada primeiramente para a população de Serranópolis.

Pode-se notar que o caso em análise, quanto ao retorno sobre as pesquisas, estão sendo feitas em duas etapas, primeiro a população da cidade e os pesquisadores envolvidos e depois para a população brasileira. Essa está sendo a forma de espalhar o conhecimento patrimonial que está sendo criado até agora.

O desenvolvimento dessas pesquisas arqueológicas e trabalho para com a população de Serranópolis tem sido empreendido com destaque por profissionais que estão ligados ao IGPA, o Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia da PUC Goiás. Dada a proximidade que temos por estarmos na mesma Universidade, esta pesquisa de trabalho de conclusão de curso tem como parte de suas atividades empreendidas, visitas a esse espaço e conversas orientadas com os pesquisadores, o que tem auxiliado de forma significativa para olhar essa realidade em processo.



Imagem 16 - Crânios encontrados

FONTE: Revista Museu, disponível em

<https://revistamuseu.com.br/site/br/noticias/nacionais/15091-16-09-2022-cranios-humanos-sao-descobertos-em-sitio-arqueologico-em-serranopolis-go.html> Acesso: 16/11/2022

Nas visitas ao ambiente acadêmico da arqueologia na PUC Goiás e ao IGPA, foram explorados os espaços de laboratório e pesquisa deles, além de ouvidas conversas e alegações de pesquisadores e estudantes sobre a dificuldade que a área enfrenta para se comunicar. Acreditam que “o que” e “onde” fazem as pesquisas e estudos não precisa ser melhorado, mas que precisam otimizar a visibilidade que possuem. O problema maior está no amplo desconhecimento populacional sobre a existência da arqueologia no país e como se conectar às pessoas de uma maneira contínua para manter o contato delas com o meio arqueológico.

A partir dessas falas é possível e dos estudos de caso, é possível encontrar indicativos de projeto.

### **2.3.3 Indicativos de Projeto**

Entre os sítios citados, é possível ver uma necessidade de flexibilidade no trabalho social de cada sítio. Desta forma, compreende-se que é preciso compreender todo um contexto somado à disponibilidade financeira de cada situação, para uma ação social efetiva e de resultados positivos. Importante considerar também as características específicas da região e sociedade em questão, suas necessidades e seu potencial ou não acesso a informações e

receptividade às intervenções. Com esse pensamento os coordenadores do Sítio GO-Ja-02 criaram o "Café com Bolo", um evento local com palestras, comidas e conversas com o objetivo de explicar à população de Serranópolis o que já foi pesquisado e concluído até o momento do evento. A proposta desse evento foi nos apresentada pelos profissionais que fazem parte do IGPA e foi demonstrado um interesse de auxílio, pelo design, para que a ação fosse potencializada em seu sentido educativo, lúdico e sobretudo atrativo.

Segundo os técnicos responsáveis, esse "Café com Bolo" possui uma duração de aproximadamente duas horas, onde se faz, de forma informal, a transmissão de conhecimento e descobertas dos pesquisadores à população interessada sobre o assunto. Ao longo dessas duas horas se é apresentado por meio de powerpoint as pesquisas e separado as pessoas em grupos para conversar de forma individual e tirar dúvidas. Normalmente todos os pesquisadores envolvidos estão presentes e é oferecido comes e bebes durante a conversa.

O problema que podemos identificar se encontra em como atingir a população e manter sua curiosidade diante de uma situação onde não há muito o que se possa ver e tocar sobre um assunto que não faz parte do dia a dia das pessoas. A proposta de indicativos de projeto aqui pode atuar justamente nesse sentido, de como conseguir atingir o interesse das pessoas por seus patrimônios culturais, no caso arqueológicos, isso visto que os cidadãos são os maiores protetores desse seu patrimônio

### 3 DESIGN: UMA BREVE EXPLICAÇÃO

Em oposição temporal do conceito e do fazer arqueológico, o design é uma palavra excepcionalmente moderna tendo surgido há somente três séculos. Conforme o texto “Design: uma história do projeto de interação” de PUC-Rio, o vocábulo foi uma apropriação da língua inglesa, contudo sua origem é latina onde o termo evoca o verbo *designare*, no qual se implicam os sentidos de desígnio (intenção) e de desenho (configuração).

Embora esse verbete seja novo, sua ação vem desde o período das grandes civilizações egípcias nas arquiteturas, pinturas, esculturas e móveis (imagem 4) com suas geometrias e rigidez, e se desenvolveu a partir da primeira revolução industrial, indo para o meio cultural, tornando-se um estudo, um conhecimento, uma escola.

O design costuma ser associado à arte com frequência, porém de quase nada se assemelha, pois no design há métodos, conceitos e planejamentos para criar projetos e produtos finais, já a arte é um processo subjetivo, onde o artista cria para dizer ao mundo sua opinião e ponto de vista das coisas.

Na definição de Read surgem elementos que são compartilhados por ambas as disciplinas - arte e design -, mas também a diferença fundamental: o design é veículo de informação; (FUENTES, 2009, p.23)

Isso implica que o design é um processo de pesquisa e prototipação para a elaboração de produtos nos meios gráficos, industriais, automotivos, sociais, educacionais etc levando em consideração o usuário, a cultura, sociedade e ambiente. Entende-se assim que o design é um meio oportuno para auxiliar o ramo da arqueologia em seu projeto social de devolutiva de informações sobre suas pesquisas em sítios arqueológicos em busca de patrimônios e história.

#### 3.1 Proposta de Projeto

Em uma aula de “Pesquisa em Design” ministrada no dia 26 de agosto de 2022, a professora explicou que os objetos contam histórias e que essas histórias estão diretamente ligadas ao processo de suas formações físicas e se vinculam aos seus usuários. É possível associar essa fala ao livro “Design para um mundo complexo”, onde é explicado que a memória é o principal mecanismo de identificação e é criada por meio dos cinco sentidos.

Trata-se de uma transferência psíquica de valor baseado no princípio da associação. Ou seja, a mente associa uma coisa à outra, gerando uma correspondência entre elas, que não necessariamente existe fora da experiência de cada um” (CARDOSO; Rafael, 2013, p.53)

Essa "transferência psíquica" é entendida, no Design, como semiótica, que em curtas palavras se refere a como os objetos são percebidos pelas pessoas no tempo e espaço, ou seja, para uma pessoa a história é feita pelas experiências que se transformaram em memórias e essas memórias trazem sentido a um objeto, lugar, cheiro ou qualquer coisa que aguça um dos cinco sentidos.

Nessa visão, Cardoso explica que a aparência dos objetos são carregados de memórias, elas são histórica ou contextual (o tempo e local de sua existência), emocional (o que simboliza para cada pessoa/ sociedade) e identidade (o que se sabe e conhece sobre o objeto), e em todo o caso é passiva de comunicação. Portanto, todo artefato material é também uma forma de comunicação e informação.

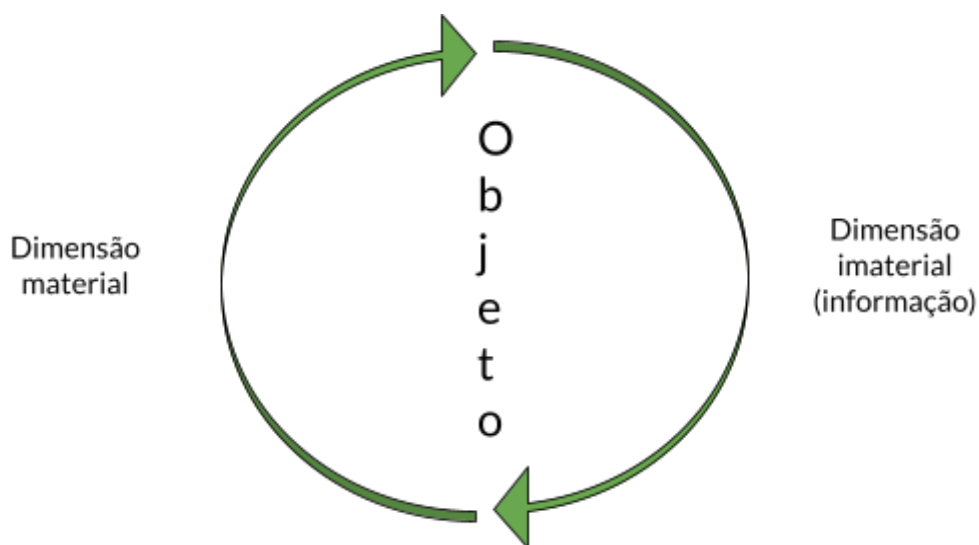


Imagem 17 - Ciclo de transferência psíquica

FONTE: Montagem da autora

Voltando à questão da semiótica para o problema social da arqueologia, identifica-se a falta da memória na população, ou seja, para que a população se interesse e conheça a arqueologia e os patrimônios culturais brasileiros é preciso gerar uma experiência de vivência e/ou contato com os objetos com o propósito de verem uma tecnologia ancestral ao olharem

uma pedra lascada e não somente uma pedra. Desenvolvendo, assim, o sentimento de pertencimento, de necessidade de conservação e a importância de preservação.



## **4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

Para o desenvolvimento desse projeto foi considerado uma junção de procedimentos metodológicos a partir do que trazem os autores Bernd Lobach (2001) e Rodolfo Fuentes (2006), considerando as fases de coleta de informação (pesquisa de similares, mapa mental, visitas em campo, personas), geração de alternativas e prototipagem. Para as análises e coletas de informações necessárias para gerar o projeto, foram realizadas visitas à área de arqueologia da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC-Goiás) e ao Instituto Goiano de Pré-história e Arqueologia (IGPA), tais visitas foram feitas para reconhecimento do ambiente acadêmico de arqueologia afim de identificar problemas nos quais pudesse haver a atuação do design.

### **3.1 Coleta de Informação**

Conforme foram realizadas as visitas, descobriu-se as atividades realizadas em Serranópolis e então a proposta e planejamento do “Café com Bolo”, caso que se tornou o objeto deste projeto. Foi realizado um estudo de perfil após uma análise situacional para fazer identificação do público alvo e a criação de persona com o intuito de direcionar o projeto.

#### **4.1.1 Pesquisa de Similares**

Durante as visitas ao curso de Arqueologia na PUC-Goiás foi explicado sobre inúmeras atividades voltadas para conservação patrimonial ao redor do mundo. Em busca de conhecer melhor as experiências geradas nessas atividades, encontrou-se no “Google Arts & Culture” sobre algumas atividades realizadas em museus. Entre os lugares pesquisados, a China e Portugal foram os dois países que se destacaram no nível de atenção.

Começando pela China, a cidade de Wuzhen (imagem 18) é uma verdadeira relíquia nacional, tendo 40 hectares de extensão a cidade é constantemente visitada por sua arquitetura e cultura. Uma cidade histórica e conservada no tempo, é considerada um museu a céu aberto. Toda a infra estrutura da cidade é antiga e os festivais e comida são todos tradicionais. O que mantém a tradição na região.

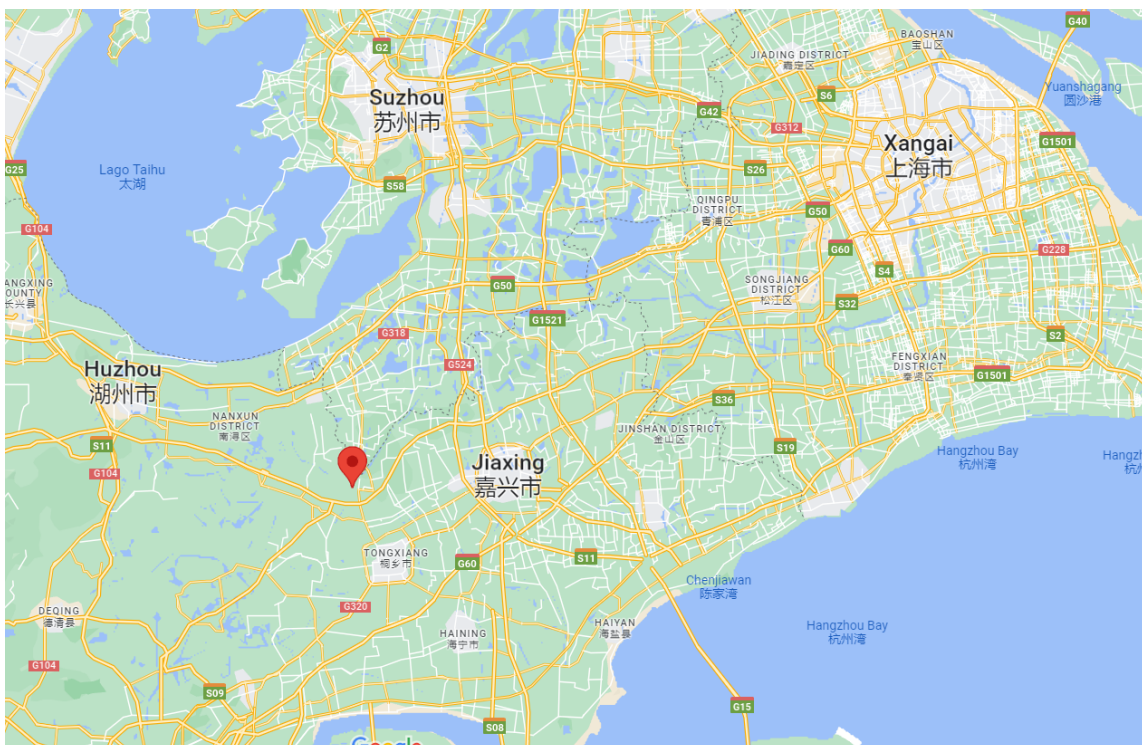


Imagem 18 - Mapa de localização de Wuzhen

FONTE: Google maps, disponível em <https://abre.ai/googlemaps0wuzhen>, acesso:17/11/2022



Imagem 19 - Cidade de Wuzhen

FONTE: Compilados de fotos tirado da galeria de fotos da Wikipédia feito pela autora

O layout da cidade, que é dividida em 6 distritos, permite uma caminhada no sentido leste-oeste onde “os visitantes podem testemunhar a reencenação de práticas e culturas tradicionais.” (<https://en.wikipedia.org/wiki/Wuzhen>). Essa caminhada permite a experiência de ver o desenvolvimento da cultura chinesa regional ao passar dos séculos. É compreendido aqui a imersão gerada pelo ambiente, que é ampliada pela caminhada entre os distritos. Uma experiência marcante e estimulante, por ser atualmente uma cidade turística, é possível ir em lojas para a compra de artigos que funcionam como lembranças da visita.

Ainda na China, nota-se também o “Suzhou Museum”, localizado na cidade de Suzhou (imagem 20), é um Museu de história antiga chinesa, uma extensa exposição de artes, ofícios antigos, pintura e caligrafia das dinastias Song (960–1279), Ming (1368-1644) e Qing (1636-1912). Esse local chama atenção logo pela a arquitetura, que antes se localizava na residência do general Zhong Wang e agora em uma construção moderna feita em 2002 e inaugurada em 2006 o museu utiliza uma mistura de design tradicional chinês e design moderno. A essência da antiga residência é visível nos telhados inclinados; com as cores tradicionais: preto, branco e cinzento; e as tradicionais paredes de estuque branco. Os materiais e a construção dão ao edifício um toque moderno e mescla a modernidade dos visitantes com a antiguidade das relíquias expostas (imagem 21).

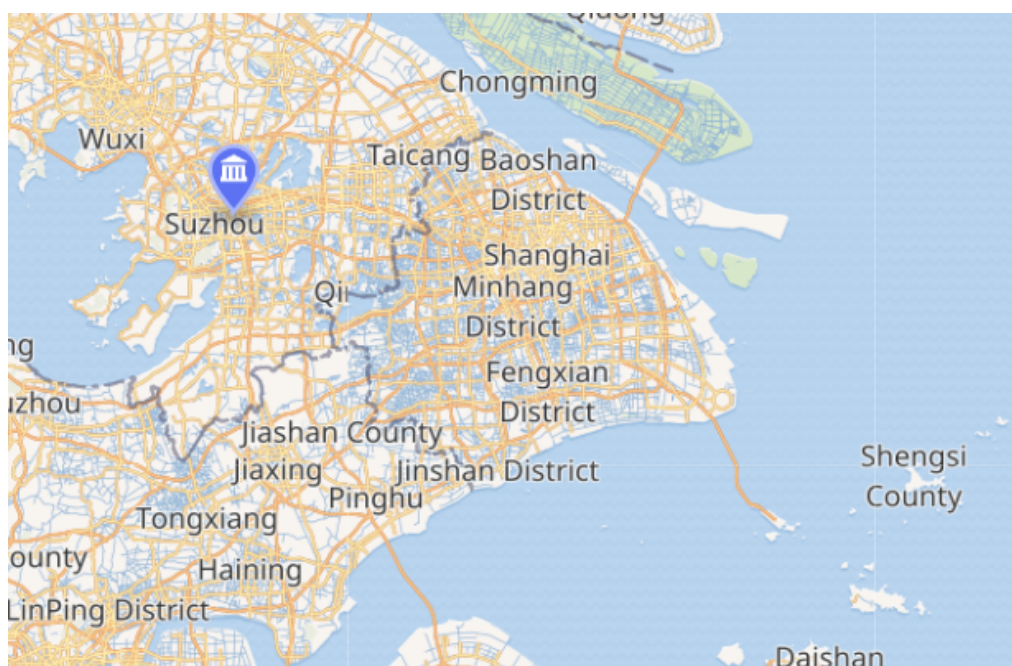


imagem 20 - Mapa da localização de Suzhou

FONTE: Wikipedia, disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Suzhou\\_Museum#/map/0](https://en.wikipedia.org/wiki/Suzhou_Museum#/map/0) Acesso:17/11/2022



Imagem 21 - Compilado de fotos de Suzhou Museum

FONTE: Compilado de fotos tiradas do Google Arts & Culture feita pela autora

A imersão ocasionada pelo museu não é no mesmo nível da cidade de Wuzhen, ainda assim seu nível de experiência também é elevado. A China é um país muito rico em preservação de patrimônio, não só conserva o material como o imaterial e educa e estimula seus cidadãos a preservar suas origens, nesse quesito vale muito observar as diversas formas que cuidam de seus bens e mesclam a modernidade com a antiguidade buscando atrair os olhares do público mais jovens (os adultos de 20 à 50 anos).

Apesar de não ter relação com a arqueologia, os lugares chineses são vistos como similares devido a interação e imersão que causam aos visitantes. Eles abraçam a cultura, a história, a memória e expõem tudo na arquitetura dos lugares e nos objetos a serem expostos. Essa emoção e imersão são o que se busca no projeto.

Voltando-se agora para Portugal, têm-se dois museus que causam uma interação muito distinta aos museus chineses, o primeiro é o curioso caso do hotel Eurostars Museum, que se localiza numa zona ribeirinha de Lisboa. Como em muitas áreas antigas da cidade, é fácil escavar e achar artefatos arqueológicos, durante a construção do edifício não foi nada diferente e todos os objetos encontrados foram guardados para expor quando o hotel ficasse pronto. O hotel possui mais de 150 peças em exposição na recepção e no primeiro piso

As peças são da altura em que Lisboa pertencia ao Império Romano, ou de quando todo o território estava ocupado pelos mouros. Há ainda artefactos fenícios e dos primeiros séculos depois de Cristo.

A primeira muralha de Lisboa foi erguida no século I e chegou a rodear todo o centro da cidade. À medida que os anos foram passando, e a muralha perdeu utilidade, foram construídos vários palácios nobres que utilizaram essas paredes — um deles era o espaço que agora pertence ao Eurostars Museum. Essas ruínas maiores, com uma grande fonte romana, estão no piso de baixo do hotel (FARINHA, Ricardo, 2018, site NiT)

Nesse ponto vê-se a grande jogada da atração turística, pois o sítio arqueológico é de graça e aberto a visitação, tanto para quem se hospeda quanto para quem só deseja ver o museu e uma escavação de perto.

É possível perceber em que a atratividade ao museu não vem só do nome do hotel, como todo o layout interno foi pensado em chamar atenção ao sítio, pois todo o seu design de interior foi pensado usando o museu como referência (imagem 22 e 23), assim ressalta-se que toda a arqueologia pode ser usada como fonte de referência e atração para a criação de layouts, uso de cores, criação de objetos, de jogos etc.



Imagem 22 - Fotos do Hotel Eurostars Museum

FONTE: Compilado de fotos tiradas do Google Imagens feita pela autora



Imagem 23 - Fotos do Hotel Eurostars Museum 2

FONTE: Compilado de fotos tiradas do Google Imagens feita pela autora

Ainda em Portugal, há um museu que procurou usar as novas tecnologias para fazer uma visita interativa, este é o Quake, Centro de Terremoto de Lisboa. O Quake é um projeto de imersão com intenção de levar seus visitantes para 1755, mais precisamente em novembro, quando ocorreu um enorme terremoto que devastou a cidade quase que completamente. Usando simuladores de terremotos, sala de vídeo 4D, quiz interativo e uma maquete em tamanho real de algumas ruas da cidade de Lisboa no ano de 1755 (imagem 24) a Quake consegue trazer a vivência do terremoto a seus visitantes.

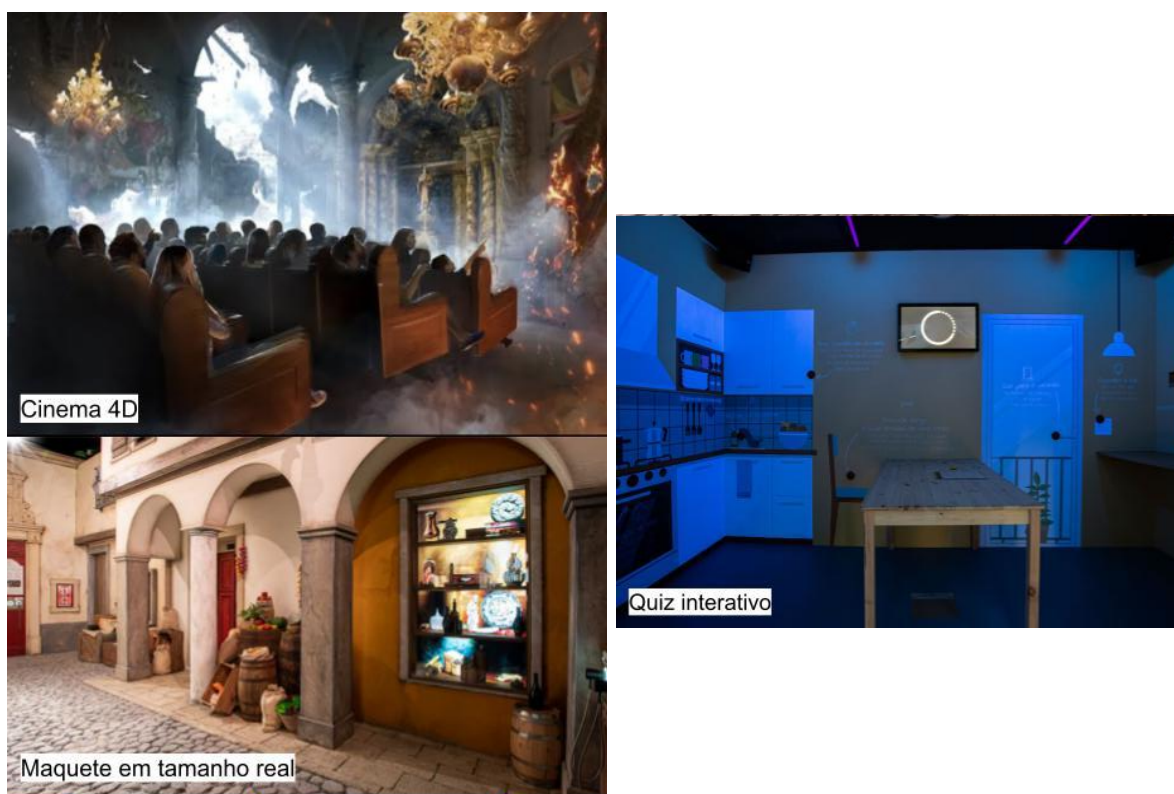


Imagem 24 - Salas do Quake

FONTE: Compilado de fotos tiradas do Google imagens e feito pela autora

Nesse museu destaca-se o Quiz interativo, pois de acordo com o site da própria Quake eles procuram “sensibilizar para a necessidade de adoção de comportamentos preventivos, informando acerca dos planos de proteção civil existentes”, ou seja, o Quiz procura aumentar o conhecimento de primeiro socorros, de terremotos, ações a serem tomadas diante de uma catástrofe e como o município, estado, país se porta em tal situação.

Nos contextos de abordagem da China e Portugal em relação à preservação patrimonial se percebe o investimento bem feito pelos governos e empresas privadas. Nesse ponto, o investimento Brasileiro foi encurtado a cada ano, dificultando a possibilidade de atuação na preservação e educação dos patrimônios culturais brasileiros e exigindo cada vez mais da criatividade dos arqueólogos e pesquisadores envolvidos nos sítios para fazerem o retorno das pesquisas e seus resultados à população.

Atualmente resume-se em panfletos, fichas de atividade e almanaques como um retorno e “lembrancinha” das visitas de algum de algum sítio, museu, palestras, eventos escolares, qualquer lugar ou evento voltado à educação patrimonial.

#### 4.1.2 Análise Situacional

Para fazer a análise situacional foi criado um mapa mental, onde foi colocado tudo o que se foi descoberto através das visitas ao IGPA na PUC-Goiás. O mapa é referente ao “Café com Bolo”, um evento que será realizado no dia 10 de dezembro de 2022, na cidade de Serranópolis no interior do estado de Goiás, com o objetivo de conversar com a população local e passar informações sobre o sítio arqueológico “GO-Ja-02”. O evento possui a duração em média de 2 a 3 horas e seu público é mais voltado para os adultos acima dos 40 anos de idade.

Em uma das visitas ao IGPA, foi explicado como funcionará esse evento. A atividade se realiza da seguinte maneira, é feita uma apresentação da equipe ali presente no dia e apresentado por meio de powerpoint a equipe geral que participou da pesquisa, a pesquisa e seus resultados, essa palestra é feita sem muito uso de termos técnicos com o intuito de se ter o máximo de compreensão por parte dos ouvintes. Ao fim da palestra abrem espaço para dúvidas e perguntas. Com as perguntas sanadas é liberado o lanche com conversa de forma informal entre as pessoas da cidade e os pesquisadores. É possível notar que funciona muito como uma palestra acadêmica.



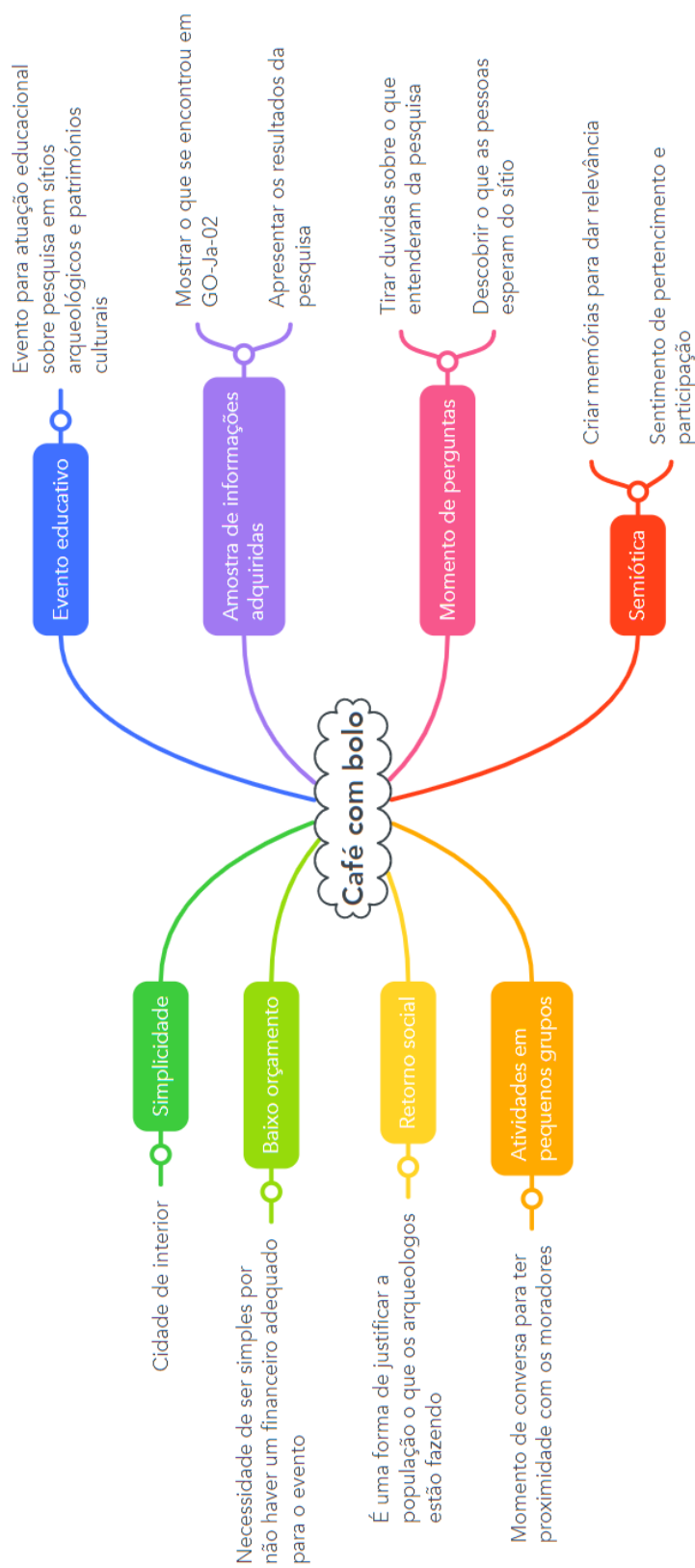


Imagem 25 - Mapa mental do Café com Bolo

FONTE: Montagem da autora

### 4.1.3 Público Alvo

Compreende-se que trabalhar com experiência independente da idade é a melhor maneira de se gerar memória, em relação à educação patrimonial, o livro “Educação patrimonial e Arqueologia: atravessando tempos e fronteiras espaciais” (2011) afirma que muitos autores concordam que o ambiente e objetos corroboram para a criação das memórias com o intuito de desenvolver nos indivíduos sensibilidade e consciência de preservação dos bens patrimoniais.

Geralmente essa atuação se foca no âmbito infantil, pois as crianças ainda no processo de formação são muito mais atentas e curiosas. Esse foi o foco da atuação no sítio do “Vale dos Sonhos”, onde a ação educativa ocorreu dentro de 3 escolas públicas que se localizam dentro do bairro com o mesmo nome. Porém o foco do “Café com Bolo” é nos adultos acima dos 40 anos que moram na cidade de Serranópolis e para conhecer melhor o público-alvo do evento se fez uma pesquisa sobre a cidade:

- Histórico da cidade

A cidade de Serranópolis, passou a ter esse nome em 1958, após o declínio das lavouras de Café (antes chamada de “Serra do Cafézal” devido o período da história do Brasil que é conhecida como “Café com Leite”), e o novo nome se deu devido às serras que cercam a cidade.

Atualmente com 7.477 habitantes, Serranópolis faz parte da Região Agroecológica que compõem seis municípios: Serranópolis, Jataí, Chapadão do Céu, Mineiros, Rio Verde e Caiapônia.

No município de Serranópolis, estão concentrados, aproximadamente 40 abrigos, que apresentam ocupações humanas antigas, totalizando mais de 550 gerações. Em um dos sítios arqueológicos ( Gruta do Diogo) foi encontrado o esqueleto “Homem da Serra do Cafézal” conhecido como Zé Gabiroba, datado com mais de 11.500 anos. São encontradas também nos abrigos, grande acervo de pinturas e gravuras rupestres. Por isso Serranópolis é reconhecida como um dos maiores patrimônios arqueológico das Américas.

Além dos Sítios arqueológicos, encontramos também: trilhas, cachoeiras, grutas, abrigos, casarões rurais, espaços culturais e museu que convidam o visitante a explorar imagens únicas de paisagem natural, além de vivenciar experiências singulares.

Próxima ao Parque Nacional das Emas, Serranópolis possui um cerrado com fauna e flora ainda preservados que propicia encontrar animais e frutos típicos da região. Oferece inúmeras possibilidades de se fazer turismo dentre as quais o turismo de aventura, ecológico, rural, contemplativo, científico e principalmente o turismo de expedição com condutores preparados para esta modalidade.

Possui estrutura hoteleira e pousadas na zona rural que oferecem conforto e contato direto com a natureza.

A cidade oferece entretenimento e lazer através de eventos culturais, como a Feira de Arte e Cultura Popular, as Quintas Culturais e as Expedições Turísticas direcionadas aos produtos turísticos do município.

O “ARMAZÉM DE CULTURA”, grande complexo cultural, onde era um antigo armazém de grãos foi revitalizado para se transformar em espaço de integração da comunidade com seu próprio patrimônio cultural, além de fomentar o turismo da região. (site do governo de Serranópolis. Acesso em: 14/11/2022)

Esse texto foi retirado da página “História” no site<sup>3</sup> da cidade, como é possível notar, é um lugar tranquilo, de preservação da história e da natureza. Onde a arqueologia é fortemente presente e conhecida pelas pessoas locais.

- Personas

Após os estudos sobre o município foi realizada a criação de três personas para usá-los de base para a elaboração do projeto. Como a cidade possui um investimento forte no turismo, a primeira persona é alguém que mora na cidade mas não nasceu lá, a segunda é um cidadão que nunca saiu e a terceira é um pesquisador que trabalha na “GO-Ja-02”. Isso já que o público do projeto passa a ser tanto quem participa do evento sendo da comunidade quanto os próprios técnicos que conduzem a ação.

- Persona 1 - Cidadã de Serranópolis

Nome: Renata Caetana; Estado civil: casada

Idade: 42 anos; Altura 1,60m

Profissão: Professora de Biologia em escola pública

Nascida: Morrinhos- GO; Mora: Serranópolis-GO

---

<sup>3</sup> site da cidade <https://www.serranopolis.go.gov.br/historia/> Acesso: 16/11/2022



Imagem 26 - Arte ilustrativa da persona 1

FONTE: Arte de Marcos Wener

#### ○ Histórico

Renata é uma mulher do interior, criada em fazenda e é a quinta filha de nove irmãos. Sua família sempre a incentivou a estudar para conseguir melhorar de vida e não precisar trabalhar de sol a sol em troca de uns trocados. Como possuía muitos irmãos, mal conseguia ter suas próprias coisas e desejava mais para si, ela optou por atender as expectativas da família e foi graduar-se em Biologia por influência de sua vivência em meio a fazenda.

Com muita luta Caetana foi a primeira de sua família a se formar e tornou-se professora por possuir a incrível habilidade de conversar com todos independente da idade e um grande coração. Chegou em Serranópolis por ter passado em um concurso público para o cargo de professora em uma escola onde conheceu seu marido e decidiu ficar pela cidade por gostar muito de esportes radicais, trilhas e museus.

Devido ao incentivo ao turismo no lugar, Renata desenvolveu apreço aos sítios arqueológicos e foi através de uma notícia na rádio sobre a descobertas de crânios no “GO-Ja-02” que se interessou pelo “Café com Bolo”, pois desenvolveu curiosidade sobre o que mais havia sido encontrado.

#### ○ Perspectiva sobre o “Café com Bolo”

Está extremamente animada com a oportunidade de saber mais sobre o sítio arqueológico, os crânios e o que mais foi encontrado. Imagina que será uma tarde divertida e de conhecimento. duas coisas que a empolgam ainda mais.

➤ Persona 2 - Cidadão de Serranópolis

Nome: Jovandir da Silva; Estado civil: viúvo

Idade: 83 anos; Altura 1,65m

Profissão: Aposentado

Nascida: Serranópolis-GO; Mora: Serranópolis-GO



Imagem 27 - Arte ilustrativa da persona 2

FONTE: Arte de Marcos Wener

○ Histórico

Jovandir é um senhor muito ativo que mora sozinho pois sua esposa viera a falecer há 10 anos e seus filhos vêm visitá-lo às vezes para verificarem se está de fato tudo bem com ele e para que tenha um momento com os netos.

Apesar de ser analfabeto e da idade avançada, da Silva procura se manter muito atualizado sobre as novidades tecnológicas e da cidade. Esse seu jeito curioso o deixou muito querido e conhecido pela cidade, já que isso o permite conversar com as pessoas e seus amados netos.

Devido às lavouras de Café da cidade, passou a ter uma separação ideológica com rixas entre duas grandes famílias e Jovandir, como um homem muito carismático, nunca se importou com isso, não confronta e nem apoia qualquer lado tornando-o uma pessoa ainda mais cativante aos olhos de todos. Ele apenas vive sua cansada vida, antes por trabalhar em fazendas, agora por estar com idade avançada. Olhando tudo de forma curiosa como se fosse uma criança.

○ Perspectiva sobre o “Café com Bolo”

Uma das formas de aprender que Jovandir descobriu foi a de visitar os eventos que ocorrem na cidade, pois compreendia as imagens e as falas dos palestrantes, o que não entendia procurava perguntar para alguém. Seu interesse com o “Café com Bolo” vem da curiosidade de saber mais sobre o que estava sendo encontrado no sítio “GO-Ja-02”, pela conversa e pela comida ofertada.

➤ Persona 3 - Pesquisador

Nome: Roberto Queiroz; Estado civil: casado

Idade: 57 anos; Altura 1,70m

Profissão: Pesquisado Geoarqueólogo

Nascida: Goiânia- GO; Mora: Goiânia-GO



Imagem 28 - Arte ilustrativa da persona 3

FONTE: Arte de Marcos Wener

○ Histórico

Roberto é nascido e criado na cidade, porém frequentava muito a fazenda de seu avô quando mais novo. Sendo filho único passava horas brincando na terra do arqueólogo sem mesmo ter ouvido falar da profissão. Passou a gostar muito dos filmes do Indiana Jones o que o inspirou a estudar e seguir a carreira.

Ao se formar como geoarqueólogo passou a viajar e acompanhar as expedições que ocorre mundo afora - Japão, Austrália, Egito, Peru, Chile etc - não havia lugar que ele podia ir que não teria ido. Esses passeios acrescentaram muito em seu conhecimento, o que o levou a

não questionar sobre culturas e religiões, só observar, analisar e admirar. Tinha fascínio pela ideia de que a geolocalização e o solo do lugar influencia no pensar e agir das pessoas.

Sua admiração e paixão o renderam duas coisas, o coração de sua animada esposa e o cargo de coordenador no sítio arqueológico “GO-Ja-02”

○ Perspectiva sobre o “Café com Bolo”

Queiroz acredita que para falar com a população sobre o sítio não pode ser os pesquisadores, pois não pode ser técnico e direto. Precisa ser alguém com a habilidade em dialética e carisma, capaz de traduzir os termos técnicos para as falas populares e simples, com intenção de alcançar o máximo de pessoas possíveis.

Roberto também espera que o Café com Bolo seja um “abraço” para a população e para os pesquisadores, pois gosta de compartilhar carinho e conhecimento e acredita que quem faz isso costuma cuidar e proteger as coisas que vê como sua. Ou seja, ele deseja que as pessoas cuidem do patrimônio e do sítio arqueológico como se fosse delas, pois de fato é.

## 4.2 Geração de Alternativas

Conforme as pesquisas para a monografia foram sendo feitas, algumas alternativas de atuação do design no fazer arqueológico surgiram devido a identificação de uma dor que a arqueologia possui em seu quinto passo do fazer arqueológico (Divulgação): a desinformação devido a falta de trabalho contínuo na educação patrimonial. Foi identificado a necessidade de um serviço informacional, de apresentação e cuidados com o passado. Assim, três alternativas de atuação do design surgiram.

● Design de Produto - Usar da impressão 3d no laboratório arqueológico, gerando cópias de artefatos para estudo dos alunos da faculdade ou amostras para palestras feitas em escolas. A ideia foi invalidada pela barreira de material, pois o polímero da impressão não traria a sensação tátil dos objetos;

● Design Gráfico - Projeto para aumentar a visibilidade da área, onde seria desenvolvido algum tipo de atuação em mídia. Contudo seu desenvolvimento mostrou ser mais eficaz se unido à próxima alternativa;

● Design de Serviço - A ideia inicial foi criar um evento fixo em algum lugar com atividades que informem e eduquem as pessoas. Usando o caso do sítio “Vale dos sonhos” como um guia para o desenvolvimento do projeto, aqui evoluiu o projeto.

No caminhar das pesquisas, surgiu a notícia de Serranópolis em que se encontrou os crânios no sítio “GO-Ja-02”, procurando conhecer mais sobre o sítio, descobri a informação da atuação do “Café com Bolo”, já mencionado como um evento de devolução (o quinto passo do fazer arqueológico), novas alternativas de atuação surgiram:

- Trabalhar com o serviço na elaboração do evento: não foi escolhido devido ao tempo para a entrega da monografia;

- Desenvolvimento de uma atividade específica para o evento: as atividades pensadas se mostraram sem razão para prosperar;

- Criar um kit de lembrança a ser íntegro: a atividade escolhida.

Ao analisar a pesquisa de similares, compreende-se a necessidade de imersão tão dificultada no Brasil devido a questão financeira e buscando a experiência de vivência, para combater a falta de conscientização e memória da população, apontada pela semiótica, surge como partido de projeto a criação de um jogo de cartas.



## 5 PROJETO

A proposta do jogo surgiu devido às necessidades a serem trabalhadas - interação e criação de memória. O estilo “board game” estimula 3 dos 5 sentidos (tato, visão e audição), quanto mais sentidos a serem trabalhados maior a capacidade de criar memória, esse estilo também exige a interação presencial coletiva, o que mexe diretamente com o senso de pertencimento da pessoa, desenvolvendo intimidade, proximidade e afeição. Apresenta-se “Abraço”, é uma releitura do jogo de cartas “Dixit” desenvolvido por Jean-Louis Roubira e comercializado pela Galápagos. O jogo também pode ser oferecido como um brinde para todos os participantes do evento “Café com Bolo”



Imagem 29 - Mock up do projeto

FONTE: Foto da autora

A partir da análise de alguns jogos de cartas para se compreender possibilidades de uso no contexto específico do evento, foram propostas reformulações dessas referências para que se encaixassem dentro da proposta da monografia (imagem x). A escolha dos jogos de cartas privilegia questões econômicas, visando uma verdadeira realização do projeto em um momento posterior. Dentre as opções foram melhores estudados o jogo “Quiz”, por inspiração

à parte da atração do Museu Quake em Portugal e “Dixit”, que foi escolhido pelo seu estilo “free form” (estilo livre) e por atender a necessidade de uma das personas feitas (Jovandir) que é analfabeto e depois de compreender as regras do jogo não há necessidade de leitura.



Imagem 30 - Imagem dos jogos analisados

FONTE: Compilado de fotos feito pela autora

Dixit possui a mecânica de Seleção de Ação Simultânea, Narração de Histórias, Votação, Dedução, Pistas Direcionadas, ou seja, possui ações em conjunto dos participantes e necessidade do resgate de memórias para contar uma história, ainda que inventada ou real. Essa mecânica gera liberdade e maleabilidade ao jogar. São necessários de 3 à 6 jogadores e embora tenha classificação de 8+ entretém com facilidade o público alvo adulto e sua média de tempo é de 30 minutos.

As regras são bem simples, em uma roda de 5 pessoas distribui-se 5 cartas para cada jogador e a cada rodada um dos jogadores é chamado de narrador. O narrador escolhe a carta que mais o inspira e conta uma breve história aos outros jogadores, em seguida cada jogador escolhe uma carta em sua mão que melhor lembre a história contada e sem mostrar a ninguém o passa para o narrador. Então o narrador embaralha as cartas dos jogadores junto a que gerou a história e revela todas elas. Os outros jogadores precisarão analisar todas as cartas e escolher uma que ele acredite ser a carta do narrador. Quando todos tiverem nomeado uma como certa o narrador revela a carta dele. Segue-se o sistema de pontuação e a rodada é encerrada e o processo reinicia com um novo narrador. Vence quem tiver mais pontos ou quem atingir 30

pontos primeiro.

Para o encontro do “Café com Bolo” o sistema de pontuação é um tanto irrelevante, e deverá ser substituído por uma breve conversa informal entre os participantes e o pesquisador, onde o pesquisador pode dar curiosidades sobre as imagens retratadas nas cartas, a história contada, perguntar aos participantes do evento porque escolheram contar a história, ou a frase e pedir a versão completa do conto. Assim, quebram a barreira da timidez e um diálogo pode ser formado entre todos os membros com mais tranquilidade, gerando uma “abraço” através da intimidade e proximidade ocasionadas pela interatividade do jogo. Para manter a conversa direcionada ao tema da arqueologia, foram usadas fotos de fazeres arqueológicos, lugares, artefatos e fazeres que são patrimônios culturais. Essas imagens possuem intervenções, desenhos lúdicos variados para auxiliar aqueles que desconhecem a imagem da foto a criarem uma história. Essas intervenções são justamente a cooperação e interação do Design no fazer arqueológico. Para o projeto, foram selecionadas 20 imagens, que dão 20 cartas, como demo do jogo.



Imagem 31 - Algumas cartas do Dixit Harmonies

FONTE: Galápagos, disponível em

<https://www.mundogalapagos.com.br/expansao-jogo-de-tabuleiro-dixit-harmonies/produto/DIX008>

Acesso: 20/11/2022



Imagem 32 - Algumas fotos do “Abraço”

FONTE: Compilado de fotos feito pela autora

### 5.1 Logo “Café com Bolo”

Foi criado uma logo para o evento com o intuito de ter uma símbolo visual que remetesse ao evento onde o jogo seria distribuído como brinde e usado durante o encontro.



Imagem 33 - Logo “Café com Bolo”

FONTE: Arte da autora

A logo foi feita com traços delicados e sem contorno, seu desenho incompleto remete a continuidade do trabalho arqueológico e a delicadeza necessária para fazê-lo. O Café ainda quente, embora venha do nome do evento, lembra o fervente momento em que Serranópolis se encontra com as descobertas surpreendentes no Sítio “GO-Ja-02”. O garfo com um pedaço do Bolo de chocolate revela os fragmentos que são encontrados nas escavações, assim como o Bolo em forma cúbica e de cor marrom vêm das áreas de escavação.

Durante a criação da logo, teve-se a versão com tipografia onde se lia “Café com Bolo” com letras desenhadas, inspiradas em pintura rupestre - essa tipografia será explicada no subcapítulo 4.3 Arquétipos tipográficos.



Imagem 34 - Alternativa da logo 1

FONTE: Print da arte da autora



Imagem 35 - Alternativa de logo 2

FONTE: Print da arte da autora

A logo possui traçado PB (preto e branco) e dois tons de marrom para o chocolate do Bolo e seu uso foi pensado para a paleta de cores escolhida e usada durante todo o projeto (explicados no subcapítulo 4.2 Cartas). Ou seja, somente fundos preenchidos com cores sólidas, salvo a exceção do gradiente usado no verso das cartas do jogo.

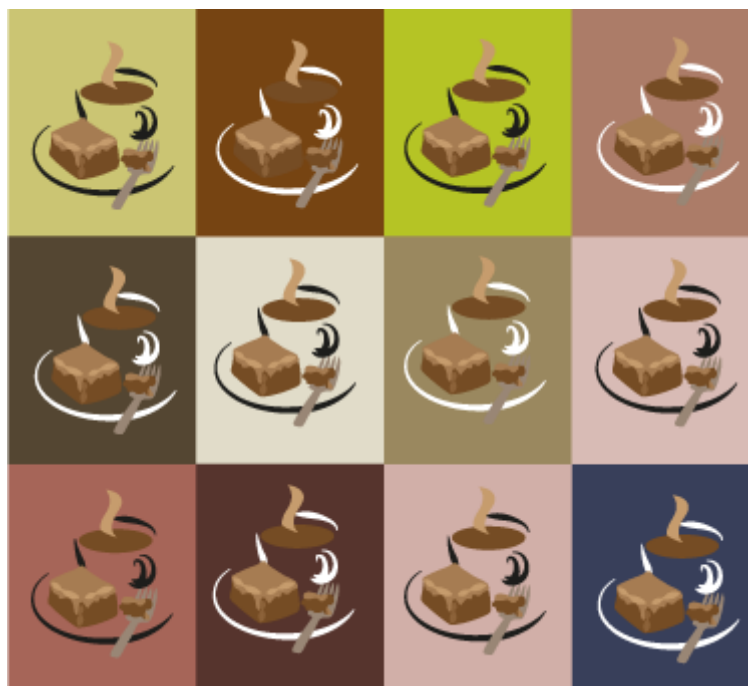


Imagem 36 - Variações de fundos possíveis para a logo

FONTE: Arte da autora

## 5.2 Cartas

Nas cartas foram usadas uma moldura com degradê de 3 cores e uma numeração, em seu fundo o mesmo degradê se repete, com o nome do jogo “Abraço”, a escrita de onde ocorrerá o evento “Café com Bolo” e uma logo criada para indicar o evento.

As cores usadas no fundo verso da carta, na moldura e nas intervenções feitas na frente foram escolhidas através da paleta de cores geradas por duas imagens, uma de um ambiente em Serranópolis que leva a um sítio arqueológico e a outra é de um conjunto de caveiras divulgado no jornal em setembro deste ano (2022) que levou ao conhecimento do evento “Café com Bolo”. O uso da composição em gradiente junto a moldura na frente da carta foram usados para chamar atenção nas intervenções feitas.

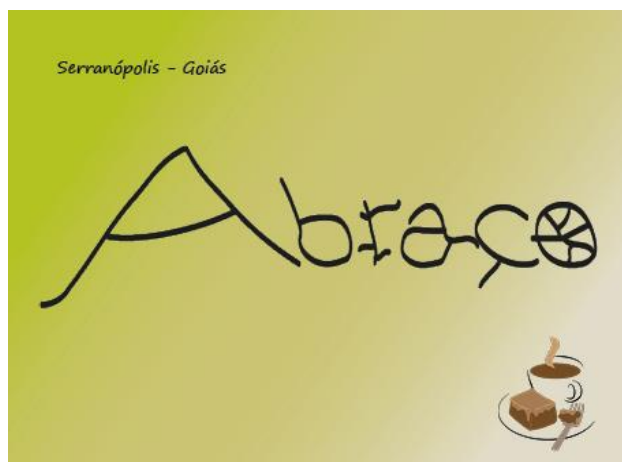


Imagem 37 - Verso da carta

FONTE: Arte da autora



Imagem 38 - Foto inserida e frente da carta

FONTE: Arte da autora

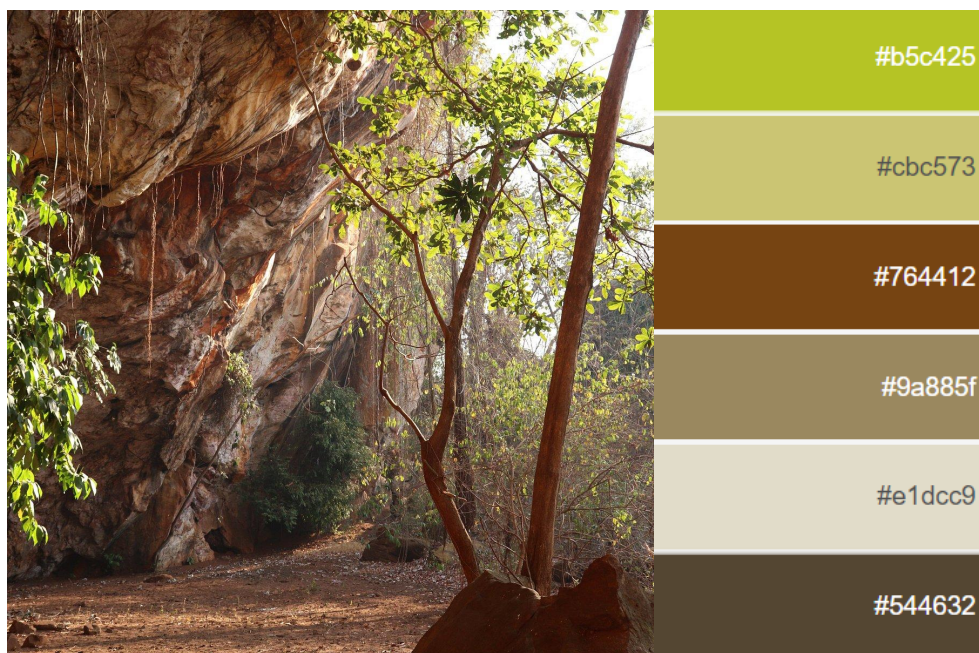


Imagem 39 - Foto 1 utilizada para paleta de cores

FONTE: Montagem da autora



Imagem 40 - Foto 2 utilizada para paleta de cores

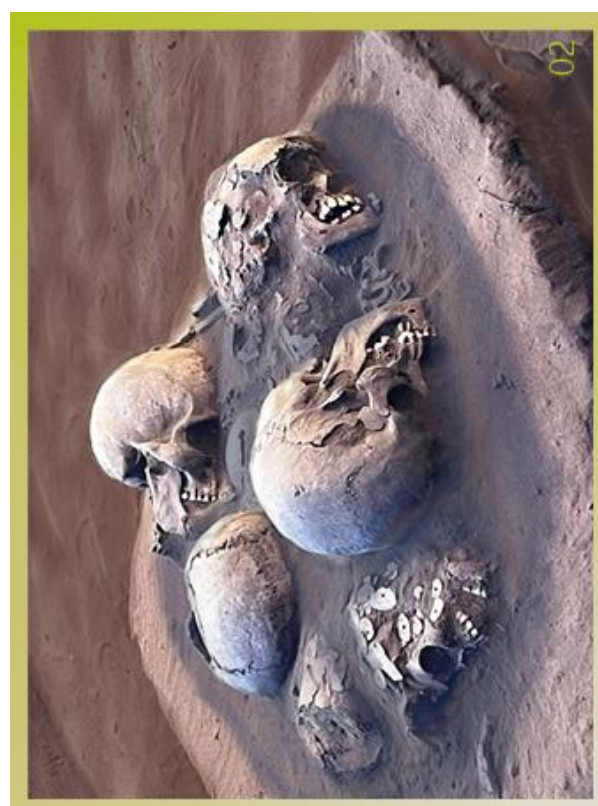
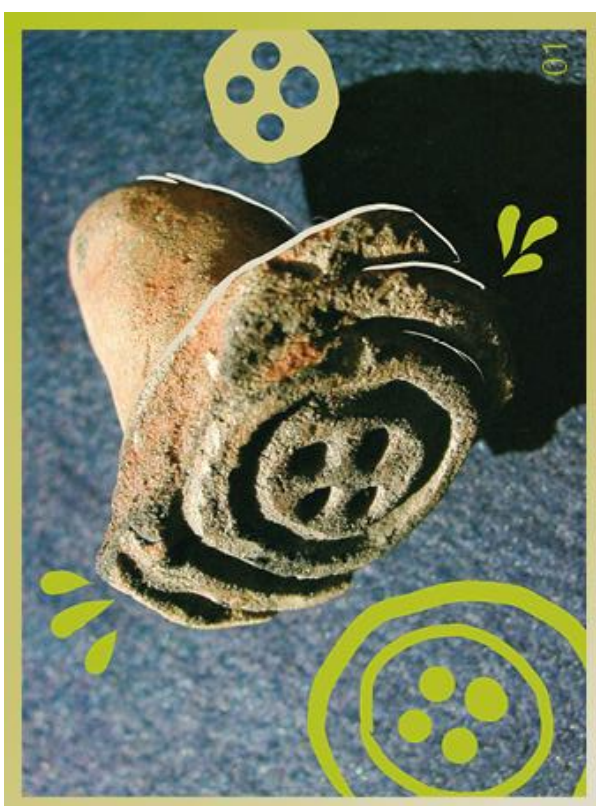
FONTE: Montagem da autora

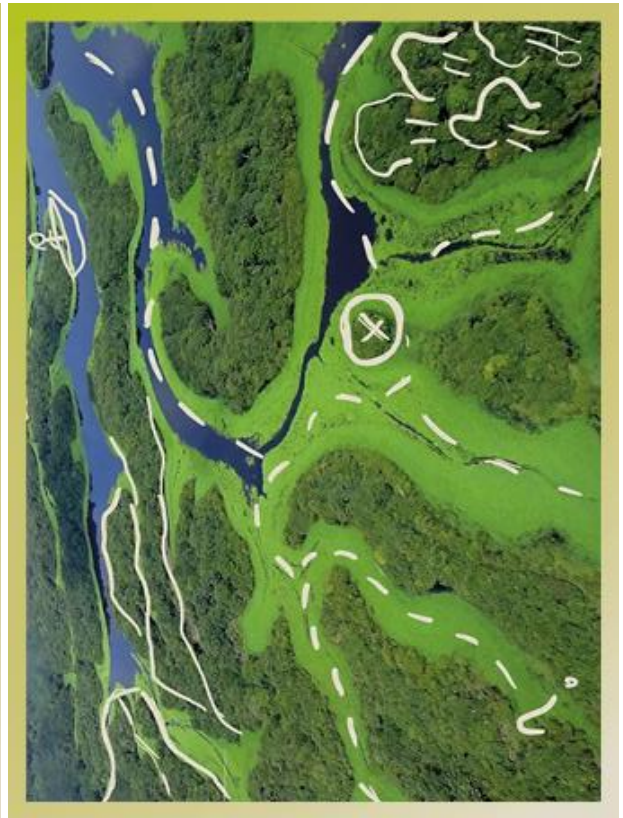
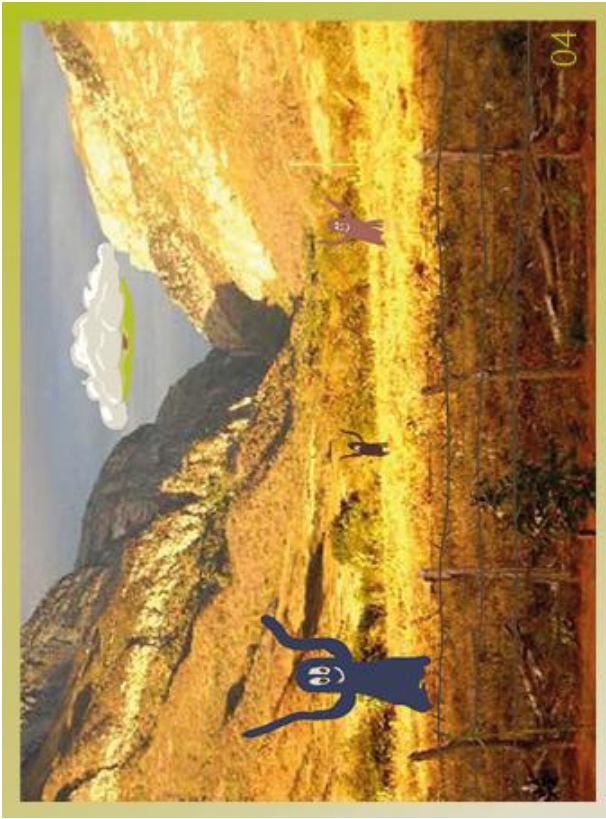
Todas as cartas possuem dimensões de 12x16 cm devido o aproveitamento de papel na gráfica e ser um bom formato para fotos - os tamanhos comuns de fotos reveladas são de 10x15 cm. Elas também são numeradas (imagem x) para que as pessoas que tivessem



curiosidade sobre a imagem fossem ler a legenda, que se encontra nas cartas guias com o título “Imagens”.

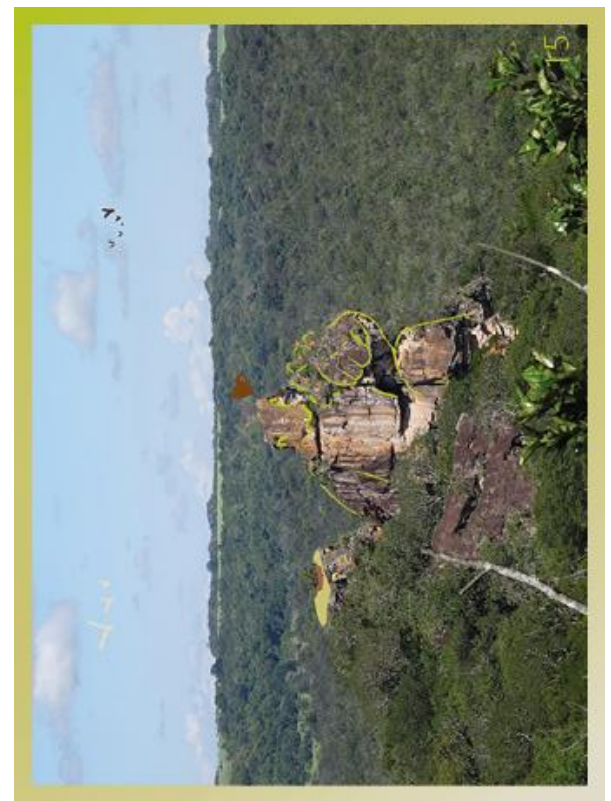
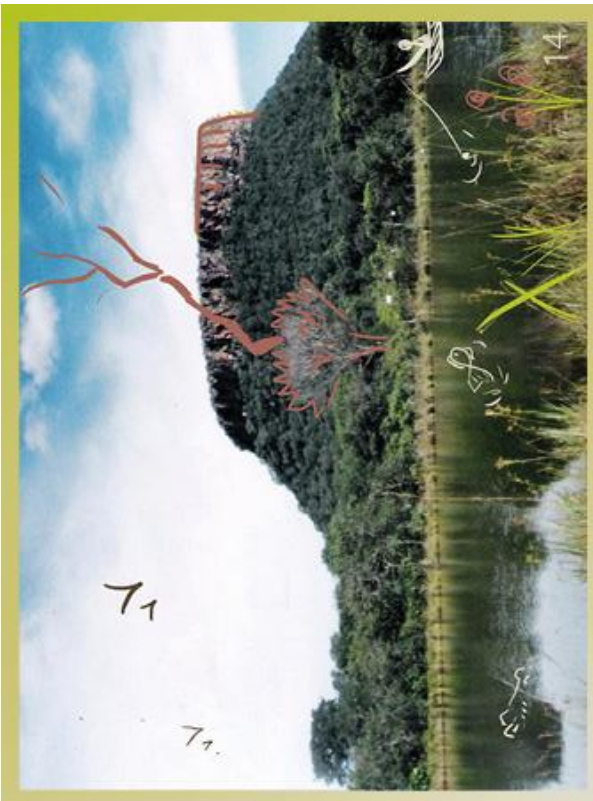
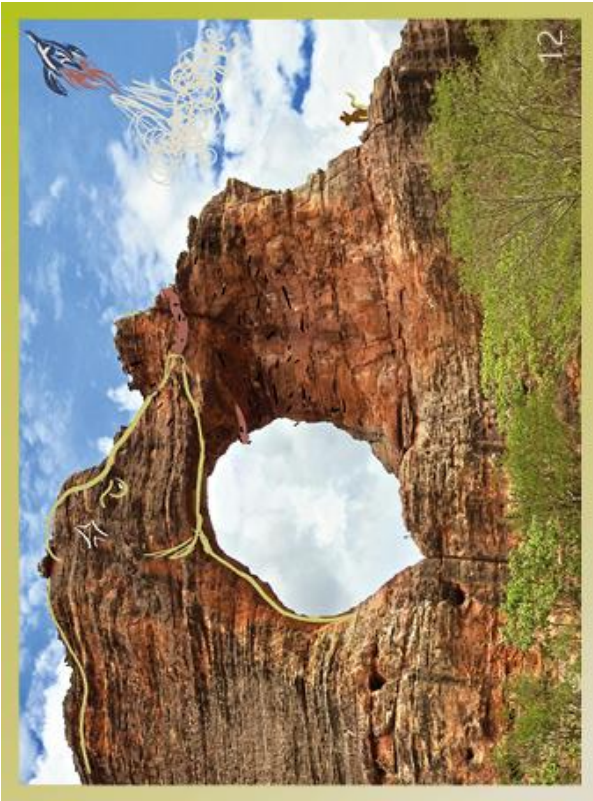
Quanto às intervenções feitas nas fotos, elas foram raciocinadas na intenção de trazer um pouco da perspectiva do lúdico, a ideia é auxiliar na criatividade das pessoas que não conhecem a imagem da foto e/ou não possuem uma vivência para criar a história. Observa-se aí, de forma gráfica a mediação do design no quinto passo do fazer arqueológico (Divulgação). Segue abaixo a parte frontal de todas as 20 cartas ilustradas.

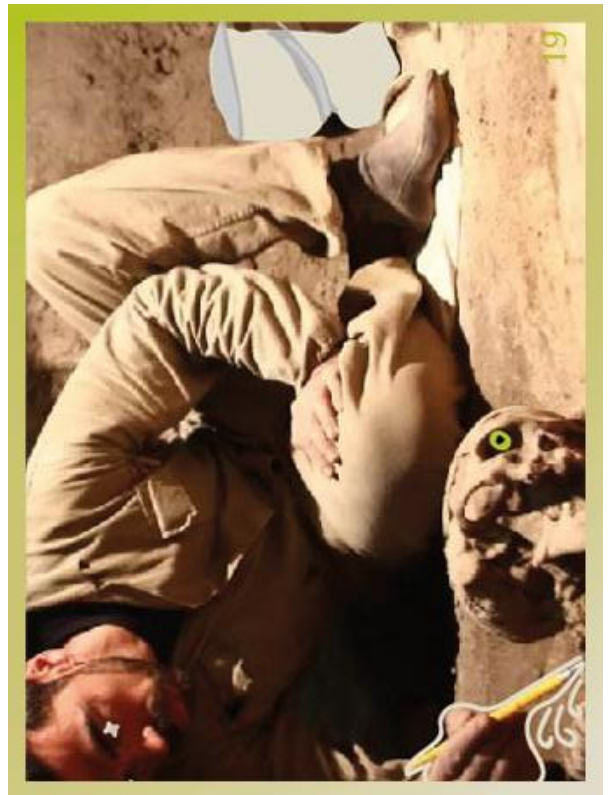
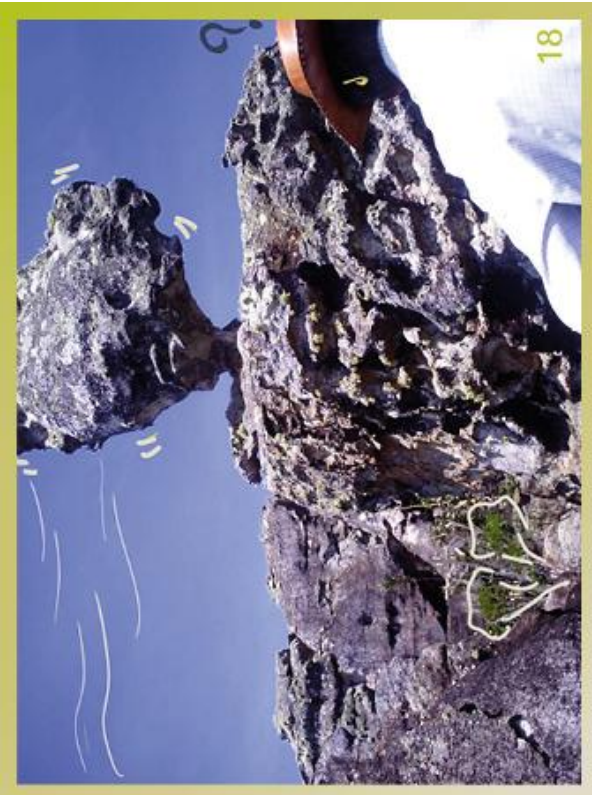


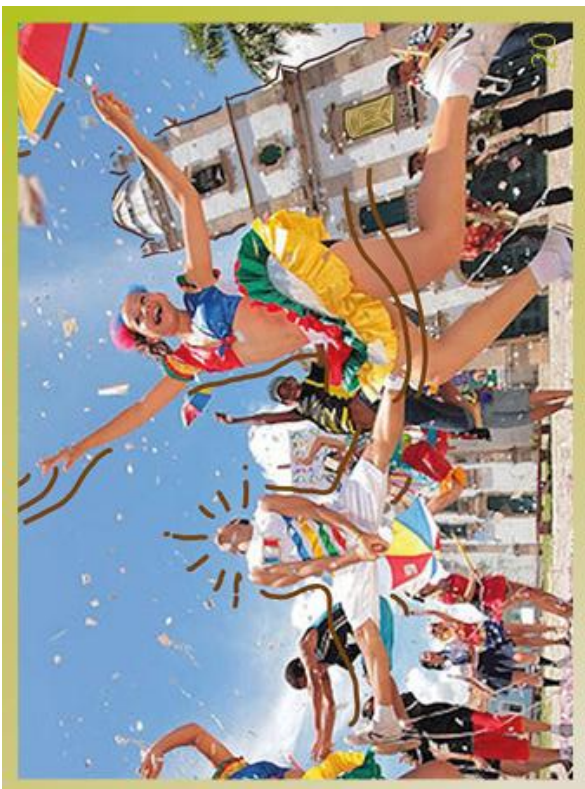




Imagem







# Manual

## Preparação

As cartas são embaralhadas e distribuídas 4 para cada jogador.

Em caso de somente 3 jogadores distribui-se 5 para cada.

## Como jogar

O narrador analisa as 6 cartas em sua mão. Ele escolhe a que mais lhe inspira (sem revelá-la) e diz uma breve história em voz alta que remeta à imagem daquela carta (uma palavra ou frase, a dica é ser sutil). Cada jogador, então, seleciona uma das 6 cartas na mão deles que melhor ilustre a dica dada pelo narrador. Os jogadores entregam as cartas sem mostrá-las ao narrador, que vai embaralhá-las junto de sua própria carta.

O narrador distribui aleatoriamente as cartas, viradas para cima.

O objetivo dos outros jogadores é descobrir qual é a carta do narrador. Isso ocorre por uma votação onde cada um aponta qual é a carta que acreditam ser do narrador.

Quando todos tiverem votado, o narrador revela sua carta. Então, a fase de pontuação é iniciada.

01

# Manual

## Pontuação

Se todos os jogadores votarem na carta do narrador ou se nenhum jogador votar na carta do narrador:

- O narrador não pontua.
- O restante dos jogadores recebe 2 pontos.

Se alguns jogadores (mas não todos) votarem na carta do narrador:

- O narrador recebe 3 pontos.
- Os jogadores que votaram na carta do narrador também recebem 3.
- Os jogadores remanescentes não pontuam.

Além disso, cada jogador (exceto o narrador) recebe 1 bônus por cada voto recebido em sua própria carta.

A partida termina quando um ou mais jogadores alcançarem ou ultrapassarem 30. O jogador com mais vitórias vence.

No caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.

02

# Imagens

- 01 Carimbo (cerâmico) - Sítio Abrigo da Cerâmica. Campinaçu/ GO;
- 02 Crânios pré-coloniais - Sítio GO-Ja-02. Serranópolis/ GO;
- 03 Máscara da festa Bumba meu Boi;
- 04 Serranópolis de Minas/MG;
- 05 Bois da festa Bumba meu Boi;
- 06 Escavação arqueológica - Sítio Toca da Anta. Montes Claros/GO;
- 07 Mata Amazônica/ AM;
- 08 Paredões com pinturas rupestres - Pousada das Araras. Serranópolis/ GO
- 09 Oficina prática com crianças
- 10 Cachoeira em Serranópolis/ GO





Imagem 41 - Sequência de Cartas do jogo Abraço

FONTE: Artes da autora

### 5.3 Arquétipos Tipográficos

Para fazer o nome do jogo manteve-se a inspiração na arqueologia e se procurou tipografias que lembrassem pinturas rupestres (imagem 42). Procurando algo mais original e que dê personalidade ao jogo, alguns testes manuais foram feitos, até que copiando alguns traços de pinturas feitas no Sítio Pousada das Araras que também se localiza em Serranópolis, a tipografia foi criada e usada em 3 situações, o nome do jogo (que se encontra na embalagem), no manual e na lista de legenda das imagens que foram feitos como cartas.



Imagem 42 - Alternativas de tipografia

FONTE: Prints da autora

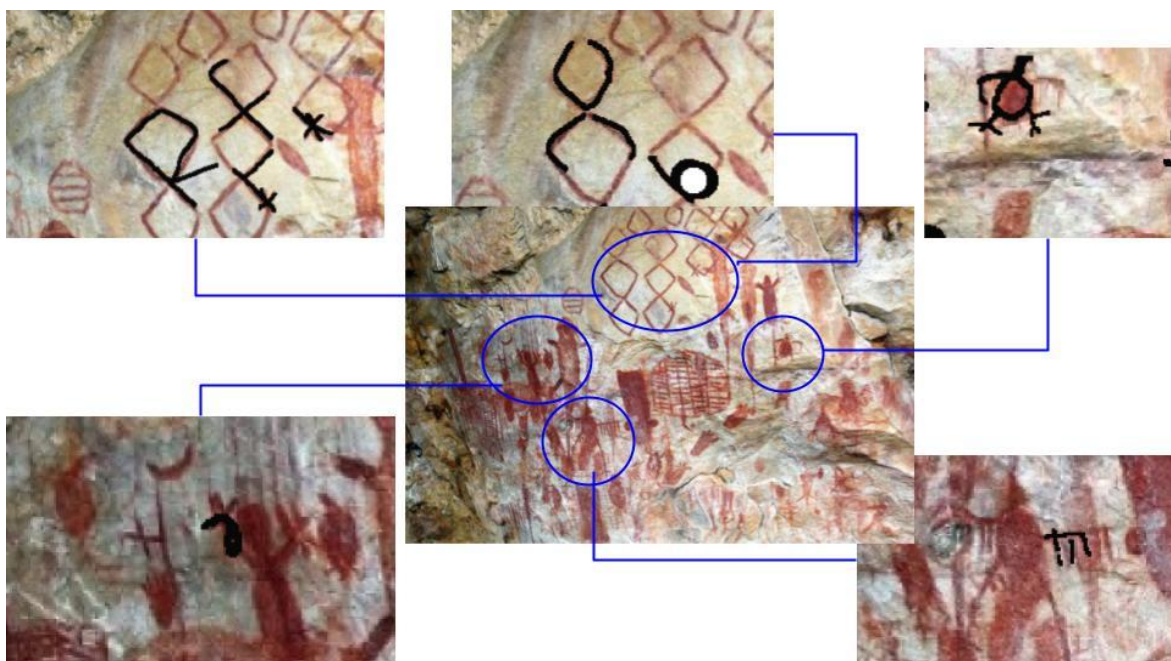


Imagem 43 - Inspiração para a tipografia 1

FONTE: Montagem da autora



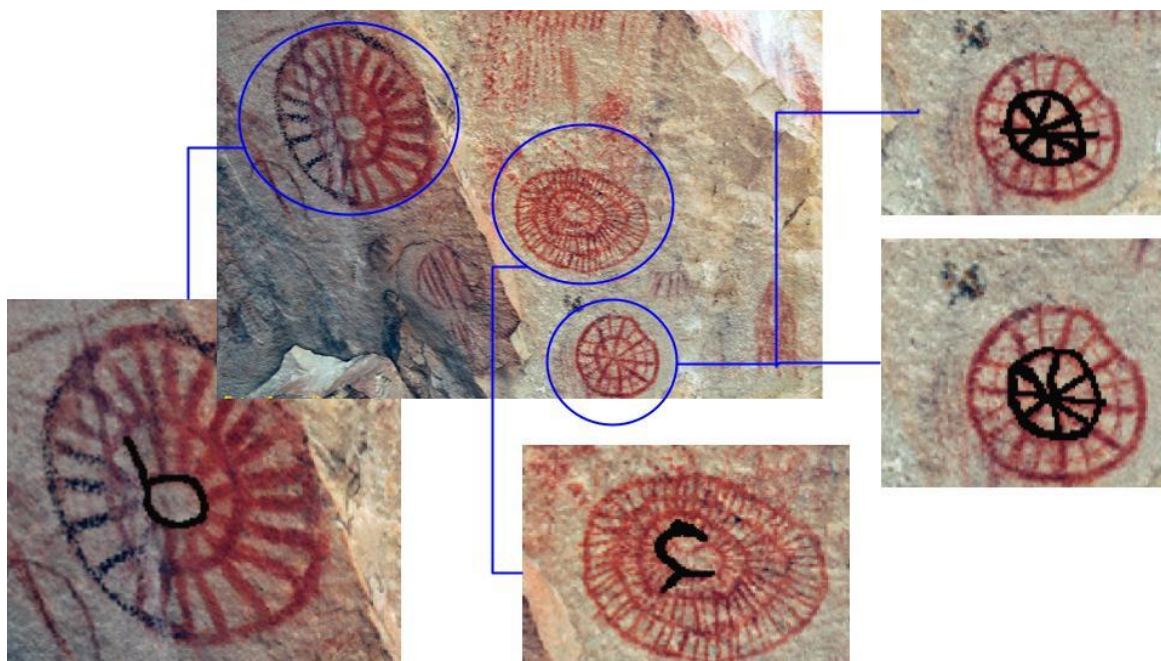


Imagem 44 - Inspiração para a tipografia 2

FONTE: Montagem da autora

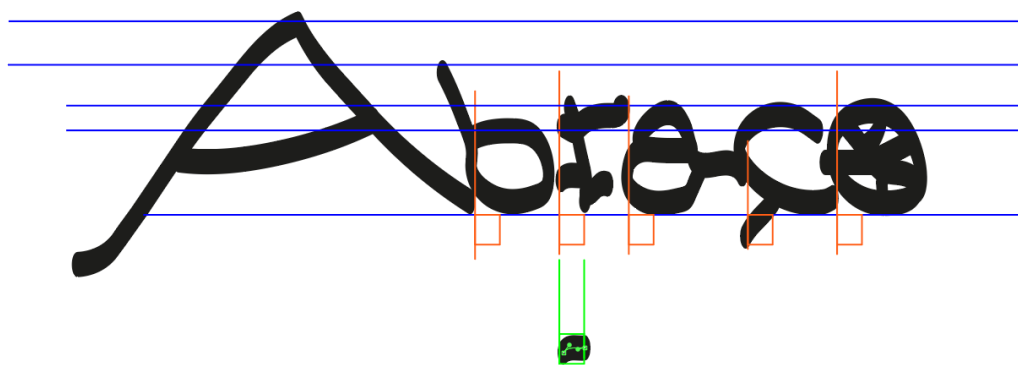


Imagem 45 - Trabalho com a tipografia 1

FONTE: Montagem da autora

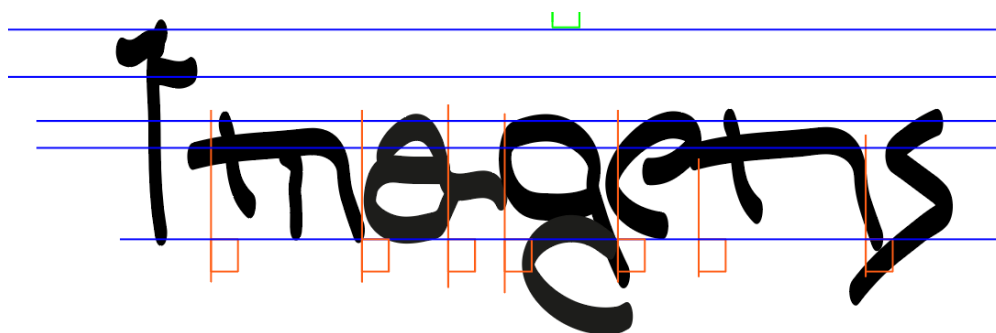


Imagem 46 - Trabalho com a tipografia 2

FONTE: Montagem da autora

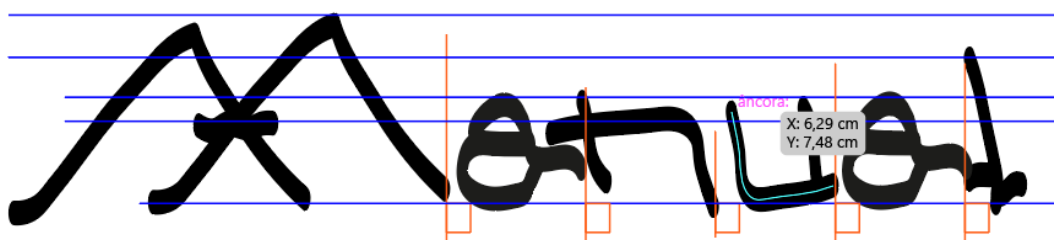


Imagem 47 - Trabalho com a tipografia 3

FONTE: Montagem da autora

Nas cartas “Manual” e “Imagens” junto a numeração foi usado o arquétipo tipográfico “Trebuchet MS regular” pertencente ao programa da Adobe, a escolha foi realizada para manter a sensação de pintura rupestre, porém com maior legibilidade. Com a possibilidade de criação do jogo em larga escala, para distribuir o jogo no “Café com Bolo” a tipografia pode ser substituída para “Caveat” ou “Podkova”, ambas pertencentes ao Google Fonts, por serem gratuitas e licenciadas para uso comercial.

# Manual

## Preparação

As cartas são embaralhadas e distribuídas 4 para cada jogador.  
Em caso de somente 3 jogadores distribui-se 5 para cada.

## Como jogar

O narrador analisa as 6 cartas em sua mão. Ele escolhe a que mais lhe inspira (sem revelá-la) e diz uma breve história em voz alta que remeta à imagem daquela carta (uma palavra ou frase, a dica é ser sutil). Cada jogador, então, seleciona uma das 6 cartas na mão deles que melhor ilustre a dica dada pelo narrador. Os jogadores entregam as cartas sem mostrá-las ao narrador, que vai embaralhá-las junto de sua própria carta.  
O narrador distribui aleatoriamente as cartas, viradas para cima  
O objetivo dos outros jogadores é descobrir qual é a carta do narrador. Isso ocorre por uma votação onde cada um aponta qual é a carta que acreditam ser do narrador.  
Quando todos tiverem votado, o narrador revela sua carta. Então, a fase de pontuação é iniciada.

01

# Manual

## Pontuação

Se todos os jogadores votarem na carta do narrador ou se nenhum jogador votar na carta do narrador:

- O narrador não pontua.
- O restante dos jogadores recebe 2 pontos.

Se alguns jogadores (mas não todos) votarem na carta do narrador:

- O narrador recebe 3 pontos.
- Os jogadores que votaram na carta do narrador também recebem 3.
- Os jogadores remanescentes não pontuam.

Além disso, cada jogador (exceto o narrador) recebe 1 bônus por cada voto recebido em sua própria carta.

A partida termina quando um ou mais jogadores alcançarem ou ultrapassarem 30. O jogador com mais vence.


No caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.

02

Imagem 48 - Cartas Manual

FONTE: Arte da autora

# Imagens

- 01 Carimbo (cerâmico) - Sítio Abrigo da Cerâmica. Campinaçu/ GO;
- 02 Crânios pré-coloniais - Sítio GO-Ja-02. Serranópolis/ GO;
- 03 Máscara da festa Bumba meu Boi;
- 04 Serranópolis de Minas/MG;
- 05 Bois da festa Bumba meu Boi;
- 06 Escavação arqueológica - Sítio Toca da Anta. Montes Claros/GO;
- 07 Mata Amazônica/ AM;
- 08 Paredões com pinturas rupestres - Pousada das Araras. Serranópolis/ GO
- 09 Oficina prática com crianças 
- 10 Cachoeira em Serranópolis/ GO

# Imagens

- 11 Achados de vaso cerâmico - Exposição "Diversidade". Museu de História Natural e Jardim Botânico/ MG;
- 12 Pedra Furada. Parque nacional Serra da Capivara/ PI;
- 13 Estudo de peças arqueológicas em laboratório;
- 14 Morro da Mesa. Serranópolis/ GO;
- 15 Pirâmide em Aranito. Serranópolis/ GO;
- 16 Vasilhames na escavação - Sítio Toca da Anta. Montes Claros/ GO;
- 17 Bonicos de Olinda no Dia do Frevo. Ilinda/PE;
- 18 Paredões rochosos. Serranópolis de Minas/ MG;
- 19 Técnico limpando esqueleto; 
- 20 Dança do frevo.

Imagem 49 - Cartas Imagem

FONTE: Arte da autora

Em relação a diagramação das páginas escritas foi usada a grid retangular com texto justificado, margem de 127mm nos 4 lados, sangria de 50mm nos 4 lados e tamanho da tipografia em 12pt. A logo “Café com Bolo” respeitando as margens inferior e direita e o título respeitando a margem a direita e com o desenho das letras “i” e “M” ultrapassando a margem a esquerda em uma quebra de grid.

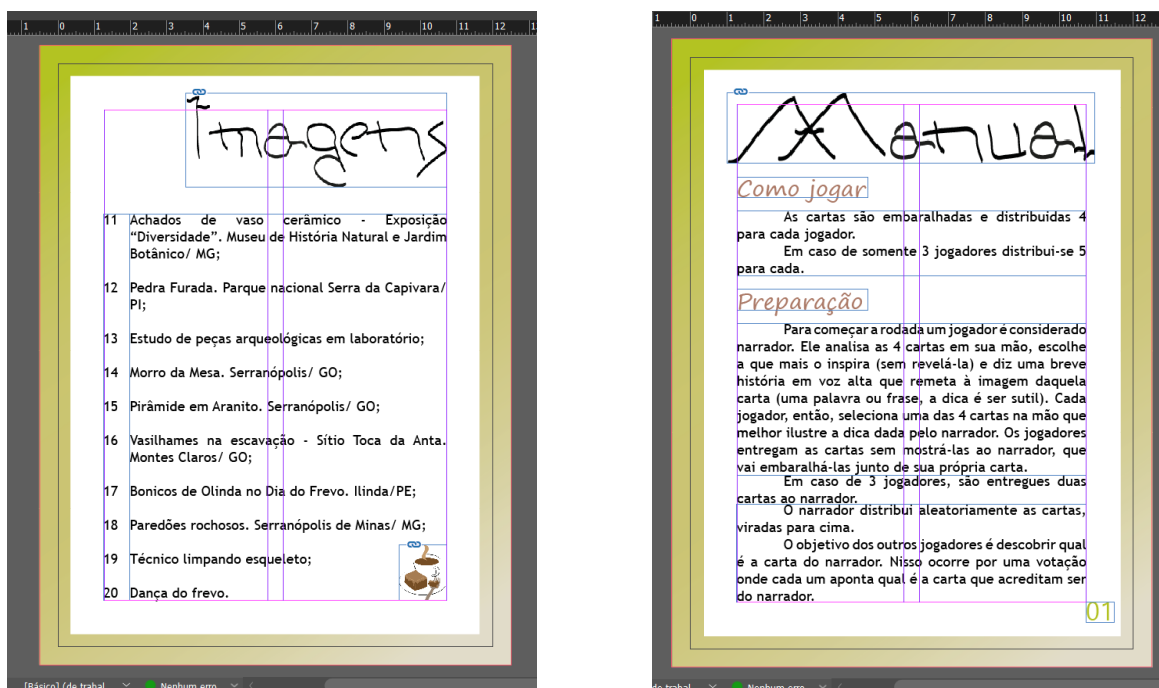


Imagem 50 - Prints do layout da cartas

FONTE: Prints da autora

## 5.4 Embalagem

Para a embalagem o tipo gaveta foi escolhido pela praticidade de sua fabricação e manipulação, usando uma tira para sua sua abertura e retirada das cartas com mais facilidade. Esse modelo gaveta possui duas partes a interna e externa possuindo uma medida final de 127x172x31 mm. As fotos apresentadas nesta monografia são de seu protótipo.



Imagem 51 - Mock up do projeto 2

FONTE: Foto da autora

#### 5.4.1 Embalagem Interna

A embalagem interna em seu protótipo foi feita com papel Vergé 180g/m<sup>2</sup> na cor creme, mas foi idealizada para o papel duplex branco, sem inscrições e segura uma fita de cetim de 5 mm que foi usada uma preta para o protótipo, porém sua cor pode ser de qualquer uma das cores encontrada na paleta de cores já mencionada anteriormente. Essa fita se encontra presa a um dos lados da caixa e ultrapassa a extremidade oposta para que funcione como uma espécie de maçaneta para abrir. O corte da caixa é retangular e de grande

simplicidade possuindo somente 4 pontos de cortes (representados pelos traços pontilhados na imagem 52) e 8 pontos de dobras sendo facilmente produzida em um guilhotina. Suas medidas em formato aberto possuem 185x290 mm e em formato fechado fica com 125x170x30 mm.

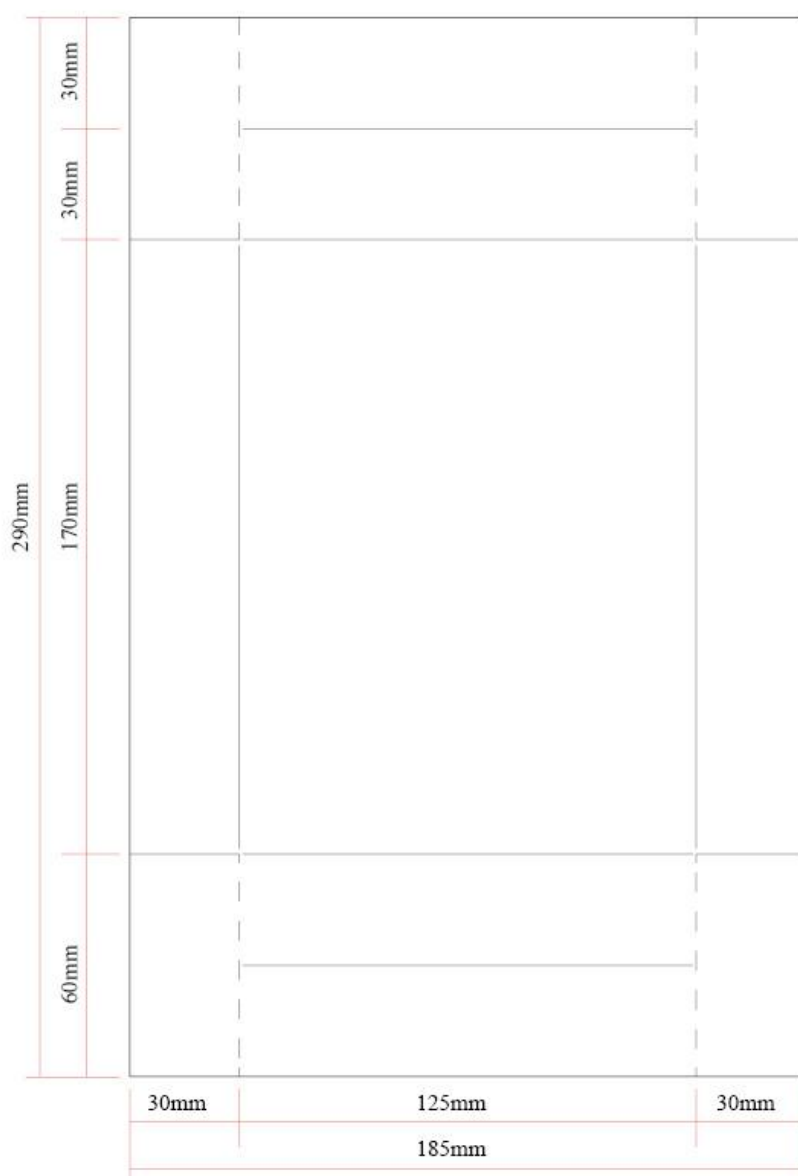


Imagem 52 - Desenho técnico da embalagem interna

FONTE: Desenho da autora



Imagem 53 - Protótipo da embalagem interna 1

FONTE: Foto da autora

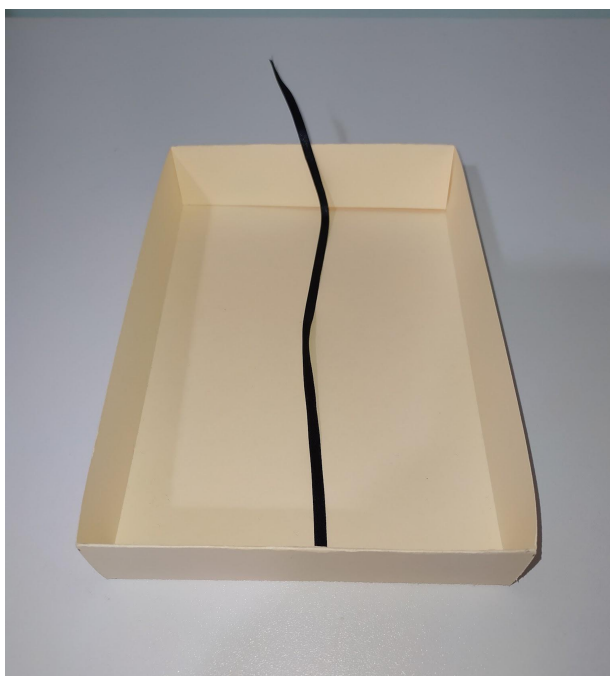


Imagem 54 - Protótipo da embalagem 2

FONTE: Foto da autora

### 5.4.2 Embalagem Externa

A embalagem externa em seu protótipo foi feita com papel sulfite de 140/m<sup>2</sup>, mas foi idealizada também para o papel duplex branco, é nessa parte que se encontra as informações sobre o jogo. O layout segue a mesma grid e arquétipos utilizadas nas cartas, na parte frontal o título (nome do jogo) e a breve descrição do jogo se encontram centralizado, as laterais repetem o nome, e o verso possui o nome centralizado, a sinopse justificada, a logo “Café com Bolo”, numero de jogadores, idade mínima, o que contém dentro e um código de barra.



Imagem 55 - Frente da embalagem externa

FONTE: Montagem da autora





Imagem 56 - Verso da embalagem externa

FONTE: Montagem da autora

O corte da caixa é retangular e tão simples quanto a parte interna possui 3 pontos de dobra, também sendo facilmente produzida em um guilhotina. Suas medidas em formato aberto possuem 381x172 mm e em formato fechado fica com 127x172x31 mm.

Segue abaixo as imagens da caixa aberta e sua forma final.

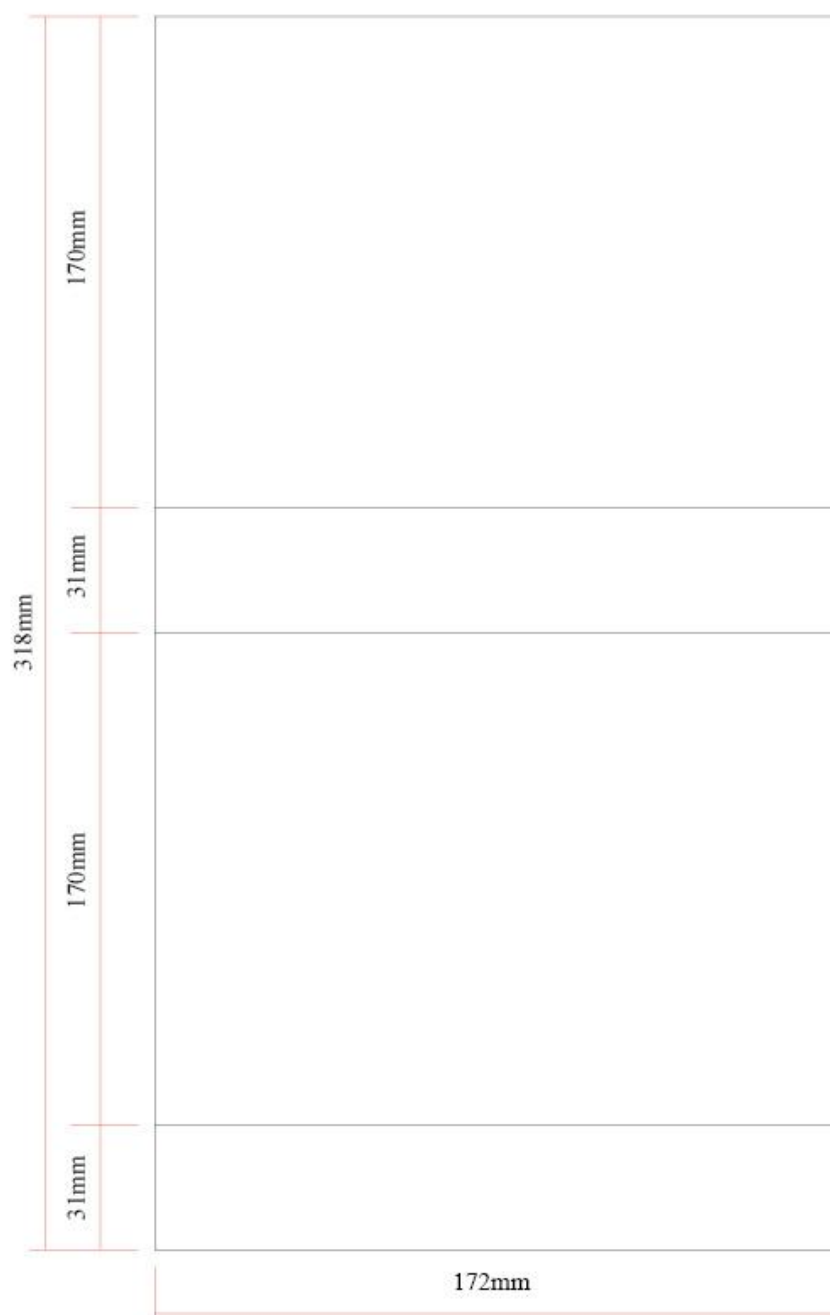


Imagem 57 - Desenho técnico da embalagem externa

FONTE: Desenho da autora



Imagem 58 - Embalagem externa aberta

FONTE: Montagem da autora

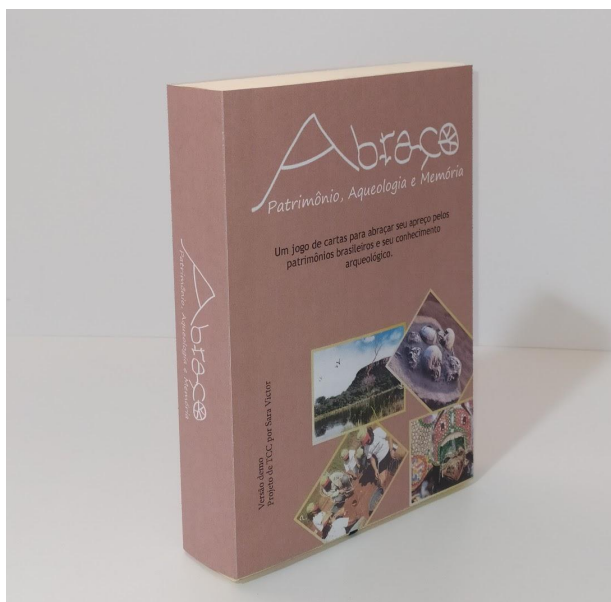


Imagem 59 - Mock up da caixa frente e verso

Fonte : Fotos da autora

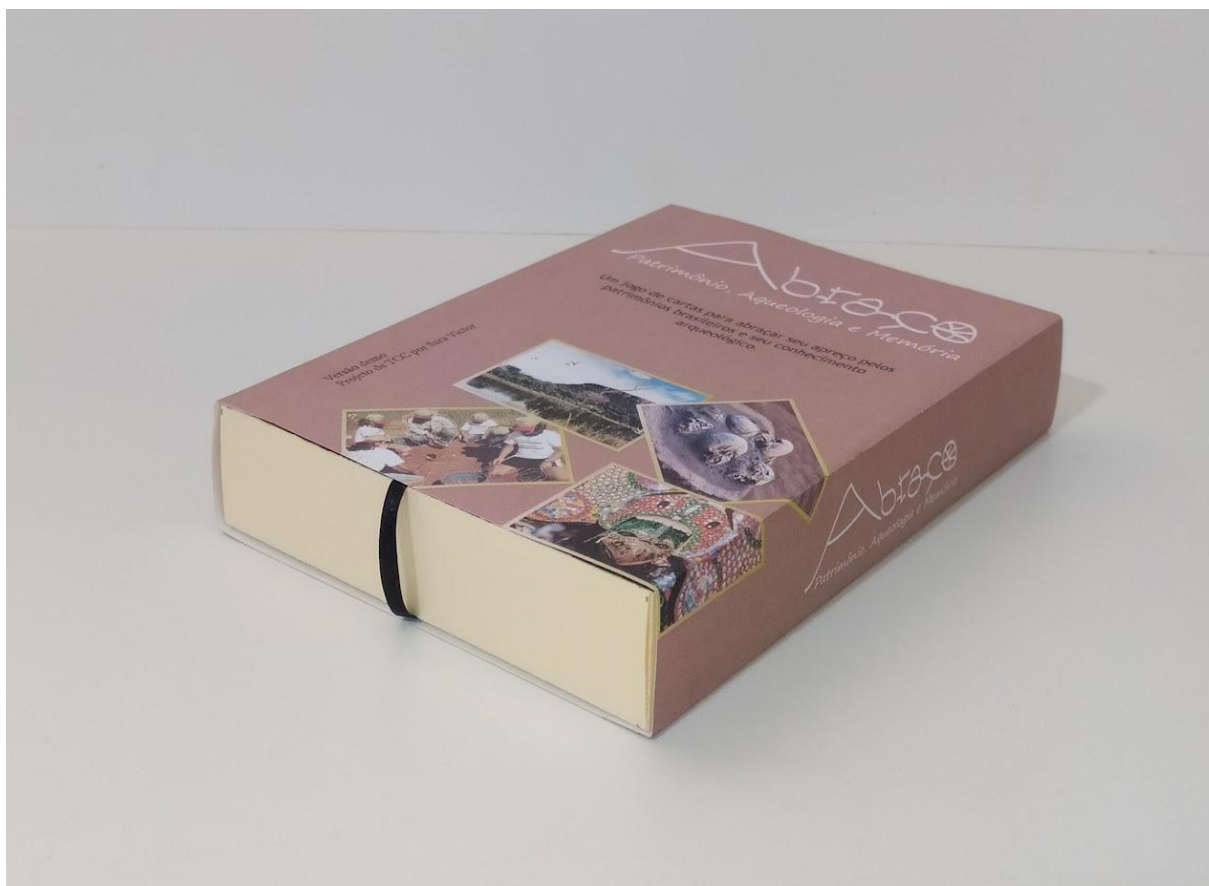


Imagem 60 - Mock up da caixa

FONTE: Foto da autora



Imagem 61 - Mock up das partes da caixa

FONTE: Foto da autora

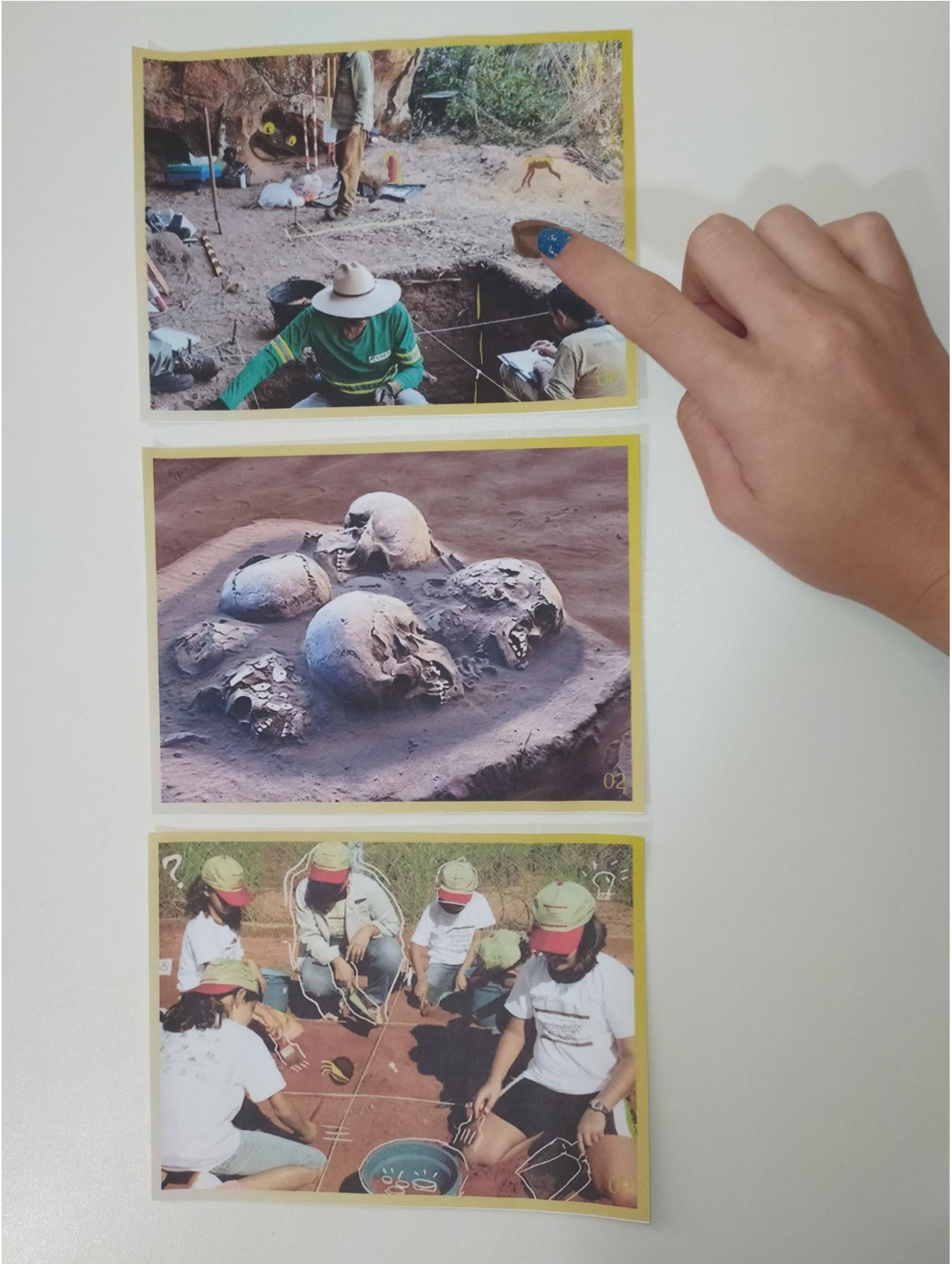


Imagem 62 - Mock up das cartas ao jogar

FONTE: Foto da autora



Imagem 63 - Mock up do projeto

FONTE: Foto da autora

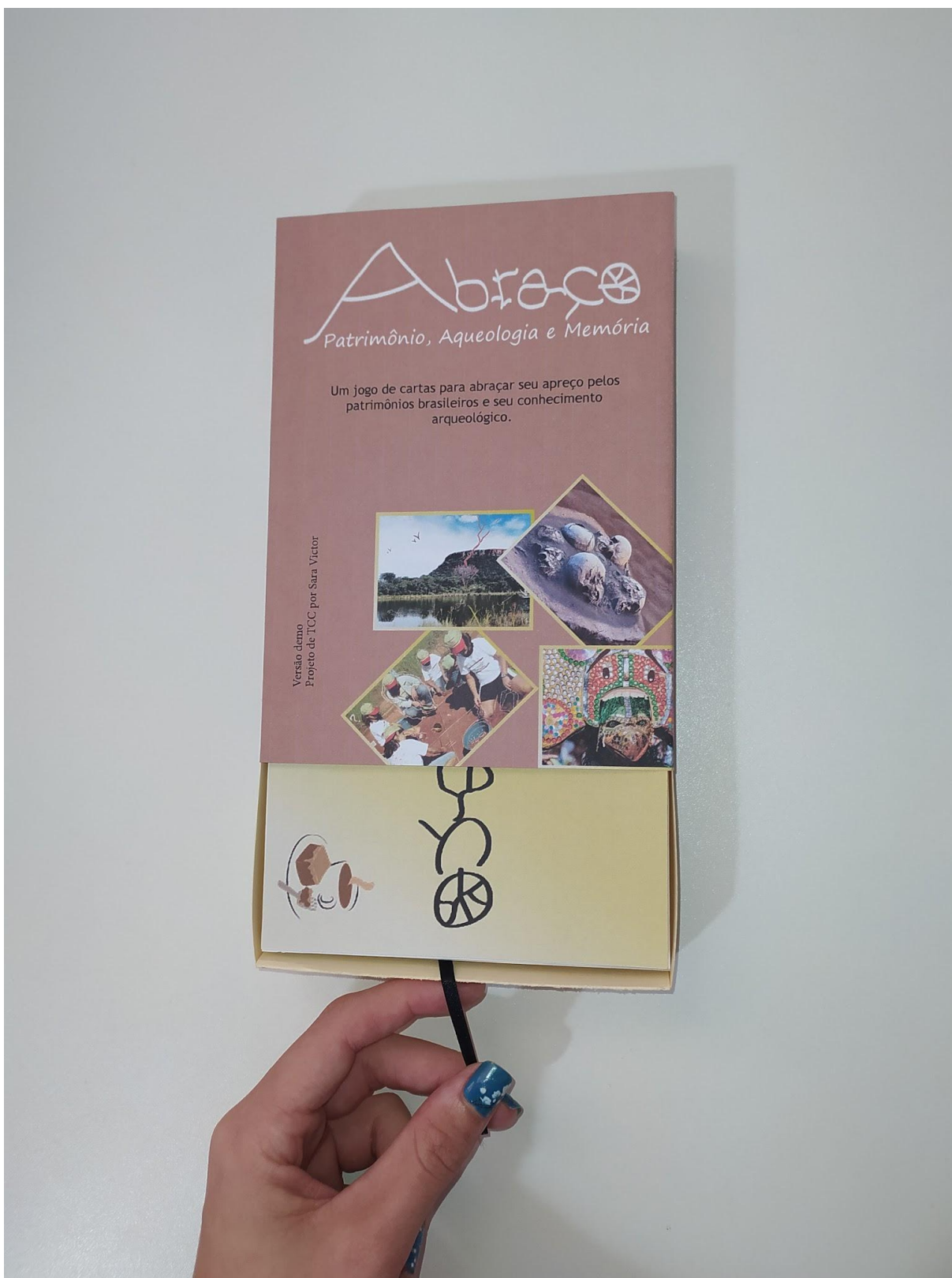


Imagem 64 - Caixa abrindo

FONTE: Foto da autora





Imagem 65 - Mock up das cartas

FONTE: Fotos da autora



Imagem 66 - Mock up do projeto 2

FONTE: Foto da autora

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Abraço”, não é só um jogo, é uma ação, a palavra-chave de todo o projeto aqui descrito. Um gesto de carinho, companheirismo, cooperação e interação desenvolvido pelo design para a arqueologia em prol da sociedade.

O projeto proposto nesta monografia resume-se ao jogo de interação entre os pesquisadores e os convidados do evento “Café com Bolo” que foi planejado para o dia 10 de dezembro de 2022. No entanto, toda a pesquisa pode ainda ser aprimorada e utilizada em outros projetos, assim como ser efetivamente aplicada.

O jogo “Abraço” foi elaborado voltando-se quase que por completo para a arqueologia encontrada em Serranópolis (e pode mesmo ser exclusivo), mas como apresentado nas cartas sua capacidade é de abranger qualquer sítio arqueológico, regiões turísticas voltadas para a área, patrimônios culturais, atuações educacionais para crianças e adultos, como um jogo para entreter a família e amigos independente de onde esteja. O potencial pedagógico por meio do entretenimento é notório quando se observa a mecânica do jogo, pois traz o abraço que a arqueologia busca para com a população.

Vale ressaltar também que embora tenha sido elaborado um jogo nesta monografia, toda a pesquisa possui capacidade para a elaboração de uma ação completa voltada para a “Divulgação” do fazer arqueológico, tornando-se um projeto fixo para museus, atuação completa de visitas escolares, uma atividade turística entre outros. Sendo o início de toda uma ação que auxilie a arqueologia a atingir de forma mais eficaz e com maior constância a população que se envolve direta e indiretamente na atuação prática (em campo) da área, e também trazer o interesse de novas pessoas. Além de mostrar a importância e significados de tudo que envolve esse mundo, o passado de todo brasileiro.

## 7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HATTORI, Márcia Lika; WICHERS, Camila Azeredo M. . Trabalho e memória: reflexões sobre Arqueologia e Patrimônio Cultural em Alto Horizonte. Edição Zanettini Arqueologia, 2013.

Preservação do patrimônio Arqueológico Goiás

LÖBACH, B. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. s. l.: Edgar Blücher, 2001

FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico. Editora Rosari, Edição: 1a, 2009

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. Editora Ebu. Ed. 2a, 2022

MARTINS, Dilamar Candida Educação patrimonial e arqueologia: atravessando tempos e fronteiras. Editota Universidade Federal de Goiás (UFG), 2011

BARRETO, Cristina. A construção de um passado pré-colonial: uma breve história da arqueologia no Brasil, Revista USP, São Paulo, n.44, p.32-51, Dez-Fev, 1999-2000

RAMALHO, Juliana Betarello. Educação patrimonial no setor e sítio arqueológico Vale dos Sonhos em Goiânia: perspectivas de continuidade. Itinerarius Reflectionis, Campus Jataí UFG, Vol. 1 - N.6, Jan-Jun, 2009

Design: uma história do projeto de interação, PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410885/CA

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, Capítulo III, Seção II, Artigo 216, 1988.

<https://www.serranopolis.go.gov.br/historia/>

<https://www.nit.pt/cultura/teatro-e-exposicoes/ha-um-novo-museu-lisboa-fica-um-hotel>

<https://lisbonquake.com/experiencia>

<https://www.google.com/search?client=opera&q=arqueologia+significado&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8>

<https://www.gov.br/iphan/pt-br/acesso-a-informacao/institucional/apresentacao>

<https://revistamuseu.com.br/site/br/noticias/nacionais/15091-16-09-2022-cranios-humanos-sao-descobertos-em-sitio-arqueologico-em-serranopolis-go.html>

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica


O(A) Sara Victor Machado estudante

do Curso de \_\_\_\_\_ Design \_\_\_\_\_, matrícula  
\_\_\_\_\_20191004200224\_\_\_\_\_

telefone: \_\_ (62)981705455 \_\_\_\_, e-mail \_\_sara.manaus@gmail.com\_\_\_\_, na  
qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei  
dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC  
Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado ARQUEOLOGIA  
E DESIGN: PROJETO DE COOPERAÇÃO E INOVAÇÃO NO FAZER  
ARQUEOLÓGICO, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5  
(cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede  
mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou  
JEPG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SNS); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros,  
específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de  
divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 12 de dezembro de 2022.

Assinatura do(s): autor(es):



Nome completo do autor:

Sara Victor Machado

Assinatura do professor- orientador:



Nome completo do professor-orientador:

Genilda Alexandria