

JOGOS DE TABULEIRO NO CONVENTO DE JESUS: PATRIMÓNIO, SALVAGUARDA E VALORIZAÇÃO

Maria Salomé Pais¹, Maria Inês Alves¹, Inês Secca Ruivo², Paulo Maldonado², Leonel Alegre³, Marius Araújo^{2,3}, Ana Telles²

1. Academia das Ciências de Lisboa; 2. Escola de Artes da Universidade de Évora; 3. ARTERIA_LAB, Universidade de Évora

Resumo

Praticados por grandes civilizações do mundo antigo, os jogos representam uma das faces lúdicas da atividade humana desde tempos imemoriais. Por fazerem parte de um património universal muito vasto, foram matéria de estudo e análise nove tabuleiros gravados em escadas do antigo Convento de Nossa Senhora de Jesus da Ordem Terceira de São Francisco, sede da Academia das Ciências de Lisboa.

Cientes do interesse do estudo, preservação e valorização deste património, a Academia das Ciências de Lisboa e a Escola de Artes da Universidade de Évora, no âmbito de um protocolo de colaboração, elaboraram um projeto de estudo baseado no conhecimento e tecnologia disponíveis nestas duas instituições. Com suporte na tecnologia e conhecimento disponíveis no ARTERIA_LAB da Universidade de Évora, procedeu-se à digitalização das gravações dos jogos com scanners 3D de alta resolução e à criação de modelos virtuais dos jogos para preservação da sua memória e eventual apresentação em futuras exposições virtuais. Concomitantemente, a Academia das Ciências de Lisboa e a Escola de Artes da Universidade de Évora lançaram um concurso de ideias para o desenvolvimento de jogos de tabuleiro, físicos e digitais, com base nos exemplares encontrados na Academia das Ciências de Lisboa. Pretendia-se, com esse desafio, estimular o *redesign* e o desenvolvimento de quatro jogos, tendo por base as tipologias encontradas no adro da sede da Academia das Ciências de Lisboa, promovendo-se o seu posicionamento no atual mercado de jogos de tabuleiro físicos e digitais. Os trabalhos foram desenvolvidos no contexto das unidades curriculares *Projeto de Industrial Avançado I* (soluções físicas) e *Design Digital* (soluções digitais), da Licenciatura em Design da Universidade de Évora, sob a coordenação dos respetivos docentes, e avaliados por um júri definido em regulamento.



Esta comunicação pretende dar a conhecer o referido património da ACL e alguns dos pressupostos que justificam a sua cronologia, aparecimento e permanência no espaço onde ainda hoje se encontram, bem como documentar o processo de registo e valorização desses mesmos jogos, incluindo o desenvolvimento de novas soluções, físicas e digitais, neles baseadas, levados a cabo no âmbito da parceria estabelecida entre a Academia das Ciências de Lisboa, o ARTERIA_LAB e a Escola de Artes da Universidade de Évora.



BOARD GAMES IN THE CONVENT OF JESUS: HERITAGE, SAFEGUARDING AND VALUATION

Maria Salomé Pais¹, Maria Inês Alves¹, Inês Secca Ruivo², Paulo Maldonado², Leonel Alegre³, Marius Araújo^{2,3}, Ana Telles²

1. Lisbon Academy of Sciences; 2. School of Arts of the University of Évora; 3. ARTERIA_LAB, University of Évora

Abstract

Practised by great civilisations of the ancient world, games represent one of the recreational aspects of human activity since time immemorial. As they are part of a vast universal heritage, nine tablets engraved on stairs in the former Convent of Nossa Senhora de Jesus of the Third Order of São Francisco, headquarters of the Lisbon Academy of Sciences, were studied and analysed.

Aware of the interest of studying, preserving and valuing this heritage, the Lisbon Academy of Sciences and the School of Arts of the University of Évora, under a collaboration protocol, elaborated a study project based on the knowledge and technology available in these two institutions. With the support of the technology and knowledge available at the ARTERIA_LAB of the University of Évora, the game recordings were scanned with high-resolution 3D scanners and virtual models of the games were created in order to preserve their memory and possible presentation in future virtual exhibitions. At the same time, the Lisbon Academy of Sciences and the School of Arts of the University of Évora launched a contest of ideas for the development of physical and digital board games, based on the examples found at the Lisbon Academy of Sciences. This challenge was intended to stimulate the redesign and development of four games, based on the typologies found in the churchyard of the Lisbon Academy of Sciences, promoting its positioning in the current market of physical and digital board games. The works were developed in the context of the curricular units Advanced Industrial Project I (physical solutions) and Digital Design (digital solutions), of the Degree in Design of the University of Évora, under the coordination of the respective teachers, and evaluated by a jury defined in regulation.

This communication intends to make known the aforementioned ACL heritage and some of the assumptions that justify its chronology, appearance and permanence in the space where they are still found today, as well as to document the process of registration and valorisation of those same games, including the development of new solutions, both physical and digital, based on them, carried out within the partnership established



between the Lisbon Academy of Sciences, ARTERIA_LAB and the School of Arts of the University of Évora.