

Um roteiro lúdico português

Há livros assim. Volumosos, a catalogar tudo quanto se sabe que existe sobre o tema, bem apresentados, sedutores. Sedutores não apenas pelo que nos mostram, mas – de cuja existência, afinal, ainda não nos tínhamos dado conta!

Recordo-me de – a propósito de *Roman Portugal*, de J. de Alarcão¹ – eu ter considerado ser essa uma «obra corajosa, pois no momento em que sai à luz do dia ela se encontra desactualizada». Na verdade, ao termos reunidos os dados sobre determinado tema, mais fácil nos é verificar que falta isto ou falta aquilo. Como quando se sobe a um monte: lá do cimo, até se descobre que havia caminho mais fácil e... quão mais amplo é, agora, o horizonte!...

Assim, este livro de Lídia Fernandes, *Tabuleiros de Jogo Inscritos na Pedra*, valiosa edição da Apenas Livros (Fig. 1).² Trata-se de *Um Roteiro Lúdico Português*, porque esses traços, amiúde grosseiros, amiúde fáceis de passar despercebidos a quem para eles não está desperto, consubstanciaram, de facto, muitas horas de lazer e de entretenimento, para «matar o tempo», para cimentar comunidade...

Um roteiro que é também, por outro lado, essa lição de, a todo o tempo, aprendermos que importa estarmos humildemente despertos para um fenómeno que, devemos confessar, nos não despertou atenção e, por isso, com duas penadas o descartámos. Contra mim falo, porque, ao aceitar para publicação o estudo, feito por um dos meus estudantes, de uma estela funerária romana identificada, em reutilização, em Pinheiro de Tavares (Mangualde), não reparei bem no que a foto mostrava (Fig. 2) nem na descrição que Luís Filipe Coutinho Gomes fizera:

«Na parte inferior da estela foi gravada uma espécie de grelha composta por quadrados com aproximadamente 5,5 cm de lado, em três filas sobrepostas de oito quadrados cada».³

Quem haveria de dizer que, todos estes anos volvidos, eu iria encontrar a imagem dessa epígrafe aqui neste livro (fig. 110), com o nº 15 (p. 98-99)? Não se nos pusera a questão de estarmos perante eventual tabuleiro de jogo e verifico – com alívio... – que também à autora essa hipótese interpretativa se afigura de abandonar, «apesar da regularidade dos traços e do cuidado do *lapidarius*»:

¹ «O domínio romano em Portugal. Notas sobre um livro recente», *Homenaje a José M^a Blázquez (Hispania Romana II)* – vol. V, Madrid, 1998, p. 138.

² Lisboa, 2013, ISBN: 978-989-618-411-7. 321 páginas ilustradas.

³ *Ficheiro Epigráfico* nº 12, 1985, inscrição nº 53.

«Pensamos ser uma decoração, curiosa e inusitada, é certo, mas, ainda assim, um simples motivo decorativo» (p. 98).

Mas a questão foi levantada – e ainda bem! Aliás, pela semelhança, somos agora convidados a retomar a reflexão feita sobre uma outra peça epigrafada (Fig. 3),⁴ identificada no termo de Beja, a *Pax Iulia* romana, que sugerimos tratar-se do esquema de um cadastro romano: estaremos, ao invés, perante complexo tabuleiro de jogo?

Enquanto na peça de Mangualde, o quadriculado é, seguramente, contemporâneo da epígrafe e, por isso, com mais facilidade se assume o carácter decorativo, na placa de Beja há um reticulado complexo e a inscrição não é contemporânea, pois esse reticulado a ela se sobrepôs. Um tema, por conseguinte, a debater!

Duas das missões de um livro científico estão, conseqüentemente, aqui já bem consubstanciadas: levar a observar muros e pedras com outros olhos e a procurar completar o que ora se apresenta em termos de alguma exaustividade, ainda que se diga que esta é apenas uma «parte de um riquíssimo património» «quase totalmente desconhecido». De resto, a própria autora o confessa:

«Ficou a gigantesca certeza do muito que há por fazer e dos inúmeros aspectos de análises que ora se abrem» (p. 7).

Resultado de sete anos de investigação (que naturalmente também se apoia em investigação alheia desenvolvida há décadas); fruto da ampla colaboração de preciosos informantes (que são referidos) – a obra foi apoiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia, no âmbito do projecto sobre a História dos Jogos em Portugal, dentro do qual recentemente beneficiámos de mais duas, também excelentes, publicações.⁵

Divide-se o livro em 12 capítulos, antecidos pelo índice, com o que me congratulo. Começa-se por explicitar como se fez e deve fazer o registo; e esclarece-se desde logo que, por detrás do jogo, está o Homem, o seu pensamento, porque os jogos, além de serem expressões lúdicas, constituem também expressões simbólicas. O capítulo 3 traça a história dos tabuleiros em pedra desde as referências mais antigas até às épocas medieval e moderna. E antes do «passeio pelo património de Norte a Sul», que é o capítulo 5, há que saber que tipos e que características apresentam os tabuleiros

⁴ Lopes, Maria Conceição; Encarnação, José d'; e Silva, António J. M., «Un cadastre romain dans la région de *Pax Iulia* (Lusitanie)?», *L'Africa Romana*, 12, Sassari, 1998, p. 879-884: <http://hdl.handle.net/10316/22778>

⁵ Fernanda Frazão, *História das Cartas de Jogar em Portugal e da Real Fábrica de Cartas de Lisboa do século XV até à Actualidade*, Apenas Livros, Lisboa, 2010; Idem, *Fontes para a História dos Jogos em Portugal*, Apenas Livros, Lisboa, 2012.

de pedra: as *tabulae lusoriae* dos romanos, o alquerque (dos 9, dos 12, dos 3), o *ludus latrunculorum*...

O inventário obedece a um critério geográfico, por regiões: Norte, Centro, Lisboa e Vale do Tejo, Alentejo, Algarve, Açores e Madeira. No Norte, destaca-se a Igreja de Santa Maria da Oliveira (nº 5), com 17 tabuleiros; no Centro, o mosteiro da Batalha (nº 33) tem 13; são 29 os tabuleiros na área de Lisboa; é, contudo, o Castelo Velho de Alcoutim (estudado, como se sabe, por Helena Catarino) que leva a palma, com nada menos que 37 testemunhos (nº 61 – p. 216-234)! Em relação aos Açores e à Madeira, há referências, mas nada de concreto se apresenta.

Fala-se, no capítulo 6, das pedras de jogar e, no 7, das técnicas de gravação dos tabuleiros, para ingressarmos no mundo do lúdico, em íntima conexão com a sociedade, retomando, de certo modo, o que se alinhava no capítulo 2. Esse capítulo 8 afigura-se nos do maior interesse, porque se parte do concreto para, como atrás se dizia, se descobrir o que lhe está por detrás: a imitação do real, a convivência do jogo com a religião, as regras, o jogo como atitude universal, para se terminar numa perspectiva que a autora, como arqueóloga, não poderia deixar de abordar: «o espaço construído e a actividade lúdica».

E se o «como jogar» interessa, embrenhamo-nos logo de seguida e de novo no domínio da abstracção, da estratégia que ao jogo sempre está subjacente (e ouvimo-lo diariamente na Comunicação Social...); é este um capítulo, o 10º, assaz ilustrado, da responsabilidade de Jorge Nuno Silva. Vem, por fim, a questão: será que é possível traçar «uma análise evolutiva dos jogos de tabuleiros em território nacional»? Apresentam-se gráficos, estatísticas (foram 253 os tabuleiros analisados!)...

A vasta bibliografia (p. 307-321) documenta, por fim, não apenas que a autora se debruça já há algum tempo sobre esta temática, mas também que, afinal, esse é um campo de investigação deveras interessante, até porque, desde cedo, como escreveu o Conde de Sabugosa (que volta a ser aqui citado), os jogos «serviram de desfastio, de prazer ou de higiene aos nossos antepassados» (p. 301). E, hoje, poderão servir também, desde que se queira!

Um hábito que, no fim de contas, um passatempo (como diria o Padre António Vieira) perdurou durante milénios! Veja-se que o jogo dos ganizes ou do cucarne – muito vulgar, por exemplo, entre os pescadores até épocas bem recentes –, com vértebras ou falanges, radica, sem dúvida, nos *latrunculi*, que, a par das peças de osso,

de pasta vítrea ou de cerâmica (Fig. 4) e mesmo os dados de osso ou marfim (Fig. 5), encontramos na escavação de sítios romanos!

Este *Roteiro* de Lídia Fernandes constitui, pois, mui valioso contributo para essa consciencialização!

Acrescente-se que a editora acabou por fazer um preço assaz convidativo (24 euros), a fim de esta temática poder chegar a mais gente.

José d'Encarnação

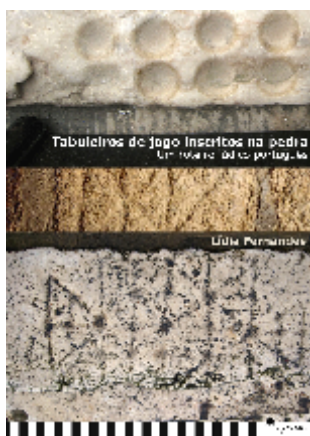


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 5

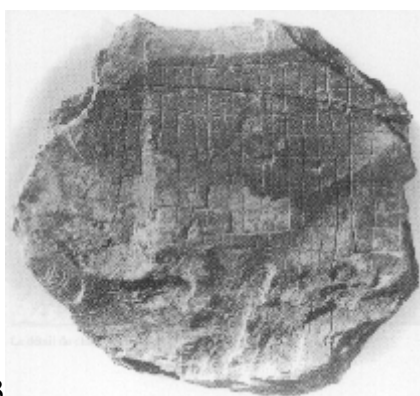


Fig. 3



Fig. 4