

## RECENSÕES BIBLIOGRÁFICAS

BARATTA, Giulia – Benest, malest: *Archeologia di un Gioco Tardo-Republicano*, Edicions de la Universitat de Barcelona, Barcelona, 2019. Nº 67 da Col.lecció Instrumenta. ISBN 978-84-9168-317-9. 290 páginas, ilustradas.

[https://doi.org/10.14195/1647-8657\\_59\\_7](https://doi.org/10.14195/1647-8657_59_7)

Louve-se, em primeiro lugar, a regularidade com que a Universidade de Barcelona tem sabido dar à estampa, em papel, na Coleção Instrumenta, sabiamente dirigida pelo Professor José Remesal Rodríguez, volumes que tratam os mais diversos aspetos da História Antiga, em todos os domínios de investigação, sendo, a princípio, a cerâmica, nomeadamente as ânforas, um dos temas privilegiados. Desde logo, porém, esse plano se alargou, inclusive para mostrar que, em Arqueologia, o objeto interessa em si e na sua circunstância, ou seja, como testemunho de uma sociedade. Desta sorte se poderá ver que percorrem os mais diversos campos os 67 livros até agora dados à estampa nesta coleção. É obra de muito louvar, um exemplo a seguir!

Antes de abrimos o volume, somos surpreendidos pela ilustração da capa: o célebre quadro de Murillo, «Niños jugando a los dados», datável de entre 1665 e 1675. Imagem, pois, do século XVII. A declarar de imediato a perenidade do jogo no seio das comunidades. Declaração óbvia, dir-se-á; mas, no contexto, ponte de ligação entre o Passado de que se vai tratar e as épocas posteriores.

A segunda surpresa advirá do título, a lembrar a entretenha infantil que tira, pela Primavera, uma a uma, as pétalas do malmequer, no intuito de saber se é, ou não, correspondido o amor que se acalenta: *benest*, está bem; *malest*, está mal.

E já que falamos de épocas, vai interessar-nos saber por que razão a autora optou pela República Tardia, um período de tamanhas convulsões e lutas intestinas. ¿Será que, por isso, devido à situação de crise, o jogo assumiu também – como amiúde acontece – uma tonalidade mágica, um jogo secreto? ¿Ou será, ao invés, como igualmente se observa em épocas de crise, em que há os muito ricos e os muito pobres, que estes tentam a sua sorte e aqueles acabam por se arruinar?

Um terceiro aspeto se torna, quiçá, aliciante: a autora propõe-se tratar da «arqueologia de um jogo». «Arqueologia»? Arqueologia como procura de contexto em que os achados ocorreram ou Arqueologia em sentido figurado, como vontade de ir ao fundo da questão, interpretando o jogo numa escala sociológica?

Explicita-se logo no começo da introdução qual o tema de estudo: objetos de osso, retangulares, com terminação circular numa das pontas; têm geralmente um número numa face e uma palavra ou expressão verbal na outra. ¿O que, em linguagem científica, se designa por *tessera lusoria* – uma ficha, uma pedra de jogo?...

Procurou Giulia Baratta elaborar um *corpus* exaustivo do que se conhecia, no que teve amplo apoio por parte de instituições e de colegas, cujo extenso rol indica na pág. 12. E o objetivo da investigação levada a cabo era simples de formular: determinar os contextos arqueológicos dos achados, apurar a cronologia, estabelecer variantes tipológicas, de forma a detetar semelhanças e diferenças suscetíveis de poderem trazer mais luz sobre o uso dessas *tesserae*.

Tal *corpus* de 239 peças constitui o capítulo 8 do volume (pp. 115-222). As *tésseras* são agrupadas em quatro categorias: aquelas de que se conhece o lugar de achado; aquelas de que apenas se conhece o paradeiro; aquelas de que alguma vez se ouviu falar, mas das quais não se sabe nem local de achamento nem paradeiro; finalmente, as peças sobre cuja classificação como *tesserae lusoriae* impendem sérias dúvidas.

Trata-se de um mui pormenorizado ficheiro, ilustrado, sempre que possível, pela fotografia e/ou desenho do objeto em análise. Inclui cada ficha a bibliografia, a leitura e breve comentário paleográfico, não sem se apontar também uma proposta de datação. As fotografias e os desenhos – umas e outros da autoria de Giulia Baratta, na sua quase totalidade – poderiam ter requerido maior atenção na impressão, porque abundam os tons de cinzento e falta o contraste, que outro vigor lhes daria. A seguir ao *corpus* uma tabela que graficamente lhes sintetiza o conteúdo.

Comecei pelo catálogo, pois parti do pressuposto de que seria ele a base das reflexões e conclusões gerais explanadas nos capítulos anteriores. E é que, se atentarmos nos temas neles versados: as características físicas das *tésseras* (capítulo 3º); os dados epigráficos (c. 4º); no capítulo 5º, a geografia, isto é, os contextos dos achados, as coleções e os colecionadores, a difusão e – aspeto deveras aliciante para historiador e arqueólogo! – os lugares de produção e as oficinas! E, afinal, para que serviam as *tésseras*? – essa, a resposta que se procura dar no capítulo 6º.

Já lá vamos, às duas páginas das conclusões (pp. 111-112), porque achei de menos uma alusão, mínima que fosse, ao significado das palavras ou expressões consignadas numa das faces. Matava-me logo a curiosidade! Assim, temos de ir ao rol das 72 palavras e expressões apresentado da p. 45 à 62, a que se seguem mui oportunas reflexões de âmbito morfológico, sintático e semântico. Chamaram-me a atenção NVGATOR, que aparece quatro

vezes, sempre associado ao nº I e que poderá traduzir-se por «fala-barato», «gabarolas» ou «viciado»; MVLA, documentado três vezes e a que não desdenharia atribuir o sentido figurado que o vocábulo ainda hoje tem na linguagem quotidiana, «fulano é mula», ‘fingido’, ‘morde pela calada’... Por seu turno, FACETE é passível de interpretar-se como o vocativo de *facetus*, ‘faceto’, ‘chistoso’, ou, se for advérbio, algo como «argutamente»...

Do que atrás se exemplifica – e confesso que a escolha dos testemunhos foi totalmente aleatória – se poderá deduzir que, para além dos números, com função certamente idêntica à que hoje lhes damos, havia todo um ambiente de ‘jogo’, encarando esta palavra no sentido de divertimento, de mui jocosa partilha ...

Outro não fora o objetivo alcançado por Giulia Baratta ao proporcionar-nos esta singular e oportuna panorâmica, já tal aspeto – que nos permite penetrar na vivência romana e dar-nos do Romano uma faceta imprevista, tanto mais imprevista quanto nos é veiculada por simples ‘tabuinhas’ de osso inscritas... – mereceria farto encómio.

Sai daqui reforçado o contributo ímpar dos estudos epigráficos para a História dos Costumes e das Mentalidades. E que me seja permitida uma reflexão que reputo plena de atualidade: só quem nunca passou pouco tempo que fosse na sala de jogo dum casino é que poderá retratar os jogadores mergulhados em profunda tensão psicológica! Do jogo se não pode dissociar a auréola do prazer de estar juntos, do ganhar e do perder, da facécia que não se reprime...

Os termos latinos atrás citados, inclusive pela sua ambiguidade, fazem-nos mergulhar precisamente nesse ambiente em que nem tudo se resume a *benest / malest*. Aliás, é curioso verificar que Giulia Baratta explicita bem que estas tésseiras se destinavam a jogos mui semelhantes aos dos casinos ou tómbolas de hoje:

«Le caratteristiche formali di queste tessere e il loro peculiare corredo epigrafico sembrano piuttosto adattarsi ad un gioco strutturato in maniera simile ad una moderna tombola» (p. 104).

Se fica bem claro que as tésseiras estudadas não seriam usadas em jogos de tabuleiro, levanta-se uma outra hipótese de utilização nada despicienda, até porque encontra fundamento numa passagem da Ceia de Trimalquião descrita no *Satyricon* de Petrónio (56, 7-10), de que transcrevo o início:

«É já estava a ponto de reduzir as filosofias ao desemprego quando começaram a circular bilhetes de lotaria numa urna e o pequeno escravo que estava encarregado desta função leu em voz alta os prémios: «Dinheiro criminoso!». Trouxeram um presunto, no qual se via um galheteiro. «Travesseiro!» Trouxeram um medalhão para pôr ao pescoço»<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Petrónio, *Satíricon*. Publicações Europa-América, nº 68 da colecção Livros de Bolso, 1973, p. 60. Tradução de Jorge de Sampaio.

O paralelismo é, de facto, bem evidente. E não se me afigura, por isso, ser essa uma possibilidade «remota», como afirma Giulia Baratta quando sugere tratar-se dos «rótulos relacionados com as extrações à sorte de divertidos brindes, por ocasião de luxuosos banquetes, de acordo com uma praxe que perdura no tempo» (p. 108).

Viu-se que o título do volume aponta um estudo arqueológico. Na verdade, a Autora conclui que se trata de «têsseras feitas de osso, um material pobre e de fácil obtenção, de dimensões estandardizadas e com características morfológicas constantes» (p. 111). Foi-lhe possível, inclusive, subdividi-las em quatro grandes grupos tipológicos.

No âmbito da linguagem, concluiu-se que boa parte das palavras e locuções são suscetíveis de se enquadrar na esfera sexual, «geralmente com uma conotação vulgar», havendo também outras referentes aos excessos no comer e no beber, predominantemente «vinculadas ao mundo dos homens» (p. 111).

Atribui-se-lhes uma cronologia situada nos últimos dois séculos da República, dadas as circunstâncias dos achamentos em ambientes urbanos (contextos habitacionais, lojas, espaços sagrados) assim como em áreas funerárias, sempre, porém, com manifesta ligação a estratos sociais médio-altos. Verificou-se, por outro lado, que «os dados arqueológicos associados aos paleográficos e linguísticos demonstram, claramente, que as têsseras tiveram uma vida limitada [como se disse] aos últimos dois séculos a. C.» (p. 112).

A bibliografia (exaustiva) ocupa as pp. 245-268. Há tábuas de concordância com outras publicações epigráficas. Os índices analíticos comportam: os lugares de achado; os paradeiros atuais; a menção das coleções e museus, colecionadores, antiquários e estudiosos que têm (ou tiveram) têsseras; as palavras e os números presentes nas têsseras.

Serviu a pintura de Murillo, a ilustrar a capa do volume, para nos introduzir no mundo perene do jogo. Concluiu-se, afinal, que as têsseras não serviriam para jogos desses, em jeito de dados. Tinham números, de facto, mas os dizeres jocosos da outra face acrescentam ao jogo uma conotação lúdica não menosprezável. Mais uma vez, portanto, a Epigrafia e a Arqueologia a darem-se as mãos para nos fazerem penetrar num mundo inesperado e deveras singular.

José d'Encarnação

*Universidade de Coimbra, CEAACP, Faculdade de Letras*

*jde@fl.uc.pt*

<https://orcid.org/0000-0002-9090-557X>