

**Francisco Tropa.  
O Pirgo de Chaves**

**Francisco Tropa.  
The Pyrgus from Chaves**

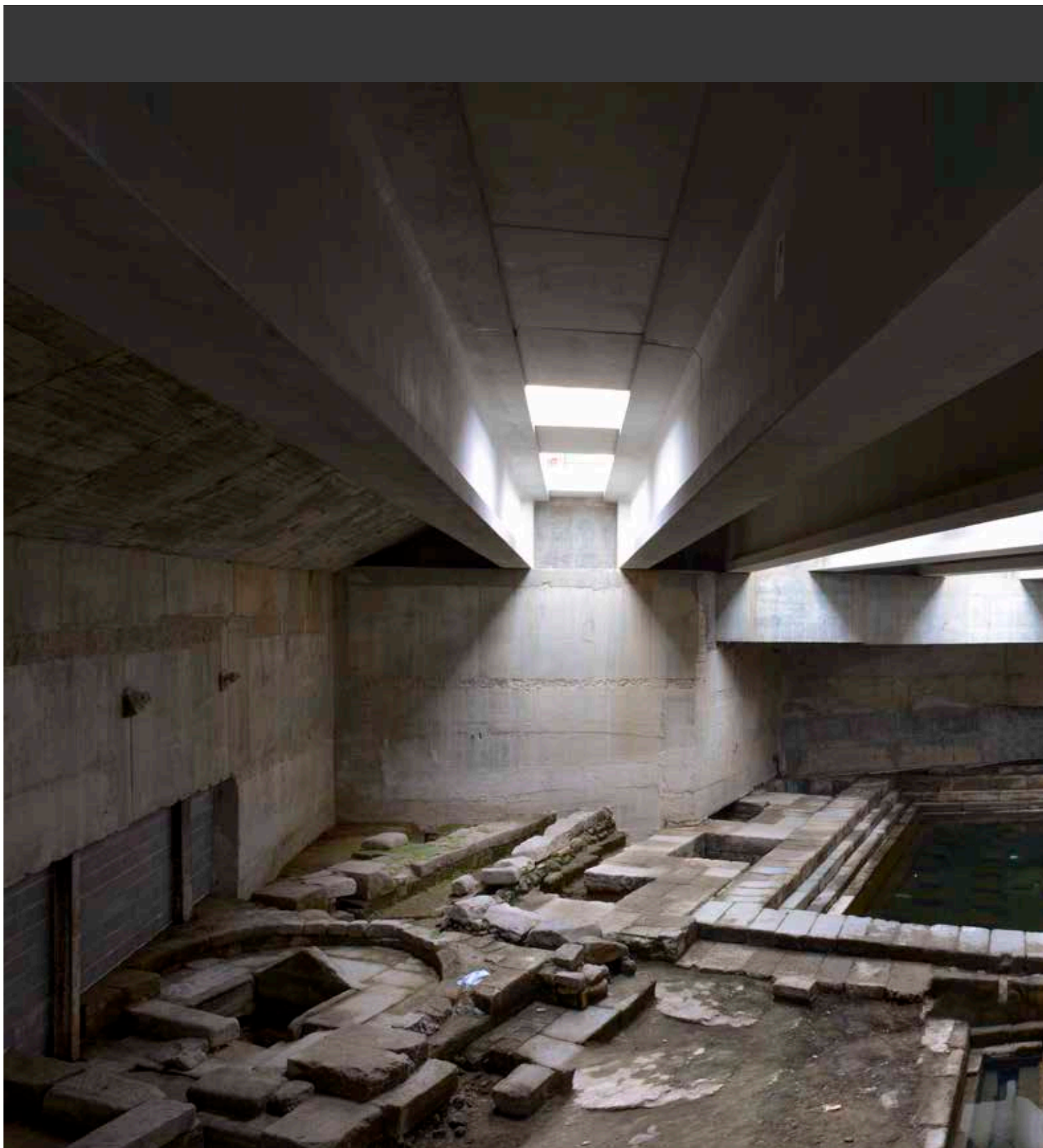
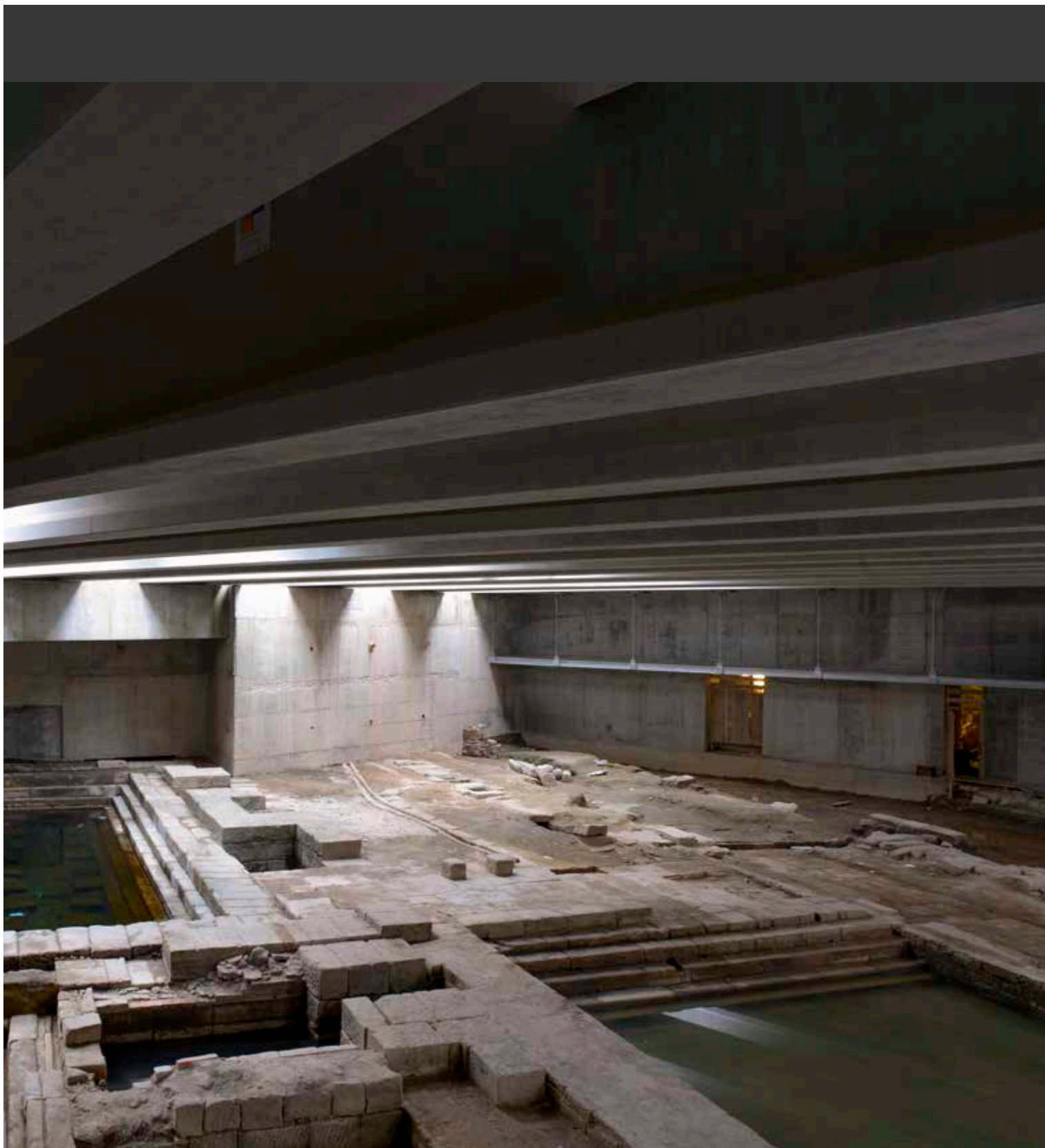


Fig. 1  
Vista geral das Termas Medicinais Romanas de Chaves.  
Foto: Jorge Melo



# O jogo, o tempo e a morte

Sérgio Carneiro\*

VENARI    LAVARI  
LUDERE    RIDERE  
HOCEST    VIVERE

«Caçar, banhar-se [nas termas],  
jogar e rir: isto é viver!»

*Tabuleiro de jogo gravado no pavimento do Fórum Romano de Timgad, Argélia*

As Termas Mediciniais Romanas de Chaves (*Aquae Flaviae*) são compostas por duas grandes piscinas com cerca de nove por dezasseis metros cada uma, oito mais pequenas de diversos tamanhos e funcionalidades, um grande pátio com quarenta e cinco metros de comprimento, um pequeno templo dedicado às Ninfas e um complexo sistema de captação, adução e drenagem das águas termais que continua a funcionar dois mil anos após a sua concepção. (fig. 1).

Construído no século I d.C., sofre uma grande remodelação sob os Severos, no início do século III d.C., mas cerca de duzentos anos depois, na última década do século IV ou primeira do século V d.C., um sismo - de que o bispo Idácio de Chaves nos deixou notícia na sua *Crónica* - destrói o edifício central, provocando a derrocada da enorme abóbada de canhão que o cobria e sepulta, sob toneladas de tijolos (fig. 2), dois desafortunados aquistas, uma mulher e um adolescente, que se banhavam na grande piscina, conservando em perfeitas condições nas lamas hidromórficas não só os seus ossos, mas também os seus pertences em madeira, osso e metal. Formou-se assim, como em Pompeia, uma espécie de cápsula do tempo em que viajou até nós, praticamente intacto, um instante de um dia de uma comunidade do final do período romano.

Os indivíduos suficientemente afortunados para se poderem permitir interromper a labuta diária e deslocar-se a uma cidade termal como *Aquae Flaviae* para tratar as maleitas do corpo, dispunham inusitadamente de tempo livre (*otium*), que ocupavam a jogar. Por ser considerado uma distração das obrigações dos cidadãos, o jogo era visto como uma actividade censurável e inclusivamente proibido por lei durante todo o ano excepto durante as festas das Saturnálias. Esta interdição não parece ter sido respeitada, a avaliar pela proliferação de tabuleiros gravados em espaços públicos por todo o Império, e pelas referências de que era amplamente praticado nas tabernas e lupanares. Os jogadores eram frequentemente representados como criaturas desprezíveis na literatura clássica. Na *Odisseia*, Ulisses encontra os pretendentes de Penélope - os arquetípicos parasitas - a jogar *peSSI* - um antecedente do jogo das damas - à porta do palácio. No entanto, quando o ócio era justificável





2



3

Fig. 2  
Derrube da abóbada sobre a piscina A.  
Foto: Sérgio Carneiro

Fig. 3  
tabuleiro gravado nos degraus da piscina B

e o tempo livre uma imposição, como em viagem, por exemplo, o jogo era uma actividade aceitável.

Na escavação arqueológica das termas de Chaves encontrámos diversos artefactos relacionados com o jogo, como um tabuleiro gravado nos degraus da piscina B (fig. 3), outro fragmento de tijolo, numerosas peças de jogo em madeira e osso, dados e uma torre de bronze que servia para lançar os dados e evitar que se fizesse batota, o pirgo. (figs. 4, 5, 6) Trata-se de uma pequena torre em bronze com degraus no seu interior executada em *opus interrasile*, uma técnica originária do Oriente Próximo e generalizada por todo o Império durante o século IV d.C., que consistia em recortar uma placa metálica de forma a formar um padrão geométrico ou vegetalista rendilhado. Esta técnica era frequentemente utilizada para a produção de jóias ou de objectos de uso quotidiano, como fivelas e elementos de cinturão. Era também comum a inclusão de letras formando inscrições.

Este objecto elaborado e requintado servia para lançar os dados de forma a que o resultado fosse o mais aleatório possível, evitando que os jogadores pudessem fazer batota.

De entre as diversas referências clássicas aos pirgos ou turrículas destacamos um dos *Epigramas* de Marcial:

#### TURRÍCULA

«A mão corrupta que sabe lançar os dados viciados, se os deitar por mim, não conseguirá senão desejos.»

Marcial *Epigrammaton* 14, 16 (tradução Sérgio Carneiro)

Também Sidónio Apolinário se refere ao pirgo em três das suas epístolas e Isidoro de Sevilha fala da origem da palavra nas Etimologias.

Sidonius *Epistulae*: 3, 3, 2: «Omitirei as coisas comuns que, no entanto, aumentam a afeição das gentes: como por exemplo que foi nestes campos que começaste a gatinhar, que nesta erva deste os primeiros passos, nestes rios aprendeste a nadar, nestes bosques fizeste as primeiras caçadas. Esquecerei que aqui aprendeste a usar a bola, o pirgo, o falcão o perdigueiro o cavalo e o arco. Não direi que foi por causa da tua instrução que afluíram a estas paragens estudiosos e literatos de todas as partes.»

Sidonius *Epistulae*: 5, 17, 6: «Em breve nos separámos em dois grupos, de acordo com as nossas idades e exigimos aos gritos que nos trouxessem, para uns a bola, para os outros o tabuleiro. Eu fui o primeiro entre os jogadores da bola, que adoro, como sabes, tanto como os livros. No outro grupo o chefe era o meu irmão Domício que, cheio de graça e encanto, fazia soar os dados dentro do pirgo como se fosse um chamamento para a batalha.»

Sidonius *Epistulae*: 8, 12, 5: «à tua espera terás um monte de almofadas para te sentares e um tabuleiro com peças espalhadas de duas cores, os dados te esperam, prontos a serem lançados vezes sem conta pelos degraus de marfim do pirgo.»

Isidorus *Etymologiae*: 18, 61: «Do Pirgo: Chama-se-lhe pirgo porque os dados passam através dele [*pergere*], ou porque tem a aparência de uma torre, pois os gregos chamam à torre *πύργος* [*pyrgos*].»





Fig. 4  
O pirgo de Chaves.  
Foto: Pedro Maia,  
Arqueologia e Património Lda.



**Fig. 5**  
Dados em osso provenientes da piscina A.  
Finais do século IV d.C.  
Foto: Pedro Maia, Arqueologia e Património Lda.



**Fig. 6**  
Peças de jogo em osso provenientes de cloaca I.  
Século IV d.C. Foto:  
Pedro Maia, Arqueologia e Património Lda.



Quanto às ocorrências iconográficas conhecidas, destacam-se um pormenor num mosaico da antiga cidade de *Daphne*, na Turquia, onde podem ver-se dois jogadores sentados a uma mesa, um deles lançando os dados por um pirgo (fig. 7); um dos quadrados do Mosaico dos Cavalos do *Antiquarium* de Cartago, com uma cena muito semelhante (fig. 8); e a ilustração para o mês de Dezembro do Calendário de Filócalo para o ano 354 d.C., onde está representado um pirgo e dois dados sobre uma mesa de três pernas e um indivíduo de pé com o braço esticado como se tivesse acabado de jogar (fig. 9). Trata-se de um documento do século IV d.C. produzido pelo calígrafo e ilustrador Fúrio Dionísio Filócalo para um aristocrata cristão de nome Valentino, conforme a dedicatória no início do manuscrito. O documento original não sobreviveu, mas pensa-se que ainda existiria em época carolíngia, quando se fizeram várias cópias, umas ilustradas outras não. A mais fiel das cópias actualmente existentes é um manuscrito do século XVII, desenhado à pena, pertencente à Coleção Barberini da Biblioteca Apostólica Vaticana.

Embora as referências literárias e iconográficas a este tipo de artefactos façam supor que o seu uso era bastante frequente, apenas dois outros exemplares chegaram até aos nossos dias: um em madeira, descoberto junto com um tabuleiro de jogo, peças e dados num túmulo de Qustul, no Sul do Egipto, nos anos cinquenta do século XX; e um outro em bronze em Vettweiss-Froitzheim, na Alemanha, em 1985. Há ainda a referir a reinterpretação recente de elementos em osso pertencentes a um pirgo, encontrados nas escavações do forte romano de Richborough, em Kent, Inglaterra, nos anos trinta do século XX, e outros, também em osso, nas escavações de uma vila em Colchester. (figs. 10-11)

O modo de funcionamento deste utensílio era muito simples: os dados eram deitados pela parte de cima da torrinha, caindo alternadamente por três placas onduladas semelhantes a lanços de escadas que, no interior, estavam colocadas num ângulo de 45° (fig. 12). Após percorrerem todos os degraus, os dados saíam do pirgo, por fim libertos das intenções e ensejos do jogador, ficando o resultado entregue aos caprichos da sorte ou às enganadoras promessas de Mercúrio.

Por cima do arco por onde saíam os dados, encontramos uma inscrição recortada na chapa de bronze que nos diz: «Bem como correndo das barreiras por vezes a quadriga rola, assim também o dado lançado cai pelas escadas do pirgo. Feito na oficina de Sorico. Usai com sorte.»

Esta comparação entre o jogo dos dados e as corridas de quadrigas era uma imagem poderosa. O universo do circo despertava paixões entre os Romanos, um pouco como o do futebol hoje em dia. As equipas que disputavam pela vitória, designadas por cores (os vermelhos, os brancos, os verdes e os azuis), eram alvo do fanatismo dos adeptos e os condutores idolatrados e pagos a peso de ouro, como por exemplo Caio Apuleio Diocles, nascido em Lamego em 102 d.C. e considerado o atleta mais bem pago de sempre. (fig. 13)

A saída intempestiva das quadrigas ao abrirem-se em simultâneo as barreiras (*carceres*) - um mecanismo que, tal como o pirgo, servia para garantir a imparcialidade à saída das corridas de cavalos - é um tema prevalecte na iconografia romana. Inúmeros mosaicos de Chipre, Lyon, Sicília e Cartago, bem como frescos de Pompeia e baixos-relevos de sarcófagos provenientes dos mais variados pontos do Império, representam as corridas e, em muitos deles, o tema do *naufragium*, um termo que tanto designava a perda dos navios no mar como os acidentes que envolviam as quadrigas no circo, normalmente com a morte ou grave mutilação de homens e animais. Numa carta a Concêncio, Sidónio Apolinário descreve em pormenor um destes acidentes: «Os cavalos caem, as suas patas entram pelas rodas, os doze raios estão cheios e partem. O condutor é projectado e a quadriga cai-lhe em cima, desfigurando a sua cara coberta de sangue». Este entusiasmo mórbido está ainda hoje presente na atenção prestada pelo público e pelos média aos acidentes nas corridas de Fórmula 1.

**Fig. 7**  
 Pormenor do mosaico da *megalopsychia*  
 de Daphne, Turquia.  
 Foto: Antioch Expedition Archives, Department of Art  
 and Archaeology, Princeton University.



7

**Fig. 8**  
 Pormenor do mosaico dos Cavalos do Antiquarium de  
 Cartago, Tunísia. ©2019. Manuel Cohen/Scala, Florence.



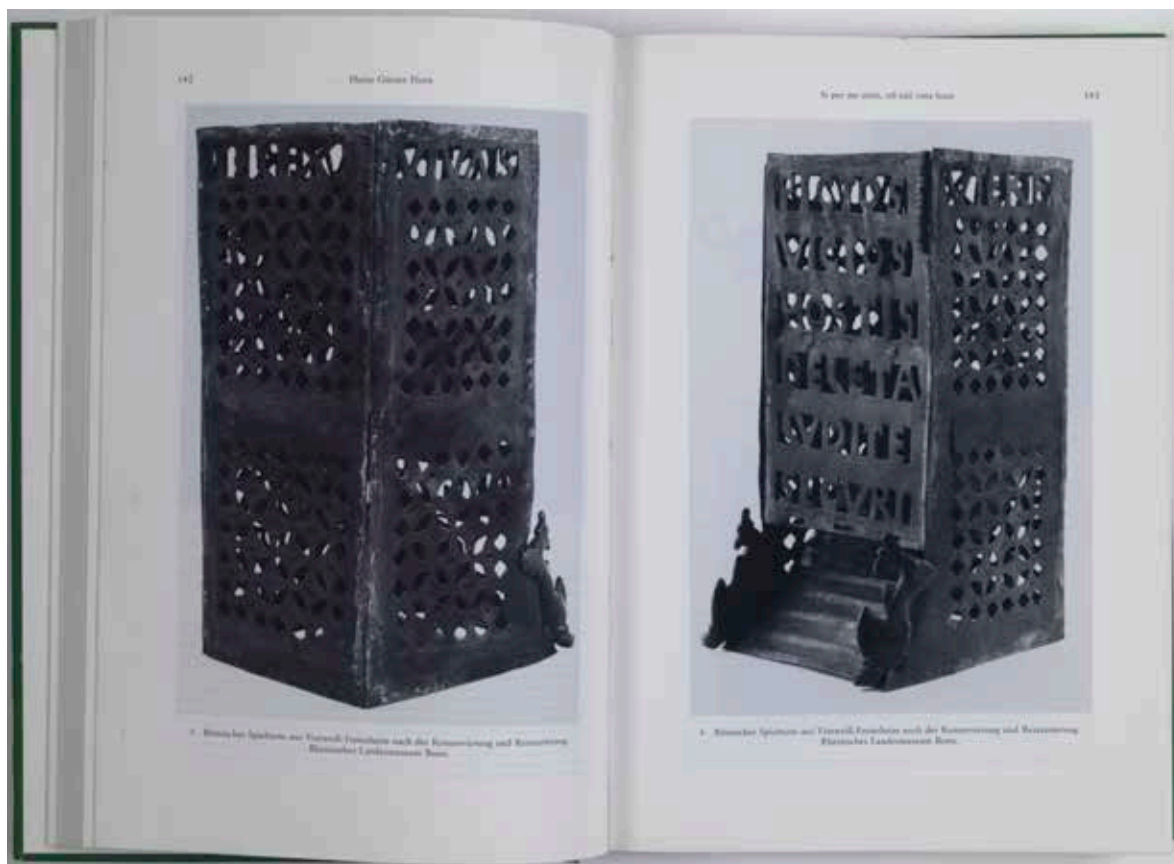
8

**Fig. 9**  
 Ilustração para o mês de Dezembro do Calendário  
 de Filócalo para o ano 354 d.C. Reprodução da fig. 15  
 de Horn, Heinz Gunter (1989), «Si per me misit, nil  
 nisi vota feret. Ein römischer Spielturm aus Fritzheim»,  
*Bonner Jahrbucher*, 189, 139-160.

**Fig. 10**  
 Pirgo de Qustul, Egipto. Reprodução da fig. 18 de Horn,  
 Heinz Gunter (1989), «Si per me misit, nil nisi vota  
 feret. Ein römischer Spielturm aus Fritzheim»,  
*Bonner Jahrbucher*, 189, 139-160.

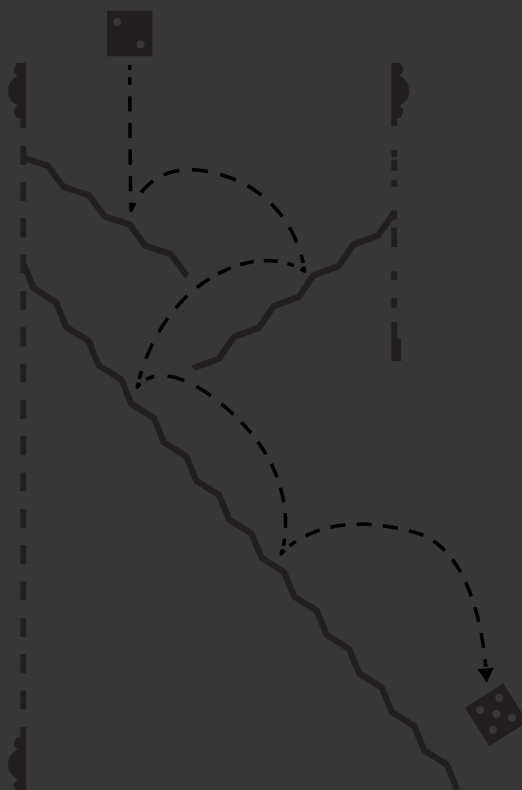






**Fig. 11**  
 Pirgo de Vettweiss-Fritzheim, Alemanha. Reprodução da  
 fig. 4 de Horn, Heinz Gunter (1989), «Si per me misit, nil  
 nisi vota feret. Ein römischer Spielturn aus Fritzheim»,  
*Bonner Jahrbucher*, 189, 139-160.

12



13



Fig. 12  
Esquema de funcionamento de um pirgo.  
Infografia de Sérgio Carneiro.

Fig. 13  
Mosaico do Auriga Eros de Duga, Tunísia. Museu Bardo.  
© 2019. DeAgostini Picture Library/Scala, Florence

Fig. 14  
Tabula lusoria da Porta Portese, Roma.  
British Museum. © 2019. The Trustees of the British  
Museum c/o Scala, Florence.

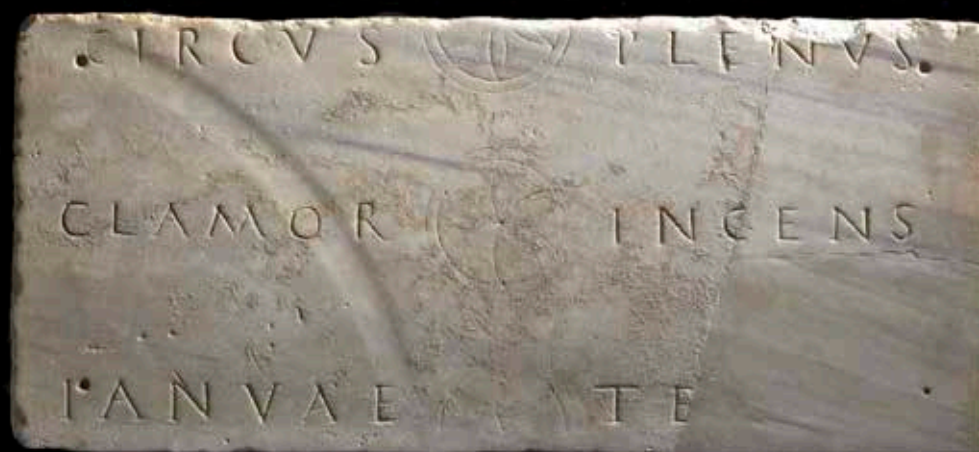


Fig. 15  
Kugelspiel (jogo das bolas) de Constantinopla, c. 500.  
Mármore, 77 x 55 x 57 cm, inv. 1985. Photographer:  
Jürgen Liepe. Berlin, Skulpturensammlung und Museum  
für Byzantinische Kunst – Staatliche Museen zu Berlin. ©  
2019. Photo Scala, Florence/bpk, Bildagentur für Kunst,  
Kultur und Geschichte, Berlin





A utilização da imagem da saída intempestiva das quadrigas dos *carceres* está também presente em Vergílio que, nas *Geórgicas*, escreve:

«Bem como quando soltas das barreiras.  
As quadrigas se lançam pressurosas:  
Debalde o condutor as rédeas puxa,  
Não lhe obedecem os frisões valentes.»

Vergílio *Geórgicas* 1.510  
(Tradução de João Félix Pereira.)

O pirgo poderia ser usado para qualquer jogo que implicasse o lançamento de dados, no entanto, vários indícios apontam o *XII scripta* (jogo das doze marcas ou traços), um antecessor do gamão, como o jogo de dados mais popular. No exemplar de Vettweiss-Froitheim, também executado em *opus interrabile*, existe uma inscrição recortada no painel sobre a saída dos dados que diz:

PICTUS VICTUS  
HOSTIS DELETA  
LUDITE SECURI  
(Os pictos foram vencidos / o inimigo destruído / jogai em segurança)

Esta formulação em três linhas com duas palavras de seis letras cada, é típica dos tabuleiros (*tabulae lusoriae*) deste jogo, encontrados em vários pontos do Império, gravados no chão ou em placas, dos quais estão inventariados mais de cem exemplares (fig. 14).

As inscrições, que funcionam como tabuleiros, sendo cada letra uma casa, contêm mensagens, geralmente picarescas, típicas do ambiente onde mais se jogava, a taberna, e muitas vezes evocando assuntos do interesse do público-alvo (os jogadores). Um dos assuntos mais recorrentes nestas inscrições é o mundo do circo, onde eram feitas as corridas de quadrigas. Eis alguns exemplos:

CIRCUS PLENUS / CLAMOR INGENS / IANUAE TNSAE  
(O circo está cheio / o barulho é imenso / as portas mal se fecham.)

TABULA CIRCUS / BICTUS RECEDE / LUDERE NESCI  
(O tabuleiro é um circo / derrotado: retira-te / não sabes jogar!)

As semelhanças não se ficam por aqui, pois o jogo *XII scripta* é ele próprio uma corrida: cada jogador dispõe de quinze peças que faz entrar em jogo em função dos pontos obtidos nos dados e o objectivo é percorrer o tabuleiro com todas elas antes do adversário. Existe um elemento de sorte, ou aleatoriedade (o resultado dos dados), mas também é necessária a habilidade do jogador para combinar os pontos saídos do lançamento com o movimento das peças, de forma a obter a almejada vitória.

A inscrição do pirgo de Chaves estabelece uma comparação directa entre a queda dos dados pelos degraus do interior da peça e a saída das quadrigas das barreiras do circo (*carceres*). A própria construção do pirgo mimetiza os *carceres*, com a

sua porta em arco e a estrutura reticulada do *opus interrasile*, como podemos ver na iconografia que representa estas estruturas do circo romano. Assim, o pirgo junto com o tabuleiro formavam uma miniatura do circo com os *carceres* de onde saíam as quadrigas, e os jogadores estavam ao mesmo tempo a apostar sobre qual seria o vencedor e eram eles próprios os condutores das quadrigas, emulando os seus ídolos.

Uma outra peça, encontrada em 1834 perto do circo de Constantinopla, apresenta pontos em comum com o pirgo e aprofunda esta relação com as corridas de quadrigas. Trata-se do *Kugelspiel* (jogo das bolas) atualmente no Museum für Byzantinische Kunst de Berlim (fig. 15). Um bloco de mármore escavado, assemelhando-se a uma secção de um circo romano, com sulcos e orifícios por onde se faziam correr pequenas bolas apostando-se no orifício por onde, aleatoriamente, estas iriam sair.

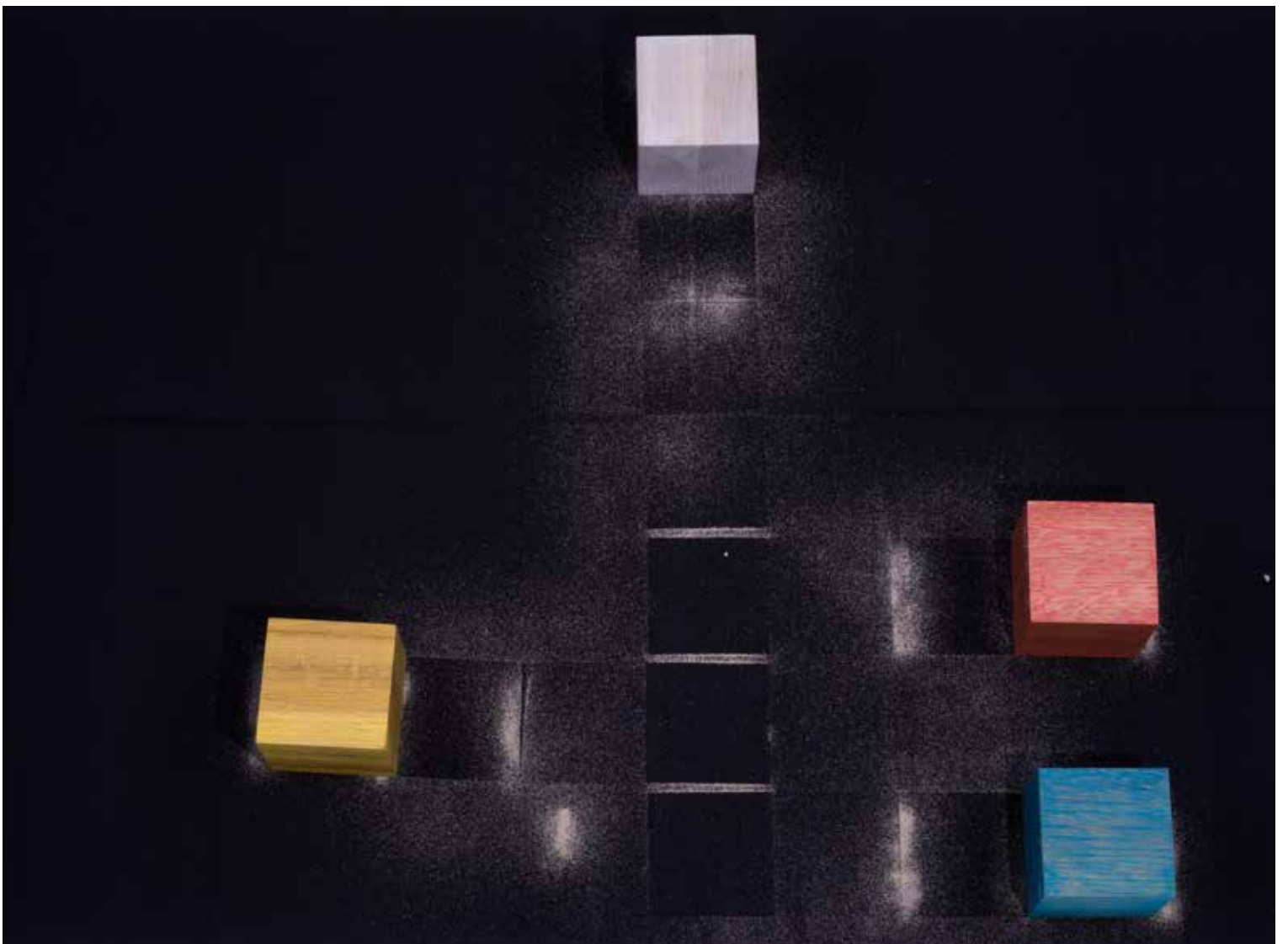
Num dos painéis laterais da peça, decorados com cenas das corridas, está ainda representada uma terceira «máquina de produzir aleatoriedade», a *urna versatilis* que consistia num vaso preso sobre um eixo que servia como tómbola para tirar à sorte a posição das quadrigas das diferentes equipas nos *carceres*. Esta tómbola romana aparece também representada num fresco das catacumbas da Via Latina de Roma, onde os soldados aos pés da cruz tiram à sorte quem ficará com a túnica de Jesus por intermédio deste artefacto e não, como é referido nos Evangelhos, jogando aos dados.

---

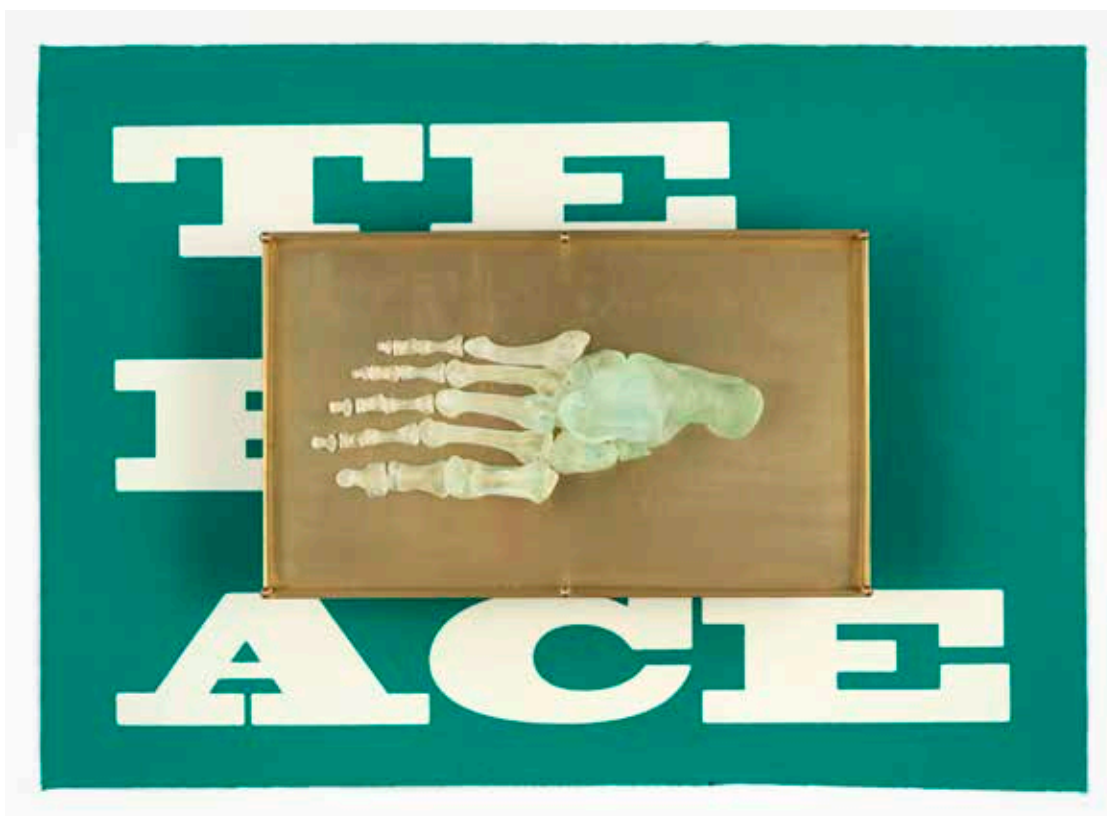
\* Por decisão pessoal, o autor do texto não escreve segundo o novo Acordo Ortográfico.

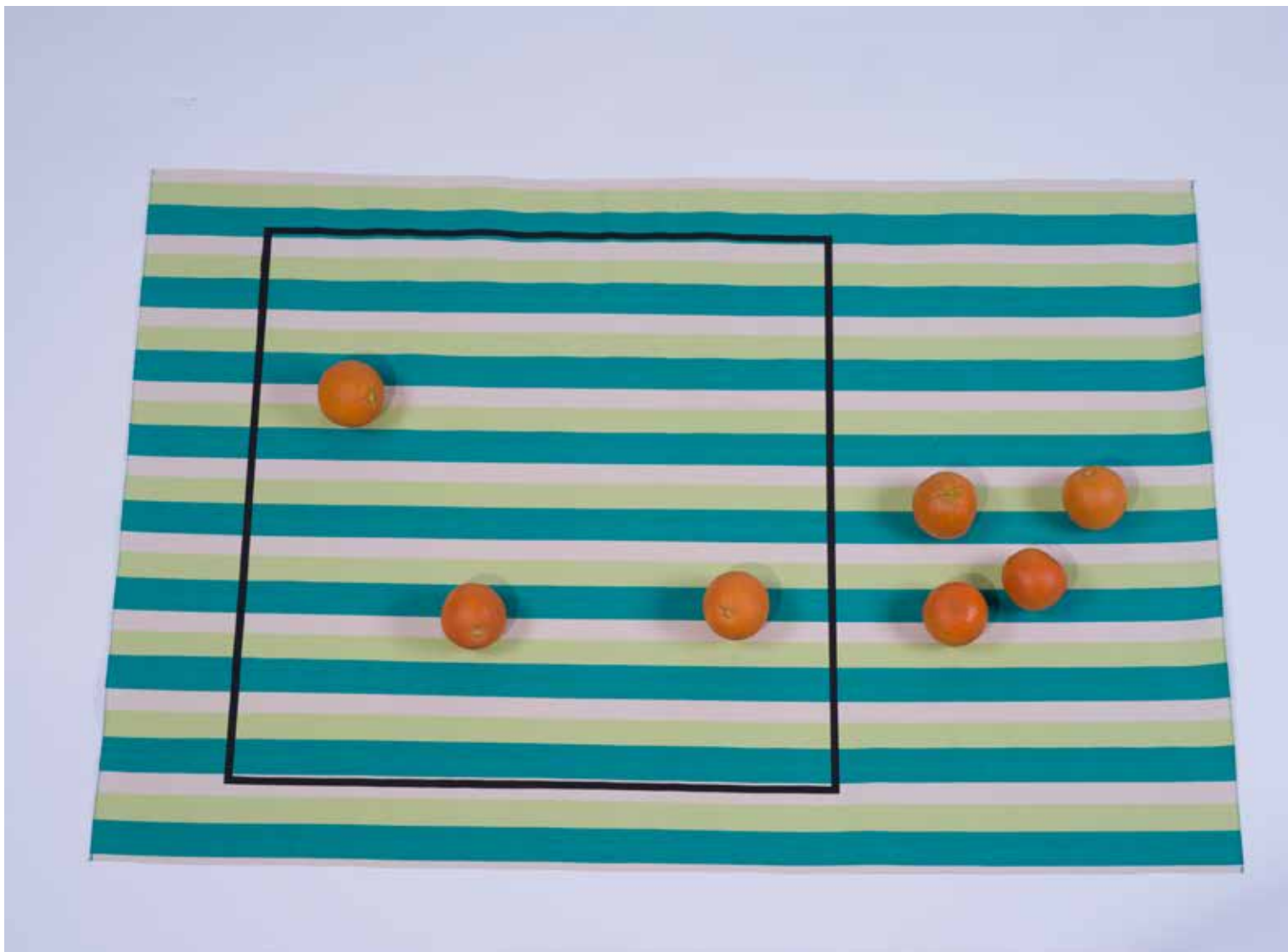
#### Bibliografia

- CARNEIRO, S. (2018). Health and Politics at the Edge of the Empire: The Roman Healing Spa of *Aquae Flaviae* (Chaves, Portugal) in Gilbert Wiplinger (Ed.), *Wasserwesen zur Zeit des Frontinus. Bauwerke – Technik – Kultur*. Frontinus Symposium Trier, Mai 2016, Leuven: Peeters.
- COBBETT, R. E. (2008). A Dice Tower from Richborough. *Britannia*, 39 (1), 219-235.
- EMERY, W. B., & KIRWAN, L. P. (1938). *The Royal Tombs of Ballana and Qustul*. Cairo: Mission Archéologique de Nubie, 1929-1934.
- HORN, H. G. (1989). Si per me misit, nil nisi vota feret. Ein römischer Spielturn aus Fritzheim. *Bonner Jahrbucher*, 189, 139-160.
- PURCELL, N. (1995). Literate Games: Roman Urban Society and the Game of Alea. *Past & Present*, 147, 3-37.
- SCHAMBER, P. (2009). *XII Scripta: Compilation, Analysis and Interpretation*. DePauw University, Greencastle.











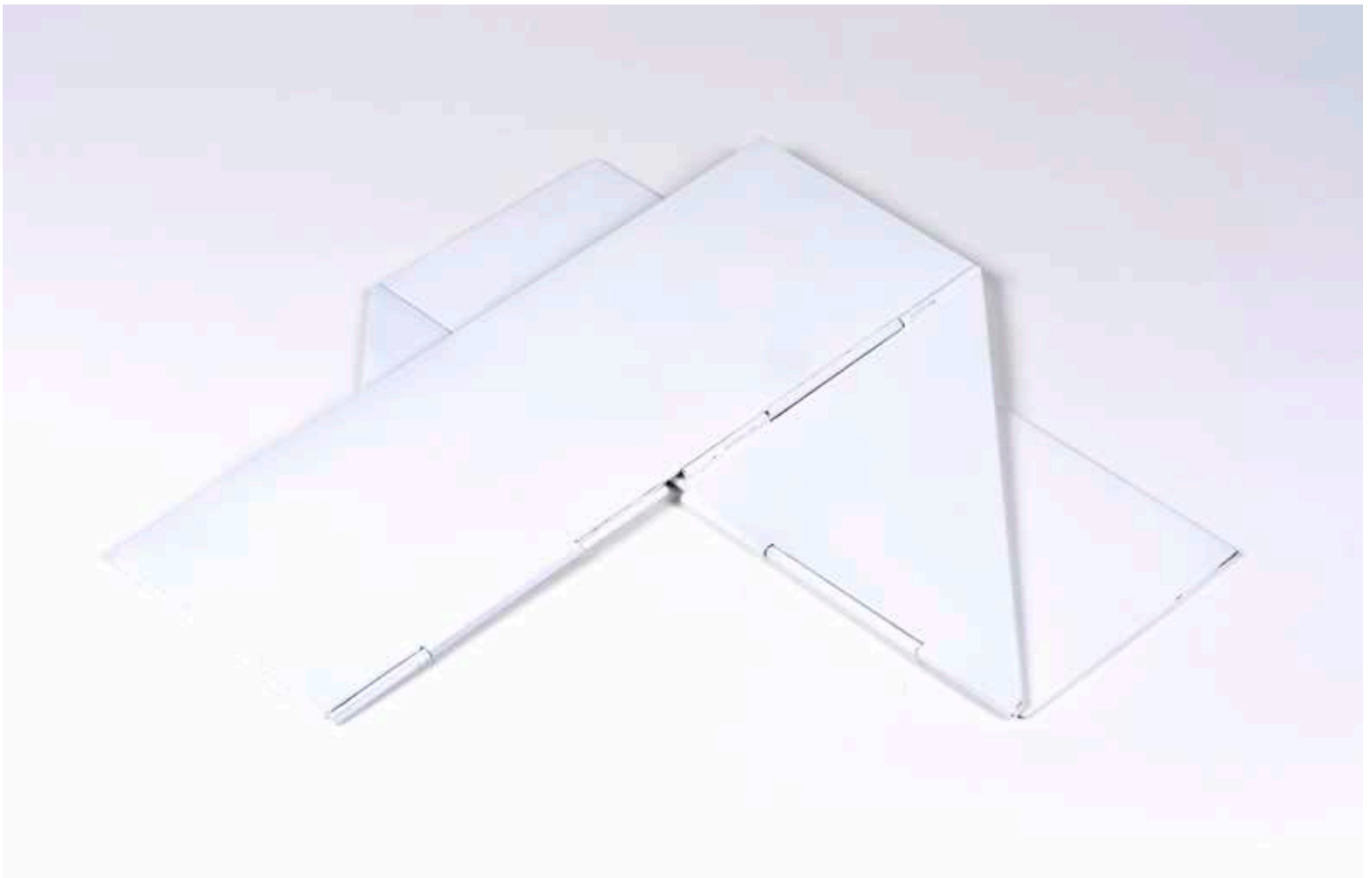
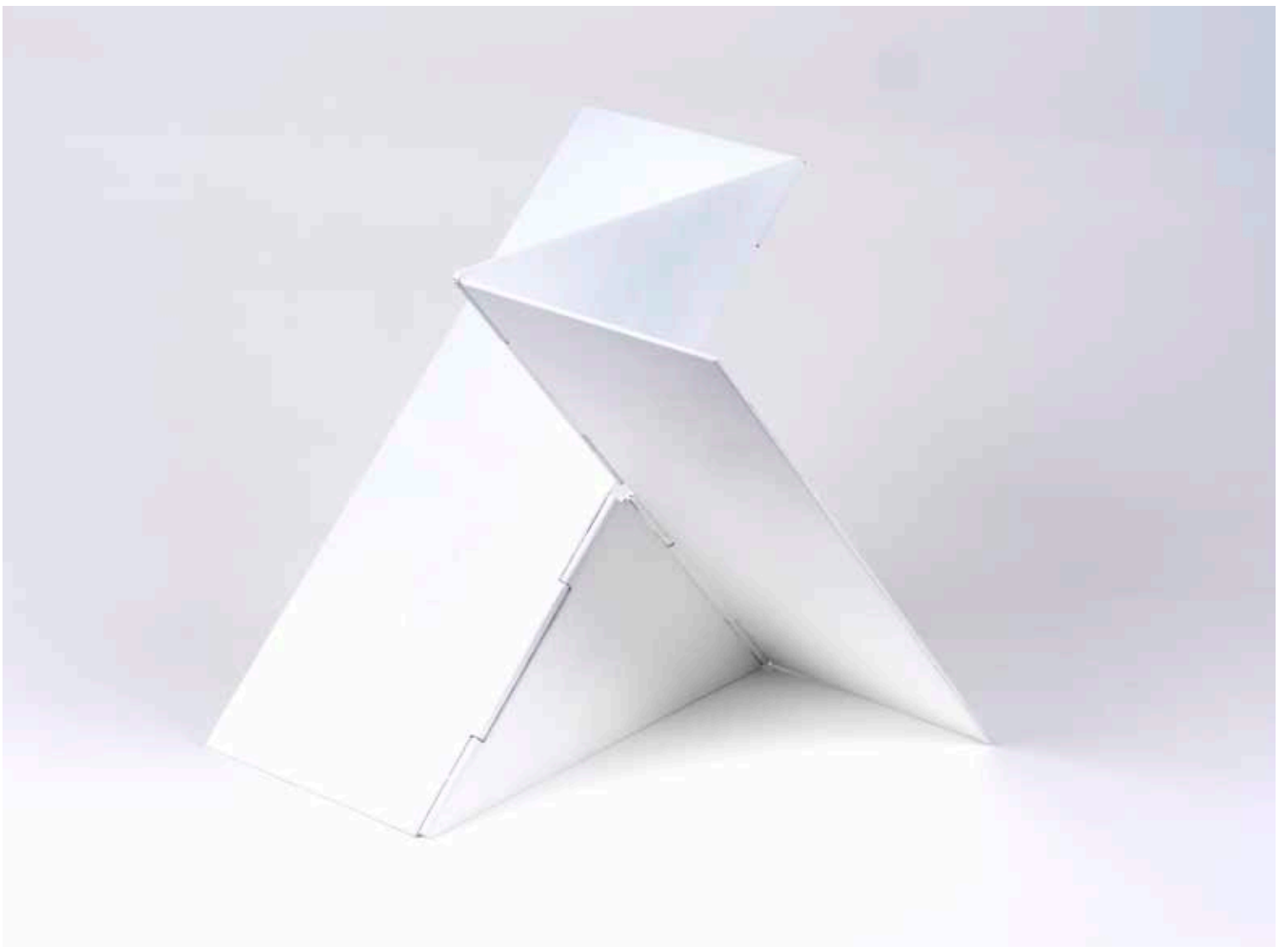
















# Un coup de dés jamais n'abolira le hasard

Penelope Curtis

A presente exposição reúne um conjunto de objetos recentemente descobertos na cidade nortenha de Chaves e um grupo de obras realizadas na última década pelo escultor Francisco Tropa (Lisboa, 1968). Trata-se de uma *conversa* (integrada na série expositiva *conversas*) entre um momento histórico preciso - conclusivamente situado no espaço e no tempo - e um artista interessado na própria natureza intemporal da sua escultura.

A exposição é marcada por uma forte presença do tempo, do devir, do antes e do depois. No entanto, destaca-se sobretudo uma sensação de tempo suspenso - o jogo parado, o dado lançado em pleno ar. O lançamento do dado (ou dos dados) suspende momentaneamente o tempo e, com este, o acaso.

As escavações nas Termas Romanas de Chaves sugerem um cenário demasiado cativante para lhe resistir; sabemos que um terramoto destruiu o edifício, e também que diversos objetos - entre os quais peças de jogo, instrumentos de escrita e anéis - foram aí encontrados. Em que medida estes objetos estavam associados aos dois esqueletos de adultos igualmente encontrados no local é algo que jamais poderemos saber; porém, é tentador imaginá-los a jogar uma partida de dados, momentos antes da sua morte súbita, nos finais, nos limites, do Império Romano tardio.

As esculturas da série que Tropa realizou para esta exposição remetem, todas elas, para o contexto do jogo, e muitas foram concebidas à luz do seu conhecimento dos achados arqueológicos em Chaves. Num certo sentido trata-se de um projeto muito particular, resultante da amizade circunstancial e de uma conversa em curso entre um artista e um arqueólogo. Porém, noutra sentido o projeto remete para o conjunto da obra de Tropa e, desse modo, para uma conceção mais ampla de escultura.

Francisco Tropa interessa-se pelos diferentes estados da escultura e pela expressão das suas diferentes fases. Da mesma maneira em que parece querer apanhar uma escultura desprevenida - como um caçador -, o escultor aprecia demonstrar o momento do seu devir. A escultura procura (quase) sempre um suporte, e Tropa não é o primeiro escultor a utilizar o tabuleiro de jogos como plinto. Giacometti foi o artista que mais celebrenemente tratou o tema do tabuleiro de jogos na escultura, o que

lhe permitiu introduzir nas obras, à semelhança do que fizeram os seus contemporâneos, um sentido de mobilidade e acaso. Os tabuleiros de jogos de Francisco Tropa são simultaneamente mais simples e mais sofisticados. Recorrendo a tecidos (que ele dobra e desdobra), o artista confere mobilidade não apenas à posição das peças de jogo, como também ao próprio tabuleiro. O sentido de devir é desta forma ampliado, ou suspenso, até ao momento de arrumar a escultura/jogo. Além disso, com o pano, Tropa referencia também mais explicitamente o tema da refeição, da mesa e da toalha, assim como toda uma série de pinturas que vão do sagrado ao secular.

Os gestos de Tropa – o estender do pano, a disposição das peças de jogo – são seus, e o escultor insiste neste ponto. Esculturas que poderiam parecer apelar à participação do espectador encontram-se, pelo contrário, imóveis nas suas posições, dispostas pela mão do escultor e de mais ninguém. O controlo da autoria é assim preservado; a *performance* é única, e é dele apenas<sup>1</sup>. Uma tal reserva é digna de nota e revela-se surpreendente num projeto desenvolvido em torno do jogo, atividade que por norma envolve mais de um participante e dir-se-ia deliberadamente convidativa, familiar e, de facto, informal. Mas aqui, muito embora se explorem as diferentes opções que o tabuleiro de jogos oferece – os seus elementos de acaso e propósito, o modo como nele se associam o fortuito e o regular, o transitório e o permanente –, quem joga é o artista, atribuindo-se ao espectador um papel secundário, em que se envolve, ao invés, com um imaginado potencial de mutabilidade. Tal é o papel de qualquer pessoa que contemple uma obra de arte, e, desta forma, Tropa está a recordar-nos que aquilo que vemos é, de facto, arte. Se o espectador permanece espectador, o gesto do artista é amplificado e, a meu ver, reminiscente dos gestos de um mágico ou ilusionista que distribui os seus adereços sobre um tecido, desafiando o público a descrever da sua atuação.

Além dos dados e do pirgo, esta exposição inclui também moedas e fichas de jogo, que remetem para a atração do escultor pelo ato da contagem e para a sua estreita relação com o corpo, com o modo como os nossos dedos nos servem de ábaco rudimentar e todo o nosso corpo de *aide-mémoire*. (O pirgo era, efetivamente, um modo de separar os dados do corpo, de potenciar o puro acaso.) Todos os artefactos romanos aqui expostos, tal como os objetos de Francisco Tropa, têm uma ligação muito próxima com o corpo.

Segundo o conhecido poema de Mallarmé, *Un coup de dés*, cujas palavras se distribuem irregularmente sobre a página, um lance de dados jamais abolirá o acaso. Desde a publicação, em 1897, deste celeberrimo poema simbolista, os artistas têm revelado um fascínio pelo acaso, obedecendo às suas regras tão estritamente como se tivessem sido ditadas pela Academia, à qual o acaso oferecera uma alternativa. O dispor das letras sobre o quadriculado da página recorda-nos o próprio jogo, bem como as ligações entre a página e o tabuleiro, a ficha e a letra, o jogo e o poema.

Em vez de se centrar nos muitos artistas, escritores e músicos eruditos que, desde Mallarmé, se interessaram pelo acaso, Tropa faz-nos recuar mais atrás, até algo de mais simples e mais fundamental. Os círculos e as cruces do antiquíssimo jogo do galo conduzem-nos, de modo muito preciso, ao ponto de interseção entre a escrita e o jogo. Tropa permanece fascinado com Chaves devido à síntese que ali se opera entre tragédia e comédia, entre perenidade e quotidiano. As derradeiras atividades parecem estar aí claramente documentadas: o jogo e a escrita. E, ao regressarmos à cena da catástrofe em Chaves, regressamos também aos elementos identificáveis do poema de Mallarmé: os dois dados, o artista, as águas tragando os destroços do navio. (Mas lembremos também que Chaves, à semelhança de outras termas medicinais, possuía um *nymphaeum*, *habitat* das ninfas aquáticas, a «fonte» das benéficas águas).





Dados e água são incompatíveis, não é possível jogá-los sobre ela. É este, em parte, o enigma que o poema encerra. Precisamos de uma superfície estável que sustente os dados e sobre a qual as peças possam ser movidas, ainda que apenas temporariamente. Tropa propõe-nos diferentes tipos de suportes - por vezes são como mesas preparadas para um banquete (com frutos, ostras, nozes), outras vezes evocam algo de mais informal, como um piquenique; mas, em ambos os casos, estão muito próximas de um *memento mori*, ou de uma *vanitas*, com os seus restos de conchas vazias, caroços e ossadas. O vocabulário de Tropa conduz-nos continuamente à fronteira entre o passar do tempo (os passatempos) e o tempo que passou. Uma fronteira muito vizinha daquela que existe no âmago da própria escultura: ainda que seja criada pelos vivos e para os vivos, o que tem de imobilidade e durabilidade harmoniza-se com a sua proximidade à morte.

Mas antes do último ato (a jogada final), temos diante de nós o cenário onde irá decorrer: o pano de fundo, o palco ou a arena. A natureza muito instável da arena, definida com areia, estabelece a possibilidade de mudança contínua, de repetida rasura, um lugar onde nada é fixo. Isto é a antítese da escultura, e é esta a arena com que Tropa procura lidar. Situa-se algures entre a praia onde o escultor recolhe muitos dos seus objetos, e que pode funcionar como a sua arena privada, e o anfiteatro romano, o palco da morte.

Francisco Tropa está bem ciente de casos precedentes em que o palco foi utilizado como se de um mero diagrama se tratasse, em particular na área do teatro - onde se destaca Samuel Beckett, em *Quad* -, mais do que nas artes visuais. Os quatro bailarinos de Beckett, nos seus metódicos e cromaticamente codificados movimentos sobre o palco, relacionam-se de facto com o interesse de Tropa em desenvolver diferentes combinações, ainda que aquele não seja tão matemático. Francisco Tropa usa repetidamente a superfície horizontal do palco, ou a moldura vertical do quadro, para reorganizar os mesmos elementos em diferentes combinações.

O lançamento de dados pode ser aprendido, controlado com a experiência, mas é impossível ensaiá-lo ao ponto de garantir um resultado exato. Tropa acolhe e



rejeita simultaneamente o elemento do acaso, assim como Beckett era, a este respeito, um *auteur* sem verdadeiro interesse pelo improvisado, sendo muito mais atraído por ações físicas aprendidas ou adquiridas ao longo do tempo. Os instrumentos do ensaio assentam na repetição, e os seus objetos, tal como os movimentos que os acompanham, podem ser imagens especulares dos originais. Acabam quase por desempenhar o papel de testes de memória, aferindo níveis de reconhecimento visual e físico, mas testam apenas alguns performers, enquanto nós, os espectadores, nos limitamos a assistir.

Aqui temos, diria eu, o nosso artista, o nosso caixeiro-viajante, com os seus modestos artigos em exposição, para nosso deleite e estudo. Até que ponto pretenderá ludibriar-nos? Com que rapidez subtrairá as suas oferendas ao nosso olhar indiscreto, voltando a escamoteá-las nos vários sacos e caixas dispostos à sua volta? O *scrip*<sup>2</sup> era levado pelo peregrino e pelo pastor, bem como pelo mendigo; era o saco, bem como o papel, e o papel, bem como a escrita. Entendo este conjunto de obras como as de uma espécie de saltimbanco, com truques bem ensaiados, produtos disponíveis em novas e mais atraentes combinações, uma mescla de realidade e contrafação, tudo isto prestes a ser recolhido e embalado, de modo a permitir uma rápida fuga.

Senhoras e senhores, apresento-vos o artista como mágico, aquele que ocasiona, ainda que momentaneamente, o aparecimento de qualquer coisa, ao mesmo tempo que lança um feitiço sobre os seus espectadores.

— Julho 2018

---

#### Notas

- 1 Ainda que o escultor possa, ocasionalmente, delegar o papel autoral noutra pessoa por si escolhida.
- 2 N. E. – O vocábulo inglês *scrip* pode traduzir-se por «pequeno saco» ou «bornoal» (levado por peregrinos, pastores, vagabundos); mas tem também o significado de «título de dívida» ou «vale». Entre várias possibilidades etimológicas, relaciona-se com *scrap*, como na expressão *scrap of paper* («pedaço de papel») e com o vocábulo *escrepe*, do francês antigo, traduzido por «carteira» ou «bolsa». Foneticamente, está muito próximo de *script* («escrita», «guião», «receita»).





## Gaming, Time and Death

Sérgio Carneiro

VENARI LAVARI  
LUDERE RIDERE  
HOCEST VIVERE

**'Hunting, bathing, playing, laughing:  
this is living!'**

*Game board inscribed on the pavement  
of the Roman Forum at Timgad, Algeria*

The Roman Healing Spa of Chaves (*Aquae Flaviae*) consisted of two large pools both measuring approximately 9 by 16 metres, eight smaller pools for different uses, a large 45-metre long courtyard, a small temple dedicated to the Nymphs and a complex thermal water supply and drainage system, which still works 2000 years after its conception. The baths were built in the first century AD and underwent extensive refurbishment under the Severians, in the early third century AD. Roughly two hundred years later, during the last decade of the fourth or the first decade of the fifth century AD, an earthquake described by Hydatius, Bishop of Chaves, in his *Chronicle*, destroyed the central building, causing the ten-metre high barrel vault that covered it to fall on two unfortunate bathers, a woman and an adolescent boy, burying them under tons of bricks and rubble. The waterlogged mud preserved, in perfect condition, not only their bones, but also their wooden, bone and metal belongings, a trove of rare personal belongings which provides us with a unique perspective on a day in the life of a community during the late Roman period. As in the case of Pompeii, a natural disaster created an invaluable time capsule.

The few fortunate patients who could afford to take leave from the toils of daily labour to spend a fortnight at a spa city such as *Aquae Flaviae* had plenty of time to kill and were able to indulge in leisure activities, such as playing games. Regarded as a distraction from citizens' duties, gambling was seen as a reprehensible activity and even banned by law throughout the whole year, apart from during the Saturnalia festivities. This ban doesn't appear to have been respected, judging by the proliferation of game boards inscribed in public spaces throughout the Empire, and the accounts of games taking place widely in taverns and brothels. Gamblers were portrayed as despicable characters throughout classical literature. In the *Odyssey*, Ulysses finds Penelope's suitors - the archetypal parasites - playing *peSSI* - an early version of draughts - at the palace gates. However, when *otium* (leisure) was justifiable, and spare time an imposition, as when travelling, for instance, gambling was acceptable.

Several artefacts associated with game playing were found during the archaeological excavations of the healing spa of Chaves, namely a game board carved on the steps of pool B, another one on a broken brick, two bone dice, several game counters and, most notably, a bronze tower, or 'pyrgus' used to throw the dice and prevent cheating. The pyrgus is a small bronze tower with platforms inside executed in *opus interrabile*, a technique developed in the Near East and widespread throughout the Roman Empire during the fourth century AD, which consisted of piercing holes in metal to create an openwork design and form a lace-like geometric or vegetal decoration. This technique was frequently used for the production of jewellery and everyday objects, such as buckles and belt pieces. It was also common items to include letters forming inscriptions.

This elaborate and sophisticated object was used to throw the dice in such a way that the outcome was as random as possible, preventing players from cheating. Among several literary references to *pyrgi* and *turriculae*, one from Martial's *Epigrams* stands out:

### A DICE BOX

'The fraudulent hand, skilled in disposing dice to fall in a certain manner, will, if it throws them from me, succeed only in wishing.'

Martial, Epigram 14, XVI

Sidonius Apollinaris also refers to the pyrgus in three of his epistles, and Isidore of Seville discusses the origin of the word in his *Etymologies*.

Sidonius *Epistulae*: III, III, 2: 'I will not dwell on those common things which yet so deeply stir a man's heart, as that here was the grass on which as an infant you crawled, or that here were the first fields you trod, the first rivers you swam, the first woods through which you broke your way in the chase. I will not remind you that here you first played ball and used the pyrgus, here you first knew sport with hawk and hound, with horse and bow. I will forget that your schooldays brought us a veritable confluence of learners and the learned from all quarters.'

Sidonius *Epistulae*: V, XVII, 6: 'We soon split into two groups, according to our ages: one shouted for the ball, the other for the game board, both of which were to be had. I was the leader of the ball-players; you know that book and ball are my twin companions. In the other group, the chief figure was our brother Domnicus, that most engaging and attractive of men: there he was, rattling some dice which he had got hold of, as if he sounded a trumpet-call to play.'

Sidonius *Epistulae*: VIII, XII, 5: 'They shall pile high for you a couch of cushions, there shall be a board set with men of two colours; the dice shall await you, ready to be thrown and thrown again from the ivory steps of the pyrgus.'



Isidore Orig. XVIII, lxi: 'Dice-tumblers (De pyrgis)  
The dice-tumbler (pyrgus) is so called because dice  
"pass through" (pergere) it, or because it is shaped like  
a tower - for the Greeks call a tower π  
[pyrgos].'

Among the most notable of known images of pyrgi are: a detail in a mosaic from the ancient city of Daphne, in Turkey, showing two players sitting at a table, one of them using a pyrgus to throw the dice; one of the panels of the Mosaic of the Horses from the Carthage Antiquarium, with a very similar scene; and the illustration for the month of December in the Calendar of Filocalus for the year 354 AD, showing a dice tower and two dice on a three-legged table and a man standing up with his arm outstretched, as if he had just thrown the dice. The calendar was produced in the fourth century AD by the calligrapher and illustrator Furius Dionysius Filocalus for a Christian aristocrat called Valentinus, according to the dedication in the manuscript. The original document has not survived, but it is believed that it still existed in the Carolingian period, when a number of copies, some of them illustrated, were made. The most faithful of the copies still in existence is a seventeenth-century manuscript with pen and ink reproductions of the illustrations, in the Barberini Collection of the Vatican Apostolic Library.

While such literary and iconographic references to this type of artefact suggest that their use was fairly common, there are only two other surviving examples: one in wood discovered with a game-board, counters and dice in a tomb in Qustul, southern Egypt, during the 1950s, and another in bronze from Vettweiss-Froitzheim, in Germany, found in 1985. Also worthy of note is the recent reinterpretation of bone elements found during the excavations of the Roman fort at Richborough, in Kent, England, during the 1930s, and others from the excavation of a villa in Colchester, as belonging to pyrgi.

The way in which this instrument worked was very simple: the dice were dropped through the open top of the tower and tumbled alternately over three corrugated plates, rather like flights of stairs, which sat within the tower at 45 degree angles. After falling through all the steps, the dice emerged from an opening at the bottom of the pyrgus, free from the intervention of players, leaving the outcome to the whims of chance, or to the deceitful promises of Mercury.

Above the arch where the dice emerge, there is an inscription carved out of the bronze panel that reads: 'Just as the quadriga, racing from the barriers (*carceres*), sometimes rolls; thus, the dice, when thrown, tumbles down the stairs of the pyrgos. Made in the workshop of Soricus. Use this with luck.'

This comparison between the game of dice and four-horse chariot races was a powerful image.

The world of the circus aroused great passion among the Romans, rather as football does today. The competing teams, identified by different colours (the reds, the whites, the greens and the blues), inspired fanaticism among their fans and the charioteers were idolised and paid their weight in gold, as in the case of Gaius Appuleius Diocles, born in Lamego in 102 AD and regarded as the best paid athlete of all time.

The sudden release of the quadrigas with the simultaneous opening of the barriers (*carceres*) - a mechanism that, like the pyrgus, ensured an impartial start to the horse races - is a common image in Roman iconography. Numerous mosaics in Cyprus, Lyon, Sicily and Carthage, as well as frescoes in Pompeii and bas-reliefs on sarcophagi from all over the Empire, show the races, and many of them depict the theme of the *naufragium*, a term that referred both to the loss of ships at sea and to the accidents involving quadrigas at the circus, which usually resulted in the death or serious maiming of men and animals. In a letter to Consentius, Sidonius Apollinaris describes one of these accidents in detail: 'His horses were brought down, a multitude of intruding legs entered the wheels, and the twelve spokes were crowded, until a crackle came from those cramped spaces and the revolving rim shattered the entangled feet; then he, a fifth victim, flung from his chariot, which fell upon him, caused a mountain of manifold havoc, and blood disfigured his prostrate brow'. This morbid enthusiasm is still with us today in the public and media fascination with the accidents that take place in Formula 1 races.

Virgil also used the image of the sudden release of the quadrigas from the *carceres*, writing in *The Georgics*:

'The barriers down, out pour the chariots,  
Gathering speed from lap to lap, and a driver  
Tugging in vain at the reins is swept along  
By his horses and heedless uncontrollable car.'

Virgil. *Georgics*: 1.510  
(Translated by L. Wilkinson, in *The Georgics*. London: Penguin Classics, 1982)

The pyrgus could be used for any game that involved throwing dice, but various sources indicate that *XII scripta* (the game of twelve markings), a precursor to backgammon, was the game in which this artefact was most used. In the Vettweiss-Froitzheim example, also executed in *opus interrasile*, there is an inscription carved out of the panel where the dice come out that reads:

PICTUS VICTUS  
HOSTIS DELETA  
LUDITE SECURI  
(The Picts are defeated / the enemy destroyed /  
play safely)

This wording in three lines, each one with two six-letter words, is typical of the boards (*tabulae lusoriae*) for this game, which have been found in various parts of the Empire, inscribed on the floor or on panels, with more than 100 catalogued examples.

The inscriptions, which were used as boards, each letter forming a space, often contain taunting messages, typical of the environment in which most games took place, the tavern, usually alluded to subjects of interest to their target audience (the players). One of the most common themes in these inscriptions is the world of the circus, in which quadriga chariot races took place. Some examples are:

CIRCUS PLENUS /  
CLAMOR INGENS /  
IANUAE TENSAE  
(The circus is full / an enormous clamour /  
the gates are bulging.)

TABULA CIRCUS /  
BICTUS RECEDE /  
LUDERE NESCI  
(The board is a circus / having lost, withdraw /  
you don't know how to play!)

The similarities do not end here. In fact, the game of *XII scripta* itself is a race: each player has 15 counters to be played according to the numbers on the dice and the objective is to get all the pieces to the end of the board before the opposing player. There is an element of luck, or chance (the outcome of the dice) but the player also needs skill to combine the values obtained from throwing the dice with the movement of pieces in order to achieve the desired victory.

The inscription on the Chaves pyrgus establishes a direct comparison between the dice dropping through the steps inside the box and the release of the quadrigas from the barriers (*carceres*). The very construction of the pyrgus mimics the *carceres*, with its arched gate and reticulated *opus interrasile* structure, as can be seen in the imagery showing these Roman circus structures. In combination with the board, the pyrgus thus formed a miniature of the circus with the *carceres* from which the quadrigas were released, and the players also gambled on the potential winner and were themselves the chariot-eers, emulating their idols.

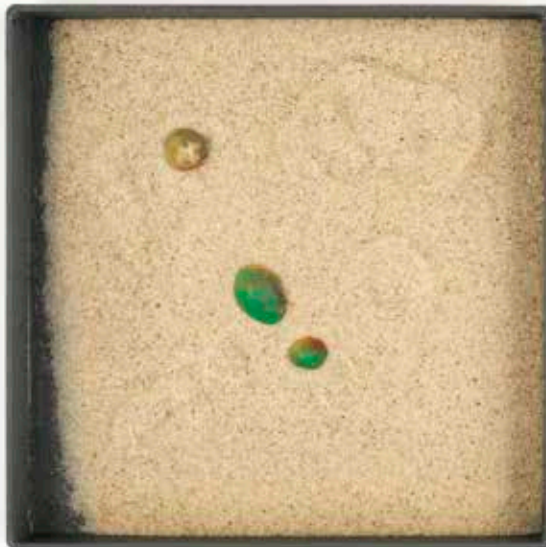
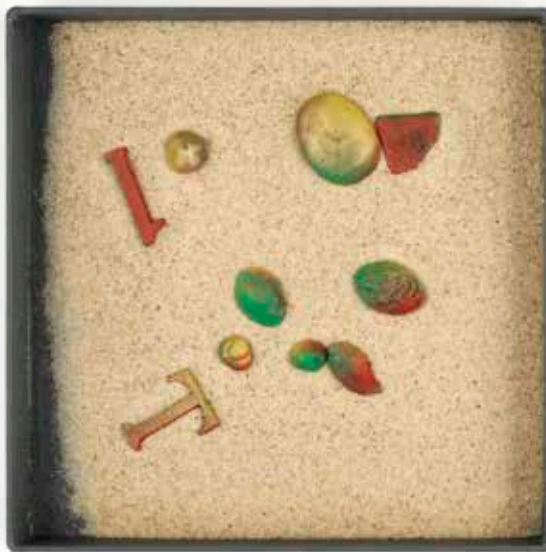
Another piece, found in 1834 close to the circus of Constantinople, has some elements in common with the pyrgus and creates an even stronger relationship with the quadriga races. The piece is the *Kugelspiel* (ball game) now in the Museum für Byzantinische Kunst in Berlin, consisting of a carved block of marble resembling a section of a Roman circus, with grooves and openings, in which small balls were rolled and bets placed on the opening from which these balls would randomly emerge.

On one of the side panels of the piece, which are decorated with race scenes, another 'randomiser machine' is shown, an *urna versatilis*, consisting of an urn on a spindle that was used as a raffle or tombola drum to determine, by chance, the position of the different teams' quadrigas in the *carceres*. The *urna versatilis* is also depicted in a fresco in the catacombs of Rome's *Via Latina*, in which the soldiers at the foot of the cross spin this artefact to decide who will keep Jesus's tunic, rather than – as the gospels state – by rolling dice.

---

Further reading:

- CARNEIRO, S. (2018). Health and Politics at the Edge of the Empire: The Roman Healing Spa of Aquae Flaviae (Chaves, Portugal) in Gilbert Wiplinger (Ed.), *Wasserwesen zur Zeit des Frontinus. Bauwerke – Technik – Kultur*. Frontinus Symposium Trier, Mai 2016, Leuven: Peeters.
- COBBETT, R. E. (2008). A Dice Tower from Richborough. *Britannia*, 39 (1), 219-235.
- EMERY, W. B., & KIRWAN, L. P. (1938). *The Royal Tombs of Ballana and Gustul*. Cairo: Mission Archéologique de Nubie, 1929-1934.
- HORN, H. G. (1989). Si per me misit, nil nisi vota feret. Ein römischer Spielturm aus Fritzheim. *Bonner Jahrbucher*, 189, 139-160.
- PURCELL, N. (1995). Literate Games: Roman Urban Society and the Game of Alea. *Past & Present*, 147, 3-37.
- SCHAMBER, P. (2009). *XII Scripta: Compilation, Analysis and Interpretation*. DePauw University, Greencastle.



# Un coup de dés jamais n'abolira le hasard

Penelope Curtis

This exhibition brings together a group of objects recently excavated in the northern Portuguese town of Chaves, with a group of work made over the last decade by the sculptor Francisco Tropa (Lisbon, 1968). It is a 'conversation' (part of the exhibition series *conversations*) between a precise historical moment, definitively situated in place and time, and an artist who is interested in the very timelessness of his sculpture.

In the exhibition there is a strong presence of time, of moments of becoming, and of the before and the after. Above all, however, there is a sense of time frozen, the game stilled, the die being cast. A throw of the die (or of the dice) for a moment freezes time, and with it, chance.

The excavation in the Roman Baths at Chaves suggests a scenario which is too appealing to resist; we know that an earthquake destroyed the building, and we know that various objects, among them games, writing instruments and rings, were found on site. To what extent they were associated with the two adult skeletons also found there we cannot know, but it is tempting to think of the couple playing a game of dice together in the instants before their sudden death, at the end, on the edge, of the Late Roman Empire.

The series of sculptures which Tropa has made for this exhibition all derive from the context of the game, and many were made in the knowledge of the discoveries at Chaves. In a sense this is a very particular project, born of the circumstantial friendship and ongoing conversation between an artist and an archaeologist. But in another sense the project refers to Tropa's wider oeuvre, and thus to a broader understanding of sculpture.

Francisco Tropa is very interested in the states of sculpture, and in expressing their stages. Just as he seeks apparently to catch a sculpture unawares - like a hunter - so he likes to demonstrate its moment of becoming. Sculpture is (nearly) always in search of support, and Tropa is not the first sculptor to use the gameboard as his plinth. Giacometti is the best known exponent of gameboard sculpture, and with it, he, like his contemporaries, introduced a sense of mobility and chance into his works. Tropa has made his gameboards at once more basic and more sophisticated. By using cloth (which he folds and unfolds), he introduces mobility not just into the position of the counters, but into the gameboard itself. The moment of becoming is thus extended, or suspended, until the sculpture/game is packed up. Moreover, with the cloth, Tropa also manages to

make a more explicit reference to the meal, to the table and the tablecloth, and thus to a range of paintings from the sacred to the secular.

Tropa's gestures - the spreading out of the cloth, the disposition of the counters - are his, and he insists on this. Sculptures that might seem to invite participation are instead frozen in position, laid out by the sculptor's hand, and none other. Authorial control is maintained; the performance is unique, and it is his.<sup>1</sup> Such a withholding is noteworthy and surprising in a project that is about games, which involve more than one player, and which seem deliberately designed to be inviting, familial, and indeed informal. But despite working through the different options which the gameboard offers - its elements of chance and design, its combining of the random with the fixed rule, the temporary and the permanent - the player is the artist, and the viewer is cast into a supporting role, engaging instead with the imagined potential of mutability. Such a role is the role of anyone looking at art, and thus Tropa reminds us that what we are looking at is indeed art. If the viewer remains the viewer, the artist's gesture is magnified, reminiscent I think of that of a magician or a conjuror, who spreads out his objects on a cloth, defying his audience to disbelieve his performance.

Alongside the pyrgus and dice, in this exhibition we also have coins and counters, and these link up with Tropa's fascination with counting, and counting's close connection to the body, to the way we use our fingers as a rudimentary abacus, and our body as a whole as an aide-memoire. (The pyrgus was in fact a way to remove the dice from the body, to increase the possibility of pure chance.). All the Roman objects here are very closely associated with the body, and Tropa's are too.

In the title of Mallarmé's famous poem, *Un coup de dés*, with its words set out irregularly over the page, the throw of the dice will never abolish chance. Since that famously obscure Symbolist poem was published, in 1897, artists have been fascinated by chance, following its rules as strictly as if they were set by the Academy to which chance had offered an alternative. Setting out the letters across the grid of the page reminds us of the game itself, and of the links between the page and the board, the counter and the letter, the game and the poem.

Rather than focus on the host of erudite artists, writers and musicians who have been interested in chance since Mallarmé, Tropa takes us farther back, to something simpler and more fundamental. Noughts and crosses, the ancient game of three by three, brings us to the intersection of the two genres of writing and gaming very exactly. Tropa has remained so fascinated by Chaves because of its synthesis of tragedy and comedy, the everlasting and the day-to-day. The last activities appear to be clearly



documented: gaming and writing. And in returning to the disaster scene at Chaves, we return as well to the identifiable elements of Mallarmé's poem: the two dice, the artist, the water engulfing the shipwreck. (But let us remember that Chaves, like other healing baths, had a nymphaeum, home to the water nymphs, the 'source' of the benevolent water.)

Dice and water are incompatible, the dice cannot be thrown. In part this is the conundrum at the heart of the poem. We need something stable on which they can rest, and the counters moved, even if only temporarily. Tropa offers us different kinds of bases, sometimes tables set as if for a feast (with their fruits, oysters, and nuts); sometimes something more informal, like a picnic; but both border on the *memento mori*, or *vanitas*, with their close elision with discarded shells and kernels, and with bones. Tropa's vocabulary continually takes us to the borderline between passing time (pastimes) and time which has passed. This borderline is close to that within sculpture itself: its stillness and durability consonant with its proximity to death, even when it is made by and for living people.

But before the final act (the final throw), we have before us the scene of its enactment: the backdrop, stage or arena. The very unfixing quality of the arena, laid with sand, sets up the possibility of continual change, repeated erasure, a place in which nothing is fixed. This is the antithesis to sculpture, and this is the arena which Tropa seeks to negotiate. It lies between the beach on which he finds many of his objects, and which can act as his own arena, and the Roman amphitheatre, the scene of death.

Tropa is well aware of precedents in using the stage as if it were a simple diagram, especially those aligned with theatre - notably Samuel Beckett in *Quad* - rather than with visual art. Beckett's methodical colour coded moves of his four dancers around the stage have real links with Tropa's interest in establishing different kinds of combinations, even if Tropa's interest is less mathematical. Tropa uses the horizontal floor of the stage, or the vertical frame of the picture, repeatedly to rearrange the same elements in different combinations.

The throw of a die can be learnt, managed from experience, but it can never be rehearsed sufficiently to guarantee exactitude. Tropa both invites and rejects the aspect of chance, like Beckett in this respect an *auteur* ultimately uninterested in improvisation, and much more fascinated by physical actions learnt or acquired over time. The tools of rehearsal lie in repetition, and his objects, like the moves which accompany them, can be mirror images of the originals. They end up almost performing the role of memory tests, gauging visual and physical recognition, but they test only a few performers, while we, the viewers, look on.

Here, I suggest, we have our artist, our travelling salesman, with his modest wares laid out for our delectation and perusal. To what extent does he intend to deceive? How quickly will he whip his offerings from our prying eyes, secreting them back in their various boxes and bags, placed about his body? The 'scrip' was carried by the pilgrim and the shepherd, as well as the beggar; it was the bag as well as the paper, the paper as well as the writing. I see this group of works as those of a kind of itinerant performer, with tricks rehearsed, goods available in new and ever prettier combinations, a mixture of real and falsified, all ready to be packed away for a rapid escape.

Ladies and Gentleman, I give you the artist as magician, the one who causes something to appear, even momentarily, all the while casting a spell on his spectators.

— July 2018

---

#### Notes

- 1 Although Tropa, on occasion, is interested to delegate his authorial role to another designated person.