

Jogos Cruzados



Viagens entre

Oriente e Ocidente

MUSEU NACIONAL 14 jun –
DE ARTE ANTIGA 25 set 2022

Jogos Cruzados

**Viagens entre
Oriente e Ocidente**

À memória de Dagoberto Markl (1940-2010),
ilustre historiador deste Museu e entusiasta xadrezista

Ingmar Bergman construiu provavelmente a mais famosa das imagens de um jogo de xadrez na cultura contemporânea, com o cavaleiro Block (Max von Sydow) jogando a sua sorte com a Morte no final do *Sétimo Selo* (1956). Bergman retomava um tema caro ao final da Idade Média, em que o jogo se torna uma metáfora da própria vida, um jogo destinado a ser perdido, mas de cujo desenrolar depende, mais do que a vida terrena a hipótese da salvação: «pensa, néscio, que em jogo está a tua alma» alertava Sebastian Brant (1457-1521) na sua *Nave dos Loucos*.

Em 1933, o reitor da Universidade de Leiden, Johan Huizinga, resolveu dedicar à análise do papel cultural do jogo a aula inaugural desse ano académico. Cinco anos depois, essa conferência transformou-se num dos mais famosos livros sobre o tema, o *Homo Ludens. Ensaio sobre a função social do jogo*, em que o historiador neerlandês define os dois elementos essenciais do jogo, a um tempo, uma luta por qualquer coisa e uma representação de qualquer coisa, elementos que se fundem (ou confundem) entre si. O jogo é em si mesmo um combate, mas é também a representação de um combate, físico ou moral. Por vezes, a preferência por este combate codificado em face da verdadeira guerra torna-se a metáfora perfeita do desprezo pelas coisas do mundo, da preponderância do espírito sobre a matéria. O conto persa sobre os dois príncipes que calmamente jogam xadrez indiferentes à guerra que se desenrola tornou-se um motivo repetido da cultura tanto no Oriente como no Ocidente, da História da Guerra Santa de Guillaume de Tyr, no século XII, até ao maravilhoso filme de Satyajit Ray *O Jogador de Xadrez* (1977). Fernando Pessoa não lhe ficou indiferente, através de Ricardo Reis: «Aprendamos na história / Dos calmos jogadores de xadrez / Como passar a vida (.../...) / O jogo de xadrez / Prende a alma toda, mas perdido, pouco / Pesa, pois não é nada» (Odes, «ouvi contar que outrora, quando a Pérsia»).

Cerca de 1400, o médico de Charles V, Évrard de Conty, escreveu uma obra intitulada *Livre des Eschez amoureux* (Livro do Xadrez do Amor), iluminado quase um século depois para dar origem a um grosso volume de 450 fólios. Através de uma sequência de problemas e posições das peças no tabuleiro, Évrard reproduz os passos da ascensão do cavaleiro até obter os favores da sua amada, numa espécie de tradução para o jogo de um dos mais famosos romances amorosos da Idade Média, o *Roman de la Rose* de Guillaume de Lorris e Jean de Meun, não apenas através das posições das peças, às quais são atribuídas qualidades morais cavaleirescas — a bondade, a coragem, a inocência — mas igualmente aos materiais de que são feitas as casas e as peças do jogo, metais e pedras que representam as características dos amantes — a beleza, a juventude, o semblante doce, e outras características similares. Desta maneira, o jogo, na sua estratégia, mas também nos materiais dos tabuleiros e peças, transforma-se num combate simbólico em busca da perfeição cavaleiresca.

Esta ideia ajuda-nos a perceber a obsessão pelo requinte das peças presentes nesta exposição, a excelência do trabalho artístico dos seus suportes, refinados e frequentemente escolhendo os mais nobres materiais. A sua execução esmerada, o seu meticuloso labor, a escolha das madeiras, metais, marfins e pedrarias, foram na origem, como são ainda hoje, um espelho da riqueza, do gosto sublime que os transformam em objetos de requinte e de distinção social para os seus possuidores e colecionadores. Mas a associação de materiais preciosos e de trabalhos apurados na construção dos tabuleiros e das peças dos jogos tem, para além dessa exposição de riqueza, um elevado sentido metafórico, inerente aliás ao próprio jogo. Como viu Huizinga, o efetivo combate do jogo é, quase sempre, uma representação de outros combates.

Provenientes maioritariamente de coleções privadas, esta exposição é uma ocasião única de conhecer e fruir um conjunto de peças raramente acessíveis, cuja qualidade é imediatamente perceptível na interpretação diversificada das formas codificadas de cada jogo. Trazê-la ao público não teria sido possível sem a generosidade dos seus emprestadores, institucionais, mas sobretudo privados — Ana e António Horta Osório, Jorge Welsh, Teresa Paramés —, a quem agradecemos. Mas destacamos também o trabalho essencial de todos os colaboradores, do comissário Ulrich Schädler, de Thomas Thomsen e da conservadora do MNAA, Luísa Penalva, que da parte do MNAA coordenou todo o projeto.

Joaquim Oliveira Caetano

Diretor do Museu Nacional de Arte Antiga

p. 14

Jogos Cruzados

Ulrich Schädler

p. 26

**Apenas jogos?
O comércio e o império
europeus na Ásia,
1500-1800**

Zoltán Biedermann

p. 38

**A representação
do jogo na arte *Nanban***

Alexandra Curvelo

p. 44

**Trocar de mãos: Coisas
entre a Ásia e Portugal,
séculos XVI-XVII**

Jorge Flores

p. 50

Materiais e técnicas

Thomas H. Thomsen

NÚCLEO 1

p. 56

**Encontros imediatos
de grau lúdico**

p. 58

Obras expostas

(cats. 1 a 20)

NÚCLEO 2

p. 72

**Jogos de cartas.
Viagens ao Oriente
e Ocidente**

p. 74

Obras expostas

(cats. 21 a 26)

p. 77

**Viagens marítimas
e jogos portugueses
até ao oceano Índico
e mais além**

Thierry Depaulis

p. 82

Obras expostas

(cats. 27 a 29)

p. 84

**Peças de madrepérola
e caixas de jogo:
Um mercado precioso**

Vincent Lieber

p. 88

Obras expostas

(cats. 30 a 48)

NÚCLEO 3

p. 102

***Pachisi*. Da Índia,
com amor**

p. 104

Jogo de *pachisi*

Edward Copisarow

p. 108

Obras expostas

(cats. 49 a 58)

NÚCLEO 4

p. 116

***Go*, *tangram*,
quebra-cabeças
e dominó.**

Quanto mais

Oriente melhor

p. 118

Obras expostas

(cats. 59 a 64)

p. 121

**Quebra-cabeças
chineses**

Ulrich Schädler

p. 125

Obras expostas

(cats. 65 a 77)

p. 134

Dominó

Jorge Nuno Silva

p. 138

Obras expostas

(cats. 78 a 80)

NÚCLEO 5

p. 140

Jogo do ganso.

Os 63 passos

p. 142

Tabuleiros de jogos

indianos do século XVI

com elaborados

embutidos

Adrian Seville

p. 146

Obras expostas

(cats. 81 a 87)

NÚCLEO 6

p. 152

Gamão. Volta ao mundo

num milhão de dias

p. 154

Os jogos asiáticos *shuang*

lu* e *ban-sugoroku

Clement Onn

p. 160

Obras expostas

(cats. 88 a 108)

NÚCLEO 7

p. 184

Xadrez. Como

vos aprouver

p. 186

Jogos de xadrez

da Índia, China e Japão

Barbara Holländer

p. 191

Obras expostas

(cats. 109 a 158)

NÚCLEO 8

p. 236

Xadrez pelo mundo.

A guerra dos tronos

p. 238

Obras expostas

(cats. 159 a 168)

p. 250

Bibliografia

Jogos Cruzados

Ulrich Schädler

Diretor do Musée Suisse du Jeu
Professor de Arqueologia Clássica,
University of Fribourg (CH)

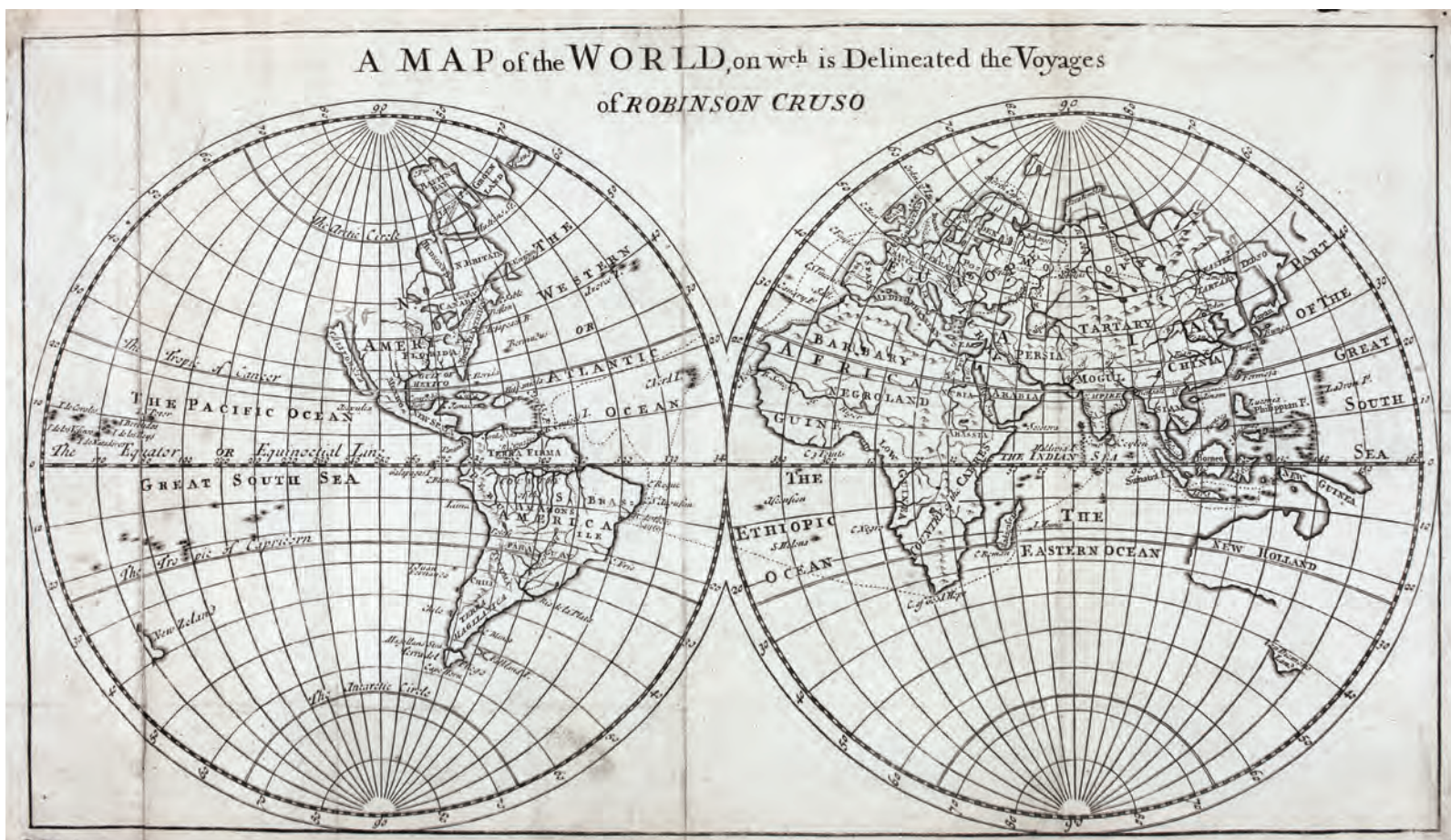


Fig. 1

A Map of the World, on which is Delineated the Voyages of Robinson Crusoe, in Daniel Defoe, *The Farther Adventures of Robinson Crusoe* [As viagens de Robinson Crusoe na Ásia], 1722

Ao regressar a casa após a sua estadia involuntária numa ilha das Caraíbas, Robinson Crusoe não permaneceu em terra firme por muito tempo. Numa outra

viagem marítima alcançou, por fim, a costa leste da Índia. Foi lá que se juntou a um inglês que lhe propôs uma parceria numa viagem comercial à China, pois «quem compreendesse o comércio e o negócio, poderia obter grandes quantias monetárias» (fig. 1). Alugaram um navio, contrataram marinheiros ingleses, neerlandeses e portugueses, bem como navegadores indianos, e partiram rumo a Achém (Sumatra) e Sião, onde compraram ópio que seria vendido por elevadas quantias na China, antes de regressarem à baía de Bengala. Em todos os lugares havia portos, comércio livre e muita procura, escreveu Crusoe. Na segunda viagem adquiriram arroz em Sião e cravo-da-índia e noz-moscada em Manila, vendendo-os posteriormente

a mercadores persas. Atravessaram os estreitos de Malaca, alcançaram o rio do Camboja, centro do comércio de marfim e borracha, e seguiram para norte em direção ao golfo de Tonquim. Navegaram depois ao longo da costa do sul da China até Macau, «onde muitas famílias europeias ainda residiam, particularmente padres missionários que para lá iam, na sua jornada a caminho da China». Daí, viajaram além da Formosa até Nanquim e de volta a Xiamen, antes de prosseguirem para norte em direção a Pequim. Na China, adquiriram calicós, sedas e chás. Encontraram mercadores ingleses, portugueses, neerlandeses e espanhóis que negociavam com comerciantes persas, chineses e japoneses e que, tendo em vista o lucro, tal como Crusoe e o seu parceiro, assumiam elevados riscos financeiros e arriscavam igualmente a vida e a integridade física. Nas viagens marítimas, para além das habituais vicissitudes, como tempestades e danos ao navio, existiam perigos permanentes, como hostilidades com outros europeus, a indisciplina de alguns membros da tripulação e, pior ainda, piratas.

Crusoé não se envolveu pessoalmente no comércio euro-asiático, delegando essa tarefa ao seu jovem companheiro, que trocava com mercadores espanhóis cerâmicas japonesas e chinesas por produtos europeus, com os quais obtinha lucro.

É claro que, como sabemos, Robinson Crusoé é uma personagem de um romance e as suas experiências são fictícias. Porém, a narrativa de Daniel Defoe baseou-se em vários testemunhos de viajantes, embaixadas diplomáticas e mercadores. O autor de *The Complete English Tradesman* estava bem informado sobre o que se passava no Sudeste Asiático por volta de 1700.

A história é famosa. No século XVI, as rotas comerciais regulares para a Índia, China e Japão estabelecidas por potências europeias geraram um comércio intensivo com aquelas regiões. Os Portugueses foram os primeiros a ganhar controlo sobre o comércio com o Extremo Oriente, tendo como principais empórios Goa (na Índia) e Macau (na China). Porém, estes seriam rapidamente seguidos e acotovelados por Espanhóis, Neerlandeses e Ingleses, que também queriam assegurar esferas próprias de influência no lucrativo comércio no/ com o Sudeste Asiático. Quando o Japão expulsou os portugueses cristãos, em 1639, foi concedido à Companhia Neerlandesa das Índias Orientais o privilégio de manter um porto comercial em Nagasáqui. Em 1757, todos os portos chineses, exceto Cantão, encontravam-se interditos a comerciantes estrangeiros e, por isso, Macau, ainda sob o domínio português, tornou-se num centro indispensável para todas as trocas comerciais com a China. No século XVII, os Britânicos começaram a expandir as suas operações comerciais através das atividades da Companhia Britânica das Índias Orientais, que construiu os pilares do domínio colonial britânico na Índia.

O comércio asiático entre o final do século XV e o século XIX, com as suas consequências económicas, políticas, militares e científicas, tem sido um tema frequentemente debatido. A sua influência nas tendências e estilos de vida europeus, bem como no gosto pelo exótico, também tem sido tema de diversas publicações e exposições. Entre os produtos orientais mais procurados são frequentemente mencionados a seda e porcelana chinesas, o mobiliário, o papel de parede, os artigos lacados, os chás, as especiarias, bem como os têxteis indianos. No século XVIII, o fascínio pela China tornou-se moda. Neste contexto, refira-se o chamado teatro de sombras chinês, ou *ombres chinoises* (sombras chinesas), como lhe chamaram os Franceses desde a sua introdução na Europa em meados do século XVIII. Este nome revela até que ponto a origem chinesa, mesmo que apenas

presumida ou reivindicada, era considerada útil na promoção de qualquer produto.

Os jogos, que frequentemente negligenciamos, faziam parte desses produtos, até porque neste período se verifica uma crescente importância dos jogos de tabuleiro, jogos de cartas e jogos de salão nas sociedades europeias. Jogar adquire um importante papel social, não só como animada atividade de grupo em tabernas e feiras, ou como privilégio da vida social aristocrática, mas também cada vez mais como um aspeto que define a identidade da nova classe média burguesa. Para além da invenção e introdução de novos jogos, os próprios componentes do jogo tinham de corresponder às diferentes exigências sociais e individuais. É aí que o comércio asiático entra em cena.

Na presente exposição apresentamos dois grandes temas: por um lado, a produção de jogos e respetivos acessórios na Índia, China e Japão com destino a clientes europeus e, por outro, a difusão de jogos e material relacionado com os mesmos no eixo Oriente-Occidente e vice-versa. Decidimos delimitar o nosso enquadramento temporal a meados do século XIX, uma época em que vários conflitos políticos em rápida sucessão levaram a mudanças radicais nas relações político-económicas.

Jogos produzidos na Ásia para clientes europeus entre o século XVI e meados do século XIX

O século XVIII, em particular, foi considerado o século dos jogos. Autores contemporâneos descrevem uma paixão pelo jogo ou um *fureur du jeu*. As pessoas ocupavam as tardes e, frequentemente, os serões a jogar cartas e outros jogos, e o conhecimento e prática de certos jogos era indispensável para a integração social. Por esse motivo, a obra *Académie universelle des jeux*, publicada em França e nos Países Baixos em numerosas edições, tornou-se num guia indispensável para as sociedades. O manual, que compilava as regras dos jogos mais populares, passou a incorporar também literatura especializada a partir da edição de 1766, incluindo *A short treatise on the game of whist*, de Edmond Hoyle, publicado em 1742, ou *L'analyse des échecs*, de Philidor (1749, publicado em inglês, em 1777, como *Analysis of the game of chess*). A obra de referência para jogadores era regularmente reimpressa e complementada com novos jogos da moda. Assim, o *Académie* contribuiu para a uniformização das regras e da cultura do jogo, independentemente do local onde o livro fosse consultado. Em 1806, surgiu em Portugal uma edição de cinco volumes intitulada *Academia dos Jogos*. Com base nas edições francesas da *Académie universelle des jeux* e nos volumes da *Encyclopédie méthodique* relacionados com jogos,

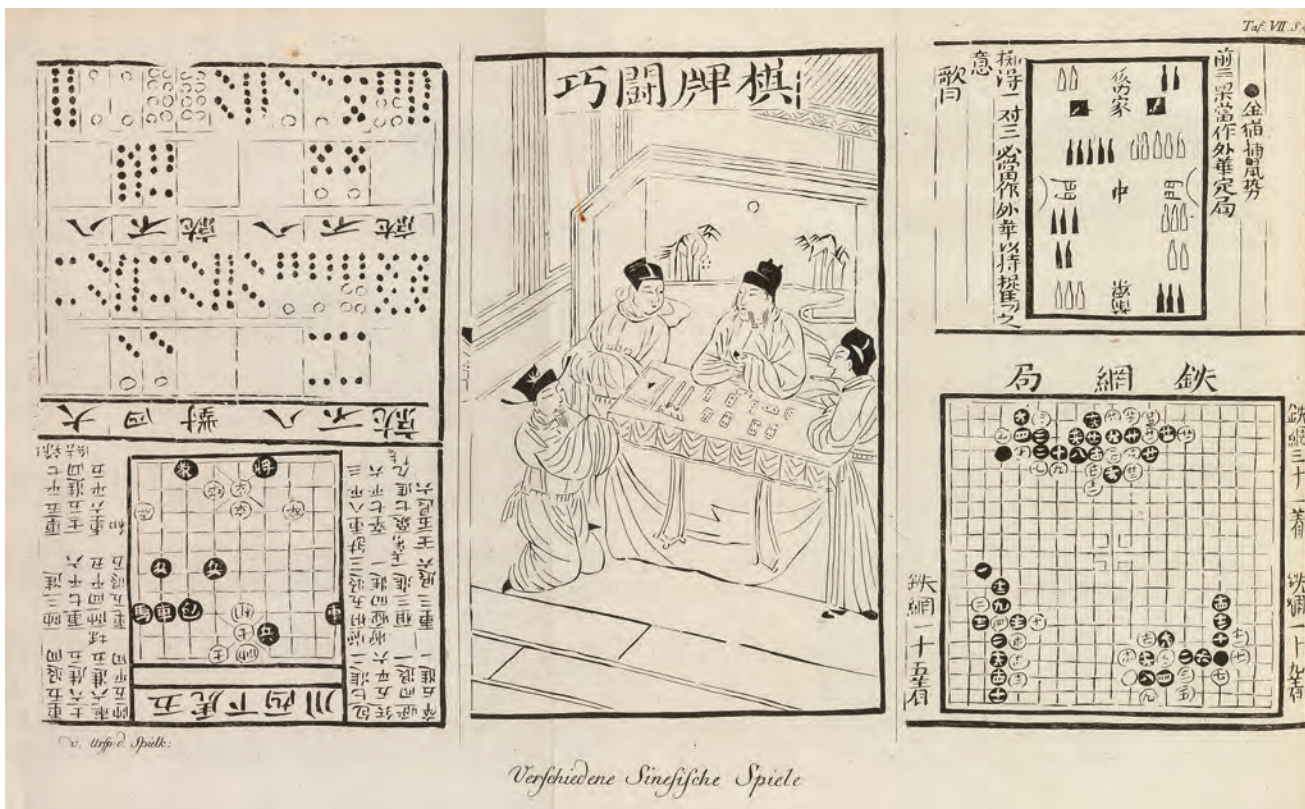


Fig. 8

Um jogo de weiqi, in Gottfried Wilhelm Leibniz, *Miscellanea Berolinensia*, 1710, p. 395, fig. 1

Fig. 9

Jogos chineses, in J. G. I. Breitkopf, *Versuch, den Ursprung der Spielkarten [...] zu erforschen*, 1784, prancha 7



Prova disso mesmo são alguns exemplares de tabuleiros de gamão que se inserem na arte *Nanban*, e de que se conhecem poucos exemplos, quer em coleções europeias (Herzog Anton Ulrich Museum, Brunswick), quer em coleções japonesas (Nanban Bunkakan, Osaca; Museu Nacional de Tóquio, coleção Katsumi Yamagata, Tóquio, e coleção do Suntory Museum of Art, Tóquio) (Ferrão, 1990, pp. 294-297; Suntory, 2019).

Um destes tabuleiros, pertencente a uma coleção particular portuguesa (fig. 4), obedecendo certamente a uma encomenda europeia, é construído em duas secções similares articuladas por via de dobradiças que formam o tabuleiro de gamão quando se encontram abertas. Exteriormente a peça é decorada com laca dourada sobre fundo negro, e no

interior o tabuleiro é pintado com campos triangulares alternados em laca vermelha e incrustações de pequenas partículas de madrepérola enquadradas por faixas

Fig. 4

Tabuleiro de gamão
Japão, final do século XVI,
início do século XVII
Coleção particular



estreitas de madrepérola contra um fundo lacado a preto. A cercadura exterior, ornamentada igualmente por laca dourada e madrepérola, apresenta de ambos os lados um pequeno compartimento com tampa de correr que serviria para guardar os dados (Welsh, 2003). À raridade deste tipo de objetos corresponde igualmente uma escassez relativa à sua menção em fontes documentais, designadamente nos manifestos de carga. Porém, num documento datado de 13 de novembro de 1635, encontramos uma referência à carga de um navio neerlandês que partindo de Hirado, o porto de escala dos navios neerlandeses no Japão até 1636, para Batávia (Jacarta) e daí para os Países Baixos, transportava um número considerável de objetos lacados, incluindo 10 tabuleiros de jogo (Welsh, 2003, pp. 74-75).

Regressando ao *Vocabulário*, constatamos que em várias entradas surge a palavra «jogo» associada a expressões que convocam juízos de valor, e das quais destaco quatro:

«Mutena. I, mutena fito. Pessoa que não sabe bem da arte de jogo, nem esgrima, nem luta, etc. ¶ Item, permet. Mutena fito. Homem inhabil, & que não sabe nenhũa arte, nem tem industria, etc.» (*Ibidem*, p. 342);

«Uchicachi, tçu, atta. Vençer na guerra, ou ganhar no jogo.» (*Idem*, p. 540);

«Uchidaxi, fu, aita. Botar fora, ou aparecer como inimigos, ou gête de guerra. V t, Teqiga ninjuuo uchidafu. Botar fora, ou dar mostras da gête de guerra. Itẽ, Ganhar, ou haver jugãdo, etc. Vt Ano fitoua bacuchide tacarauo uchidaita. Aquelle homẽ com o jogo dos dados ganhou fato, ou fazenda.» (*Idem*, p. 540);

«Xufacugio. Vinho, jogo, & molheres.» (*Idem*, p. 627).

O jogo como arte, por vezes equiparado a outra arte — a da guerra —, associa-se a uma atividade que requer perícia, habilidade e inteligência. Aliás, jogo e guerra são termos que se podem relacionar com outros dois conceitos: estratégia e regras.

O jogo é então mais do que um mero prazer lúdico, ou, dito de outro modo, é uma atividade lúdica



Figs. 1a e 1b

Torno acionado manualmente mediante um arco com corda e torno movido a pedal, in *Mendelsche Zwölfbrüderstiftung*, Amb 317.2º, fl. 13r e 18v, Nuremberga, c. 1425 Nuremberga, Stadtbibliothek im Bildungscampus Nürnberg

Este artigo visa proporcionar um conhecimento básico sobre as técnicas mais exóticas utilizadas pelos artesãos orientais no século XVI e seguintes. Neste contexto específico, são de

interesse particular as artes de tornear e entalhar, bem como a lacagem, dado que estas ultrapassam em grande medida os métodos mais geralmente aplicados, como a marcenaria e a marchetaria.

Segue-se uma síntese dos materiais habitualmente utilizados para produzir as obras de arte em análise.

A madeira era obviamente o material preferido para a produção de mobiliário, tabuleiros de jogo e afins, sendo frequentemente embutido com madreperla, marfim, prata, etc. Os artesãos orientais

desenvolveram uma técnica extraordinária para aplicar a laca chinesa que lhes permitia obter superfícies muito suaves e requintadamente decoradas, como se verá adiante.

O bronze era já fundido na China antes do século XIV a. C. Trata-se de um material perfeito para a produção de estatuetas, decorações, moedas e muitas outras utilizações. O uso do bronze era comum na altura.

A prata e o ouro são materiais usados desde a antiguidade.

A madreperla, material obtido a partir de conchas de várias espécies, é relativamente fácil de moldar, esculpir ou gravar e pode ser polida para obter uma superfície reluzente e atraente. Era utilizada para produzir peças de jogos, pequenas esculturas e em trabalhos de marchetaria.

O jade e pedra-sabão eram minerais utilizados para a produção de esculturas mais pequenas. A pedra-sabão é macia e fácil de moldar. Já o jade é extremamente duro e só pode ser trabalhado,

provavelmente, com as mesmas técnicas utilizadas para moldar o cristal de rocha. Encontramos peças de jogos e conjuntos de xadrez feitos com estes materiais.

O marfim e o osso eram os materiais preferidos para a produção de obras de arte refinadas. O marfim, obtido a partir das presas de elefante, sempre foi um material precioso e dispendioso, sendo importado do Sião e da Índia. O osso era obtido a partir de ossos de bovinos e camelídeos que eram limpos, cozidos e, muitas vezes, branqueados.

A carapaça de tartaruga era raramente utilizada na Índia e na China, mas conhecem-se algumas caixas de cartas feitas deste material.

Até ao início do século XVIII, a porcelana apenas era produzida na China e no Japão. Entre outros objetos, encontramos peças de jogar e vasos de porcelana decorados com cenas de jogo.

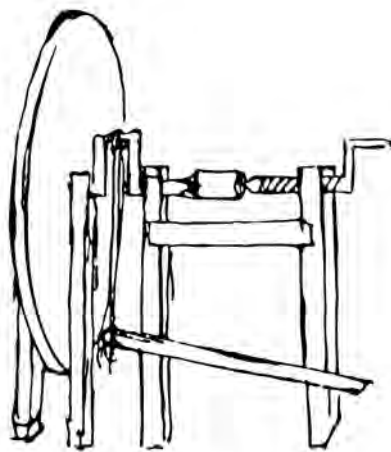
Trabalhos em marfim

As intrincadas esculturas em marfim da China, Índia e Japão requeriam, primeiro, um trabalho de preparação convencional para se obter a forma básica, o que era normalmente conseguido mediante serragem, limagem ou raspagem. Para os artigos com forma esférica, normalmente usava-se um torno. Pouco se sabe sobre o tipo de torno que os artesãos orientais usavam no século XVI. É possível presumir que, nos tempos coloniais, algumas máquinas europeias terão sido introduzidas no Oriente. O torno mais antigo que se conhece era acionado manualmente mediante um

arco com corda (fig. 1a) e a ferramenta era segurada na outra mão, sendo frequentemente auxiliada por um pé. A evolução

Fig. 2

Torno acionado por um pedal e uma cambota, Leonardo da Vinci, in *Leonardo da Vinci*, Emil Vollmer Verlag, 1955



seguinte consistiu num torno movido a pedal, permitindo a utilização de ambas as mãos para segurar as ferramentas (fig. 1b).

Leonardo da Vinci projetou um torno acionado por um pedal e uma cambota; a utilização de um volante de inércia tornava possível o torneamento unidirecional (fig. 2).

Até com máquinas simples, um torneiro experiente conseguia alcançar resultados de uma precisão notável. Uma vez criada a forma básica, podia iniciar-se o trabalho na superfície da peça, com brocas e cinzéis de uma grande diversidade de geometrias de corte.

O osso era basicamente trabalhado da mesma maneira. Devido ao teor superior de silício, as ferramentas desgastavam-se mais rapidamente e tinham de ser afiadas com frequência.

O tingimento destes objetos era realizado utilizando-se as mesmas técnicas que para o tingimento da lã, outros têxteis e tapeçarias.

Bolas da felicidade

A fig. 3 apresenta um rei de xadrez chinês, em marfim, colocado sobre uma bola da felicidade (espécie de esfera quebra-cabeças) feita a partir de uma só peça, composta por uma esfera exterior alojando várias esferas concêntricas e esculpidas no seu interior (Holländer, 2012). As bolas da felicidade não são uma invenção chinesa, como se crê frequentemente.

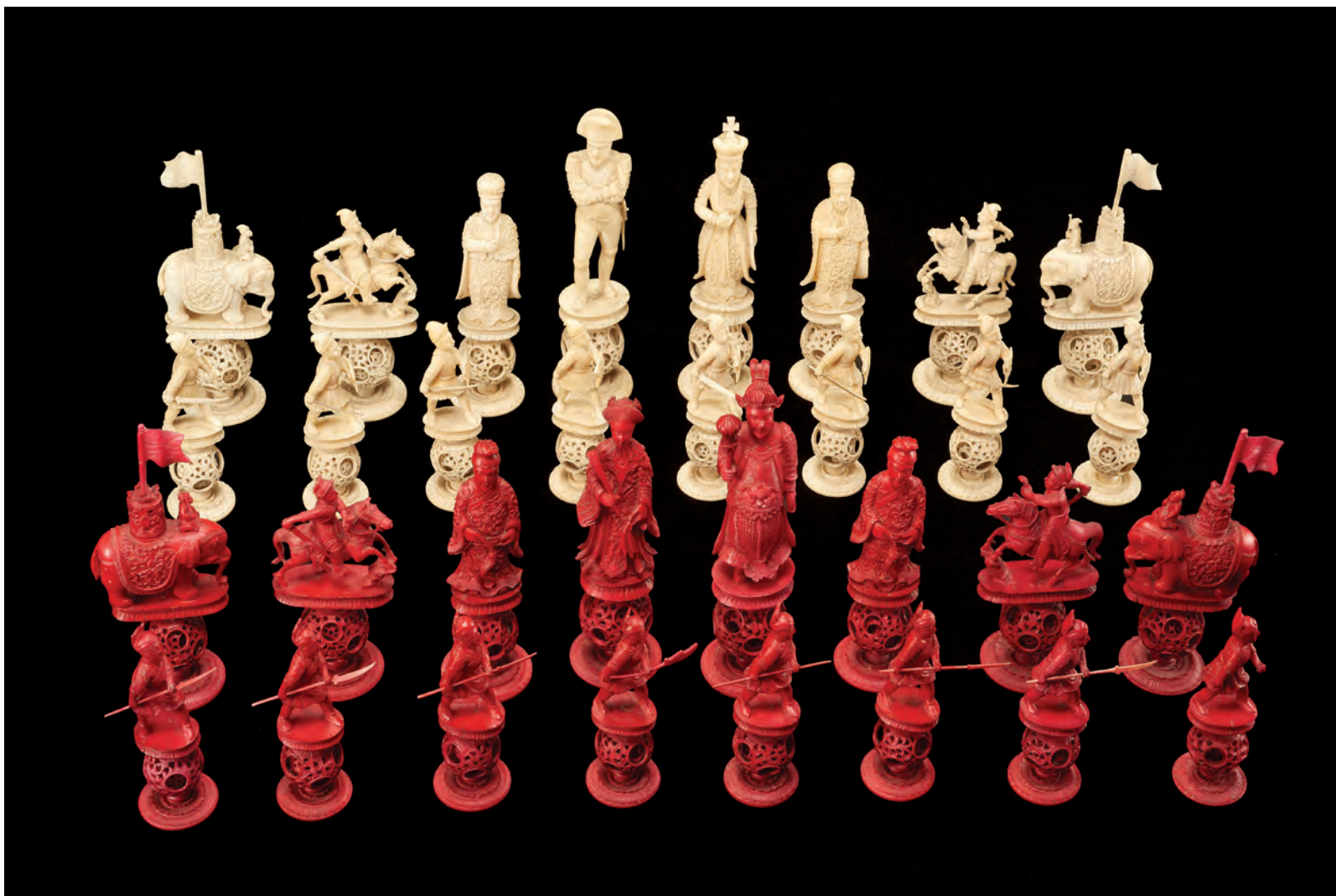
Os primeiros exemplares conhecidos são de Nuremberga, do início do século XVI, onde a arte de tornear, altamente desenvolvida, resultou na produção de artigos de decoração curiosos, sem qualquer utilidade conhecida (Holländer, 2000; fig. 4). Estas obras de arte eram bastante procuradas para fazer parte dos renomados gabinetes de curiosidades da época (Grollier de Servière, 1719). As classes altas recebiam formação por parte de especialistas na arte de tornear, a fim de adquirirem competências consideradas essenciais para compreender as tecnologias avançadas da altura (Maurice, 1985). Por exemplo, o Imperador Maximiliano possuía um torno sofisticado no início do século XVI. Exemplos

de criações da época são apresentados nas figs. 4 e 5. Para criar uma típica bola da felicidade chinesa, começa-se por tornear a própria esfera.

Fig. 3

Rei de xadrez chinês, em marfim, colocado sobre uma bola da felicidade China, c. 1820
Coleção particular





2

Jogo de xadrez (com peças assentes sobre bolas da felicidade chinesas, representando Napoleão e Josefina contra o exército chinês)

China, c. 1840

Marfim, natural e tingido de vermelho
17 cm (rei); 10,5 cm (peão)

Coleção particular

Este conjunto de xadrez é um bom exemplo do trabalho realizado na China durante o período do Sistema de Cantão. As peças encontram-se requintadamente esculpidas e o rei é representado pelo imperador francês, sendo o conjunto obviamente destinado ao mercado francês. Todas as outras peças possuem a sua típica forma chinesa. As figuras são montadas em bases planas esculpidas que se encontram unidas à bola da felicidade por meio de uma pequena haste. Em cima desta, outra pequena haste suporta a figura. As bolas da felicidade variam em tamanho consoante a peça em questão. As maiores contêm até sete ou oito esferas concêntricas, esculpidas a partir de uma só

peça. A técnica de execução utilizada encontra-se descrita no artigo de T. H. Thomsen neste catálogo.

Os bispos são mandarins, os cavalos têm cavaleiros montados, as torres são elefantes transportando torreões. Os peões são soldados de infantaria armados com espadas e lanças. O marfim das «pretas» está tingido de vermelho. Esta coloração era conseguida utilizando o mesmo método aplicado ao tingimento de tecidos, sendo o pigmento mais utilizado o carmim da cochonilha.

Thomas H. Thomsen

Bibliografia: Holländer, 2012.



159

**Jogo de xadrez e de gamão
(peças com figuras das tropas cristãs
e turcas na batalha de Lepanto
a 5 de outubro de 1571)**

China, séculos XVII/XVIII

Ébano, estanho e latão (tabuleiro); marfim (peças)
81 × 65 cm (tabuleiro); 11 cm (rei)

Coleção particular (terá sido oferecido a João
de Áustria, filho de Carlos V, Imperador do Sacro
Império Romano-Germânico, devido à sua vitória
na Batalha de Lepanto)

160

**Tabuleiro de xadrez com relógio
e temporizador**

Alemanha, século XVIII

Madeira, marfim, tartaruga
e latão

55 × 65 cm

Coleção particular

