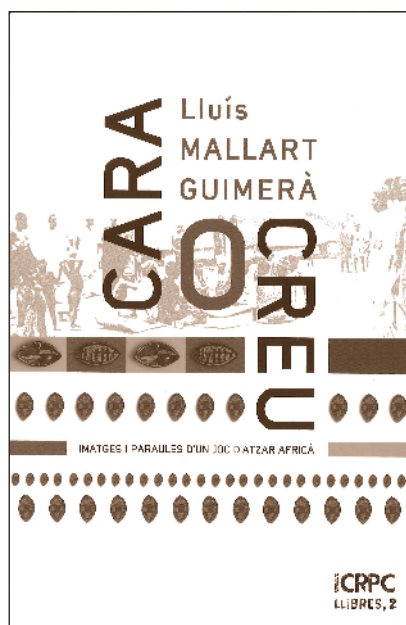


MALLART I GUIMERÀ, LLUÍS (2010)

Cara o creu. Imatges i paraules d'un joc d'atzar africà. Girona: Institut Català de Recerca en Patrimoni Cultural.



Cara o creu. Imatges i paraules d'un joc d'atzar africà és un llibre excepcional en diversos nivells. Primer, pel tema: l'*abia*, un joc d'atzar que havien practicat els pobles de les clarianes de la selva camerunesa, perdut després que els colonitzadors alemanys el prohibissin; avui només en queden les fitxes, decorades amb gravats que representen tota mena d'animals, persones i coses, que han esdevingut objectes d'art. És molt estrany, avui dia, trobar un llibre dedicat a un tema etnogràfic tan específic, i aparentment banal, com un joc d'atzar, i encara més en català. Mallart, però, ens mostra com la millor etnografia comença precisament amb el que és aparentment banal per mostrar no només tot un món, sinó una filosofia, i aquest llibre és excepcional també per la riquesa i complexitat de l'etnografia de Mallart. Cal felicitar els editors per una aposta arriscada en la qual, a més, no han estalviat recursos, perquè han acompanyat la rica narració de Mallart amb reproduccions de bona qualitat de totes les peces que l'autor menciona.

L'*abia* és efectivament al mateix temps un joc d'atzar i una enciclo-

pèdia, un compendi no només del que els pobles de les clarianes del Camerun saben sobre el món, sinó també de com l'entenen. En l'*abia*, els jugadors disposen d'unes fitxes, de forma ovalada amb una cara i una creu o, en termes locals, "esquena i ventre". En la cara d'aquestes fitxes, es representen totes les coses del món: els animals, les plantes, els homes, els rius, el cel, els astres... Tanmateix, a diferència d'altres jocs, com les cartes o els escacs, aquests elements no es presenten dins d'una classificació jeràrquica del cosmos –per pals o de l'as al rei–, sinó com a elements discrets en el procés de ser jugats, llançats, com els daus, passant així d'un estadi d'indiferenciació a esdevenir diferenciats i individualitzats, com a "cara" o "creu", "esquena" o "ventre". El resultat del joc, segons les fitxes caiguin de ventre o d'esquena, en quina disposició i ordre, es correspon a una sèrie de divises o textos explicatius que ens parlen de les qualitats d'aquests elements; a través del joc d'*abia* podem entrar per tant en l'*enciclopèdia* del món de les clarianes de la selva camerunesa. El joc d'*abia* és en aquest sentit expressiu

de la cosmologia de l'*evu* que Mallart havia analitzat en treballs anteriors, i descriu el món no com un sistema de classificacions jeràrquiques sinó en termes d'un procés de diferenciació i individualització. De fet, Mallart explica que quan va pensar a escriure una tesi d'etnologia, molts anys enrere, es volia centrar en el joc d'*abia*, però els seus tutors a París li van recomanar concentrar-se en temes més "seriosos", com la bruixeria i la medicina. Però aquest joc, en la seva banalitat, era completament seriós, contenia en forma lúdica tota una visió del món. I finalment, Mallart ha tingut la possibilitat, la llibertat, de dedicar-hi tot l'espai que mereix. De fet el joc d'*abia* pot ser comparat no només amb els jocs d'atzar com les cartes, sinó a oracles com l'Ifa de l'Àfrica Occidental, que es basa també en el joc d'unes closques de cargol (els *cauris*), que tenen cara o creu, i

que en ser jugats corresponen a una sèrie de textos que contenen tota una cosmologia. Precisament pel seu caràcter explícitament religiós, aquests oracles sempre han sigut objecte de recerca, però l'*abia* que ens presenta Mallart és de fet el perfecte equivalent. Més enllà de la descripció iconogràfica i del reconeixement del valor artístic de les fitxes, l'*abia* és fascinant des del punt de vista de l'estètica contemporània pel focus en la gratuïtat i en l'atzar, que és també la clau de volta de l'art conceptual. En aquest llibre, Mallart ens obre tot un món construït al voltant d'un joc només aparentment banal.

ROGER SANZI
Professor del Departament
d'Antropologia de la Goldsmiths
University of London