

## Dan Băcuet-Crișan, „LUDICA MEDIAEVALIA. Jucării și jocuri medievale pe teritoriul României: schiță arheologică” Ed. MEGA | Ed. Porolissum, Cluj-Napoca, 2022, 117 p.

Din cele mai vechi timpuri și până în prezent - atunci când nu construiesc, când nu meșteșugesc obiecte, când nu fac agricultura sau când nu poartă războaie - oamenii au preocupări ludice. Însă literatura arheologică românească furnizează puține artefacte provenite din așezări sau din spații funerare dedicate copiilor, care să demonstreze existența jocurilor și a jucăriilor în viața cotidiană a comunităților de pe teritoriul României din perioada medievală.

Acestea artefacte cu greu pot fi asociate cu o funcționalitate ludică de către arheologi în studii științifice și alte abordări ale tematicii, deoarece anumite ludeme obiectuale (jucării) și simboluri ludice au fost realizate din materiale perisabile (vegetale, cârpe, lemn), care, uneori, au fost păstrate doar în sursele grafice ale epocii, iar jucăriile din piatră, din lut, din os ori din metal, ce au rezistat trecerii timpului, în cazul în care sunt părți constitutive ale unui ansamblu, cu greu pot fi reconstituite corespunzător scopului inițial. De asemenea, trebuie amintit că jocurile aparțin sferei imateriale al vieții.

Drept urmare, semnalăm ieșirea de sub tipar - în seria „Bibliotheca Musei Porolissensis XXXIII” a Muzeului Județean de Istorie și Artă Zalău - a însemnatului volum „LUDICA



MEDIAEVALIA. Jucării și jocuri medievale pe teritoriul României: schiță arheologică”, sub semnătura cercetătorului științific dr. Dan Băcuet-Crișan. Cartea expune o pledoarie pentru o arheologie a ludicului medieval.

Interpretarea științifică a dr. Dan Băcuet-Crișan pătrunde în lumea animalelor în miniatură realizate din lut, din corn de cerb etc., pentru a asocia un scop ludic unor figurine zoomorfe în chip de păsări și cai descoperite în siturile medievale timpurii de pe teritoriul României, ce nu au beneficiat până în prezent de argumente în favoarea utilizării lor ca jucării.

Analiza arheologică aduce în atenția cititorilor și analogii între artefacte medievale de pe teritoriul României și obiecte arheologice descoperite în alte spații ale Europei din aceeași perioadă istorică. Spre exemplu, păpușile descoperite în județele Alba și Arad sunt comparate cu figurine antropomorfe din lut cu utilitate ludică din Ungaria și Germania și sunt raportate la păpușile englezești din metal și la cele olandeze cioplite din lemn, cu părți mobile. Totodată, autorul cărții corelează vase ceramice de dimensiuni extrem de reduse, provenite dintr-o anexă gospodărească și dintr-o locuință cu universul jucăriilor copilăriei și cu joaca de-a bucătăria argumentând funcționalitatea ludică a acestora. Apoi, sunt ilustrate repere ale evoluției jocului de șah, figuratismul și abstractizarea pieselor de șah, urme ale jocului cu zaruri și componente ale jocurilor de tip moara și table.

„LUDICA MEDIAEVALIA. Jucării și jocuri medievale pe teritoriul României: schiță arheologică” exprimă o posibilă interpretare corectă a unor artefacte drept materialități ale practicării unor jocuri, mai exact, drept jucării din lut, din lemn, din piatră, din os etc. De asemenea, vasele miniaturale și figurinele zoomorfe și antropomorfe din lut ars sunt forme materiale ce indică clar prezența manifestărilor ludice în viața copiilor din societatea medievală.

Analiza arheologică a dr. Dan Băcuet-Crișan raportează artefacte medievale rare la petrecerea timpului liber al copiilor și adulților prin intermediul jocurilor fie ele competitive, de imitație, de vertij sau de noroc, cu scopul final de a invita cititorii la o meditație profundă asupra artefactelor din depozitele muzeelor. Prin urmare, „LUDICA MEDIAEVALIA. Jucării și jocuri medievale pe teritoriul României: schiță arheologică” constituie un distins aport în domeniul cercetării patrimoniului cultural de pe teritoriul României. Implicat, studiul științific reprezintă o contribuție importantă complementară cercetării și interpretării etnologice a jucăriilor ca instrumente ludice de pregătire pentru viața de adult și de explorare a lumii și a jocurilor ca elemente vii ale patrimoniului cultural imaterial ce au însoțit evoluția comunităților umane încă din Preistorie.

**Dr. Anamaria STĂNESCU**

Consilier,

Patrimoniu Imaterial și Cultură Tradițională - INP

---