

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Instituto de História

Alessandro Wagner Ribeiro Possati

Tlachli: Jogando bola com os astecas

Rio de Janeiro

2019

Alessandro Wagner Ribeiro Possati

Tlachtli: Jogando bola com os astecas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em História

Orientador: Jorge Victor de Araújo Souza

Rio de Janeiro

2019

Resumo:

“Era un juego de mucha recreacion para ellos y regocijo especialmente para los que lo tomaban por pasatiempo y entretenimiento entre los cuales habia quien la jugasse con tanta destreza y maña que en una hora acontecia no parar la pelota de un cabo á otro sin hacer falta ninguna solo con las asentaderas sin que apendiese llegar á ella con mano ni pie ni con pantorrilla ni brazo”

(DURÁN, D. *História de las Indias de Nueva España y islas de tierra firme*, Tomo II, Capítulo CI, p. 242)

Por meio deste trabalho buscamos compreender as lógicas dentro do jogo da bola dos astecas, qual sua finalidade e sua importância para aquela população. Por meio de documentos, fontes primárias e secundárias, analisaremos o como o *tlachtli* era disputado, quem eram as pessoas incluídas em seu campo e nos seus arredores, e que sendo assim, faziam parte de seu “mundo criado”. Também pretendemos elucidar o campo das relações do jogo com as práticas religiosas e a religiosidade do mundo asteca, por conta da já reconhecida importância que esse campo tem em meio a vida social dos *mexicas* de acordo com outros trabalhos. Além disso, pensaremos a conexão do jogo com o mundo guerreiro e seus exercícios, a vida política e a comum daquela sociedade, pretendendo encaminhar uma análise generalista do *tlachtli* para o povo asteca.

Agradecimentos e dedicatórias

Agradeço primeiramente à minha avó, Maria das Dores Ribeiro Possati, sem a qual eu não teria conquistado nada na minha vida, ela é responsável por me dar a base que possibilitou eu resistir a difícil caminhada da universidade. Agradeço o apoio sempre incondicional e todos os esforços feitos pra eu chegar tão longe.

Agradeço a minha mãe, Patrícia Ribeiro Possati, e as minhas irmãs, Alicia Possati e Alexia Possati, por me apoiarem sempre.

Agradeço a minha companheira Bruna Lacerda, por estar do meu lado em momentos que ninguém estava, por compreender a dificuldade que a universidade oferece, por ser sempre a primeira pessoa a me apoiar, por dividir as dores da graduação e também os louros. Sem ela, tudo seria mais difícil. Devo a ela cada uma das vitórias conquistadas nesses anos de estudo na UFRJ. Obrigado por estar ao meu lado, ombro a ombro nesse caminho.

Agradeço a minha sogra, Leda Lacerda, que eu tenho como uma mãe. Obrigado por estar sempre me apoiando com todas as forças e me dando bases para que eu possa me concentrar nos estudos sem maiores preocupações. Sem ela, eu não teria conseguido realizar essa pesquisa.

Agradeço ao meu orientador, o Prof. Dr. Jorge Victor Araújo Souza, pelo carinho, dedicação e paciência dedicadas a minha pessoa e a pesquisa. Durante todo o processo de trocas e construção de conhecimento tive a sorte de ter alguém tão disposto e compreensível como ele.

Agradeço aos meus amigos, que tenho como irmãos, Gabriel Amaro e Filipe Guimarães, por me apoiarem na caminhada da universidade e da vida; e ao Gabriel, em específico, pelas ajudas com a língua portuguesa nessa pesquisa e em outros diversos trabalhos.

Agradeço ao meu amigo Thompson Alves, um dos presentes que a UFRJ me deu, por toda força, irmandade e compreensão no apoio de outro irmão negro na luta para vencer a graduação. Agradeço também pela ajuda com as normas técnicas e acadêmicas no momento de escrever o texto. Ubuntu!

Agradeço a meus tios de consideração, Francisco Dias (*in memorian*) e Sônia Amaro, e a minha avó de consideração, Maria do Carmo, por cederem sua casa, tempo e amor sem pedir nada em troca sempre que eu precisei, devo essa vitória a vocês.

Agradeço a Pra. Eni (*in memorian*) da Igreja Evangélica Videira, por ter me ajudado em um momento difícil da graduação onde eu não tinha dinheiro para pagar as passagens, e por sempre me mostrar que a fé é exercitada nos exemplos.

Agradeço a todos os professores que tive durante minha vida, desde o ensino primário até a UFRJ, especialmente, dedico um obrigado a minha professora de História do 6º ano do Ensino Fundamental, Maria Lúcia, que fez eu me apaixonar pela História. Um muito obrigado também ao professor Nilton Filho, sem o qual eu não teria me apaixonado pela leitura.

Agradeço ao corpo de funcionários e professores da UFRJ, em especial aos do Instituto de História por sempre fazerem o melhor, lutando pela manutenção da universidade pública, gratuita, universal e de qualidade.

Por fim, agradeço a todos aqueles que de alguma forma me ajudaram a concluir essa etapa da minha vida.

Lista de Imagens

Imagem 1: Diego Muñoz de Camargo. *Descripción de la ciudad y provincia de Tlaxcala*. Prancha 13.

Imagem 2: Xochiquetzal (a esquerda), Tezcatlipoca (menor, a direita), o campo do jogo da bola e o jogador decapitado ao seu lado. Nos cantos direito e inferior, datas do calendário anual adivinatório do povo asteca, mais especificamente o 1 *Cuahtli* - Águia, a 19^a *trecena*. códice Borbónico, p. 19. Sem Autor, data desconhecida, México.

Imagem 3: *Quatro dioses del juego del batey*. Códice Borbónico, pág. 27. Sem autor, sem data definida, México.

Imagem 4: *Códex Bourbonicus*, pág. 27, recorte específico em Huitzilopochtli.

Imagem 5: *Códex Bourbonicus*, pág. 27, recorte específico em Ixtlilton.

Imagem 6: *Códex Bourbonicus*, pág. 27, recorte específico em Centeotl.

Imagem 7: *Códex Bourbonicus*, pág. 27, recorte específico em Cihuacoatl.

Imagem 8: Representação do *Ce Tecpal - 1 Pedernal*, data que representa a décima *trezena*, regida por Mictlantecuhltli e Tonatiuh. Notar para a cena do poste em meio a página, geralmente referente aos *volladores*. *Códex Bourbonicus*, p.10. Sem autor, sem data definida, México.

Imagem 9: *Xochtil Huetzi/Huey Miccaihuitl*, décima *veintena* dos astecas, onde ocorre a grande festa dos mortos. Poste típico da aparição dos *volladores*. *Historia de Las Indias de Nueva España e las Islas de Tierra Firme*, p. 276. Diego Durán, 1581, México.

Imagem 10: *Xochtil Huetzi/Huey Miccaihuitl*, décima *veintena* dos astecas. Recorte específico no lado direito da página. *Códex Bourbonicus*. p. 28, Sem autor, sem data, México.

Sumário:

1. Introdução

1.1. Delimitação do Objeto

2. Capítulo 1: Debates e levantamentos iniciais

3. Capítulo 2: O jogo e a religiosidade

3.1. Códice Borbónico: *Quatro Dioses del Juego del Batey*

3.1.1. *Quais os deuses ali presentes? São necessariamente ligados ao jogo? Porquê estão ali?*

4. Capítulo 3: A crônica de Diego Durán

5. Conclusão

6. Referências Bibliográficas

6.1. Bibliografia complementar

6.2. Fontes primárias

1. Introdução

1.1. Delimitação do Objeto

Nossa pesquisa trata do jogo da bola mesoamericano, que era praticado por diversos povos ameríndios, dentre as formas de efetuar o jogo daremos atenção a dos *mexicas*, também chamados de astecas, que o nomeavam *tlachtli*. Este, tem representações textuais e imagéticas em variadas obras que tratam do Império Asteca ou o representam, como os códices e relatos da conquista do Império Espanhol na região do atual México.

O jogo com bola de borracha, em sua especificidade asteca, tem poucos trabalhos que tratem de sua função social, deixando em aberto questões como qual sua ligação com a religiosidade; a vida guerreira; o Estado e a vida comum daquele povo. É por conta dessa ausência de obras mais específicas sobre o *tlachtli*, tanto quanto a sua atividade quanto a sua influência na sociedade asteca que este projeto se coloca, na tentativa de compreender o papel da prática do jogo para os astecas e sua civilização durante a sua existência. Como vemos na passagem de Soustelle, o jogo é amplo em significância, mas claramente tem relações místicas: “O *tlachtli* certamente tinha uma significação mitológica e religiosa. Pensava-se que o campo do jogo representava o mundo; a bola, um astro, o sol ou lua. (...) No entanto na vida cotidiana e profana, o jogo da péla servia de pretexto a grandes apostas (...)”¹

Ainda que a questão religiosa se encontre com maior privilégio em relação às outras áreas, ainda cremos que é necessário um maior debruçamento sobre as relações da vida mística do povo asteca com o jogo, crendo que assim como vemos em Huizinga, todo tipo de atividade tem seus “mundo criados”, mas esta relação se torna especial quando temos a religião.

(O jogo) Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual.

Chegamos, assim, a primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.² (*grifos meus*)

¹ SOUSTELLE, J. Os astecas na véspera da conquista espanhola. 1955, p. 187-188.

² HUIZINGA, J.. *Homo Ludens*. 2014. p. 11.

Tendo em vista que Victor Turner trabalha a ideia de liminaridade, é neste espaço que acreditamos haver a maior necessidade de estudo, pois é nos contatos e trocas que o *tlachtli* e a sociedade *mexica* podem se confrontar, influenciar e modificar um ao outro. Se a prática do jogo é livre e evade o mundo “real”, ele ainda assim é uma atividade presa por meio de regras e sociabilidades, portanto, de contato liminar com a civilização que o pratica. Logo, o objetivo aqui se torna explorar os espaços criados na liminaridade do campo de jogo.

A atividade do jogo da bola feita com borracha é comum aos povos da Mesoamérica, como podemos observar em Alfonso Caso³, e também foi encontrada em populações ameríndias localizadas mais ao sul, ainda que com menos frequência. É o caso dos indígenas Paresi do Mato Grosso, que disputam o que eles chamam de *zicunati*⁴. O uso do látex para produzir as bolas, mais especificamente, era algo que diferenciava a relação mesoamericana e os seus jogos desde o período em que os Olmecas eram o principal grupo a dominar a região, já que eles eram responsáveis pelo maior avanço até então visto no molde do material. Na língua daquela população, olmeca significava “povo da borracha”.

Os astecas, que no período da conquista eram aqueles que dominavam as relações político-sociais da região do México Central e do lago Texcoco, tinham a prática em sua sociedade, o que fica evidenciado na presença de campos do jogo encontrados em sítios arqueológicos e em representações pictóricas em documentos como os códices. É por conta da importância dos astecas que os colocamos como centro de nossa pesquisa, entendendo também que, pelo fato de a conquista ter ocorrido justamente no confronto entre a civilização *mexica* e as forças do Império Espanhol e aliados, o *tlachtli* se torna a forma de jogo da bola ameríndia mais reconhecida em tempos atuais, seja por meio da História Pública dos astecas ou da historiografia clássica que trata desse grupo, graças à mestiçagem cultural causada pela conquista.

A pesquisa compreenderá apenas o *tlachtli* sem atentar para as práticas de jogo da bola que tenham semelhança a este em outras regiões da Mesoamérica, onde o jogo da bola era uma atividade comum⁵, mas se diferenciava daqueles praticados por povos da região

³ Entre los deportes, el más importante era el juego de pelota, que parece muy antiguo en México y Centroamérica, puesto que ya se encuentra en las ciudades de la Gran Época maya y entre las viejas culturas de Oaxaca. Seguramente los aztecas recibieron este juego de sus predecesores. (*El Pueblo del Sol*. p. 103.)

⁴ BELLOS, A. O jogo no fim do mundo. In: BELLOS. Futebol: O Brasil em campo. 2 Edição, Jorge Zahar Editora, São Paulo, 2002.

⁵ Como já vimos, desde os olmecas a prática do jogo de bola acontecia na região, também é possível encontrar relatos de campos em locais próximos a dominação de grupos como os maias.

amazônica pela presença de um campo específico, como afirma Paul Kirchoff “(...) *sólo incluimos en esta lista unos pocos elementos exclusivos de Mesoamérica pero a la vez raros en ella, puesto que la mayoría de éstos suponen para su existencia otros más generales. (...) patios con anillos para el juego de pelota*”⁶. Ainda que possamos entender a visão de Kirchoff como fatalista, ao compreender que apenas nas regiões da Mesoamérica haviam campos para o jogo de bola, levamos em conta a quantidade deles encontrados em escavações e as descobertas arqueológicas em relação aos jogos de bola, que são muito mais comuns em países como o México e Guatemala, onde as influências político-culturais dos astecas e de grupos culturalmente próximos, como os maias, eram fortes. Kirchoff não é o único autor a citar o jogo da bola como uma característica geral marcante entre os povos da região mesoamericana, Mary Miller e Karl Taube ao escreverem sua *Encyclopedia of the Gods and Symbols of Ancient Mexico* também falam do jogo no mesmo sentido, como atividade comum as comunidades da região:

Sharing a constellation of beliefs and practices, highly developed civilizations among different cultures and ethnic groups first rose in Mesoamerica around 1000 B.C. and then thrived off and on for 3000 years. ***What makes them all part of a Mesoamerican tradicion*** are such things as use of the unusual 260-day calendar, ***a rubber ballgame played in an alley defined by two parallel structures***, and use of cement by burning limestone or shells, as well as many more subtle patterns of life and belief.⁷ (*grifos meus*)

Iremos mobilizar, portanto, registros históricos que tenham alguma relação com o jogo da bola, ou dissertem sobre ele. Os códices são os mais antigos, dos quais utilizaremos principalmente o Borbónico, cuja data de produção é uma discussão entre os historiadores, se localizando muito provavelmente entre os últimos anos de domínio asteca em Tenochtitlán ou os primeiros de poder espanhol, que se inicia em 1521 quando a capital do Império Asteca é tomada pelas forças espanholas e aliadas. A temporalidade em que a região vive sob o domínio dos *mexicas* é também chamada de período Pós-Clássico Tardio⁸ das civilizações mesoamericanas. O recorte temporal compreende toda a gama de documentos que possa ter sido produzido pelos astecas em relação ao *tlachtli*, e também as visões dos espanhóis em relação a ele. Os principais códices aos quais se tem acesso atualmente são obras de origem mestiça, mesclando a arte/escrita mesoamericana à escrita espanhola, fornecendo uma visão do jogo que precisa ser analisada com cuidados por conta de toda a política e ideologia

⁶ KIRCHOFF, P. *Mesoamérica: sus limites geográficos, composición étnica y caracteres culturales*. 2009, p. 8.

⁷ MILLER, M.; TAUBE, K.. *Encyclopedia of the Gods and Symbols of Ancient Mexico*, 1997, p. 9.

⁸ *ibid.* p. 11.

presentes no movimento de contato, alteridade e colonização que se iniciam a partir da chegada dos espanhóis na área do lago Texcoco. A ausência de um número considerável de documentos originais de produção ameríndia sobre o jogo se dá por uma das características da conquista, que era a destruição de vestígios de fé que fossem consideradas errôneas em relação ao cristianismo europeu, ou seja, que pudessem ser compreendidas como uma manifestação herética. Por conta da provável ligação do jogo da bola com a religiosidade dos astecas visto que figuras divinas do povo eram constantemente representadas próximas ao campo do jogo em códices⁹, ou até pelo fato de que alguns missionários religiosos espanhóis como Durán associaram a sua prática a uma possessão demoníaca ou culto herético, é compreensível que documentos sobre a sua atividade possam ter sido destruídos durante a conquista, principalmente por líderes religiosos. Como vemos na imagem a seguir, era comum a luta contra as práticas consideradas heréticas no novo mundo, e o jogo podendo ser uma representação física da crença dos ameríndios em seus deuses e práticas, necessita assim ser combatido em todas as suas formas. Consideramos que, talvez, por conta de logística, os campos não tenham sido destruídos e sim apenas abandonados, deixando livres vestígios da atividade, ou até mesmo tendo sido reaproveitados para outros tipos de práticas sociais na nova sociedade mestiça que nascia.

⁹ Veremos em nosso estudo uma série de casos em que o *tlachtli* é representado próximo a deidades e em festividades sagradas para o povo *mexica*.



Imagem 1: Diego Muñoz de Camargo. *Descripción de la ciudad y provincia de Tlaxcala*. Prancha 13

2. Capítulo 1: Debates e levantamentos iniciais

O debruçamento sobre a prática do jogo em sua versão asteca nesta pesquisa se dá pela importância da sociedade asteca e pela sua grandeza na época. A população da região do lago Texcoco na época é estimadamente tão grande quanto a das cidades mais desenvolvidas da Europa, sendo marcante no relato de alguns dos cronistas o choque inicial com o tamanho adiantamento dos prédios se colocados em comparação com o de outras civilizações conhecidas, inclusive as asiáticas. Se notarmos com mais atenção, no capítulo da obra de Oviedo y Valdés sobre sua visita ao Haiti em que ele trata sobre o jogo da bola daquela região, o mesmo choque de perspectiva se coloca. Enquanto Bernal Díaz compara a capital asteca a cidades espanholas, o religioso, ao querer afirmar a grandiosidade do que estava observando ao assistir uma partida de *batey*, resgata suas passagens pela Ásia e por outras cidades europeias.

A dificuldade de Díaz para descrever o que viu - a metrópole de Tenochtitlán, repleta de pirâmides, cortada por canais, parecendo pairar sobre um lago “coalhado

de canoas” e margeado por outras “grandes cidades” - foi consequência de seu choque ao dar-se conta de que o mundo não era como ele até então o percebera. (...) Cortés ficou igualmente desorientado diante do desafio de encontrar uma cidade comparável no “Velho” Mundo, equiparando Tenochtitlán sucessivamente a Córdoba, Sevilha e Salamanca nas mesmas poucas páginas.¹⁰

Existem dúvidas sobre os perfis de quem disputava o *tlachtli*, mas se sabe que a dinâmica se dava com duas equipes distintas dispostas em um campo, e que o objetivo final era ultrapassar a bola por um aro vertical, que ficava preso a uma parede presente no lado do campo. Existem obras que trabalham a especificidade do campo, falando principalmente sobre seus aros verticais, característica presente não apenas nos astecas mas em sítios arqueológicos de toda a Mesoamérica, que levam a comparações com esportes criados posteriormente como o basquete. Não se podia usar as mãos e nem os braços, tampouco pés, para o manejo da bola, por isso os jogadores precisavam ter bastante habilidade com as pernas e quadris. Por conta do peso da bola, feita de borracha maciça, os acidentes eram comuns, podendo levar inclusive à morte, como contam alguns dos cronistas, aqui vamos utilizar posteriormente os relatos de Diego Durán principalmente para tratar disto.

A maneira com que o *tlachtli* ocorre, segundo Kirchoff, não é a sua principal diferenciação em relação aos jogos de bola, mas sim o fato de que este possui um campo fisicamente único que modifica e interfere nas lógicas dele. Outras práticas lúdicas com bolas de borracha na Mesoamérica acabam não possuindo um espaço próprio para acontecer, se tornando atividades menos independentes em relação a outras lógicas sociais, sendo assim, ampliam um espaço de modificação social dentro de seus arranjos. Os muros que separam o jogo de bola dos astecas de outros espaços de vida pública também o mantém coerente dentro de si mesmo, ajudando o *tlachtli* a reter suas próprias regulamentações. Como afirma Huizinga “O jogo distingue-se da vida -comum- tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. [...] A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo”¹¹. Ou seja, o jogo é independente e acontece dentro de sociabilidades próprias.

Podemos considerar que o fato de necessitar de um espaço próprio para ser praticado faz do jogo uma atividade que tem uma importância maior do que aquela que aparenta ter inicialmente. Ao criar um campo, é criado um novo espaço de convivência social e, conseqüentemente, em uma sociedade onde a população e as lógicas são ligadas a

¹⁰ RESTALL, M. *Sete mitos da conquista espanhola*. Oxford University Press. 2003, p. 16.

¹¹ HUIZINGA, J. op. cit. 2014. p. 12-13.

religiosidade, também se cria um laço com a estrutura de fé. No caso asteca, essa ligação com a esfera de poder religiosa é uma fronteira ampla, confusa e de intenso contato com o poder político¹², então aqui nossa pesquisa encontra o espaço e um porquê da análise do *tlachtli* com maior atenção. Sendo o jogo uma experiência que permite uma movimentação entre os campos político, religioso e social dos astecas, se faz necessária a sua análise como atividade ímpar e como um “mundo” específico em meio às estruturas *mexicas*.

Para conseguir esclarecer essas lógicas sobre “*mundo do jogo*” e o exterior teremos o auxílio da obra de Victor Turner, que em seu livro *Do Ritual ao Teatro* (2015) analisou o como jogos são uma espécie de representação da realidade, onde seus campos e regras os afastam da realidade mas sem evitar a conversa por meio da liminaridade, que é a ligação entre as regras do pleito e do mundo que o cerca. A partir do momento em que uma partida existe ela é observada pelo seu exterior, podendo ou não alterá-lo, ou ser alterada por ele. Compreendemos que o espaço de liminaridade do jogo da bola com a sociedade que ele se insere é amplo, ou seja, podemos elucidar questões sobre os astecas e suas convenções sociais por meio de uma pesquisa que parta do campo do jogo para os campos de convivência socioculturais da população ali inserida.

A liminaridade pode envolver uma sequência complexa de episódios no espaço-tempo sagrado, e pode também incluir eventos subversivos ou lúdicos (ou brincadeiras). [...] O que mais nos interessa nas formulações de Sutton-Smith é que ele vê as situações liminares e liminóides como cenários dentro dos quais surgem, de fato, novos modelos, símbolos, paradigmas, etc.¹³

O que percebemos na passagem e queremos trazer utilizando a obra de Turner é justamente a potencialidade do jogo de bola como atividade liminar que pode criar e que provavelmente foi criadora de novas lógicas sociais em meio ao mundo mesoamericano. Quando posteriormente debatermos a crônica do frei dominicano Diego Durán, iremos visibilizar o como o *tlachtli* era um evento que congregava uma ampla casta social, movendo interesses tanto daqueles que ocupavam altos cargos quanto dos membros dos baixos escalões. Turner na passagem cita o “espaço-tempo sagrado”, e escolhemos compreender que

¹² Autores como J. Soustelle e G. C. Vaillant fazem questão de afirmar que a vida dos astecas tinha uma forte ligação com questões religiosas. Para eles, todas as sociabilidades do povo ameríndio tinham uma ligação clara com a fé, o que pode ser compreendido como lógica fatalista, já que era comum à época compreender que povos não-europeus tinham essa ligação que pode ser compreendida como “menos civilizada”. A proximidade do *tlachtli* e sua metáfora com eventos místicos são observadas em praticamente todos os grandes guias que pretendem observar a sociedade asteca, o mesmo também ocorre em A. Caso e no dicionário ilustrado de M. Miller e K. Taube.

¹³ TURNER, V. *Do ritual ao teatro: a seriedade humana de brincar*. Editora UFRJ. 2015, p. 35-36.

o jogo se encaixa perfeitamente nesse tipo de colocação justamente porque onde há jogo, possivelmente haverá uma relação com o divino, sem que um cause detrimento ao outro, como observamos no escrito de Huizinga “A identificação platônica entre o jogo e o sagrado não desqualifica este último, reduzindo-o ao jogo, mas, pelo contrário, equivale exaltar o primeiro, elevando-o às mais altas regiões do espírito.”¹⁴, sendo portanto, a prática do jogo um acontecimento de riqueza sociológica, mas este aspecto não foi devidamente explorado. Ao falarmos do campo, reiteramos ainda: “De um ponto de vista formal, não existe diferença alguma entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e a mesma operação para fins de simples jogo.”¹⁵.

Buscaremos compreender e demonstrar mudanças sociais no mundo asteca que passam despercebidas em diversas pesquisas, tendo como instrumento para compreensão dessa mudança o jogo da bola. Em diversas narrativas os *mexicas* são compreendidos como uma grupo social praticamente imutável por meio de seus séculos de domínio na região mesoamericana. Uma sociedade com uma grandeza populacional e territorial como esta tem uma capacidade para modificações que é grandioso, portanto, nos parece complicado aceitar visões que colocam a vida asteca paralisada em sua temporalidade. É tentando elucidar as mudanças na prática do jogo, que estamos dispostos a dar mais clareza as mudanças nas posições sociais e nas formas de entendimento que a sociedade asteca tem de si mesma. Entendendo o jogo como atividade inserida na comunidade, e em constante diálogo com esta, toda alteração nas regras, nos campos e nas lógicas do *tlachtli* pode ser um aspecto explanador de mudança para o mundo asteca de maneira geral. Desde alterações físicas como uma possível ampliação do campo para receber mais jogadores, uma simplificação para o alcance dos mais simples, como mudanças em seu acesso ao limitar o jogo a certos grupos sociais privilegiados, podem nos auxiliar na compreensão desse povo. Essa relação do mundo externo com o jogo e suas trocas é compreendida melhor na passagem de Huizinga:

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível “a vida cotidiana” reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto.¹⁶

Geralmente encontramos choques quanto o próprio formato que o campo possui, em alguns casos é uma forma parecida com a letra T; em outros uma letra H, como visto em A.

¹⁴ HUIZINGA, J. op. cit. 2014, p. 23.

¹⁵ ibid. p. 23.

¹⁶ ibid. p. 23.

Caso e nos códices *Magliabechi*, *Bórgia* e *Borbónico*. Em todo caso, aqui podemos compreender que a visão do campo como um T sugere que em algumas partidas usava-se apenas metade do campo original, sendo assim, o jogo de bola se colocaria disposto a modificações em sua forma e jogabilidade, portanto, a sociedade asteca vista por meio dele, também se disponibilizaria em tal situação, porém, a utilização do campo como um H, ou seja, um T duplo, se dava provavelmente de maneira mais recorrente: “Os manuscritos indígenas representam com frequência campos de péla, em forma de T duplo”¹⁷. Podemos conceber as maneiras como a prática lúdica era assumida entre os astecas de duas formas inicialmente, já que a compreensão de quem poderia ou não estar presente no campo e em que fase do desenvolvimento da sociedade tais grupos poderiam frequentar aquele espaço, ainda não é muito clara. Temos a possibilidade de considerar o jogo como uma prática socialmente difundida e acessível para todas as classes se tornando uma prática dos grupos dirigentes após certo grau de reconhecimento alcançado, ou sendo desde o momento de seu surgimento uma atividade voltada para grupos de maior poder e expressão, sendo reinterpretado pelos grupos não dirigentes e por eles apropriado posteriormente. Soustelle demonstra em seu texto que o jogo tinha pelo menos duas significâncias, a sagrada e a profana, onde segundo ele o pretexto era sempre o de grandes apostas que levavam a problemas sociais. De qualquer maneira, compreendemos aqui a complexidade de uma atividade lúdica que pode agregar dois mundos diferentes sem se tornar algo que se quebra, algo que percebemos no trabalho de Huizinga, que afirma que o jogo se sustenta dentro do seu próprio mundo e estruturas sempre resistindo às forças externas. Reiteramos a dúvida sobre o como a vida cotidiana e profana se separam para Soustelle, dado que ele afirma que “só a classe dirigente era autorizada a jogar”¹⁸, quando os grupos menos favorecidos geralmente é que regem as atividades profanas.

Essas suposições que podem ser certificadas quando o jogo da bola asteca se coloca em comparação com o de outras populações como quando comparamos os escritos de Durán, que observou o jogo da bola na região da Nova Espanha, onde antes havia o Império Asteca, e Gonzalo de Oviedo, que presenciou o jogo na região do atual Haiti onde esse era chamado de *batey*¹⁹. Tal comparação se coloca importante principalmente na nossa tentativa de

¹⁷ SOUSTELLE, J. op. cit. 1955, p. 187.

¹⁸ SOUSTELLE, J. op. cit. 1955, p. 187.

¹⁹ O jogo narrado por Oviedo podia ser jogado por mulheres e homens, sendo mais plural, como pode ser visto na passagem “*Y es cosa de maravillar ver quán diestros y prestos son los indios (é aun muchas indias) en este juego: el qual lo mas continuamente juegan hombres contra hombres, ó mugeres contra mugeres, y algunas*

compreender qual o real papel social do jogo na sociedade *mexica* por conta da maneira com que as duas populações observam a forma com que a prática pode ser feita.

Quanto a ligação do jogo com a religiosidade, indagamos qual o nível da importância do *tlachtli* como ritual, e se o jogo realmente tem ligação com a atividade religiosa, tendo nessa correlação uma possível explicação para o porquê do desaparecimento da prática do jogo após a conquista espanhola, já que outros jogos que eram populares entre os astecas como o *patolli* permaneceram, ainda que modificados. Em Huizinga é afirmada mais de uma vez a proximidade entre as lógicas rituais e do jogo, como vemos:

O jogo vai adquirindo a significação do ato sagrado. O culto vem juntar-se ao jogo [...] O culto é a forma mais alta e mais sagrada da seriedade. Como pode ele, apesar disso, ser jogo? [...] Estamos habituados a considerar o jogo e a seriedade como constituindo uma antítese absoluta.²⁰

Ou seja, a seriedade é um aspecto que compreende o “mundo do jogo” sem quebrar necessariamente as suas lógicas de divertimento. É nesse espaço de seriedade que o ritual ganha espaço no lúdico, podendo reproduzir suas lógicas e conceitos por meio dele. Ainda que a antítese seja comum sob o olhar do espectador, os astecas e outros povos que praticavam jogos rituais conseguiam compreender que o momento da partida para o deus se diferenciava de momentos em que o jogo funcionava para uma ludicidade social. Dentre os autores mais relevantes no estudo da civilização asteca, como Vaillant e Soustelle, defende-se a ligação da atividade lúdica com a religiosidade para essa população, talvez muito marcados pela ideia antropológica de classificação dos povos. É comum entender que comunidades menos desenvolvidas não são capazes de elaborar competições, mas sim representações, algo que é frutificado pela ideia que Huizinga afirmou, a natural separação entre jogo e ritual por conta da seriedade.

O autor francês Roger Caillois chama os jogos competitivos de *agôn* e os jogos representativos ou de atuação de *mimicry*, segundo ele, é somente abandonando a soberania de práticas de máscara e rituais, muito comuns a *mimicry* que se encontram as sociedades mais desenvolvidas, onde a competição e os jogos de sorte se encontram com maior facilidade. Os astecas possuem em sua vida social o *patolli*, jogo de cartas que geralmente é prática comum a *alea*, ou seja, jogo de sorte, mas ainda assim fica em aberto se a *alea* dos

vecas mezclados ellos y ellas; y tambien acaesce jugarle las mugeres contra los varones, y tambien las casadas contra las virgenes” (p.166)

²⁰ HUIZINGA, J. op. cit. 2014, p. 21

astecas está ou não ligada ao *mimicry* recorrente das práticas religiosas. A visão de Caillois é marcada em sua época, sua obra, *Os jogos e os homens* (1958; 2017), ao tentar estabelecer os jogos entre os mais prováveis em civilizações desenvolvidas ou não acaba criando uma espécie de classificação cultural que não é interessante.

De qualquer maneira, Huizinga também é direto em marcar a facilidade com que o jogo pode se relacionar com as lógicas religiosas de qualquer grupo, como vemos:

Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno do jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal, etc., todos têm a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. **Todos eles têm mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.**²¹ (*grifos meus*)

É complicado entender o como um jogo que aparenta estar ligado a vida comum daquela população, podendo movimentar as emoções ameríndias, graças ao seu caráter competitivo, tenha sido simplesmente apagado. Observamos na *Recopilación de Leyes de Las Indias* que havia proibições aos jogos de cartas, como o *patolli*, e a jogos onde se pudesse apostar mais de 10 pesos de ouro em um dia natural de vinte e quatro horas. Podemos ou não ligar o jogo de bola com práticas de apostas entre os astecas, discutiremos tal possibilidade posteriormente no capítulo sobre a crônica de Diego Durán. O importante é notar que a primeira lei sobre os jogos presente na *Recopilación* é datada de 1529, sendo temporalmente próxima à consolidação da conquista representada na queda da capital Tenochtitlán, dando a entender a importância da posição quanto aos jogos para que o processo de adaptações entre os dois grupos pudesse acontecer sem maiores problemas. Quanto a relevância dessas atividades em meio aos *mexicas* podemos compreender na passagem: “*Os mexicanos entregavam-se ao jogo com paixão. Dois jogos cativavam a tal ponto certos índios, que eles acabavam perdendo todas as posses e até a liberdade, pois chegavam a vender-se como escravos: o tlachtli e o patolli*”.²²

No texto de Oviedo percebemos a comparação do autor entre o *batey*, o jogo da bola haitiano, e o *balón con pie*, jogo da bola napolitano, o que abre espaço para o entendimento de uma releitura do *tlachtli* dentro da nova realidade colonial²³. Apesar de a relação dos

²¹ HUIZINGA, J. op. cit. 2014, p. 13.

²² SOUSTELLE, J. op. cit. 1955, p. 187.

²³ En Italia, quando en ella estuve, vi jugar un juego de pelota muy grossa, tan grande como una botija de arroba ó mayor, é llamanla *ballon ó palon*. Y en especial lo vi en Lombardia y en Nápoles muchas veces á gentiles hombres, y dabánle a aquella pelota ó ballon con el pié, y en la forma del juego parece mucho al que es dicho

espanhóis e da conquista com o jogo não serem nossos principais objetivos aqui, é interessante pensarmos o como esse choque se deu, pelo menos de forma inicial. O modo como os colonizadores compreendem a relação dos astecas com as suas atividades lúdicas são obviamente uma visão exterior, mas não podem ser encaradas como menos contribuintes por isso, até pelo fato de que os documentos usados nesta pesquisa e na maioria das pesquisas sobre as populações ameríndias são frutos de um contato cultural. É praticamente impossível que se faça um trabalho nesta área sem estar sendo “contaminado” pela perspectiva adquirida por meio do contato, portanto atentamos para a riqueza que essas relações podem ter, já que nossa perspectiva é também analisar liminaridades presentes entre o *tlachtli* e os *mexicas*.

3. Capítulo 2: O jogo no Códice Borbónico

Utilizaremos o caso do Códice Borbónico para falar da ligação do jogo da bola asteca com a religiosidade, com a política e o mundo bélico, porém, entendemos que a maior necessidade seja esclarecer as conexões com as santidades indígenas por conta das figuras que aparecem nas imediações dos campos de jogo presentes no documento. Há uma dúvida sobre a data em que o códice foi produzido, se após a conquista ter se dado de maneira “consolidada” com a queda da capital asteca, ou se anteriormente. Isso se dá, principalmente, por conta de ele possuir características comuns aos códices de ambos os períodos, o do pós-clássico tardio asteca e o da colonização insípida²⁴. sendo marcante por ser uma obra de produção “bilíngue”, o que também aconteceu em outros códices, que foram feitos por indígenas e supervisionados por religiosos ligados ao processo da conquista. Em meio aos seus escritos e grafias comuns a obras dos astecas e mesoamericanos existem algumas legendas em espanhol, de forma com que os religiosos que catalogavam as obras para o domínio da Igreja conseguissem compreender o que ali estava representado.

Dessa forma, uma grande quantidade de códices pré-hispânicos foi destruída no século XVI. Somando esse processo à progressiva desarticulação das tradições de escritas nativas durante o período Colonial -fruto da crescente presença castelhana e do alfabeto latino ou, em muitos casos, da desarticulação ou desaparecimento das sociedades nativas como um todo-, temos como resultado a sobrevivência de cerca de uma dúzia apenas de exemplares de livros pictográficos pré-hispânicos, sendo que nenhum deles comprovadamente de origem mexicana. Do Vale do México procedem

de los indios, salvo que como acá hieren á la pelota con él hombro ó rodilla, ó con la cadera, no van las pelotas tan por lo alto como el balón que he dicho ó como la pelota de viento menor. OVIEDO. p. 166.

²⁴ NATALINO DOS SANTOS. *Tempo, espaço e passado na Mesoamérica: O calendário, a cosmografia e a cosmogonia nos códices e textos nahuas*. Alameda. São Paulo. 2009.

somente dois manuscritos de formato, estilo e características tradicionais, mas cuja datação é controversa. São eles os códices Borbónico e Aubin.²⁵

O Borbónico é uma obra pictográfica²⁶ como vemos na passagem anterior, ou seja, essa união entre imagens e palavras é uma forma de linguagem própria dos códices astecas e de outros povos da região da Mesoamérica como os maias. Natalino marca que esse tipo de linguagem vai ser aproveitada pelos espanhóis e posteriormente superada para dar lugar às narrativas alfabéticas, como é o caso dos relatos de conquista, geralmente feitos por representantes da Igreja Católica. Veremos, posteriormente, o exemplo da crônica do frade dominicano Diego Durán, que se encaixa nessa lógica.

Após o processo de conquista, os religiosos queimavam aquelas produções que fossem mais antigas, onde poderiam existir representações consideradas heréticas, muito comum as obras de característica pictográfica, pela forma com que as deidades e as próprias pessoas eram representadas. As que sobravam, eram obras aceitas pela ideia de civilidade da Coroa Espanhola, e devidamente explicadas pelos representantes de Roma. Não podemos considerar que o processo de colonização do imaginário se dá de forma tão rápida e uniforme, os *mexicas* com toda certeza ofereceram modelos de resistência ao poderio espanhol. Podemos exemplificar com outro jogo, geralmente colocado em relatos junto do *tlachtli* como a principal atividade lúdica dos astecas, o *patolli*. O jogo de cartas que era causador de vícios entre os ameríndios²⁷ provavelmente resistiu ao tempo, como vemos na *Recopilación de Las Leyes de Las Indias*, aonde no capítulo que se analisa a legislação sobre os jogos se aponta a proibição a jogos de carta, que eram um grave problema entre os marinheiros, como podemos observar na passagem: “*Por razones de tipo moral y en defensa de las buenas costumbres se ordenó a los Generales y Almirantes y demás cabos de las armadas y flotas, no permitan, ni dissimulen juegos en sus bajeles, ni en los puertos, en sus posadas, ni en las de otro ningún cabo oficial [...]*”²⁸

É interessante notar o como uma questão ligada aos índios entra no mundo colonial estabelecido do pós-conquista mostrando a agência indígena ainda que indiretamente. Também pode-se usar o exemplo do trabalho de Ronaldo Vainfas em seu livro *A Heresia dos*

²⁵ NATALINO. op. cit. 2009, p. 98.

²⁶ Embora seja um neologismo, preferimos o termo *pictográfico* a *pictográfico* por acreditar que ele evoca explicitamente a combinação entre elementos *pictóricos* e *glíficos*, a qual era uma das principais características do sistema de escrita mixteco-nahua. ibid. p. 26.

²⁷ SOUSTELLE. J. op. cit. 1955.

²⁸ OTS CAPDÉQUI, J. M. *El Estado Español en Las Indias*. 1941, p. 157.

Índios (1995), onde essa agência se dá de maneira clara, ao exemplificar a adoração a santos católicos ligada a preceitos pertencentes a grupos indígenas que habitavam a região. Ainda que nessa obra o acontecimento tenha ocorrido na América Portuguesa, não se perde a força do exemplo.

O códice aqui observado é uma obra-calendário²⁹ que demonstra o que deve ser feito em cada um dos 260 dias do ano dos *mexicas*, desde as melhores datas para a colheita, confronto contra povos inimigos e festividades para divindades específicas, como podemos observar na obra de Jacques Soustelle, os astecas são extremamente rigorosos com as suas práticas e com a sua vivência, a temporalidade deles é estritamente controlada sob a égide dos dias sagrados. Sendo assim, o códice Borbónico só se faz mais importante para nossa pesquisa.

Desde os maias, que, por assim dizer, parecem ter sido fascinados pelo desenrolar majestoso do tempo, todos os povos civilizados do México e da Mesoamérica elaboraram sistemas cronológicos complexos com uma dupla finalidade: por um lado, achar referências para compreender e prever a sucessão dos fenômenos naturais, dos movimentos dos astros, das estações, e adaptar a isso os ritos necessários a seu desenvolvimento regular; por outro, determinar a sorte de cada indivíduo, as chances de cada empreendimento, graças a presságios que constituíam um conjunto fechado, tão “racional” para aqueles povos como podem ser, para nós, as interpretações científicas do mundo.³⁰

A relação asteca com o tempo é bem diferente daquela que existia entre os espanhóis no momento da chegada, essa é uma das formas de choque cultural mais clara entre os dois grupos. Alguns dos historiadores defendem que a confusão entre os astecas para ler Cortez como Quetzalcoatl pode ter realmente acontecido, não por conta de um subdesenvolvimento da alteridade dos indígenas, mas, na verdade, de seu tempo cíclico, que teria anunciado o retorno da deidade de um período afastado do mundo humano. Deve ser lembrado que em algumas de suas representações, o deus que é representado por uma serpente emplumada na verdade é um nobre guerreiro *mexica*, em outras, é ele o próprio guia do povo asteca na caminhada até o encontro de sua cidade sagrada que estaria em meio a um lago, neste caso, o Texcoco³¹. Na obra de Miller e Taube, *An illustrated dictionary of The Gods and Symbols of*

²⁹ O sistema calendário mesoamericano era composto, basicamente, pelo funcionamento articulado de dois ciclos de durações distintas: um de 260 e outro de 365 dias. O primeiro era utilizado principalmente para nomear os dias e agrupá-los em trezenas. O segundo era empregado, sobretudo, para contar os anos e agrupá-los em conjuntos de 52. NATALINO. 2009, p. 28 - Nota de rodapé

³⁰ SOUSTELLE, J. op. cit. 1955, p. 130.

³¹ Não tomamos aqui por missão esclarecer qual é a verdadeira personificação de Quetzalcoatl, entendemos que quando este aparece no códice Borbónico, nossa principal fonte primária, ele é personificado como deidade, e não como personagem histórico dos *mexicas*. Em seu livro, Eduardo Natalino (2009, p. 88 - Nota de rodapé) cita

Ancient Mexico and the Maya, eles mostram que conforme o desenvolvimento das populações mesoamericanas se dava, eram naturais as trocas entre as visões de mundo cíclicas e lineares, isto em relação ao tempo; a segunda, no caso, mais comum no mundo ocidental. De qualquer maneira, o tempo é estruturante como visão de mundo das civilizações por nós conhecidas, sendo assim, o códice Borbónico ganha ainda mais importância como documento na nossa análise sobre o mundo asteca, já que permite o entendimento de que o *tlachtli* era uma atividade inserida na ideia de desenvolvimento *mexica*. A presença do jogo nesse documento é visto por nós como um reforço de sua existência em espaços físicos e socialmente imaginados daquele povo. Se o campo está inserido em um documento onde temos a “medição” da passagem do tempo, ele provavelmente está presente também na vivência cotidiana dos ameríndios. Posteriormente, vamos analisar ainda, em que posições a prática do jogo está sendo vista dentro dos 260 dias adivinhatórios dos astecas e também em seus 360+5 dias solares, a fim de ter uma visibilidade ainda mais direta de sua real importância para a vida comum e religiosa daquela população. A dúvida que pode ser levantada em relação ao *tlachtli* e o códice Borbónico é sobre qual a possibilidade que temos de realmente analisar alguma característica da prática por meio desse documento, já que ali as aparições se dão em meio a um calendário que enumera datas de festejos religiosos. Seria o jogo uma prática unicamente religiosa? Ou haveria uma maneira de se praticar a partida da bola sem que os deuses estivessem envolvidos de maneira “séria”. Aqui não compreendemos que se o jogo não correspondesse a uma ideia de seriedade ele seria menos importante, tomamos para nós a mesma lógica de Johan Huizinga quando afirma que existe uma mistura entre a brincadeira e a seriedade no jogo³², ou seja, também buscamos aqui compreender se o *tlachtli* é apenas um efeito da seriedade da sociedade asteca ou se também é fruto da “brincadeira” da mesma. Falar da perspectiva da não-seriedade é também pleitear uma espécie de “História do Cotidiano” dos mesoamericanos, onde a prática em aberto pode trazer traços da participação dos menos favorecidos na sociedade de forma geral. Compreendemos o lúdico como o espaço da liberdade, que é pertencente às classes inferiores em camadas

obras interessantes que podem ajudar a compreender a discussão histórica sobre a figura de Quetzalcoatl, são elas: *Hombre-dios*. LÓPEZ AUSTIN, A. México, 1973 e *Quetzalcoatl*. ROMÁN, P. C. México, 1992.

³² Verificaremos que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. É lícito dizer que o jogo é a não-seriedade, mas esta afirmação, além de nada nos dizer quanto às características positivas do jogo, é extremamente fácil de refutar. Caso pretendamos passar de “o jogo é a não-seriedade” para “o jogo não é sério”, imediatamente o contraste tornar-se-á impossível, pois certas formas de jogo podem ser extremamente sérias. HUIZINGA. op. cit. p. 8.

sociais, ou seja, ainda que os detentores do poder detenham o jogo e as suas relativas regras, é o povo quem compõe as relações sociais liminares que atuam sobre o “*mundo do jogo*”. Vemos ainda em Huizinga que “Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como -não-séria- e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.”³³, e podemos retirar da passagem apenas uma discordância, a de que o jogo seria totalmente “exterior à vida habitual”, já que em realidade, cremos que o lúdico crie um espaço realmente externo, porém, limítrofe e de constante conversa, e não de exclusividade e vertigem³⁴ da realidade.

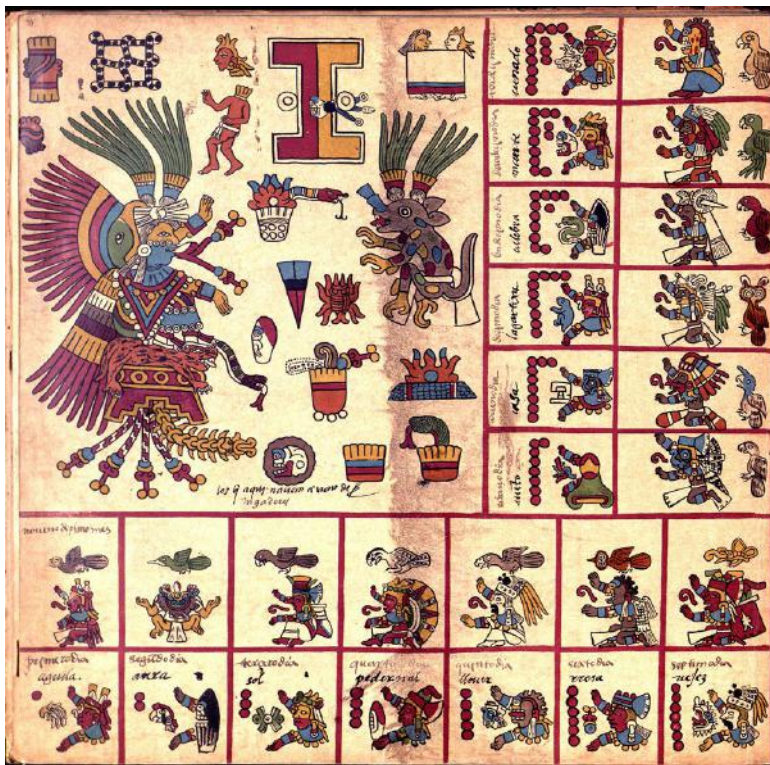


Imagem 2: Xochiquetzal (a esquerda), Tezcatlipoca (menor, a direita), o campo do jogo da bola e o jogador decapitado ao seu lado. Nos cantos direito e inferior, datas do calendário anual adivinhatório do povo asteca, mais especificamente o 1 *Cuahtli* - Águia, a 19ª *trecena*. códice Borbónico, p. 19. Sem Autor, data desconhecida, México.

³³ HUIZINGA, J. op. cit. p. 16.

³⁴ Para compreender o que são os jogos de vertigem utilizamos a obra de Roger Caillois; *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (2017), e compreendemos que assim como o autor francês dita, existem jogos voltados especificamente para esse tipo de sentimento, como é o caso dos *volladores*, aos quais debateremos rapidamente no capítulo 3.

No Borbónico, existem duas representações do campo de jogo, a primeira ocorre na página 19, no centro superior da página, onde ele é bem pequeno, com um corpo decapitado ao seu lado esquerdo e com a figura do deus Xochiquetzal em maior tamanho na página, que tem seus cantos inferiores e direito tomados por figuras que representam o que seriam os dias da semana e do mês. De igual maneira, a divindade em destaque também é ligada ao *patolli*, jogo de azar praticado com cartas. Na mesma página, são representadas outras várias pequenas iconografias sem ligação clara com o *tlachtli*, essas são provavelmente ligadas aos *tonalli*. Eles são uma sequência de 20 símbolos que tem por significado o vigor da vida dos astecas, como se fossem pedaços que formam o que no mundo ocidental está geralmente chamado como alma.

É necessário uma atenção sobre a folha, que apresenta duas divindades ligadas ao *I Cuauhtli - Águia*³⁵, especificamente, a décima nona *trecena*³⁶ asteca. A informação é importante porque esses períodos de treze dias são sempre regidos por deuses específicos³⁷, e podem ser identificados no Códice justamente por conta deles, ou também como foi feito no trabalho de Natalino dos Santos pela presença dos *tonalli* e sua ordenação. Nosso trabalho não vai se debruçar na questão da organização temporal ou da presença dos *tonalli*, já que não estão diretamente se comunicando com o campo que aparece na página, aqui utilizaremos apenas os dois deuses presentes na maior parte da folha, que cremos bastar. A ideia de tempo do povo *mexica* é marcada por uma espécie de fatalismo, onde acontecimentos de uma certa *trecena* podem ser repetidos, geralmente em um ciclo de 52 anos, ou melhor, 52 *tonalpohualli*, o ciclo de 260 dias asteca³⁸. Por exemplo, acreditava-se que os nascidos no

³⁵ O animal em questão é o símbolo da *trecena*.

³⁶ As *trecenas* são períodos de 13 dias, e usamos este nome por conta da ausência de documentos originais que possam fornecer a nomenclatura em nahuatl, a língua dos mesoamericanos. Pode-se considerar que as *trecenas* sejam uma espécie de semana para os astecas, tendo uma importância ímpar na organização temporal desse povo, que costumava entender o tempo como um ciclo e de maneira extremamente organizada.

³⁷ “*Ademais, cada trezena era atribuída a um ou dois deuses*”. SOUSTELLE. op. cit. 1955, p. 132.

³⁸ A ver, o exemplo mais claro que temos disso que decidimos chamar por fatalismo, na ausência de melhor termo, é narrado na obra de Natalino dos Santos e ocorre com os Maias, povo mesoamericano que tem vários pontos de contato cultural com os astecas. Vemos na seguinte passagem: “A estrutura de anais dos *Anales de Cuauhtitlan* servirá como uma espécie de fio condutor para uma narrativa cronologicamente muito ampla, que abrange dezesseis ciclos completos de 52 anos, ou seja, quase nove séculos [...] Um fenômeno correlato ocorre em muitas estelas e inscrições maias do período Clássico, como nas do Palenque. Nos textos dos painéis da Cruz, da Cruz Foliada e do sol, as datas calendárias possuem uma precedência inegável na organização dos eventos narrados, sejam cosmogônicos ou históricos. Por exemplo, ao referir-se a um suposto governante do século V e predecessor dos famosos Pacal e Chan-Bahlum, tais registros afirmam que -Em 9 de agosto de 422, ‘Casper’ nasceu. Treze anos, três meses e nove dias depois que ‘Casper’ havia nascido era 10 de agosto de 435, e cento e vinte e quatro dias depois ‘Casper’ coroou-se a si mesmo e então era 11 de dezembro de 435; completou-se nesse dia três mil e seiscentos anos (9 baktún)-.” NATALINO. op. cit. 2009, p.172-173

primeiro dia deste período de treze seriam geralmente pessoas pobres, sendo assim, era comum que sacerdotes adiassem o ritual asteca semelhante ao batismo³⁹ para os nascidos nessas datas, a fim de afastar os maus augúrios.

Quando o homem nasce ou “desce” (*temo*) por decisão da Dualidade suprema, acha-se automaticamente inserido nessa ordem, preso por essa máquina onipotente. (...) Toda a sua sorte está submetida a uma rigorosa predestinação. Sem dúvida, tentava-se corrigir o destino. Se uma criança nascia sob um signo nefasto, esperava-se alguns dias, até a data de signo favorável, antes de lhe dar um nome.⁴⁰

Se o jogo aparece ligado a esta *trecena* específica, seria ele liberado para ser disputado em outras datas? Ou isso quer dizer que ele só era posto em prática de maneira religiosa naquelas respectivas datas? Tendo sua forma “humana”, a qual vimos na citação de Miller e Taube, nos outros dias do ano. Curioso ou não, a página do códice em questão foi a escolhida pelos autores supracitados para ser a capa de sua enciclopédia de deuses e símbolos do México antigo, talvez graças a sua pluralidade de símbolos, algo comum ao códice Borbónico, o que o faz ser tão estudado e recorrente. Os autores têm uma parte de seu livro reservada à explicação rápida do jogo, marcando a sua pluralidade como prática que pode ser simplesmente esportiva⁴¹ mas também religiosa, sendo “reservado para homens e deuses”⁴².

The ballgame had many levels of meaning, and could be played for many reasons, from sandlot sport as court ritual. At the time of Spanish Conquest, amateurs and professionals alike engaged in the game, and heavy gambling frequently accompanied the competition.⁴³

Já na segunda aparição do campo da bola no códice temos ele ocupando metade de uma página, sendo cercado por quatro divindades diferentes. Notamos aqui uma necessidade maior de debruçamento em consequência da quantidade de detalhes contidos na imagem por

³⁹ É importante marcar que utilizamos a nomenclatura *batismo* por conta da proximidade da ideia do contida no rito cristão com o que ocorria no caso ameríndio. Havia uma apresentação aos deuses que ao mesmo tempo era considerada o verdadeiro nascimento social por conta da escolha do nome, aí então, o fato de que se os pais da criança que pudesse vir a nascer no primeiro dia da *trecena* poderiam burlar a verdadeira data de nascença, já que até tal ritual, a criança não existiria aos olhos dos deuses, mesmo assim, isso exigia uma responsabilidade, eram apenas 4 os dias de limite para o novo *batismo*.

⁴⁰ SOUSTELLE, J. op. cit. 1955, p. 133.

⁴¹ O termo esporte tem de ser usado com muito cuidado para tratar do *tlachtli*, já que ele possui regras e objetivos não necessariamente esportivos. Como estamos tratando neste capítulo, o jogo pode ser na verdade uma prática estritamente religiosa, perdendo assim sua característica esportiva mais clara, a competitividade. Tratá-lo assim também pode ser considerado um anacronismo, os “esportes”, com esta exata nomenclatura, são práticas da modernidade. Preferimos, portanto, sempre tratar o *tlachtli* por jogo, que é uma atividade, segundo Johan Huizinga, tão antiga quanto a cultura no meio da vivência humana. Também usamos o termo esporte de acordo com as interpretações de João Tiago Lima em “Jogar sem bola” e Hilário Franco Jr. em “Dando tratos à bola”.

⁴² MILLER; TAUBE. op. cit. 1997, p.43 (*Livre tradução*)

⁴³ *ibid.* p. 43.

conta da ausência de maiores informações em textos que falam sobre o *tlachtli* ou sobre o códice Borbónico, a não ser o fato de que aquela folha representa uma das festividades da chamada *veintena* asteca, o *Tecuilhuitontli*. Esses períodos de vinte dias são mais uma das maneiras que os *mexicas* tem de organizar o seu calendário e temporalidade, deixando ainda mais claro para nós o como a vida cotidiana desta sociedade dispõe de pouca liberdade para atitudes de arbítrio próprio, sendo praticamente todos os atos referentes a uma predisposição temporal já posta pela divindade responsável ou atividade marcante daquela data. Podemos sempre nos questionar se havia uma maior liberdade disposta na vida comum, já que os documentos não cobrem todos os aspectos da vida de nenhuma civilização. Nesse caso, diferente das *trecenas*, a utilidade da organização temporal se dá por conta da organização do tempo solar. As *veintenas* têm uma independência em relação ao outro calendário, o que não impede de haver uma espécie de conversa entre os dois, juntando a lógica temporal adivinhatória a outra, que rege questões mais políticas e sociais. Podemos afirmar que os astecas tinham uma visão do tempo mais plural que a nossa, onde o mesmo corria de maneira plural e de diversas formas, mas sempre sendo controlado, e controlador em relação a vida social.

3.1. *Quatro dioses del juego del batey*

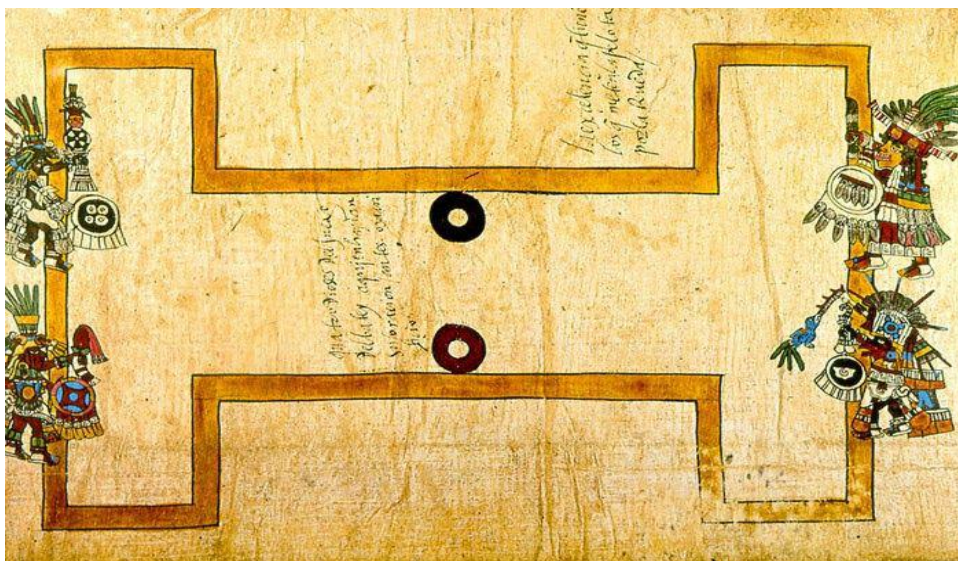


Imagem 3: *Quatro dioses del juego del batey*. Códice Borbónico, pág. 27. Sem autor, sem data definida, México.

Notamos que no quadro representativo do *Tecuilhuitontli* onde aparecem as quatro divindades astecas cercado o campo do *tlachtli* existem diversas questões a serem levantadas ao pensarmos no contexto de nossa pesquisa, dentre elas estão: Quais os deuses ali presentes? Eles são necessariamente ligados ao jogo? Por que estão ali? Estão protegendo ou estão colocados em lados opostos para disputá-lo? Por que chamá-lo de *batey*?

3.1.1. *Quais os deuses ali presentes? São necessariamente ligados ao jogo? Por que estão ali?:*

A representação mais reconhecível entre as divindades presentes é a de Huitzilopochtli, figura comum em vários códices astecas e que é o mais importante no panteão *mexica*, dividindo posição com Tezcatlipoca e Quetzalcoatl, muito por conta do mito dos quatro sóis. O deus é facilmente reconhecido, graças ao colibri que beija a flor que ele carrega, compreendemos então que a sua presença demonstra a força da prática do jogo entre aquele povo, já que a aparição de um ser divino tão poderoso não seria exposta próxima à qualquer atividade considerada de menor importância. De qualquer forma, os astecas podiam compreender o *tlachtli* como um ambiente de disputa e sendo assim a figura de Huitzilopochtli também poderia ser concebida ali, já que é o senhor da guerra, estando abençoando, observando ou agindo sobre todo ambiente onde dois ou mais grupos entram em conflito, mesmo que esse embate seja simbólico e dentro de um campo. Não podemos diminuir aqui a importância das representações para os grupos mesoamericanos, já que nos códices podemos observar o como era comum o caso de guerreiros que em festas e datas especiais se utilizavam das penas de águias e de peles de jaguar para se tornarem os próprios animais em festividades religiosas. Os próprios deuses geralmente se utilizavam de animais como formas de serem representados, como é o caso de Xochiquetzal na página 19, que está utilizando-se da vestimenta de uma águia e senta-se sobre um jaguar. O jogo assumir a forma de uma prática de representação é inclusive algo muito aceito entre os historiadores, Jacques Soustelle é um dos que defendem que ele, na verdade, é uma encenação do movimento dos astros no céu. Se essa for realmente a única maneira de leitura possível para o *tlachtli*, acreditamos que a própria aparição dele no Borbónico perde o sentido, já que ali aparece cercado de 4 divindades diferentes em mais de uma oportunidade, sendo referenciado a um dos maiores ritos daquela comunidade, que é a decapitação. Ainda que o sacrifício seja geralmente feito em adoração ao próprio Huitzilopochtli, ou a outros deuses como

Chalchiutichlue e Tlaltecuhltli, senhores sequencialmente das águas e da terra, a imagem do códice não nos leva a entender alguma relação.

Para Brylak, a imagem da divindade próxima ao beija-flor na verdade é de Quetzalcoatl, o que não faz sentido, já que o deus, que é um dos mais importantes entre os astecas, geralmente é representado por uma serpente emplumada e por trajes guerreiros que o diferenciam bastante do outro senhor da guerra aqui já citado. O colibri é um animal marcante de Huitzilopochtli, e somente dele. O erro de Brylak em nomear a divindade como Quetzalcoatl poderia ser mais compreensível se fosse com a figura de Tezcatlipoca, até porque podemos observar em Miller e Taube que Huitzilopochtli “*In some sources he is also*



*identified as the Blue Tezcatlipoca.”*⁴⁴, não há ligação direta com o deus da serpente emplumada que faça ser compreensível a troca, a não ser que ambos estão presentes no mito asteca dos quatro sóis.

Imagem 4: *Códex Bourbonicus*, pág. 27, recorte específico em Huitzilopochtli.

Usamos aqui a seguinte passagem do Dicionário de termos mesoamericanos para compreender as características que procuramos em Huitzilopochtli para podermos identificá-lo com mais certeza:

According the most accounts and to an early Post-Conquest illustration , he wore on head a blue-green **hummingbird headdress**, a golden tiara, white heron feathers, and the smoking mirror more commonly associated with Tezcatlipoca and probably adopted from him -As is the serpent foot that the Aztec Tlatoani incorporates into his Huitzilopochtli costume on the Stone of Tizoc. His face often bears yellow and blue striped paint, and a black mask dotted with stars surrounds his eyes. Frequently adorned with paper banners and sometimes with shield and darts in hand, he usually carries the Xiuhcoatl, on fire serpent.⁴⁵

Para além da divindade da guerra e da cidade dos *mexicas*, elucidar qual era cada uma das outras figuras ali representadas já se torna uma missão mais complicada. De certa maneira, o panteão de deuses astecas é extremamente amplo, e por conta da ausência de um número grande de fontes primárias se torna complicado dizer ao certo quais as aparências

⁴⁴ MILLER; TAUBE. op. cit. 1997, p. 93

⁴⁵ ibid. p.93

ligadas a eles e qual a função que poderiam exercer dentro de uma lógica de mundo ameríndia. Outro ponto que age para aumentar a dificuldade de um reconhecimento é o de que em diversos documentos, entendemos como um deus pode ser representado por outro, isso geralmente ocorre em datas festivas específicas dentro do calendário, em que algumas divindades maiores como Huitzilopochtli ou Xochiquetzal, têm suas “versões” humanas⁴⁶ sendo sacrificadas ao fim daquele período de dias. O que também pode ocorrer é que, em certos períodos em que uma deidade é responsável não ocorram festas para ela. Usamos aqui o exemplo das *veintenas*, na oitava, onde o campo do jogo é representado no Códice Borbónico, são celebrados a senhora Huixtocihuatl e Xochipilli, mas segundo o dicionário de Miller e Taube, as festas são apenas para a deusa do sal.

Em uma visão superficial temos que para além do deus beija-flor, os outros três que aparecem no códice são, segundo uma passagem do texto de Agnieszka Brylak, o grupo de divindades: Ixtlilton e Xochipilli, na forma de Centeotl na parte superior⁴⁷ e Quetzalcoatl e Cihuacoatl abaixo, como vemos na passagem:

Ambas deidades, es decir, Ixtlilton y Xochipilli -en este caso, en su manifestación del dios del maíz, Cinteotl- están representadas en el Códice Borbónico (1980, lam: 27) en la parte superior de la cancha del juego de pelota -Sus oponentes son Quetzalcoatl y Cihuacoatl- y son descritos por los glosadores del códice como “*dioses del juego del batey*”.⁴⁸ (grifos meus)

O primeiro da lista da autora a ser analisado por nós é Ixtlilton, levando em conta que já discutimos sobre a possível aparição de Quetzalcoatl, compreendido por nós neste caso como Huitzilopochtli. Encontramos inicialmente um problema para chamar a divindade pelo nome que temos aqui, ele geralmente é marcado por seu rosto negro, o que acontece na figura, porém em todas as representações da divindade em outros códices ele não possui escudos, o que é visto em ambos os deuses da parte superior.

Imagem 5: *Códex Bourbonicus*, pág. 27, recorte específico em Ixtlilton.

⁴⁶ Durante o *Hueypachtli*, a décima quarta das *veintenas*, a personificação de Xochiquetzal, deus representante desse período, é sacrificada. As representações podem ser entendidas como pessoas que tomam a posição da deidade no mundo terreno, podem ser guerreiros, reis ou até pessoas comuns que assumem tais cargos apenas para serem sujeitadas ao sacrifício.

⁴⁷ No nosso caso os deuses se encontram na parte esquerda por conta de um giro na imagem, a fim de melhor representá-la.

⁴⁸ BRYLAK, A. *Animales y sexualidad in Mesoamerica*. 2015, p. 66.



Optamos por ficar com a versão de que o deus é realmente Ixtlilton, deidade ligada à medicina e a cura, possivelmente colocado na beira do campo por conta das comuns fraturas sofridas pelos ameríndios em um jogo de fortes contatos. Não é apenas o tão falado sacrifício que fazia vítimas, mas a própria prática do *tlachtli* era extremamente violenta, justamente por conta do peso da bola e da velocidade que ele poderia alcançar, sendo feita de borracha maciça, era possível até mesmo um traumatismo craniano, o que não é tão distante de nossa realidade se resgatarmos que o futebol, um esporte de pouco mais de 150 anos, possuía constantes casos de acidentes cranianos graves em seus primeiros anos de disputa. Por conta da lenda asteca relacionada aos quatro sóis, poderíamos ter aqui também uma das quatro faces do deus Tezcatlipoca, já que Huitzilopochtli, a versão azul da divindade, já está aqui definida. Porém cremos não ser esse o caso, já que outros seres divinos geralmente ligados a lenda não estão presentes. Ixtlilton é uma das divindades astecas com menos material para acesso na internet, e raramente é citado em obras generalistas sobre os povos ameríndios, esse é um dos motivos que nos levam a apenas falar de forma superficial sobre ele.

O terceiro dos deuses que encontramos no campo de jogo é Centeotl, que de acordo o que já vimos em Brylak seria uma versão juvenil de Xochipilli. Na Enciclopédia de Miller e Taube a ligação é confirmada, já que o deus chamado de “Cinco Flores” tem poderes de fertilidade⁴⁹ ligados a terra e, portanto, o senhor do milho seria uma forma de representar Xochipilli em sua forma mais jovial. Aqui as dúvidas são pequenas quanto a representação ser fiel a divindade, assim como foram no caso da representação de Huitzilopochtli, já que a cabeça de um dos quatro deuses é marcada pela presença do que seriam milharais em seu cocar, característica base de Centeotl. Para além disto, Xochipilli é um dos senhores da *veintena* representada na página, há total sentido em que o deus do milho esteja presente à

⁴⁹ Na passagem a seguir, preferimos traduzir livremente a palavra como “fertilidade” para manter o sentido mais próximo do texto em inglês, mas poderíamos ter traduzido como “poderes geradores”, onde teríamos a palavra ligada diretamente a sua versão original, retirado da passagem: “*Because of his generative powers, he is also closely linked to Cinteotl, the young maize god.*” MILLER; TAUBE. op. cit. 1997, p. 190. grifos meus

beira do campo, já que por nosso entendimento a partida está ali para representar ou honrar a data, e por consequência, o senhor que a rege.



Imagem 6: *Códex Bourbonicus*, pág. 27, recorte específico em Centeotl.

O mundo do jogo ter a presença do jovem Xochipilli⁵⁰ em suas liminaridades não é surpreendente, segundo a Enciclopédia de Deuses e Símbolos do México Antigo; que utiliza os escritos de Bernardino de Sahágun, reconhecido como um dos mais importantes cronistas da Conquista Espanhola; a divindade representa entre outras coisas, os jogos:

*“Sahágun attributes to Xochipilli the meting out of hemorrhoids (...) but he is also a god of positive creative energies, and as such is patron of flowers, dancing, feasting, painting and game-playing.”*⁵¹(grifos meus). Portanto, constatamos que o desempenho do *tlachtli* tem a sua importância em meio ao mundo social asteca, justamente pelo posicionamento de deuses aqui ditos, aproximados ao seu campo. A teoria da liminaridade de Victor Turner entende que o teatro/jogo tem seus limites, e que nesses ocorrem as trocas, as comunicações e vivências que fazem os dois ambientes se modificarem. Na imagem 3 observamos que os “*cuatro dioses del juego del batey*” estão justamente posicionados nas localidades limítrofes do campo, voltados para seu lado interno. Estes são, naquele momento, senhores de um mundo externo que influenciam um evento que é totalmente dependente das lógicas sociais e nem por isso deixa de constituir as suas próprias. O interessante neste caso é que o jogo de bola representa a liminaridade de maneira visual, onde as divindades e tudo aquilo que elas representam, segundo nossa visão, estão em contato com a prática do *tlachtli*. Sendo assim, nenhuma das práticas religiosas ou rituais dos povos ameríndios (ou de nenhuma outra

⁵⁰ Não é incomum encontrarmos deuses astecas que se confundem e que em algumas versões são nomeados como outras divindades independentes. Já observamos que Huitzilopochtli e outros deuses podem ser nomeados como Tezcatlipoca por conta da lenda dos 4 sóis, o mesmo ocorre aqui com Xochipilli que é adorado em um período mais cedo durante um dos festejos da sua *veintena* por conta da colheita, em que a sua representação, ou seja, um humano que toma seu lugar, acaba sendo sacrificada ao fim.

⁵¹ MILLER; TAUBE. op. cit. 1997, p. 190.

civilização) estão livres do contato com o mundo exterior, ou o contrário. Quando Centeotl está próximo ao campo, vemos portanto também a proximidade de Xochipilli e de questões agrárias, já que o milho é ligado ao deus. Nestas, é que pretendemos mostrar a centralidade do jogo da bola como uma possibilidade interpretativa da vivência e da sociedade *mexica* ao estabelecermos que ele compreende tal centralidade que é visto em duas oportunidades no Códice Borbónico, a primeira, é um detalhe próximo a Xochiquetzal e Tezcatlipoca, na segunda, o campo aparece em destaque, e os deuses é que são os detalhes a serem reparados.

O próprio Xochipilli é um exemplo de liminaridade em sua personificação a beira do campo, a partir do momento que a sua presença, aqui como Centeotl, pode representar tanto o fato de que a divindade rege os jogos (ainda que em sua versão menos “jovial”) tanto por conta de ser representante da *veintena* em questão. Essa dualidade não necessita ser excluyente, em realidade, acreditamos que seja um fato agregador, representando a dupla importância do ser divino para a prática ali representada. Centeotl/Xochipilli, portanto, não influencia o *tlachtli só* por ser o senhor da *veintena* ou *só* por ser o regente de práticas com bola, é ambos ao mesmo tempo, ligando o jogo ao mundo religioso e político, já que os festivais são também representações deste poder, em sua dualidade o deus auxilia o trânsito de lógicas do jogo e de seu “mundo criado” para o “mundo comum”, que são representados pela política e religiosidade exteriores.

No segundo caso, o *tlachtli* tem uma marca diferencial, para além de estar cercado pelos “*cuatro dioses del juego del batey*”, já que está presente em uma das folhas que representam as celebrações das *veintenas*⁵². Por conta da posição das páginas, podemos crer que a festividade representada na página 27 do Códice Borbónico é a de nome *Tecuilhuitontli*, dia específico de número oito no período. As divindades do dia são Xochipilli e Huixtocihuatl, um homem e uma mulher. A segunda, senhora do sal, é geralmente ligada a figura de Chalchiuhtlicue, senhora dos mares e rios, mostrando uma ligação com as áreas aquáticas. Essa é mais uma das vezes em que podemos comprovar por meio das divindades que o jogo tem um potencial grande para ser objeto de análise da sociedade mexicana.

⁵² A *veintena* é uma espécie de mês no calendário asteca, que durava 18 dias. Ao todo, o ano solar daquele povo possuía vinte delas, daí a origem do nome na língua espanhola, somando-se ao todo 360 dias de um ano. Para alcançar o número de 365 que conhecemos atualmente, os *mexicas* reservavam essas datas para os senhores dos 4 sóis, de modo que isso não entrasse no calendário oficial. A *veintena* não é uma especificidade do povo asteca, acredita-se que é um costume herdado de outras civilizações anteriores que ocuparam a Mesoamérica, talvez os Teotihuacanos. Em cada um dos dias destes períodos, uma divindade, ou grupo de delas, era adorada especificamente com um conjunto de rituais, ritos ou no caso observado, com um jogo.

Chalchiuhtlicue não é uma deusa qualquer, mas uma das senhoras da criação asteca representando todos os mares.

Aqui vemos que tais presenças são importantes para tratar o *tlachtli* como uma competição relacionada a questões de fertilidade, ou seja, a agricultura. ainda mais por conta dos deuses que estão postos próximos ao campo e as suas áreas de atuação divinas. A terra era para os astecas tão importante quanto para qualquer outro povo daquela mesma época, como os próprios espanhóis, sendo assim, temos aqui a oportunidade de perceber que a prática do jogo tem a potencialidade de ser mais um espaço onde essas pessoas tentam aumentar a fertilidade de suas terras e garantir uma boa colheita.

O sacrifício de um humano, que tem a cabeça separada do corpo ao lado do campo de jogo da bola, observado na página 19 do códice e aqui na imagem 2, onde não são tratados os períodos de vinte dias, mas sim as *trecenas*; essas de necessidade e caráter mais adivinatório; temos uma prática muito comum em adoração a senhores como Huitzilopochtli, pode ser feito como sinal de agradecimento ou até como pedido de uma boa colheita, o que acreditamos aqui que seja o caso, por conta da festa relativa à folha e seus deuses responsáveis. Acredita-se que o deus da nação asteca usava o sangue dos sacrificados para regar o chão, dando a ele maior fertilidade e assim melhorando a colheita e seus resultados, algo muito próximo ao que ocorria nas adorações a Tlaltecuhltli, senhor da terra⁵³. Outras questões podem ser levantadas sobre a representação do *Tecuilhuitontli*, principalmente por conta da presença de 4 deuses, sendo um deles, o Tezcatlipoca Azul, já que na mitologia asteca o mito da criação supõe a pré-existência de 4 eras, onde cada um dos principais deuses representa um sol, é extremamente importante, como vemos, “Os mexicanos acreditavam que vários mundos sucessivos haviam precedido o nosso e que cada um deles ruíra em cataclismos no decorrer dos quais a humanidade fora exterminada. São os “*quatro sóis*” - a idade em que vivemos é o quinto”⁵⁴. Elencamos aqui que o número quatro tem para os astecas uma misticidade próxima ao que o número três tem para algumas religiões ocidentais⁵⁵. Apesar disso, cremos de maneira geral que os deuses aqui não

⁵³ Na adoração a ele era comum o fato de serem feitos sacrifícios de sangue para alimentar a terra. Isso se dá pelo fato de que Quetzalcóatl e Huitzilopochtli terem o matado nas histórias, e assim os outros deuses teriam descido dos céus para transformar a metade restante de seu corpo na face da terra, assim como seus cabelos em árvores. MILLER; TAUBE. op. cit. 1997, p. 107.

⁵⁴ SOUSTELLE. *Os astecas na véspera da conquista espanhola*. Companhia das Letras/Círculo do Livro. 1955, p. 117.

⁵⁵ O caso mais conhecido, talvez, seja o do cristianismo, onde a trindade representada por Deus, Jesus e o Espírito Santo são ao mesmo tempo uma unidade santa.

representam o mito dos 4 sóis já citado, por conta de apenas Huitzilopochtli ser um dos deuses presentes ao redor do campo e no mito. É muito mais possível que o *tlachtli* aqui seja uma festividade ligada ao período específico marcado no calendário, ou simplesmente esteja ali por conta das divindades aleatoriamente conectadas a temporalidade representada.

O último dos deuses representados no campo e que ainda não elucidamos é Cihuacoatl, que é uma divindade feminina, dentre as raras no panteão ameríndio. Sua presença geralmente denota uma ligação com o parto e toda sua mitologia, mas neste caso, compreendemos que a presença dela deve ter uma lógica de guerra. Para os mixtecas, as mulheres que morressem em partos tinham o mesmo destino que os guerreiros mortos em batalhas⁵⁶, assim como aqueles que viessem a morrer no meio de uma viagem, ou seja, o momento da concepção de uma criança é o mais aproximado de uma guerra que uma mulher poderia ter. Vemos que Cihuacoatl tem aspecto guerreiro apesar de sua forte ligação com o gênero feminino, isso demonstra que apesar de os *mexicas* terem uma divisão forte na questão do sexo, eles reconheciam a força feminina de sobremaneira. As mulheres eram a figura do suporte, isso pode ser um dos motivos da deusa em questão estar entre aqueles que cercam o campo do *tlachtli*.

Essa relação, inclusive, pode ser o motivo de termos a divindade tão aproximada de outros deuses guerreiros e do campo, que até onde compreendemos, é uma forma de simular a prática guerreira neste códice específico⁵⁷. O nascimento é o momento onde os guerreiros e as servidoras⁵⁸ são apresentados, ali se inicia a relação com os deuses, muito marcada pelo gênero.

A parteira cortava o cordão umbilical do bebê, não sem antes dirigir-lhe longos discursos. Se fosse um menino, ela dizia: “Meu filho amado... sabe que tua casa não é aqui onde nasceste, pois é um guerreiro, um passarinho *quecholli*, e esta casa em que acabas de nascer é apenas um ninho... Tua missão é dar de beber ao sol com o sangue dos inimigos e nutrir a terra de Tlaltecuhltli com o corpo deles. Teu país, tua herança, teu pai, estão na casa do sol, no céu. [...] Assim, desde o primeiro instante, o homem estava destinado ao fado de um guerreiro; a mulher, ao de uma cinderela sentada no lar.⁵⁹

⁵⁶ Logo que ultrapassava o zênite, o sol entrava na zona ocidental do mundo, “o lado feminino”, *ciutlampa*, pois o oeste era a morada das deusas-mães e, também das mulheres que, tendo morrido ao dar à luz uma criança, também se tornavam deusas, *Ciutateo*. Eram elas que, por sua vez, acompanhavam o sol até o poente. SOUSTELLE, J. op. cit. 1955, p. 128.

⁵⁷ Esta é apenas uma das funções do campo do jogo da bola para nós, que será melhor analisada no capítulo 2.

⁵⁸ Escolhemos a palavra por acreditar que é a melhor forma de resumir a visão dos astecas sobre as suas mulheres. Elas deveriam servir dentro de suas casas, dando apoio às lógicas sociais e aos homens, que deveriam ser preparados para a defesa do lar e para a guerra.

⁵⁹ SOUSTELLE, J. *ibid.* p. 191.

Como vemos em Mary Miller e Karl Taube: *She as one of the goddess of midwefery, and through that association, of the sweatbath as well. She frequently has a warlike aspect and may bear spears and a shield.*⁶⁰. Ou seja, a divindade representa em si a presença feminina e a não recusa as características guerreiras e resistentes dessa parcela da população asteca. A guerra e o parto estão intrinsecamente ligados como acontecimentos onde apenas os mais poderosos e corajosos tem espaço, e morrer diante deles é honroso de igual maneira. Portanto compreendemos que Cihuacoatl em sua presença possa determinar a lógica religiosa do sacrifício e da morte em uma causa justa e honrada, colocando o jogo num tom ritualístico



aproximado da guerra (aqui na figura de Quetzalcoatl) e do parto, representado pela entidade feminina.

Imagem 7: *Códex Bourbonicus*, pág. 27, recorte específico em Cihuacoatl.

Tal presença também evoca a dúvida sobre a participação ou não de mulheres no jogo, já que nas principais obras que tratam do *tlachtli* e dos astecas de forma geral marca-se a prática como

algo restrito aos guerreiros, com uma única distinção no relato de Gonzalo Fernández de Oviedo y Valdés que esteve na região do Caribe e narrou o jogo de *batey* entre os indígenas.

Y es cosa de maravillillar ver quán diestros y prestos son los indios (é aun muchas indias) en este juego: el qual lo mas continuamente juegan hombres contra hombres, mujeres contra mujeres, y algunas veces mezclados ellos y ellas; y también acaesje jugarle las mujeres contra los varones, y también las casadas contra las vírgenes.⁶¹

O curioso, é que no Códice Borbónico, o qual estamos aqui analisando, o nome que se refere ao jogo de bola não é o comumente usado; *tlachtli*, ou *ullama/ullamaliztli*⁶², que é o que referencia geralmente as práticas de bola dos povos Maias; mas sim, o mesmo utilizado por Oviedo para se referir ao jogo no Caribe. Podemos assimilar aqui uma espécie de contato

⁶⁰ MILLER; TAUBE. op. cit 1997, p. 61.

⁶¹ OVIEDO Y VALDÉS.. *La Historia General y Natural de las Indias, Islas y Tierra Firme del Mar Oceano*. 1851, p. 166.

⁶² Ao se procurar pelo *tlachtli* na internet é comum que se achem informações confusas que trocam dados dele com o *ullamaliztli*, por conta da falta de fontes confiáveis da época mesoamericana e também dos resultados do epistemicídio em relação a história indígena, que tende a resumir todos os povos mesoamericanos a algo único e indistinto.

do mundo colonizado que estava se formando na Mesoamérica e no Caribe, porém, tomando cuidado em lembrar sobre as discussões sobre a data de produção do Códice Borbónico, assunto muito bem trabalhado na obra de Eduardo Natalino dos Santos⁶³. O livro de Oviedo também tem questões acerca da data real de sua produção, já que suas publicações aconteceram apenas três séculos depois, sabemos apenas que a obra deve ter sido escrita por volta do ano de 1550. O problema aqui é que o Códice Borbónico é com toda certeza anterior ao livro de Oviedo, já que sua produção, ainda que tenha sido feita no momento onde a colonização ocorreu, não teria tardado tanto a ponto de já ter sido influenciada pela obra de outro religioso que atuou em um território relativamente distante.

O que podemos afirmar aqui é a possibilidade de um mundo indígena bem mais conectado do que poderia parecer na visão dos espanhóis, a aparição de uma palavra única para uma prática aproximada em locais tão distantes é um indicador interessante desse contato. De qualquer maneira, continuaremos chamando o jogo representado no Borbónico de *tlachtli*, por acreditarmos que é a palavra adequada para tratar dessas lógicas no meio *mexica*.

Não acreditamos que os deuses que estão representados em nosso recorte estejam ali para disputar o *tlachtli*. O jogo nesse caso, estaria sendo protegido por eles para garantir a regência da festa do *tecuilhuitontli* e que os tais objetivos da data fossem alcançados. Ainda que a alguns deles possam ser relacionados a guerra, são geralmente divindades que podem ter seus significantes ampliados, como já trabalhamos aqui com Xochipilli e Centeotl. Pensamos portanto que o *tecuilhuitontli* é um período onde o jogo é utilizado, provavelmente, com o objetivo de se retornar na ligação com a terra e para buscar dos deuses ali colocados as suas graças tanto na agricultura quanto em áreas diversas. Ao saudar Huitzilopochtli, os astecas esperam tanto a vitória em batalhas como a proteção mais generalizada, comum e aceitável partindo do deus que representa a nação. O *tlachtli* é uma possível representação do movimento dos astros nos céus, do poder divino e da religiosidade asteca, por ser apenas representativo, cremos que ele não seja uma prática guerreira por si só, mas sim uma simulação para a guerra. A dualidade das divindades presentes em sua liminaridade mostram que a prática belicosa tem uma relação direta com a do jogo de bola, mas também precisamos levar em conta como os deuses astecas têm diversas áreas de atuação. Se levarmos em conta

⁶³ Por exemplo, veremos que há uma grande polêmica sobre a data de produção do Códice Borbónico, se pré-hispânica ou colonial. Por meio dos critérios de classificação que propus seria mais importante saber se tal códice apresenta ou não temáticas, estruturas narrativas e pressupostos de leitura tradicionais do que se foi ou não confeccionado um pouco antes ou depois de 1521. NATALINO DOS SANTOS. op. cit. 2009, p. 39.

apenas o fato de que alguns desses seres nos lados do campo são ligados ao belicismo também temos de lembrar de sua ligação com a terra e a agricultura, importante tanto para os *mexicas* quanto para qualquer outro povo daquela época.

4. Capítulo 3: A crônica de Diego Durán

Diego Durán é um frade dominicano que participou ativamente da colonização espanhola nas Américas, estando presente fisicamente nessas terras e escrevendo sobre sua vivência nelas. Nascido na Espanha, sua família se mudou com ele ainda muito novo para o México, criando o laço que viria a se tornar marcante entre ele e a cultura desse local. Durán se tornou membro da ordem dominicana em 1556, quando tinha aproximadamente 20 anos de idade, e foi enviado para atuar em Oaxaca em 1561 após passar pelo treino de missionário na Cidade do México, antiga Tenochtitlán. Sua principal obra escrita sobre os *mexicas*, aquela que trabalhamos aqui; *Historia de Las Indias de Nueva España*; foi terminada por volta de 1581, quando o mesmo tinha por volta dos 45 anos de idade e 20 de vivência religiosa.

Isso demonstra uma série de coisas; primeiro; que antes de escrever o frade teve uma longa caminhada de pesquisas, trocas de experiências e vivências para que pudesse colocar em palavras a obra que é relativamente grande. A constante preocupação de Durán com a cultura dos ameríndios fazia com que ele não fosse tão bem visto entre alguns grupos da Igreja, já que a curiosidade do religioso o levava a se relacionar diretamente com práticas consideradas heréticas, como vemos no caso do jogo. Apesar disso, ao citar Durán em sua obra, Natalino dos Santos afirma que a produção de sua *Historia de Las Indias* tem a mesma função que a obra de Bernardino de Sahágún, sendo assim elas “destinavam-se aos outros missionários do altiplano central mexicano, pois sua finalidade era propiciar o conhecimento das tradições e costumes locais para que as idolatrias pudessem ser combatidas com eficácia”⁶⁴. Acredita-se que os sacrifícios humanos feitos em adoração aos deuses eram a parte da cultura asteca que mais causava incômodo em narradores e simpatizantes da cultura ameríndia como o frade, por representarem um rompimento muito forte com a cultura cristã que prezava a preservação da vida, que se foi dada por Deus, só poderia ser retirada pelo mesmo. Para além disto, Durán convive com uma sociedade nova em vários aspectos, ali convivem várias características *mexicas* e espanholas por conta de uma colonização que está

⁶⁴ NATALINO DOS SANTOS. *Tempo, espaço e passado na Mesoamérica: o calendário, a cosmografia e a cosmogonia nos códices e textos nahuas*. Alameda. São Paulo. 2009, p. 27.

em momento de estabelecimento, quando ele entra para a sua ordem religiosa fazem apenas 30 anos do momento da vitória espanhola sobre as tropas de Tenochtitlán, ou seja, ele está entre os primeiros que constroem a nova identidade da região por meio das trocas, sejam culturais ou religiosas.

A aprovação de aspectos culturais *mexicas* por parte do dominicano é visível nos capítulos C e CI da sua crônica, onde ele se debruça sobre os jogos dos ameríndios. Aqui é interessante notar que os eventos narrados são de 1561-81, pelo menos, se crermos que Durán tenha narrado apenas aquilo que presenciou, e não recriado acontecimentos com base em relatos de história oral. O capítulo CI é mais voltado para o jogo da bola, portanto é parte maior de nosso interesse, ainda que ele não se volta exclusivamente para o *tlachtli*, que inclusive não é chamado assim pelo religioso. A primeira parte do capítulo trata dos *volladores*, que tanto geram interesse dos espanhóis por conta de sua visibilidade interessante. A prática também está presente entre as festividades das *veintenas* no códice Borbónico, é colocada entre os jogos por Jacques Soustelle⁶⁵ onde divide com o jogo da bola o papel de atividade “esportiva” dos ameríndios que é ligada a rituais religiosos.

Os *volladores* são bem mais representados em códices e obras sobre os povos mesoamericanos que o próprio jogo da bola, acreditamos que seja por isso que esteja abrindo o capítulo referente ao *tlachtli* na narrativa de Durán. Ambas as atividades eram visualmente surpreendentes para os colonizadores⁶⁶, principalmente por terem em si a necessidade de um esforço físico enorme e serem plasticamente diferentes do que costumava-se observar na sociedade europeia da época. O choque presente nos relatos é bastante comum, quando Oviedo y Valdés, que observou o *batey* no Caribe, narra a prática do jogo naquela região, faz uma constante tentativa de recuperar acontecimentos que tenha observado no velho continente, como na passagem “*En Italia, quando en ella estuve, vi jugar un juego de pelota muy gruessa, tan grande como una botija de arroba ó mayor, é llámanla balón ó palon. [...] Y en la forma del juego parece mucho al que dicho de los indios*”⁶⁷.

⁶⁵ SOUSTELLE, J. op. cit. 1955, p. 186-1787-188.

⁶⁶ Aqui nós levamos em conta o relato do próprio Durán, que faz questão de mostrar o como o jogo de bola feito pelos ameríndios é uma atividade diferenciada em relação àquelas que ele reconhece da Europa.

⁶⁷ OVIEDO Y VALDÉS. *La Historia General y Natural de las Indias, Islas y Tierra Firme del Mar Oceano*. 1851. p. 164.



Imagem 8: Representação do *Ce Tecpal - 1 Pedernal*, data que representa a décima *trezena*, regida por Mictlantecuhtli e Tonatiuh. Notar para a cena do poste em meio a página, geralmente referente aos *volladores*. *Códex Bourbonnicus*, p.10. Sem autor, sem data definida, México.

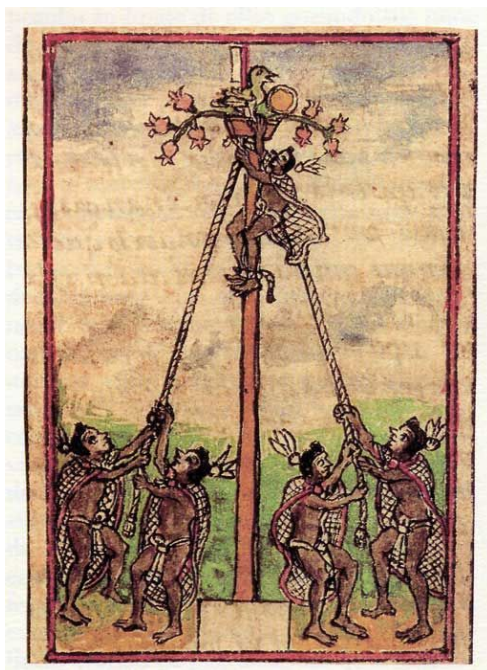


Imagem 9: *Xochtil Huetzi/Huey Miccaihuitl*, décima *veintena* dos astecas, onde ocorre a grande festa dos mortos. Poste típico da aparição dos *volladores*. *Historia de Las Indias de Nueva Españã e las Islas de Tierra Firme*, p. 276. Diego Durán, 1581, México.



Imagem 10: *Xochtil Huetzi/Huey Miccaihuitl*, décima *veintena* dos astecas. Recorte específico no lado direito da página. *Códex Bourbonnicus*. p. 28, Sem autor, sem data, México.

Durán é importante para observarmos o papel social do jogo e como ele certamente tinha importância entre os mesoamericanos. Logo depois de explicar o como ele era praticado e por conta da habilidade daqueles presentes em campo surpreendia os que assistiam, disserta rapidamente sobre como os jogadores eram prestigiados na sociedade do pré-conquista: “[...] *Y había con el ejercicio tan diestros y excelentes jugadores que demás de ser tenidos en estima los reyes les hacían mercedes y los hacían privados en su casa y corte y eran honrados con particulares insignias*”⁶⁸. Podemos notar que na passagem existe uma referência ao termo “*reyes*”, o que provavelmente faz referência a autoridade imperial dos *tlatoani*⁶⁹, porém, isso não se dá de forma garantida. É certo que Durán habitou a região da Mesoamérica e por ali conviveu em anos que já não tinham a presença do império asteca, mas a sua influência se fazia presente culturalmente e politicamente, portanto, nos questionamos sobre a possibilidade de uma liderança espanhola ter dado uma mercê a um índio praticante do jogo. Pela pluralidade do termo que destacamos na passagem, o dominicano provavelmente se refere aos *mexicas*, já que cada grande cidade tinha o seu governante reconhecido, e a prática do jogo de bola era difundida por toda a região mesoamericana, tendo respeito em meio aos grandes atores políticos⁷⁰. Por essa quantidade ampla de líderes é que cremos que se dá o uso do termo em espanhol no plural e não no singular, erro que por conhecimento da história da região Durán não cometeria, o que não ocorre atualmente. É bem comum que historiadores ao tratarem do Império Asteca e do processo de conquista principalmente, compreendam que Montezuma era o líder de todos os indígenas e representava uma unidade contra os espanhóis, quando na verdade, ele era o homem que

⁶⁸ DURÁN, Diego. *Historia de las Indias de Nueva España y islas de Tierra Firme - Tomo II*. México, Imp. de Ignacio Escalante. p. 242.

⁶⁹ With their rise to power in the Valley of Mexico in 15th c., the Aztecs replaced their traditional tribal administrative arrangement of four lineage heads with position of *tlatoani*, a ruler who was in turn advised by a four-man council, including the Cihuacoatl. Literally meaning “he who speaks” in *Nahuatl*, the *tlatoani* was the supreme Aztec ruler in political affairs, and sometimes in religious ones as well. MILLER; TAUBE. op. cit. 1997, p. 168.

⁷⁰ Em *Tempo, espaço e passado na Mesoamérica*, o autor ao falar de usos de calendários exemplifica uma passagem onde o *tlachtli* surge, sendo objeto de movimentação política de reis e deuses: “[...] É o que ocorre, por exemplo, no episódio do jogo de pelota entre Huemac - rei de Tollan durante seu declínio - e os *tlaloque* - espécie de ajudantes de Tlaloc responsáveis pela chuva. O texto afirma que, depois do jogo os *tlaloque* enraiveceram-se com a recusa de Huemac em aceitar as folhas e as espigas de milho como presentes por sua vitória e enviaram tempestades de gelo e secas terríveis a região de Tollan, fazendo que se perdessem todos os frutos e que houvesse uma grande e prolongada fome, o que teria acontecido na veintena *Tecuilhuitl*”. *Códice Chimalpopoca*. in: NATALINO DOS SANTOS. op. cit. p. 168-169.

representava a cidade de Tenochtitlán, a mais poderosa de um trio de cidades que comandava as relações políticas regionais partindo do Lago Texcoco.

Posteriormente, o texto adentra sobre a prática do jogo em si, comentando sobre o como o próprio Durán se rendia a assistí-lo para ter diversão:

Muchas veces he visto jugar este juego y para satisfacerme de lo mucho que lo encarecen los viejos hacer remedar lo antiguo pero como falta ha lo mejor que era el cercado dentro del cual se jugaba y les agugeros por donde metían y pasaban la pelota sobre lo que! era el combate y poría era vello agora. A lo que en su infidelidad solía ser como difiere lo vivo á lo pintado.⁷¹

A questão que passa a se destacar no texto a partir desse momento é a prática do jogo antes de ele ser observado pelo dominicano em seus trabalhos como membro da Igreja, ou seja, no pré-conquista. Durán aparenta estar constantemente impressionado com o que os jogadores conseguem cumprir dos objetivos postos no campo, tal como lançar a bola, feita de borracha maciça, de um lado ao outro da cancha apenas com um golpe de quadril:

[...] entre los cuales había quien la jugase con tanta destreza y maña que en una hora acontecía no parar la pelota de un cabo à otro sin hacer falta níguna solo con las asentaderas sin que pudiese llegar á ella con mano ni pie no con pantorrilla ni brazo estando tan sobre aviso asi los de la una parte como los de la otra para no dejalla parar [...] á los de nuestra nacion nos dá tanto **contento y espanto** de ver la destreza y ligereza con que algunos la juegan.⁷² (grifos meus)

Porém, ele marca o perigo de os indígenas continuarem se apegando a cultura daqueles que foram conquistados. A crônica é riquíssima nesse sentido, pois é repleta da dualidade colonial que se forma naquela territorialidade após a chegada dos espanhóis. Ao mesmo tempo que se coloca à disposição para aprender sobre a cultura daqueles indígenas, os escutando narrar sobre uma partida de jogo de bola, Durán escreve sobre o aprisionamento que eles possuem em relação a práticas do passado, como o uso dos grandes campos para a prática de *tlachtli*. Reforçamos a ideia de J. Huizinga em *Homo Ludens*, que acredita que o jogo cria um mundo próprio, onde ele pode ter regras e sociabilidades totalmente diferentes da sociedade presente em seu espaço externo. Sendo assim, o que Durán narra é que os sobreviventes⁷³ da conquista ainda se divertem com a prática do jogo, mas sentem falta do

⁷¹ DURÁN, D. op. cit. p. 242. Escolhemos não corrigir os erros ortográficos, como uso de vírgulas e correção no uso de letras, porque cremos que o melhor a ser feito aqui é reproduzir fielmente a passagem escrita em um espanhol antigo.

⁷² *ibid.* p. 242.

⁷³ Compreendemos por sobreviventes não só os indígenas que estiveram presentes durante as batalhas entre tropas ameríndias e espanholas, mas também as gerações de indígenas posteriores a esses acontecimentos, vítimas da violência colonial.

campo que os transporta para um mundo diferente, para o que podemos chamar de “*mundo do tlachtli*”. O frade observa e manipula isso bem, ao defender o abandono de práticas antigas e criação de novas, como quando prega a superação da ausência dos anéis por onde os indígenas faziam passar a bola, que foram substituído por pinturas, ou seja, os religiosos que destruíram os campos de jogo de bola compreenderam que caso mantivessem aqueles espaços, poderiam permitir a criação de locais onde lógicas astecas ainda se mantinham, sendo assim, oferecendo um perigo a sociabilidade colonial que estava se estabelecendo. Quando afirmamos que o *patolli* resistiu à colonização em forma de influência sobre outros jogos de carteados e o *tlachtli* não teve essa oportunidade acreditamos que pelo fato de o segundo necessitar de um campo, de um espaço relativamente grande e de um número considerável de jogadores para ocorrer de forma aceitável, haveria uma maior mobilização em torno de seu acontecimento. A própria plasticidade oferecida pela bola leva a um interesse daqueles presentes na externalidade, gerando o contato e a liminaridade entre o “*mundo do tlachtli*” e o “mundo comum” que os espanhóis pretendiam evitar. É esse espaço liminar que compreende as lógicas mexicas que poderiam estar mantidas dentro do jogo, e poderiam voltar a ser externadas na comunidade colonizada.

Apesar do forte interesse de Diego Durán sobre a cultura mesoamericana, ele tem em sua narrativa marcas que são claramente alimentadas pelo pensamento colonizador da época, principalmente ao falar da ligação do jogo com os deuses antigos que deveriam ser esquecidos.

Y para que vamos entendiendo el modo y gustando el arte y destreza con que este juego se jugaba es de saber que en todas las ciudades y pueblos que tenían algún lustre y punto de policía y gravedad para la autoridad así de la república como de los Señores (de lo cual siempre ellos hicieron mucho caso) para no ser menos los unos que los otros edificaban juegos de pelota muy cercados de galanas cercas y bien labradas todo el suelo de dentro muy liso y encalado con muchas pinturas de efigies de ídolos y demonios á quienes aquel juego era dedicado y á quienes los jugadores tenían por abogados en aquel ejercicio.⁷⁴

O texto de Durán tem detalhes importantes para compreendermos as lógicas existentes dentro do *tlachtli*, pelo menos nas épocas tardias em relação a existência de um domínio ameríndio na política mesoamericana. O fato de mais uma vez serem marcadas figuras de poder como interessadas pelo jogo não pode ser ignorado, além do mais, o frade também demonstra o local social elevado em que o jogo encontrava-se naquela civilização. Ao dizer que todos os locais que possuíssem algum “brilho, ponto de policiamento e

⁷⁴ DURÁN, D. op. cit. p.242-243.

gravidade para a autoridade⁷⁵ tinham a preocupação de ter um espaço separado para a prática do jogo de bola, para não estar atrás de outras cidades, Durán está quase criando um paralelo entre a cultura europeia de espetáculos, conhecida na época antiga como “pão e circo” e a lógica de jogo asteca. Nesse sentido podemos retomar que no texto de Oviedo y Valdés sobre o *batey*, no qual religioso cita a viagem que teria feito à Itália, onde teria conhecido um jogo de bola que foi lembrado por ele, ao ver aquele que era praticado pelos indígenas. Cremos que tal jogo seja o que conhecemos hoje como *calcio*⁷⁶ e o citamos pois ele pode ter influenciado na visão que o dominicano Durán tem do *tlachtli* na passagem que estamos analisando. Ao afirmar que “(os povos) para não serem uns menos que os outros, edificavam jogos de bola com festas cercas” ele crê que cidades distintas disputavam poder por meio do jogo, e que as populações respondiam a essa prática como representação da unidade de certa localidade, da mesma forma com que o *calcio* era uma disputa entre bairros de uma cidade, o *tlachtli* poderia ser um conflito, ou uma representação de um conflito, dentro de um espaço delimitado para isso, o campo de jogo. Em todos os documentos códices analisados percebemos a clara ligação do jogo com a religiosidade do povo ameríndio, mas aqui essa ligação se dá mais fortemente com a política. A presença de um campo significaria, portanto, que o povo de determinada cidade poderia fazer frente a outra vizinha, seja por meio do próprio jogo, quanto por meio da capacidade arquitetônica de criação, que percebemos no decorrer da citação, quando o frade marca a necessidade que os indígenas tinham em cuidar do espaço do jogo, mantendo o chão liso, o espaço cercado e as paredes com belas pinturas.

Por fim, na passagem há a citação aos demônios que “advogariam pelos jogadores”, dando base a ideia que defendemos ao analisar a imagem do jogo presente na página 27 do Códice Borbónico. Basicamente, cremos que aqui Durán nos entrega uma base para compreendermos que as divindades *mexicas* tinham uma conexão com a exercício do *tlachtli*, justamente por terem suas efígies emolduradas próximas ao campo e ao redor dele, além de como vemos na passagem, terem o jogo dedicado para si, mas para além disto, eles tomavam parte na defesa dos jogadores. Quando defendemos que a presença dos quatro deuses a beira do campo na imagem da página 27 significam uma espécie de proteção e representação de liminaridade entre as lógicas religiosas, sociais e de jogo daquela sociedade, cremos que as

⁷⁵ Livre tradução da passagem em espanhol colocada logo acima.

⁷⁶ Uma das práticas que teria dado origem ao futebol moderno. Teria sido disputado principalmente na península itálica medieval e consistia em colocar uma bola em meio a praça central de uma cidade, onde dois ou mais grupos de bairros distintos deveriam chutar e guiar a bola para o bairro da equipe adversária.

palavras escritas pelo frade fazem eco em nossa pesquisa. Os deuses ao defenderem os jogadores só reforçam a importância daquele espaço, que é independente assim como notamos em Huizinga, já que tem suas fronteiras com o “mundo comum” bem definidas. A liminaridade portanto é vívida, vemos na passagem posterior: “[...] *al rededor de la cual por de fuera plantaban por supersticion unas palmas silbestres ó unos árboles de frijoles colorados que tienen la madera muy fofa y liviana de que se hacen agora los crucifijos ó imágenes de culto.*”⁷⁷, essa plantação pode ter o motivo de separar não só ideologicamente os mundos que ocorrem dentro e fora de campo, mas demonstra a necessidade da segmentação física. Ao mesmo tempo que anuncia que o jogo antigo e seus significados pertenciam aos deuses antigos, chamados de demônios, Durán demonstra o poder da religiosidade nova implantada por meio do colonialismo, ao afirmar que as árvores que antes protegiam o campo e tinham valor supersticioso agora teriam serviço à uma lógica cristã e produziriam crucifixos e imagens de culto, que são provavelmente de santos católicos.

Observamos depois disso uma passagem na qual Durán explicita as regras que moviam a prática do jogo da bola. Interessante notar que até aqui, no capítulo de seu relato, o religioso constantemente usa o termo “jogo da bola” para se referir ao campo onde a atividade acontece.

En medio de este cercado había dos piedras fijadas en la pared frontera la una de la otra: estas dos tenían cada una un agujero en medio el cual agujero estaba abrazado de un idolo el cual era el Dios del juego: tenía la cara de figura de un mono la cual fiesta como en el calendario veremos se celebraba una vez en el año y para que sepamos de que servían estas piedras es de saber la piedra de la una parte servía de á los la una banda para meter por aquel agujero que la piedra tenía la pelota y la otra del otro lado para los de la otra banda y cualquiera de ellos que primero metía por allí su pelota ganaba el precio.⁷⁸

O deus do jogo que é falado nesse caso tem o rosto de um macaco, o que nos leva a conclusão que provavelmente Durán estaria citando uma ligação do *tlachtli* com Quetzalcoatl. Aqui encontramos em uma passagem do dominicano uma das prováveis causas que levaram Brylak a afirmar que um dos “*cuatro dioses del juego del batey*” da página 27 do Borbónico seria o deus da serpente emplumada. Apesar da fala de Durán, não acreditamos que apenas essa passagem seja motivo para acreditar que a divindade supracitada seja realmente aquela que protege ou rege o *tlachtli*. Quetzalcoatl figura entre as mais importantes deidades do panteão asteca, e a presença de um deus com rosto de macaco em um dos elementos

⁷⁷ DURÁN, D. op. cit. p. 243.

⁷⁸ *ibid.* p. 243.

pertencentes ao campo, mesmo que o simbolize, provavelmente está demonstrando o jogo como possível local para uma emulação do movimento dos astros e do momento em que ocorre a criação do mundo na concepção asteca. No mito dos cinco sóis, a era do deus aqui discutido foi marcada por um grande vento no qual os humanos tiveram de subir em árvores, sendo então transformados em macacos, daí a representação e conexão dele com esses animais. O rosto primata presente justo em um ponto alto do campo pode demonstrar que o campo tem uma noção representativa do *Mictlán*⁷⁹ e da história da sociedade em que está inserido, mais uma vez demonstrando a potencial liminaridade que possui. Sendo ou não Quetzalcoatl o senhor do *tlachtli*, o capítulo de Durán demonstra a pluralidade do jogo como atividade que comunga tanto o espectro político quanto o religioso do imaginário *mexica*. Em mais um documento importante para a compreensão do mundo formado a partir do contato colonial temos uma divindade criadora dos astecas relacionada ao jogo, é aqui que compreendemos que reside uma falta de visibilidade dessa atividade em meio a obras que estudam os mesoamericanos de forma geral. Durán e o códice Borbónico seguem demonstrando a centralidade do *tlachtli* para a sociedade asteca, mas os olhares de historiadores que se debruçaram sobre essa civilização insistiram em colocar o jogo como apenas mais um ponto capaz de despertar a curiosidade. Ao percebermos as nuances presentes nas narrativas sobre o *tlachtli* podemos compreender a pluralidade e profundidade do mundo ameríndio que foi encontrado pelos europeus e como ele foi narrativamente construído sobre a visão colonialista como um mundo simples e sem camadas.

O vencedor, na verdade, o ameríndio que conseguisse fazer com que a bola alcançasse o aro do lado do campo e o atravessasse ganharia um papel social privilegiado, pelo menos no momento posterior ao jogo, que pelo que podemos compreender é de festejo:

Al que metía la pelota por aquel agujero de la piedra lo cercaban allí todos y le honraban y le cantaban cantares de alabanza y bailaban con él un rato y le daban cierto premio particular de plumas ó mantas bragueros cosa que ellos tenían en mucho aunque la honra era lo que él mas estimaba y de lo que mas caudal hacía porque casi le honraban como á hombre que en combate particular de tantos á tantos hubiese vencido y dado fin á la contienda.⁸⁰

Dar fim ao jogo e a contenda seria uma ótima maneira de sair do campo consagrado, se pensarmos que o *tlachtli* era disputado como os esportes atuais estaríamos errando. Em tempo, a atividade realmente só terminaria a partir do momento que um dos jogadores

⁷⁹ Mundo dos mortos dos astecas, para onde são enviadas as almas dos nobres mortos, dentre eles os guerreiros e mulheres mortas em partos, como já vimos. Além disso, é a morada dos deuses.

⁸⁰ DURÁN, D. op. cit. p. 243-244.

alcançasse a glória de acertar o aro com a bola, fazendo com que ela o atravessasse⁸¹. A própria execução do jogo pode ser compreendida como uma festividade se notarmos a forma com que ele é ditado pelo frei, que nota que em alguns casos, o sol poderia se pôr antes de que a partida chegasse ao fim e que em alguns casos, os disputantes se revezavam por conta da grande quantidade de tempo gasto para fazer com que tudo aquilo pudesse ocorrer.

Otros jugaban las mancebas lo cual se lia de entender que era como dejo dicho entre gente muy principal de Señores y capitanes y hombres de valor y estima al cual juego acudía gran multitud de Señores y caballeros y jugábanlo con tanto contento y regocijo remudándose unos agora y otros después y otros de aya un rato para gozar todos del regocijo y solaz que se les ponía el Sol en aquel contento.⁸²

Logo depois de falar sobre essa duração, o dominicano fala sobre os constantes casos de morte por conta do jogo, já que estavam cansados e poderiam não ter a velocidade necessária para desviarem de alguma pancada vinda. A morte decorrente do jogo também pode ser uma maneira de demonstrar a superioridade dos espanhóis em relação aos mesoamericanos, já que é possível entender que apenas os indígenas seriam capazes de se entregar a uma prática onde a morte poderia ser a consequência. Essa visão etnocêntrica é algo que permeia todos os escritos não só de Durán mas de vários outros cronistas da conquista e das décadas posteriores a ela, e pelas nossas observações ocorre principalmente nas constantes associações do jogo ao vício e a adoração de deuses que os europeus denominam claramente como demônios. É importante lembrarmos que a bola do jogo era feita de borracha maciça, uma herança herdada dos olmecas.

A algunos de estos sacaban de aquel lugar muertos y la causa era que como andaban cansados y sin huelgo tras la pelota á un cabo y á otro viendo venir la pelota por lo alto por alcanzar primero que otros á recudida les daba en la boca del estomago ó en lo hueco que sin huelgo ninguno benian al suelo y algunos morian de ello en aquel instante de aquel golpe por meterse con codicia de alcanzar la pelota antes que ninguno de los demás. [...] Con los botiboleos padecian detrimento grandísimo en las rodillas ó en los muslos de suerte que los por gentileza usaban de ellos á menudo quedábales el cuadril tan magullado se hacian sajar aquellos lugares con una nabaja pequeña y esprimían aquella sangre que allí habían llamados golpes de la pelota.⁸³

Durán demonstra mudar aos poucos seu modo de discurso, que se inicia na posição de alguém que está impressionado com a qualidade que os jogadores tem no domínio da bola e

⁸¹ Na cultura popular o exemplo mais próximo que temos é o do *Quadribol*, esporte disputado pelos bruxos fictícios da série de livros *Harry Potter*. Nele, a partida não tem um tempo delimitado, só terminando a partir do momento que o jogador cuja posição seria o “apanhador” consegue capturar uma das bolas, o pomo de ouro. Outra ligação é a presença de aros nos campos adversários que ao serem acertados com as bolas dão pontos, porém, aqui não são a causa do término da partida.

⁸² DURÁN, D. op. cit. p. 244.

⁸³ *ibid.* p. 244.

nas atividades que exercem. Essa constante surpresa que se inicia com os discursos sobre os *volladores* no começo da narrativa encontra uma quebra de expectativa logo após ele comentar sobre a bola de borracha com que o jogo é concorrido. Logo após narrar como os movimentos causados pela pelota geram a “tormenta” de quem anda atrás dela o dominicano inicia seu discurso sobre os vícios que podem ser causados pelos jogos. O discurso passa de uma tentativa de levantamento narrativo historiográfico para uma cartilha moral, muito comum aos cronistas e viajantes da época, e de certa forma, aceitável para um homem que ficou durante pelo menos vinte anos pesquisando a vida dos ameríndios, mas também se debruçando sobre textos religiosos, que eram de leitura obrigatória para seu cargo.

A passagem lembra o porquê que os jogos são alvos de algumas leis específicas na *Recopilación de las Leyes de Las Indias*, onde principalmente o vício dos indígenas preocupa os responsáveis pelo poder dirigente, além do mais, é constante a ligação das atividades lúdicas pré-colombianas ao culto das deidades antigas e o que os colonizadores creem ser uma depravação do cristianismo e de seus dogmas.

Juntase a jugar en tablajes publicos mucha gente ociofa de vida inquieta, y depravadas costumbres, de que han resultado muy grandes inconvenientes, y delitos atozesen ofensa de Dios nuestro Señor con juramentos, blasfemias, muertes, y perdidas de hacienda, que de femejantes diframientos fe figuen, demás de los defafogsiegos, é inquietudes, que fe han caufado, perturbando la paz, y la vnion de la Republica, por él interes de baratos, y naipes, y porquê estas juntan juegos.⁸⁴

vengamos agora á tratar de los que la jugaban por vía de interés y vicio poniendo toda su felicidad y conato en no perder sino ganar como hombres tahúres que no era otro su oficio ni comían de otra cosa ni tenían otro ejercicio sí este no cuyos hijos y muger (como en el capítulo pasado dije) siempre andaban á pan prestado y mendigando por sus vecinos molestando á unos y á otros como aun en nuestra nación se suele usar que hoy euvían aqui por el pan y mañana acullá por el binagre y otro día por el aceite etc.⁸⁵

Ambas as passagens denotam o como o *tlachtli* e todas as outras atividades lúdicas eram compreendidas em meio àquela sociedade pós-Conquista: criminalizadas ou infantilizadas, no primeiro caso, são negadas socialmente, e têm sua beleza plástica e furor competitivo ligados a um incentivo ao vício e a entrega sem limites; no segundo. conectados

⁸⁴ *Recopilación de las Leyes de Las Indias. Libro V. Título II: De los juegos, y jugadores. Ley II: Que prohibe las casas del juego, y que las tengan, ó permitan los juezes. Preferimos manter as grafias onde a letra ‘s’ é substituída pelo ‘f’, e a letra ‘u’ é substituída pela ‘v’ por conta de, pelo menos, dois motivos; o primeiro é que mantemos a grafia de todas as citações diretas da forma como a tiramos de seus texto; a segunda; que não sabemos se essa substituição é algo específico para textos jurídicos ou tal linguagem seja específica à grupos pertencentes a dirigência social, portanto, uma substituição poderia estar retirando a significância do texto de maneira completa.*

⁸⁵ DURÁN, D. op. cit. p. 245.

ao que os indígenas poderiam ter de pior na visão dos colonizadores, que seria o ímpeto para o desrespeito às regras e a adoração aos chamados falsos deuses aos quais apenas os mais passíveis de ignorância poderiam se curvar.

A correlação do jogo com a idolatria fica mais clara e estabelecida por Durán nas páginas finais do capítulo, concluindo a passagem que já marcamos, se inicia após ele discorrer sobre o como os indígenas comportavam seus corpos durante a prática da partida. Durante praticamente toda a página 245 de seu texto, o frei dominicano narra um dos rituais dos ameríndios, que segundo ele, eram feitos pelos jogadores mais entregues e relacionados com os deuses antigos, estes os quais recebiam oferendas para que aqueles que estivessem fazendo os ritos jamais viessem a perder as partidas. Curioso é que Durán demonstra um conhecimento apurado sobre o como os ritos se davam, narrando-o passo a passo, algo que raramente encontramos em relatos religiosos, já que poderia demonstrar um interesse exagerado da igreja em práticas demoníacas, levantar a curiosidade daqueles que tivessem uma fé “abalada”, ou até mais, que o escritor estivesse sobre a influência do próprio demônio, o servindo na propagação de seus ritos de adoração. Para além disso, destacamos a passagem em que o frei alega ter questionado um dos indígenas sobre a validade dos ritos:

Preguntará alguno si ganaban siempre con haber hecho aquel conjuro. Sotil és el demonio para habelle ganar algunas veces para confirmanos en aquella falsa fé y otras ya que perdiere para persuadille lo echase á desgracia suya como lo atribuyen los que pierden blasfemando y encomendándose ay si ya la desgracia al diablo.⁸⁶

Interessante notarmos que Durán desdenha, mas reconhece a agência das deidades indígenas e de seus poderes, ao colocá-los no papel do demônio e confirmar que ele seria capaz de fazê-los ganhar os jogos em algumas das vezes em que haviam feito oferendas. Essa crítica se aprofunda realmente nos parágrafos posteriores, quando ele narra que em alguns casos os viciados na prática do jogo apostavam seus filhos ou sua própria liberdade para poderem competir, tornando-se escravizados. Ele não é o único a afirmar que alguns dos indígenas chegavam a tal ponto, J. Soustelle também faz essas afirmações. Ainda que haja uma crítica contundente a ligação do *tlachtli* com a idolatria, Diego Durán demonstra sua apurada visão social na afirmação: “[...] *Como he dicho siempre era gente baja porque la gente ilustre y principal nunca les faltaba que jugar aunque mas jugaban por recreación y alivio de sus continuas guerras y trabajos que no por interés.*”⁸⁷. Ou seja, o vício era algo que

⁸⁶ DURÁN, D. op. cit. p. 245.

⁸⁷ *ibid.* p. 246

só alcançava a classe dos mais pobres, que se entregava aos jogos como modo de escapatória de uma sociabilidade onde não tinham muitas escolhas ou liberdade. Já marcamos aqui como o tempo era uma das faces da vida dos astecas o qual estava praticamente toda controlada, também podemos confirmar segundo historiadores que se debruçam sobre aquele povo que eram bastante estratificados socialmente, tornando impossível a viabilidade de uma mobilidade social. Mais uma vez, resgatamos a obra de J. Huizinga para afirmar que o jogo ao criar seu próprio mundo, apresenta possibilidades, dentre elas, a da fuga do mundo comum, que é a realidade. Ou seja, aos pobres que se entregavam ao suposto vício do jogo, não estava em questão a perda de suas liberdades; porém, o exato contrário; a total entrega a um mundo ao qual eles se sentiam pertencentes de maneira mais profunda e contundente.

A conclusão do capítulo de Durán é dura com a cultura indígena e com as práticas que ele por meio de suas palavras pareceu tanto admirar. O poder eclesiástico se demonstra mais poderoso que a curiosidade do frei pelos jogos e costumes ameríndios, e sendo assim, ele narra o como a Igreja usou de sua autoridade inquestionável para auxiliar os indígenas na superação da adoração aos deuses que eram os errados.

También hemos dado fin á los juegos y gentilezas delicadezas que con pies manos y cuerpo esta gente hacía que osaré afirmar que nación por nación eu el mundo no hay ni ha habido que mayores sutilezas y ligerezas se ejercitasen que estos que si las hubiera de relatar de cada una en particular se pudiera hacer un capítulo pero baste la meaja de lo diabo

Hemos dado fin á lo que toca á las fiestas de sus dioses y á la celebración de ellas y aunque brevemente hemos dicho la veneración ritos y religión con que los honraban dando aviso á los Religiosos y Sacerdotes de todo lo que antiguamente se hacía para que estén sobre aviso en desterrar y estírpar cualquier genero de supesticion y idolatría que haya quedado ó noticia de ellos si ha quedado para lo cual proseguiré un calendario por donde ellos se regian y gobernaban y diferenciaban los tiempos conforme á la orden de él y plega á la bondad Divina que no se rijan hoy en dia por el que aunque no lo sé ni afirmo temólo.⁸⁸

Terminado o seu relato, Diego Durán e sua visão sobre o jogo são marcantes por demonstrarem, dizemos mais uma vez, a dualidade da realidade criada no mundo colonial, onde os indígenas e suas prática são observadas com um olhar curioso e admirador, porém não são mantidas porque demonstram a lembrança de um tempo onde o poder dirigente era outro, era ameríndio, e portanto, perigoso. O jogo é extirpado junto de festas e outros ritos porque tem a capacidade criativa que poderia ativar resistências indígenas e promover espaços de luta, seja preparando fisicamente quanto mentalmente aqueles que dele participassem. cremos que apesar de sua narrativa ser permeada em toda o momento de

⁸⁸ DURÁN, D. op. cit. p.246

lógicas cristãs e religiosas, o frei dominicano traz um relato de riqueza ímpar e se esforça para trazer uma narrativa mais próxima da realidade. A passagem cuja Durán ousa afirmar não haver no mundo nação com tal capacidade para a prática com a bola é uma demonstração do que acabamos de dizer.

5. Conclusão

O nosso trabalho visou contemplar, da forma mais generalista possível, o como o jogo de bola dos astecas é um espaço social que é capaz de conceder mecanismos de elucidação sobre lógicas e outras questões ligadas a aspectos diversos, tal qual as práticas religiosas, políticas e bélicas dessa civilização. Compreendemos que o *tlachtli* é totalmente capaz de conceder todas essas ferramentas, como observamos ao passar dos três capítulos aqui discutidos. Em outras obras é mais dificultoso de se perceber o *tlachtli* como algo a mais que um objeto figurativo, ou um elemento curioso da sociabilidade indígena, porém, o que propomos é o jogo com capacidade explicativa, onde ele pode se tornar a principal ferramenta mobilizadora, ou um ponto de partida para uma pesquisa sobre os astecas. Basicamente, percebemos por meio de Huizinga e Turner a potencialidade de um espaço lúdico e externo; mas com liminaridades latentes; de preservar, renovar e influenciar características que pertencem ao “mundo comum”, fora dele. Já elucidamos que o jogo, o campo e os participantes não são fixos conforme o tempo, sendo passíveis de mudanças conforme os séculos em que os *mexicas* dominaram a região central da Mesoamérica; o que não podemos aqui concluir é exatamente os momentos de rompimento dessas regras e quais delas sofreram alteração; sendo assim, constatamos que tais mudanças reafirmam a nossa ideia de que os astecas não são uma civilização parada no tempo e de que os jogos de bola feitos por eles entregam uma ferramenta rica para a análise deste povo. Uma maneira mais direta de notar as modificações que elencamos aqui é na comparação direta da forma como o jogo de bola é representado nos documentos analisamos principalmente, o códice Borbónico e os dois capítulos da crônica de Durán. Enquanto no primeiro; historicamente mais aproximado do momento da conquista; representa sempre o jogo aproximado de figuras ligadas a religiosidade e ao rito, sendo complemento de uma obra-calendário; no segundo, temos o jogo com uma atividade da população geral sendo mais notada, ainda que essa agência seja apenas no momento de assistir o espetáculo que está sendo oferecido.

Quanto a conexão com as lógicas belicosas, cremos que por meio da presença de tantas divindades que compreendem esse espectro social em meio aos *mexicas*, se encontra mais do que consolidada a ligação dessa atividade lúdica com a guerra. Os astecas tinham a prática guerreira entre os seus mais importantes exercícios, representando-a e atuando nela de forma muito apaixonada, como podemos observar em relatos de todos os tipos de narradores, desde Durán, que é cronista, até Soustelle⁸⁹ e Vaillant⁹⁰, historiadores daquela sociedade. Ao observarmos Xochiquetzal, Quetzalcoatl e Huitzilopochtli rentes ao campo de jogo nas imagens 2 e 3, percebemos que argumentos que destituam o jogo de sua influência social e ligação com a guerra; ainda que feita de maneira representativa; não tem grandes efeitos. Ao utilizar o exemplo dos três deuses também afirmamos que eles são intrinsecamente ligados ao poder belicista dos astecas, visto que, Quetzalcoatl é um herói histórico do povo, guerreiro em algumas narrativas, Huitzilopochtli é o senhor da guerra, deus que representa a nação e defensor contra os invasores espanhóis. Já no caso de Xochiquetzal temos uma deidade mais plural e que se liga ao jogo de maneira mais profunda, justamente porque é o responsável pelo regimento das práticas lúdicas. Inferimos portanto a conexão ativa por meio dos deuses que como já dito aqui, “advogavam pelos jogadores”, tendo papel central no acontecimento das partidas, mas não disputando-as.⁹¹

Na página 19 do códice Borbónico, onde o *tlachtli* é representado pela primeira vez no documento, temos o campo em um tamanho pequeno que é dividido em duas cores, as quais acreditamos ser uma encenação de sua dualidade, afinal, são duas equipes que configuram poderes sempre opostos⁹². Essa disposição do campo também se dá, muito provavelmente, por conta da representação do movimento dos astros, onde os poderes do dia e da noite entram em conflito, o que se afirma em Soustelle: “O *tlachtli* tinha uma significação mitológica e religiosa. Pensava-se que o campo de jogo representava o mundo; a

⁸⁹ Soustelle tem um capítulo inteiro de seu livro voltado para comentar a guerra entre os astecas. “A guerra (*yaoyotl*) ocupava tal lugar nas preocupações dos astecas, na sua estrutura social e na vida do Estado, que nos parece necessário tratá-la à parte. [...] Fazendo a guerra, os homens se conformavam à vontade dos deuses desde a origem do mundo.” SOUSTELLE, J. op. cit. 1955, p. 229.

⁹⁰ Assim como Soustelle, Vaillant também tem um capítulo apenas para a discussão da guerra em sua obra. “Foreign relations centred around war, which, we have seen, was an important part of Aztec economy and religion. The same confusion of motives that we find in our modern culture affected the reasons for military action. We wage war for territorial and political advantages and, while condemning the practice in our adversaries, justify our own participation by saying we fighting for freedom, to liberate someone, to extend the civilization or to ensure peace.” VAILLANT, G.C. *Aztecs of Mexico*. Pelican Books. Grã-Bretanha 1944, p. 209.

⁹¹ DURÁN, D. op. cit. p. 243.

⁹² O jogo como uma condição de luta entre opostos também é trabalhado por J. Huizinga no primeiro capítulo de *Homo Ludens*.

bola, um astro, sol ou lua. O céu é um *tlachtli* divino onde os seres sobrenaturais jogam péla com os astros.”⁹³ cremos ser importante reafirmar que Durán, em seu capítulo aqui trabalhado, declara que algumas partidas chegavam a alcançar o raiar do dia, e esse, talvez, fosse o objetivo real em algumas localidades. É natural que por ser jogo haja uma lógica competitiva, porém, essa característica é mais presente em práticas esportivas, que são uma criação da modernidade. Não negamos aqui a capacidade do jogo de ser local para disputas como no caso narrado por Natalino onde se fala da partida entre o rei de Tollan e os *tlaloques*, momento no qual o primeiro apesar de não sair derrotado acaba sofrendo consequências, já que não aceita as regras subsequentes ao jogo, que seriam aceitar os presentes que lhe são oferecidos; nada mais representativo do poder de influência do jogo sobre os ambientes externos a ele. Acreditamos que em alguns momentos para fazer política de uma forma considerada menos direta e agressiva, o jogo; por conta da ação divina e de seu papel social reconhecidamente de elite; era usado como forma de resolução. Resgatamos a função das Olimpíadas modernas, que entre outras, detém entre seus objetivos oferecer uma saída para a manutenção de disputas sem que seja necessário o apelo para a violência. O *tlachtli* talvez possa ser uma forma de entregar uma contenda dentro de um espaço simulado, evitando maiores perdas e emulando para os mesoamericanos em alguns momentos algo próximo daquilo que atualmente os jogos olímpicos fazem com a sociedade moderna.

Inferimos que o *tlachtli* poderia muito bem ter convivido com sentidos competitivos e ao mesmo tempo ser regrado para representar um movimento pré-estabelecido e com duração também prévia, sendo portanto mais próximo de rituais. Os guerreiros/jogadores postos em campo sabiam do poder que o “*mundo do jogo*” e seus nexos internos criavam, não é a toa que as narrativas de Durán e Soustelle afirmam que é grande a paixão dos ameríndios pelo jogo, se entregando a ponto de se tornarem escravizados por dívidas⁹⁴. Estes jogadores, porém, estavam a par da influência externa da religiosidade e dos “teatros” de representações sociais tão comuns em meio ao mundo dos astecas, sendo assim, em momentos em que fossem necessárias as incorporações de atuações dentro da partida isso era feito de maneira natural. A sociedade asteca é denotada pela grande influência da sua religiosidade, do seu calendário, sobre a vida dos seus cidadãos comuns, portanto, é ainda mais aceitável que em meio ao jogo uma interferência seja aceita sem nenhuma reclamação. As noções temporais

⁹³ SOUSTELLE, J. op. cit. 1955, p. 187.

⁹⁴ *ibid.* p. 188.

dos ameríndios não são as mesmas que dominam o mundo atual, regido pelo relógio de uma sociedade de produção e por um calendário de origem gregoriana, para os mexicas, o passado e o presente não tinham linhas de limite tão claras quanto existem na sociabilidade atual, percebemos que assim, o jogo torna-se apenas mais uma consequência em meio a uma malha de acontecimentos que podem ou não sair de acordo com o esperado de acordo com uma linha temporal que ao mesmo tempo que é repetitiva e teoricamente limitada, é amplificada pela capacidade de ressignificações de um mesmo fenômeno.

O jogo é, portanto, fruto, ainda que não de forma única, do contexto belicoso da sociedade *mexica*. O próprio posicionamento das deidades no campo⁹⁵ de forma distinta, duas para cada lado, demonstra que há um equilíbrio, uma necessidade da manutenção da ordem. Ainda cremos que no códice não há uma disputa dos deuses em questão em um jogo de bola, mas o que deve haver é uma provável contenda pela influência. Ainda é necessário notar que na *veintena* onde se apresenta Xochiquetzal, o campo é menor e pode passar despercebido, mas está ligado ao ato da decapitação de um pequeno corpo ao seu lado, que provavelmente faz referência ao tão temido ato de sacrifício que os europeus comentavam e ligavam a prática do *tlachtli*. Ao entregar suas vidas após o jogo, sejam vencedores ou vencidos, os ameríndios estavam afirmando aquele espaço anterior como uma forma ritual, sendo assim, compreendemos que a liberdade do jogo para se reafirmar não perde contato com as especificidades exteriores. O sacrifício é invariavelmente conectado ao jogo nas principais ferramentas de pesquisa na internet, sendo comum leituras que afirmam que ao serem derrotados, alguns jogadores eram sacrificados. Porém, questionamos a real intenção em sacrificar um derrotado, já que os deuses que exigiam sangue em seus rituais previam bons corpos em sua homenagem, sendo assim, pela lógica, os vencedores é que deveriam entregar suas vidas em sacrifício⁹⁶. De qualquer maneira, o *tlachtli* entrega uma dificuldade para quem observa suas especialidades através de um olhar ocidental e que não recorre a tentativa de criar uma alteridade.

Ainda que já tenhamos comentado, as ligações com a religiosidade especificamente são talvez as mais fortes que podemos notar no jogo. Se a presença das deidades em representações pictográficas dá indícios de que a guerra influencia e é influenciada pelo

⁹⁵ imagem 3.

⁹⁶ Não trabalhamos o sacrifício de maneira central em nosso texto, para leituras mais específicas sobre a relação dele com o jogo, com o lembrete de que o texto a seguir trata do jogo em sua particularidade Maia, recomendamos KNAUTH, L. *El juego de pelota y el rito de decapitación*. 1960.

tlachtli, é mais esclarecedor ainda que isso apresente um fino tecido social que separa o jogo de bola da ritualística. Huizinga trabalha em alguns momentos de sua obra especificamente as potencialidades desse tecido social entre os dois tipos de atividades, e recuperamos o autor para afirmar que essas relações não diminuem a importância do rito nem tampouco transformam o jogo em algo mais importante do que ele já o é. O *tlachtli* e outras práticas lúdicas existem por si só, as conversas que podem traçar com outras ocorrências e sociabilidades é que são ilimitadas, e por conta de características que o lúdico proporciona, temos essas conexões com a religiosidade acontecendo de forma enriquecida, percebemos isso melhor na passagem: “Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que -vale- dentro do mundo temporário por ele circunscrito. [...] O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde que precisa ser expulso.”⁹⁷, tendo aqui portanto que os europeus ao chegarem rompem o mundo do jogo, rompem a magia e tomam para si o papel de desmancha-prazeres, o que é importante para evitar a possibilidade de organização indígena dentro desse espaço que o campo e a estrutura do lúdico podem proporcionar. O que acontece é que o jogo é deliberadamente compreendido como sendo um espaço para o êxtase e o divertimento, e a religião se aproximando da seriedade, mas como vemos em Huizinga, essa fronteira se torna fraca, conectando por vezes as duas realidades: “É impossível determinar de maneira rigorosa qual é o limite mínimo a partir do qual a gravidade religiosa passa a ser simplesmente divertimento (fun)”⁹⁸.

Creemos, ademais, que o amplo proibicionismo estabelecido ao jogo e as suas características mais marcantes, como o campo e a própria bola de borracha maciça; demonstram o relacionamento jogo/ritual tão forte. O relato de Durán, que é cheio de elogios aos talentos dos indígenas no manejo com a atividade partindo de uma perspectiva atlética, é ao mesmo tempo defensor de uma moralidade cristã muito forte, onde mesmo que se observe que não se viu talento aproximado entre os espanhóis e europeus; se impressione com os *volladores* e sua força física, aquilo tudo pertence ao diabo e precisa ser combatido. Essa contenda contra tudo que os ameríndios produziam e entrava no campo do sensacional aos olhos colonizadores é a mesma que levou ao fim as documentações que relatavam a vida asteca; os códices; que se fossem acessíveis em números próximos aos dos originais que foram produzidos, nos dariam muito mais base para debates sobre o jogo, sua verdadeira

⁹⁷ HUIZINGA, J. op. cit. 2014, p. 14-15.

⁹⁸ *ibid.* p.28.

posição enquanto atividade na sociedade e outros pontos importantes da vida asteca e mesoamericana. O campo e os ataques que sofreu são um dos principais argumentos que temos para definir a importância do jogo, ainda que não tenhamos nos debruçado na pesquisa sobre resultados de escavações arqueológicas a fim de termos melhores resultados sobre a localização e o tamanho comum de campos de jogo⁹⁹; o que não seria possível dado as limitações estruturais e temporais que se obtém em uma pesquisa monográfica. Sabemos que as estruturas dos campos de *tlachtli* eram grandes, e que estavam presentes nas principais cidades da Mesoamérica, portanto, para nós é insípido aceitar que estivessem afastados dos grandes centros ou até das praças onde estavam reunidos os principais prédios que davam lugar aos mais importantes acontecimentos sociais daquela civilização. Caso pudéssemos comparar as plantas de grandes praças das principais cidades do Vale do México Central, seria provável que iríamos afirmar com maior certeza a posição social do jogo por meio de sua localização física.

Politicamente, o jogo tem sua influência representada na ligação indireta com os cultos de sacrifício, reconhecidamente importantes para a manutenção da ordem social ritual dos mesoamericanos. Ao percebermos a presença do *tlachtli* em um códice como o Borbónico temos uma evidência de seu poder social grande, ainda mais relacionado a vinteena de um deus tão central como Xochiquetzal. Observamos que as mudanças ocorreram na forma como o jogo era disputado, tendo em conta o próprio relato de Durán, que afirma que a agência colonizadora limitou de diversas formas o campo, os significados e o sentido geral da disputa do jogo de bola. O que isso nos entrega é que o incômodo dos colonizadores só reforça o poder social presente na prática do lúdico entre os indígenas. O imaginário compreende um espaço de liberdade mais difícil de ser controlado, é por isso que os espanhóis se empenharam tanto em conter os locais de criação de significados entre os indígenas, dentre eles o *tlachtli*.

Reafirmamos que em nossa pesquisa é compreendida a centralidade e a importância que o jogo de bola tinha para a sociabilidade dos asteca em várias de suas nuances; tendo em vista o peso dos documentos por nós utilizados para fazer os levantamentos e apontamentos; esperamos entregar uma nova perspectiva de estudos sobre a cultura mesoamericana, onde as

⁹⁹ Para uma maior atenção sobre o campo de jogo e suas estruturas, como os anéis que existiam em suas paredes e até mesmo a bola, recomendamos a leitura dos seguintes textos: STARK, B. L.; STONER, W. D. *Watching the game: viewership of architectural mesoamerican ball courts* in. *Latin American Antiquaty*. 2017, p. 409-430. e BORHEGYI, S. F. *Piedras Semiesféricas con asas para el juego de pelota y manoplas en Mesoamerica una posible alternativa para su funcion*. in. *Estudios de Cultura Maya*. VOL. VI, 1967.

práticas possam surgir como ferramenta e centro do método para a análise historiográfica. Uma história vista por meio da perspectiva de um ponto específico, que se modifica, que dialoga e compreende a civilidade que o cerca.

6. Referências Bibliográficas

CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*, Petrópolis, Editora Vozes, 2017. (Coleção Clássicos do Jogo).

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, edição 8, São Paulo, Editora Perspectiva, 2014 (1938).

KIRCHOFF, P. *Mesoamérica. Sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales*. [on-line] Xalapa, Ver., AL FIN LIEBRE ediciones digitales. 2009. 12 pag. Acesso em: 16 de set. 2018. Disponível em: <alfinliebre.blogspot.com> .

MILLER, Mary. & TAUBE, Karl. *An Illustrated Dictionary of The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya*. Londres, Thames and Hudson Ltda., 1997.

NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. *Tempo, espaço e passado na Mesoamérica: O calendário, a cosmografia e a cosmogonia nos códices e textos nahuas*. Alameda. São Paulo. 2009.

OTS CAPDÉQUI, J.M. *El estado español en las Índias, México, Fondo de Cultura Económica*, 1957.

SOUSTELLE, Jacques. *A Civilização Asteca (Lez Azteques)*, São Paulo, Zahar, 2002 (1970).

SOUSTELLE, Jacques. *Os astecas na véspera da conquista espanhola: a vida cotidiana*, São Paulo, Círculo do Livro S.A., 1992 (1955).

TURNER, Victor. *Do Ritual ao Teatro: a seriedade humana de brincar*, Rio de Janeiro, UFRJ, 2015 (1982).

VAILLANT, George C. *Aztecs of Mexico*. Pelican Books. Grã-Bretanha. 1944.

6.1. Bibliografia complementar

BELLOS, Alex. O jogo no fim do mundo. In: BELLOS *Futebol: O Brasil em campo*. 2 Edição, Jorge Zahar Editora, São Paulo, 2002.

BRYLAK, A. *Animales y sexualidad in Mesoamerica*. 2015.

ENRIGUE, Alvaro. *Morte Súbita*. Companhia das Letras, São Paulo, 2016.

FRANCO JÚNIOR. Hilário. Parte IV: O jogo. In: FRANCO JÚNIOR. *Dando tratos à bola: ensaios sobre futebol*. Companhia das Letras. São Paulo. 2017.

LIMA, João Tiago. *Jogar sem bola: Literatura, Filosofia e futebol*. Oficina. 2018.

RESTALL, Matthew. *Sete mitos da conquista espanhola*, Civilização Brasileira, 2006.

ROWLING, J.K. *Quadribol através dos tempos*. Editora Rocco. 2001.

VAINFAS, Ronaldo. *A heresia dos índios: catolicismo e rebeldia no Brasil colonial*, São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

6.2. Fontes primárias

Códice Borbónico. Sem Autor, data desconhecida, México. Loubat (1899). Disponível em: <<http://www.famsi.org/research/loubat/Borbonicus/thumbs0.html>> Acesso em: 04/12/2019.

DURÁN, Diego. *Historia de las Indias de Nueva España y islas de Tierra Firme - Tomo II*. Capítulo C: *De los juegos que estos indios tenían para entretener y desenfadarse los días de fiesta pero también para jugarse á si mesmos y quedar esclavos perpetuos*; Capítulo CI: *Solene y muy usado juego de pelota muy egercitado de los Señores com el cual algunos despues de perdido el caudal se jugaban á si mesmos*, México, Imp. de Ignacio Escalante, 1880.

OVIEDO Y VALDÉS, Gonzalo Fernandez de. *Historia Natural y general de las Indias, Libro VI*. Capítulo II: *Del juego del batey de los indios, que es el mismo que el de la pelota, aunque se juega de otra manera, como aqui se dirá, y la pelota es de otra espécie, ó matéria que las pelotas que entre los chripstianos se usan*. Real Academia de la Historia, 1851.

Recopilación de Leyes de las Indias, Libro Nono Titulo segundo, De los juegos y jugadores.

Recopilación de Leyes de las Indias. Libro Nono, Título quinto. Del Juez Oficial, y Conful, que ván á los Puertos al del pacho de las Flotas, y Armadas.

SAHÁGUN, Bernardino de. *Historia general de las cosas de Nueva España*. México. 1577. Disponível em: <<https://www.wdl.org/es/item/10096/>> Acesso em: 04/12/2019.