



No princípio da história, era um jogo de bola.  
jogo, poder e religião entre os maias\*

*At the beginning of History, there was a ball game.*

*Game, Power and Religion among the Mayas*

Fernando Torres Londoño\*\*

**Resumo:** O jogo de bola (*juego de pelota*) foi uma prática constante em grande parte da Mesoamérica, jogado por culturas tão antigas como a olmeca (1200 - 400 B.C), ou, do tempo da conquista espanhola, a mexica. Este artigo destaca que, entre os maias, os jogos de bola cumpriam diferentes funções: atividade lúdica, esportiva e teatral, nas quais reis triunfantes e reis derrotados eram os atores; representação de guerras e alianças; ritual que repetia o antagonismo cósmico da origem dos tempos; e forma de seleção das vítimas destinadas ao sacrifício que honrava os deuses. Tais funções são configuradas aqui a partir do livro *Popol Vuh* da referência à linguagem visual do jogo, presente nos baixos-relevos e nos painéis das quadras, bem como na cerâmica cerimonial.

**Palavras-chave:** maias, jogo de bola, religião, *Popol Vuh*, jogos.

**Abstract:** The ball game (*juego de pelota*) was a constant practice in a vast part of Mesoamerica, played by civilizations as ancient as the Olmecas (1200-400 B.C.), or in times of the Spanish Conquest, the Mexicas. The main idea of this article is to demonstrate how the ball game fulfilled different functions among the Maias, depending on the conditions in which it was played, and the teams' meanings and participants. Thus, the ball game could be a ludic activity, a sport, a theatre where the actors were the triumphant kings and the defeated ones, a representation space of wars and alliances, a ritual that repeated the cosmic antagonism of the beginning of times, and a way of selecting the victims who were to be offered to the gods in sacrifices. These functions are going to be configured here based on the *Popol Vuh* and the references to the visual language of the game, which we can see in the bas-reliefs and the panels of the courts, as well as in the ceremonial pottery.

**Key words:** maias, ball game, religion, Popol Vu, games.

---

\* A pesquisa na qual se insere este trabalho faz parte do projeto de Estudo de Fontes para a História da América Indígena, desenvolvido a partir de projetos de IC no curso de História da PUC-SP. Dentro desse projeto realizaram-se as IC de Mariana Alcantara sobre o *Popol Vuh* (2013) e de Alexandre Terini sobre *Copan* (2014). O artigo começou a nascer de uma conversa com os professores João Décio Passos e Frank Usarski, após uma viagem à área arqueológica de Yucatan, quando falei sobre o jogo de bola entre os maias. Os dois, a quem sou grato, me incentivaram a participar com o tema no Simpósio do programa *Entre o lúdico e o religioso: nas interfaces do esporte e da festa popular*, realizado em seis de junho de 2014, quando apresentei a primeira versão deste texto. Agradeço ao pesquisador Daniel Grecco Pacheco por indicações bibliográficas relacionadas ao tema.

\*\* Doutor em História pela USP, professor do Departamento de História e do Programa de Ciência da Religião da PUC-SP. Produtividade em Pesquisa CNPq. fertorresbracol@gmail.com.

## Introdução

Ao visitar um sítio arqueológico no México, Guatemala, Honduras, é provável que, além de templos, pirâmides e palácios, o visitante se depare com um espaço longitudinal constituído por dois muros paralelos que podem ter entre 16 e 96,5 metros, nos quais, na maioria das vezes, se apoiavam bancos da mesma extensão, marcando um espaço com largura entre 5 e 30 metros e com altura entre 3 e 8 metros. Trata-se de uma construção organizada para realizar no espaço demarcado um jogo conhecido como *juego de pelota*, aqui traduzido por *jogo de bola*. Podia-se jogar com um, dois, três, quatro ou sete jogadores de cada lado do campo, que batiam numa bola com o objetivo de mantê-la permanentemente em movimento, lembrando os astros, que nunca param.<sup>1</sup> A bola deveria ser batida ou rebatida com o peito, as coxas e com o quadril. Bater nela com outra parte do corpo era incorrer em falta. O mesmo acontecia se ela tocasse o chão. As faltas se traduziam em pontos, e o time que menos pontos fizesse ganhava a partida.

Nas cidades maias de Yucatan, no período que os arqueólogos denominam de pós-clássico, foi introduzido no espaço do jogo um arco na vertical.<sup>2</sup> O time que conseguisse colocar a bola dentro desse arco ganhava a partida, independentemente dos pontos. A bola era de *hule*, uma resina própria de América Central que, flexível e dura ao mesmo tempo, quicava a qualquer impacto. Pelas representações que chegaram até nós em muros e estelas, ela seria maior que uma bola de basquete. Em mãos de jogadores experientes, alcançaria velocidades expressivas, e seu impacto contra o corpo podia gerar lesões e fraturas. Isso obrigava os jogadores a usarem elmos, grandes cintos de couro e outras proteções para as mãos e as pernas, como se aprecia numa cerâmica de Jaina, Campeche, que representa um Jogador de Bola, do período entre 600 e 800 d. C., e que se encontra no Museu Nacional de Antropologia do México.

Em Santa Lucía de Cotzumalguapa, no sul da Guatemala, um baixo-relevo mostra um homem vestido com adereços e proteções associados ao jogo de bola – e, por isso, identificado com um jogador – que levanta um braço em direção ao céu, onde se encontra uma divindade solar.<sup>3</sup> Num canto um pouco acima do jogador há uma cabeça sobre uma plataforma, que faz referência a um sacrificado. A decapitação a que se faz alusão aconteceria depois do jogo, como parte de rituais que envolviam morte violenta de seres humanos em sacrifício aos deuses.

---

<sup>1</sup> E. MATOS MOCTEZUMA. ¿Sacrificaban al que ganaba en el juego de pelota?, p.88.

<sup>2</sup> Para os períodos culturais mesoamericanos pré-clássico (2500 a.C.-200 d.C.), clássico (200 d.C.-650/900 d.C.) e pós-clássico (900/1000 d.C.-1520 d.C.), ver A. LÓPEZ AUSTIN e L. LÓPEZ LUJAN. *El pasado indígena*, p.69.

<sup>3</sup> O desenho encontra-se entre os do Monumento 1, que fazem referência a deuses, jogo de bola e decapitações, no artigo de M. NAJERA CORONADO. *El sacrificio humano entre los mayas en la colonia*, p.64.

Que seria o jogo de bola maia? Um esporte nos moldes dos que se desenvolveram no século XX? Um jogo, pelo seu caráter lúdico e simbólico? Uma *performance* que, por ser encenação, estaria muito próxima ao teatro? Uma representação das assimetrias nas instáveis relações de poder entre as cidades maias? Um ritual de sacrifício como os praticados por culturas próximas à dos mexicas? Abordar essas perguntas a partir da pesquisa arqueológica, da etno-história e da história das religiões constitui o objetivo deste texto.

### O jogo nas origens míticas registradas no *Popol Vuh*

Estudiosos acreditam que a origem do jogo seria muito antiga, remontando à época da cultura olmeca, que se desenvolveu pelo menos há 3 mil anos a partir do Golfo do México, espalhando pela Mesoamérica realizações como as da arquitetura em pedra e as bases para desenvolver sistemas de escrita e de calendário. O jogo de bola estaria, assim, entre os jogos mais antigos da humanidade. Nos mitos maias, o jogo remontaria à origem dos homens.

No *Popol Vuh*, livro do século XV escrito em caracteres icônicos mas vertido para a escrita alfabética no século XVI, narra-se que foi o jogo de bola o esporte que os gêmeos Hun Hun Ah Pu (Um Caçador) e Vuqub Hun Ah Pu (Sete Caçador) praticaram; com suas correrias e barulho, suscitaram a ira dos senhores de Xibalba, o mundo de baixo, sob o domínio dos senhores da morte Hun Kame (Um Morte) e Vuqub Kame (Sete Morte):

E assim eles se reuniram/Para discutir/O quanto estavam enciumados/ E o quanto estavam incomodados/ Com Hun Hun Ah Pu / E Vuqub Hun Ah Pu. / É que eles cobiçavam em Xibalba / Os apetrechos do jogo / De Hun Hun Ah Pu / E Vuqub Hun Ah Pu, / Suas peles, / Seus anéis, / Suas luvas, / Seus ornatos de cabeça / E as máscaras, / Os adornos / De Hun Hun Ah Pu / E Vuqub Hun Ah Pu.<sup>4</sup>

Através de quatro aves mensageiras, os senhores teriam chamado os gêmeos para jogar com eles em Xibalba, onde os submeteram a uma série de provas e armadilhas. Ao errar, foram condenados a morrer sacrificados, sendo que seus corpos foram enterrados no *campo empoeirado* (em *quiché* a expressão se compõe de *chaah*, *jogar*), e a cabeça de Hun Hun Ah Pu foi cortada e colocada numa árvore que nunca tinha dado fruto.

<sup>4</sup> *Popol Vuh*, p.129. Utilizamos aqui a bela tradução feita por Sergio Medeiros, baseada na conceituada tradução inglesa de Munro Edmonson de 1971, a qual foi feita diretamente do original *quiché* e que coloca o texto em versos, diferentemente da versão espanhola. Na edição aqui utilizada, o texto em *quiché* acompanha o texto em português, o que nos permitiu verificar algumas palavras e os diversos sentidos atribuídos pelo tradutor a elas.

A árvore, então, se cobriu admiravelmente de frutos redondos “E não dava para saber/ Onde a cabeça de Hun Hun Ah Pu ficara. / Era exatamente igual a uma cabaça”.<sup>5</sup> Os senhores proibiram que se comessem os frutos da árvore (que passou a ser chamada de cabaceira). Contudo, a jovem X Kiq (Moça de Sangue), filha de um dos senhores, desrespeitou a proibição e se aproximou da árvore, com vontade de comer uma fruta, e terminou travando um diálogo com a cabeça/fruto de Hun Hun Ah Pu, que lhe perguntou: “Porque você deseja estas meras caveiras/ Que se tornaram redondas nos galhos das árvores?”.<sup>6</sup> Insistindo a jovem em comer o fruto, a caveira cuspiu na sua mão, ficando a moça *magicamente* grávida de gêmeos, como em diversos relatos míticos, o que fez com que os senhores mandassem matá-la. Conseguindo fugir, ela subiu para a terra, onde deu à luz Hun Ah Pu e X Balam Ke (o lado feminino do jaguar).<sup>7</sup> Quando adultos, os gêmeos descobriram as luvas, a bola e os protetores deixados escondidos pelo seu pai e tio. Passaram, então, a jogar, perturbando novamente com suas correrias os senhores de Xibalba.

A narrativa da viagem a Xibalba repete-se com as mesmas provas, armadilhas e percalços a que foram submetidos os primeiros gêmeos, tendo Hun Ah Pu sua cabeça arrancada por um morcego gigante. A segunda dupla era mais experta que a primeira e tinha poderes extraordinários, como o de ressuscitar, o que lhes permitiu derrotar os senhores e terminar seu arbítrio, subindo à terra, “Tendo conquistado Xibalba. / E então eles caminharam de volta para cima. / Aqui no meio da luz. / E, imediatamente, / Eles andaram pelo Céu. / E um deles é o Sol / E o outro é a Lua”.<sup>8</sup> A narrativa mítica recolhida no terceiro canto do *Popol Vuh* teria, assim, no seu substrato a origem do Sol e da Lua e o confronto entre o poder da luz na terra e a escuridão de Xibalba, que seria representada no jogo de bola.<sup>9</sup>

A história dos gêmeos jogadores de bola e outras presentes no *Popol Vuh* ecoam os grandes temas míticos mesoamericanos e sua cosmovisão particular. A dualidade e a luta entre contrários definia o mundo, começando pela existência da escuridão e da luz, o dia e a noite, o homem e a mulher, o masculino e o feminino, a vida e a morte, o inframundo e o mundo de cima, a criação e a destruição.<sup>10</sup> O mundo teria sido criado pelos deuses e por eles mesmos destruído várias vezes. Cabia aos homens, através de

<sup>5</sup> *Popol Vuh*, p. 143.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 147.

<sup>7</sup> O tema dos gêmeos e da dualidade presente, segundo Lévi-Strauss, no mundo inteiro, foi elaborado na América do Sul a partir da desigualdade física ou moral. “O mais inteligente ou mais forte conserta os erros ou imperícias do outro, e até o ressuscita, se ele morrer vítima de sua própria incapacidade” (C. LÉVI-STRAUSS, *História de Lince*, p. 205). A história de Hun Ah Pu e X Balam Ke seguiria o mesmo padrão.

<sup>8</sup> *Popol Vuh*, p. 259.

<sup>9</sup> É a interpretação clássica de W. KRICKEBERG. *Mitos y leyendas de los Aztecas, Mayas e Incas*, p. 235.

<sup>10</sup> Para a leitura do *Popol Vuh* tivemos auxílio, aqui, em M. CRAVERI. *Contadores de histórias, arquitectos del cosmos: el simbolismo del Popol Vuh como estructuración de un mundo*, para a luta entre contrários no *Popol Vuh*, ver p.217.

oferendas destinadas aos deuses, garantir que estes permitissem que a última criação, em que os homens foram feitos de milho, não terminasse novamente em destruição.<sup>11</sup> Também os combates entre opostos ou entre os homens e os seres associados à morte estariam no princípio dos tempos, o que Rivera Dourado chamou de o *“colosal antagonismo entre las potencias que habitan las regiones superiores del cosmos y aquellas que se encuentran en los abismos inferiores”*.<sup>12</sup>

Além dos combates na história dos gêmeos contra os senhores de Xibalba, no *Popol Vuh* se conta no segundo canto que, na origem, quando já havia o céu e a terra, e “Mais inteiramente oculta estava a fase do Sol / E da Lua”, houve um ser poderoso e soberbo chamado Vuqub Kaqix (Sete Papagaio), que, junto com seus filhos, só desejava grandeza e exaltação e que provocou a humilhação e a destruição, sendo que só houve paz quando foi derrotado pelo gêmeos e os *cuatrocientos muchachos*.<sup>13</sup>

### O jogo de bola e a sociedade urbana maia

Junto com diversos tipos de templos, palácios e conjuntos administrativos ou residenciais para as elites, as quadras compunham o núcleo central das cidades mesoamericanas. Por serem locais de realização de eventos de ampla participação, os campos e os jogos que nelas se realizavam reforçavam o caráter público das cidades como espaço de poder. Assim como se contabilizam centenas de templos, os arqueólogos calculam em aproximadamente 1.500 os campos de jogar bola existentes na Mesoamérica.<sup>14</sup> Eles seriam presença quase obrigatória junto ao templo e reforçariam a inserção da cidade em outra dimensão além da visível.

Essa outra dimensão que estabeleceria um eixo entre os mundos (inframundo, a terra e o mundo superior) se mostra no *Popol Vuh*. Neste se narra que, no início dos tempos, existiam dois campos paralelos: um na terra, “jogo de bola de Honra/Adoração/Arrebatamento/Fortificação, como é chamado/”, onde os irmãos jogam por diversão, e outro no inframundo, em Xibalba, *campo empoeirado*, onde os senhores de Xibalba trapaceiam e sacrificam a primeira dupla de irmãos, na sua inserção iniciática cósmica.<sup>15</sup> Mas seria também nesse *campo empoeirado*, lugar de mortos e onde se realizaria a dualidade fundante, que a segunda dupla (filha de uma mulher do inframundo) triunfaria sobre os senhores de Xibalba e iniciaria seu caminho de ascensão ao céu para serem astros deuses, o Sol e a Lua. Cada campo seria espelho do outro. Assim, para Craveri,

<sup>11</sup> Para o tema da responsabilidade dos seres humanos para com a última criação, dentre uma vasta bibliografia, ver E. MATOS MOCTEZUMA. *Muerte a filo de Obsidiana: los nahuas frente a la muerte*, p.53.

<sup>12</sup> M. RIVERA DORADO. *La religión maya*, p.87.

<sup>13</sup> *Popol Vuh*, pp. 81-95.

<sup>14</sup> E. MATOS MOCTEZUMA. ¿Sacrificaban al que ganaba en el juego de pelota?, p.88.

<sup>15</sup> *Popol Vuh*, pp. 131 e 253.

los dos campos están ubicados sobre el mismo eje cósmico, en el punto de comunicación entre los dos niveles. La presencia constante de escaleras y peldaños en las representaciones plásticas de la época prehispánica alude tal vez a la función específica del juego como instrumento de ascenso o descenso a otros niveles cósmicos. La cancha del juego de pelota es el lugar simbólico de esta alteración, el espacio de su realización. El campo de juego se configura, entonces, como el contexto de acceso a otras condiciones, que el hombre puede alcanzar si se sitúa en el centro del mundo y en los orígenes de la vida.<sup>16</sup>

Do mesmo modo que a planta das cidades e os templos, os campos de jogo tinham uma orientação determinada pela trajetória do Sol, mas tanto poderia ser em sentido leste-oeste como em sentido norte-sul. Também as oferendas enterradas nos campos de jogo apontariam para um espaço de comunicação entre os mundos. Nessas oferendas se têm encontrado representações dos objetos associados ao jogo, como luvas, cintos e outros protetores. Bolas de *hule* também teriam sido colocadas como oferenda.

Longe de cumprir com o traçado básico do espaço do jogo, os campos não seguiram um padrão no seu desenho (havia os com ou sem taludes e parâmetros verticais) e suas dimensões provavelmente ganharam as particularidades e usos que definiriam cada construção, quer para iniciação, quer para treino, quer para competições. Assim, o campo de Chichén Itzá tinha 96,5 metros de comprimento por 30 de largura, e o de Tikal 16 metros de comprimento por 5 de largura. Usos e tempos diferentes ajudam a explicar a multiplicação de campos de jogo nas cidades, sendo que Tajin chegou a contar com pelo menos 16.<sup>17</sup>

O jogo exigia condições físicas, fôlego e força, desenvolvidos por meio de estratégias e habilidades que deveriam ser aprendidas. Era, portanto, necessário treinamento para chegar a ser um bom jogador e ganhar os jogos. Assim, investia-se tempo e esforço para jogar bem a bola. Levanta-se até a possibilidade de terem existido *jogadores profissionais*.<sup>18</sup> Provavelmente, os jovens aprendiam a jogar e treinavam em quadras mais simples e menores que as grandes quadras onde se celebravam os jogos mais significativos e solenes. O jogo era praticado pelas linhagens nobres e pelos reis e senhores das cidades. Destacar-se no jogo seria uma forma de distinção.

Por sua vez, a prática do jogo exigia a produção de bolas e dos diversos tipos de objetos que protegiam o corpo. Desses objetos se faziam também reproduções de diferentes tamanhos e materiais, que eram depositadas nas quadras como oferendas. Por elas sabemos como esses objetos eram, pois os originais de couro não resistiram ao tempo. É o caso de um *yugo* (apetrecho que se colocaria na cintura) procedente de

<sup>16</sup> M. CRAVERI. *Contadores de historias, arquitectos del cosmos: el simbolismo del Popol Vuh como estructuración de un mundo*, p. 215.

<sup>17</sup> E. MATOS MOCTEZUMA. *¿Sacrificaban al que ganaba en el juego de pelota?*, p. 88.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p.88.

Balancan, Tabasco, datado de entre 600 a 800 d. C., que se encontra no museu de Comacalco, também em Tabasco. Os objetos relacionados ao jogo e que o representavam estariam entre os diversos acessórios de prestígio ostentados pelas elites. No *Popol Vuh* se diz que os senhores do *inframundo* “cobiçavam em Xibalba / Os apetrechos do jogo / De Hun Hun Ah Pu / E Vuqub Hun Ah Pu, / Suas peles, / Seus anéis, / Suas luvas, / Seus ornatos de cabeça / E as máscaras, / Os adornos”.<sup>19</sup> A produção de todos esses objetos também integrava ao universo do jogo seus produtores e suas famílias, configurando importantes desdobramentos econômicos.

O jogo de bola era um jogo de fato, porque sua finalidade referia-se a ele mesmo: os jogadores participavam não só para se exercitar; eles jogavam para ganhar. A competição colocava em condição contrária os jogadores e exigia deles o estabelecimento de estratégias para vencer os oponentes.<sup>20</sup> Porém, em razão de o jogo de bola se configurar no confronto, como muitos outros jogos na história da humanidade, ele representava um combate.

Como já citado antes em relação aos diversos combates dos gêmeos mencionados no *Popol Vuh*, o jogo rememorava combates mitológicos enfrentados por diversos contrários. Contudo, como combate simbólico ele se aproximava dos permanentes enfrentamentos vividos pelas cidades maias na sua história, dos quais resultavam vencedores e vencidos, prisioneiros de guerra, obrigações e tributos a serem pagos pelos perdedores. Entretanto, o combate encenado pelo jogo e marcado pela força presente nas jogadas era regulado pela sua violência, que podia existir, mas que não o definia. O embate que constituía o jogo não tinha o intuito de matar ou ferir o adversário, e sim derrotá-lo. A perda do jogo podia fazer com que o derrotado pagasse um prêmio para o vencedor.

No *Popol Vuh*, nos diversos jogos em que Hun Ah Pu e X Balam Ke enfrentam os senhores de Xibalba, estes estabeleceram que os perdedores deveriam pagar um prêmio aos vencedores: quatro vasos de flores campainhas vermelhas, brancas, amarelas e grandes.<sup>21</sup> Ao produzir vencedores e vencidos, o jogo estabelecia assimetrias, podendo-se configurar, em alguns casos, como âmbito para dirimir conflitos internos. Em alguns jogos, a violência, com sua capacidade aniquiladora, se fazia presente depois da disputa, na cerimônia que se seguia ao final desta.

As sociedades urbanas que proliferaram na Mesoamérica pautaram boa parte de suas relações pela política, pelo comércio e pela guerra. A vida social se realizava, pois,

---

<sup>19</sup> *Popol Vuh*, p.129.

<sup>20</sup> Uma série de normas deveria ser cumprida. Como mostram os vasos de cerâmica do período clássico, existia a figura de um árbitro, representado por um homem com um caracol que produzia o som que iniciava ou suspendia o jogo (M. ZENDER. Deporte, espectáculo y teatro político: una nueva visión del juego de pelota maya en el período clásico, p. 1).

<sup>21</sup> *Popol Vuh*, p.215.

em três âmbitos: a celebração de alianças e sujeições entre as linhagens nobres através de casamentos e acordos; as redes de comércio estabelecidas entre as cidades a partir da circulação dos comerciantes e seus produtos; e a realização de guerras e ações bélicas, em muitos casos recorrentes.<sup>22</sup> O combustível que alimentava as guerras era a disputa pelo controle sobre as comunidades camponesas tributárias que produziam os alimentos e representavam grande parte da mão de obra indispensável para o funcionamento das cidades. Sem tributários não existiam cidades, senhores, reis e, claro, os templos e seus sacerdotes.

Também o controle sobre as rotas comerciais e matérias-primas do período clássico, como o jade e outras pedras apreciadas, tem sido apontado pelos estudiosos como motivação para a guerra.<sup>23</sup> Porém, entre os diversos ganhos que as guerras proporcionavam aos vencedores estavam os prisioneiros, e entre eles os mais apreciados eram os membros da nobreza.<sup>24</sup> Quando um rei era capturado, o sentido da guerra se alterava, pois o que estava em jogo era a autonomia da cidade, do senhor e até da dinastia a que se pertencia.<sup>25</sup> A vitória de uma cidade sobre outra ou outras era um momento privilegiado na afirmação das cidades perante as suas vizinhas e concorrentes. Tratava-se de uma oportunidade para exaltar os reis e senhores e fixá-los ainda mais na memória da população. Textos eram produzidos pelos escribas e estelas e muros eram lavrados para registrar as façanhas de reis e senhores. Por sua vez, a derrota transformava os perdedores e, em particular, os prisioneiros, em alvo de humilhação, burla e escárnio. Despojados de suas insígnias e distinções, ficavam praticamente nus, entregues às mãos de seus captores, rebaixados em sua condição, como pode ser apreciado nas dramáticas imagens dos murais de Bonampak. Iniciava-se, assim, sua introdução na condição de vítimas destinadas a ser oferecidas aos deuses.

Nos jogos solenes, as dimensões políticas, ideológicas e rituais terminavam absorvendo o jogo. Nessas ocasiões, os jogos eram realizados no marco de alguma comemoração, de uma festa em homenagem a um deus, da inauguração de um templo, da visita de um aliado, da celebração de uma vitória. Com o desenvolvimento do calendário e do saber astronômico, que permitiu a predição de eventos cósmicos como

---

<sup>22</sup> Graças aos estudos epigráficos que avançam na leitura dos textos presentes em estelas, monumentos e cerâmicas, hoje se pode identificar a intrincada malha de vínculos entre as linhagens dinásticas de diversas cidades maias (C. PALLÁN GAYOL. *Interacción geopolítica e influencia a larga distancia en las tierras bajas*, p.465).

<sup>23</sup> H. KETTUNEN. *La guerra: técnicas, tácticas y estrategias militares*, p.413.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p.405. O hieróglifo da captura e a expressão *chu-ka-já*, que se pode traduzir como *foi capturado*, eram comuns em estelas e outros monumentos, fazendo alusão a altos funcionários e senhores de cidades inimigas.

<sup>25</sup> Os registros desses acontecimentos em estelas, altares e palácios, com datas e nomes de governantes, apontam que os reis e senhores seriam destinados tanto a ser sacrificados em oferenda aos deuses dos vencedores quanto a garantir a sujeição de sua dinastia à cidade vencedora (H. CAPISTRAN GARCIA. *De armas y ataduras: guerreros y cautivos*, p.426).



os eclipses, talvez tenham começado a coincidir com eles as festas e os jogos, acentuando-se a eficácia simbólica dos ritos celebrados, provavelmente alterando-os.

Nesses jogos solenes e de afirmação política, uma das equipes poderia ser composta de prisioneiros de guerra e de vencedores. O resultado final não só era previsível como também estava prescrito e preparado. O time dos prisioneiros era derrotado pelo time dos vencedores. Nesses casos, a vitória era atribuída à proteção dos deuses, ao poder do rei e à força e habilidade dos guerreiros/jogadores locais, que teriam ostentado, de novo, no campo do jogo de bola a superioridade alcançada no campo de combate. Por sua vez, a derrota era atribuída pelos vencedores à falta de proteção das divindades cultuadas pelo inimigo e à fragilidade e inferioridade de seus reis, senhores e guerreiros.

Embora esses jogos fossem utilizados pelas elites controladoras das cidades, com sua prática eles ou coincidiram ou se aproximaram por diversas circunstâncias de cerimônias de caráter religioso, como, por exemplo, as associadas às divindades que tomavam conta da água ou ao chamado *deus do milho*. As aproximações com essas cerimônias devem ter inserido os jogos de bola em outra temporalidade, que, de acordo com a cosmologia mesoamericana, foi fazendo deles atualizações de combates primordiais que teriam definido o equilíbrio entre as forças do inframundo (ou mundo de baixo, ou mundo dos mortos) e os homens. A memória desses combates se mantinha através da transmissão de mitos repetidos, atualizados e carregados de novos sentidos pelas elites sacerdotais.<sup>26</sup>

Vinculado, assim, a rituais que, através de diversos tipos de obrigações, expressavam a relação entre as divindades e os homens, o jogo e seu confronto entre jogadores foi ficando próximo à prática de oferendas de sangue propiciatórias, entre elas o sacrifício humano.<sup>27</sup> Os jogos solenes devem ter incorporado a prática de destinar à morte os perdedores através da decapitação ou atirando-os pelas escadarias dos templos, rememorando os sacrifícios que deram origem aos astros. Tanto no período clássico como no pós-clássico, registraram-se iconograficamente diversas relações entre o jogo de bola, os jogadores (identificados pelas roupas e adereços), a bola e a morte de cativos. Em Yaxchilán, na escadaria do *Edifício 33*, datado do período clássico, há a representação de um prisioneiro de nome Ik Chih, senhor de Lakamtuun, caindo e pulando, em forma de bola, por uma escada, diante do qual se encontra o governante *Pássaro Jaguar IV* vestido como jogador de bola.<sup>28</sup> Na escada há um texto composto de trinta e três glifos; deles, três trazem o verbo decapitar, *ch'akb'aah*, associado a uma figura ancestral e a três criações do mundo, uma delas acontecida há mais de 1.300

<sup>26</sup> D. STUART. La ideología de los sacrificios entre los Mayas, p. 27.

<sup>27</sup> Sobre o sacrifício humano na Mesoamérica, ver Y. GONZÁLEZ TORRES. *El sacrificio humano entre los mexicas*, pp.27-37.

<sup>28</sup> D. STUART. La ideología del sacrificio entre los Mayas, p.27. O desenho com a imagem está no artigo de Stuart.

anos, o que apontaria para um vínculo entre o sacrifício e os acontecimentos míticos associados à criação. David Stuart, associando a imagem e o texto do *Edifício 33*, entende que “*el rey Pájaro Jaguar participa directamente en el evento de la creación a través del sacrificio del prisionero de Lakamtuum y sin duda de otros prisioneros*”.<sup>29</sup>

Atirar o prisioneiro pelas escadas de um prédio ou decapitá-lo eram, pois, práticas para produzir a morte, entendidas como sacrifício, ficando submetidas a normas e prescrições que as diferenciavam da execução de guerra ou da punição por crimes.

A decapitação, a separação proposital da cabeça do restante do corpo, fazia referência a um ato corriqueiro numa cultura agrícola que tinha feito do milho seu alimento primordial. Cortar a cabeça da espiga com uma faca de pedra era o início dos procedimentos para transformar o milho cru em milho cozido, a base de diversos pratos consumidos na dieta diária. A separação da cabeça deixava a espiga pronta para ser transformada em alimento, fechando um percurso que teria começado com os grãos de milho caindo na terra, apodrecendo e gerando novas plantas. Na temporada de colheita, a ponta da espiga do milho era decepada em um ritual.<sup>30</sup>

Na origem remota, o deus do milho (segundo Thompson, em yucateco *cauil* quer dizer *nosso alimento*, e *kauil*, *abundância de alimento*) teria sido morto ao lhe cortarem a cabeça, que, por sua vez, teria sido oferecida aos deuses, como aparece no Códice de Dresden.<sup>31</sup> Tendo morrido, o deus renascia brindando aos homens seu alimento principal. Por essa morte propiciatória, os homens teriam suas colheitas de milho, garantindo sua alimentação e sobrevivência. A mitologia maia gerou, pois, uma narrativa similar à de outras sociedades agrícolas, em que os deuses se sacrificavam para tornar a terra fértil, gerando alimentos para os homens.

Entre os maias, o entendimento comum em sociedades agrícolas era de que, graças ao sacrifício do deus, a morte dava sequência ao renascimento da vida, representado através da cabeça decapitada. Existiram outras práticas de morte em sacrifício entre os maias que não envolviam o corte de cabeça. Jovens e velhos foram atirados nos *zenotes* (riachos subterrâneos) de Yucatan em sacrifício a divindades da chuva.

Mas, quando o jogo de bola se aproximou do sacrifício, as narrativas míticas estabeleceram uma correspondência entre a bola que se movimentava impulsionada pelos golpes dos jogadores e a cabeça decepada do sacrificado, a caveira que gerava a vida e os astros. Na associação do sacrifício ao jogo, a cabeça decapitada dos perdedores era oferenda capaz de realizar o renascimento da vítima em outra dimensão, a *apoteose sacrificial* de que falam Maus e Hubert.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> Ibid., p.28.

<sup>30</sup> E. MATOS MOCTESUMA. *Muerte a filo de obsidiana: los nahuas frente a la muerte*, p.31.

<sup>31</sup> *Códice de Dresde*, pp. 34.67. Para os nomes do deus em yucateco, ver J. E. THOMPSON. *Un comentario al Códice de Dresde*, p.80.

<sup>32</sup> M. MAUSS e H. HUBERT. *Sobre o sacrificio*, p.87.

A decapitação humana, além de provocar a morte da pessoa, produzia também a quebra da unidade entre cabeça e corpo, conservando a cabeça, num primeiro momento, o rosto e depois se desfigurando em caveira. Nas histórias e tradições orais recolhidas no *Popol Vuh*, as caveiras remetem tanto à morte quanto à vida. A caveira de Hun Hun Ah Pu, colocada numa árvore infrutífera, passou a ser a primeira fruta dela, transformou-se em cabaça e fez a árvore frutificar em abundância. Depois, ante a jovem curiosa, a cabaça/caveira de Hun Hun Ah Pu, mesmo se mantendo caveira, recuperou atributos de sua antiga condição humana, como falar e se reproduzir. Aquela caveira, referência de morte, não era, pois, só uma caveira, mas uma caveira que remetia à vida capaz de gerar gêmeos. Na segunda geração de gêmeos, Hun Ah Pu também perdeu sua cabeça, dessa vez decepada pela mordida de um morcego gigante que a engoliu. Sem ficar abalado, X Balam Ke, com a *expertise* que lhe é atribuída, rapidamente substituiu a cabeça do irmão por um artifício: uma abóbora, que, com ajuda vinda do céu, foi ganhando os atributos de uma *cabeça verdadeira* que permitiu a Hun Ah Pu jogar no dia seguinte contra os senhores de Xibalba e, ajudado de novo por X Balam Ke, recuperar sua cabeça original.<sup>33</sup> Essa equivalência, que representa a cabeça capaz tanto de virar caveira-fruta como de ser substituída com sucesso por uma abóbora (associada à luz), permite aos gêmeos realizar uma série de mortes, ressurreições e transformações corporais, que, como iniciações, anunciam e encaminham a última transformação como Sol e Lua.<sup>34</sup>

Nos mitos recolhidos nas histórias dos gêmeos, o entendimento da morte e da vida indissolúvelmente ligadas pelo sacrifício ao renascimento proporcionava, assim, um sentido para o mundo e para a existência. Ao mesmo tempo, estabelecia uma obrigatoriedade por parte dos homens, que deveriam seguir ofertando vidas para manter o equilíbrio do mundo.

### Considerações finais

O tema mítico que associava a bola do jogo, a cabeça do jogador sacrificado e o renascimento astral foi representado nos painéis da plataforma oriental do monumental jogo de bola de Chichén Itzá, cidade que floresceu no período pós-clássico em Yucatan.<sup>35</sup> Ali, os jogadores, sete de cada lado, aparecem ricamente paramentados. O arqueólogo Román Piña Chan fez uma pormenorizada descrição das roupas dos personagens do painel, a qual, por sua utilidade para nosso texto e por seu requinte linguístico, reproduzimos aqui:

<sup>33</sup> *Popol Vuh*, p. 229.

<sup>34</sup> *Popol Vuh*, p. 261.

<sup>35</sup> O desenho de Linda Schele, com a decapitação a partir do painel, pode ser apreciado em [research.famsi.org/uploads/Schele/h/res/08/IMG0019.jpg](http://research.famsi.org/uploads/Schele/h/res/08/IMG0019.jpg).

Todos los personajes están ricamente ataviados; con grandes tocados de plumas preciosas sobre los yelmos y por detrás de las espaldas, orejeras de tapón y narigueras de barra, protectores de los brazos como rodajas o mangas abullonadas, cinturones anchos como yugos y palmas al frente de ellos, rodilleras, discos preciosos por detrás del cinturón, sandalias con talonera, faldillas, pectorales en forma de caracol cortado, insignias a manera de “candados zoomorfos” que llevan en la mano, nariguera de mariposa, yelmos zoomorfos, gorgueras o pecheras de cuentas de jade, etc.; toda la composición está llena de motivos florales, ramas vegetales, ganchos o entre laces, vírgulas de la palabra, etc., para llenar los vacíos entre los personajes.<sup>36</sup>

Num dos painéis, lavrado de perfil, um jogador em pé, que parece ser o capitão do time vencedor, ostenta uma faca na mão direita e, na esquerda, segura pelos cabelos a cabeça de um jogador. À sua frente está outro jogador, inclinado com um joelho em terra; de seu pescoço, de onde a cabeça foi decepada, seis cobras e um galho de flores saem em lugar do sangue. Entre os dois jogadores há um enorme crânio humano em forma de bola, que se refere à morte. O vencedor teria sacrificado o vencido, fazendo da cabeça dele não um troféu de guerra, mas uma oferenda, a cabeça/bola.

O painel teria sido produzido na segunda época política e estilística da cidade, quando se consolidou o domínio dos itzais provenientes do sul, que teriam substituído os ocupantes da cidade original, impondo seu domínio político, cultural e arquitetônico e dando um novo nome à cidade, Chichén Itzá. Na linguagem imagética dos painéis, reconhece-se tanto a presença das divindades, algumas vindas do centro do atual México, como Quetzalcóatl (*Serpiente Enplumada*, deus associado à agricultura e ao criador da humanidade), quanto as ideias de procedência cultural do centro do México.<sup>37</sup>

Toda a apresentação visual do painel, em particular a riqueza dos detalhes das roupas e sinais de poder, presentes também em outros painéis e relevos de diversas cidades maias em que aparecem senhores jogando, aponta para a solenidade do jogo representado. Não seria de fato um jogo (impossível jogar com toda aquela roupa e com cocares muito incrementados), mas a realização de um ritual que entraria no tempo da origem do mundo, das ações necessárias para a constituição de um céu marcado pela presença cotidiana e cíclica do Sol durante o dia e da Lua e das estrelas durante a noite. O jogo/ritual teria sua narrativa inserida na gramática estabelecida pela história da origem do Sol e da Lua. Tudo, pois, seria regido por essa gramática: as formas de apresentação e as ações dos jogadores, a composição dos dois times, a quadra do jogo e sua dimensão cósmica, a bola e a referência à forma circular do Sol, o resultado que

<sup>36</sup> R. PIÑA CHAN. *Chichén Itzá: la ciudad de los brujos del agua*, p.60.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p.63. Piña Chan aponta que os painéis do jogo de bola de Chichén Itzá são semelhantes aos de Tajin em Veracruz.

configurava os vencedores e os vencidos, o sacrifício dos cativos que repetia os sacrifícios originais que apontavam para a transformação e a vida gerada pela morte.

Seguindo a gramática, através dos dois times, do vencedor e do vencido, no seu estilo itzal de domínio de símbolos guerreiros associados ao jaguar e à águia, os painéis de Chichén Itzá representam as forças dos poderes enfrentados na origem do mundo, da luz e da escuridão, da terra e do inframundo, da vida e da morte. Não há aqui texto de referência que identifique personagens como em Yaschitlan; os jogadores são símbolos que remetem a um ritual de morte, em que os cativos sacrificados seriam oferendas ou *criações do senhor ou rei que os capturou*, a fim de contribuir para a preservação da criação. Assim, o capitão do time vencedor configura-se como sacrificador por meio da faca que teria decepado a cabeça de um jogador do time vencido, reatualizando os sacrifícios primordiais. E também interessa configurar a vítima no seu processo de transformação com a decapitação, que se reverte na vida multiplicada através das seis cobras e do galho de flores que saem de seu pescoço. A solenidade do rito se expressa na suntuosidade das roupas e na teatralização das personagens e aponta para a evidência de dois tempos entrando um no outro através da sequência ritual do jogo realizada na quadra e através do cumprimento de todas suas normas, bem como no sacrifício que atualiza eficazmente a lembrança da origem, produzindo a transformação da vida.

Na narrativa ritual, a decapitação aparece, pois, como necessária para atualizar a presença transformadora dos deuses astrais, que, como as cobras que representam os fluxos vitais habitualmente simbolizados com o sangue, se multiplicam a partir do cadáver.<sup>38</sup> Tudo isso é reforçado visualmente através da enunciação e atualização do ícone bola, que remete à cabeça decepada, que remete à morte, que remete ao Sol e à Lua, apresentados aqui, de forma monumental, com uma bola gigante que contém um requintado crânio, símbolo da morte.

Por fim, o jogo de bola entre os maias se caracterizaria pelas suas funções múltiplas. Ele seria um jogo que, na sua dimensão lúdica, afirmaria claramente a cultura e a gratuidade de jogar, por divertir, incentivar a competição e a experiência de ganhar e perder, como nos jogos de Hun Hun Ah Pu e Vuqub Hun Ah Pu, que irritaram os senhores da morte pela sua vitalidade e barulho. Nas cidades maias, tanto os jogos solenes como sua representação, tanto em altos-relevos quanto em vasos de cerâmica, configuravam espaços de ação política onde se selavam alianças ou se consagravam as vitórias militares de umas cidades sobre outras, num ritual que atualizava os sacrifícios primordiais. Assim, a presença do governante no jogo e sua representação batendo

---

<sup>38</sup> O motivo dos fluxos de sangue foi frequente nas representações de decapitação, como num baixo-relevo de Izapa, Chiapas, que pode ser apreciado no desenho de Garth Norman, incluído no livro de Y. GONZÁLES TORRES, *El sacrificio humano entre los mexicas*, p. 65, de onde tanto do corpo como da cabeça do sacrificado saem jorros de sangue.

numa bola obedeceriam a uma liturgia própria de seu cargo, que confirmava seu poder e *status* manifestado no luxo das roupas do jogador de bola. Associado aos sacrifícios dos perdedores nos jogos solenes, o jogo de bola configurava um ritual que atualizava a origem do mundo e o confronto entre as forças da vida e da morte, da escuridão e da luz, através da cabeça decepada do cativo que anunciava sua transformação astral.

## Referências bibliográficas

- BARROIS, R. El juego de pelota, el deporte de las luchas divinas. In: MARTINEZ, A.; VELASCO, M. E. *Los Mayas: voces de piedra*. México: Ambardiseño, 2011.
- CAPISTRAN GARCIA, H. De armas y ataduras: guerreros y cautivos. In: MARTINEZ, A.; VELASCO, M. E. *Los Mayas: voces de piedra*. México: Ambardiseño, 2011.
- CÓDICE de Dresde. México: FCE, 1993.
- CRAVERI, M. *Contadores de historias, arquitectos del cosmos*. el simbolismo del Popol Vuh como estructuración de un mundo. México: UNAM, 2012.
- GONZÁLEZ TORRES, Y. *El sacrificio humano entre los mexicas*. México: FCE, 2006.
- KETTUNEN, H. La guerra: técnicas, tácticas y estrategias militares. In: MARTINEZ, A.; VELASCO, M. E. *Los Mayas: voces de piedra*. México: Ambardiseño, 2011.
- KRICKEBERG, W. *Mitos y leyendas de los Aztecas, Mayas e Incas*. México: FCE, 1991.
- LÉVI-STRAUSS, C. *História de Lince*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- LÓPEZ AUSTIN, A.; LÓPEZ LUJAN, L. *El pasado indígena*. México: FCE, 2005.
- MATOS MOCTEZUMA, E. *Muerte a filo de Obsidiana*: los nahuas frente a la muerte. México: FCE, 1997.
- \_\_\_\_\_. ¿Sacrificaban al que ganaba en el juego de pelota? In: *Arqueología Mexicana*, 19, 120 (2013): 87-89.
- MAUSS, M.; HUBERT, H. *Sobre o sacrificio*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- NAJERA CORONADO, M. El sacrificio humano entre los mayas en la colonia. In: *Arqueología Mexicana*, 11, 63 (2003): 64-67.
- PALLÁN GAYOL, C. Interacción geopolítica e influencia a larga distancia en las tierras bajas. In: MARTINEZ, A.; VELASCO, M. E. *Los Mayas: voces de piedra*. México: Ambardiseño, 2011.
- PIÑA CHAN, R. *Chichén Itza*: la ciudad de los brujos del agua. México: FCE, 2013.
- POPOL VUH. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- RIVERA DORADO, M. *La religión maya*. Madrid: Trotta, 2002.

STUART, D. La ideología del sacrificio entre los Mayas. In: *Arqueología Mexicana*, 11, 63 (2003): 24-29.

THOMPSON, E. *Un comentario al Códice de Dresde*. México: FCE, 1993.

ZENDER, M. Deporte, espectáculo y teatro político: una nueva visión del juego de pelota maya en el periodo clásico. In: *Publicaciones en línea de P.A.R.I.*, 2009. Disponível em [www.mesoweb.com/pari/publications/journal/404/Desporte.pdf](http://www.mesoweb.com/pari/publications/journal/404/Desporte.pdf). Acesso em: maio de 2015.

Recebido: 03/05/2015

Aprovado: 31/05/2015