

UFRRJ

**INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

DISSERTAÇÃO

**O *JUEGO DE PELOTA* MESOAMERICANO E SUAS
REPRESENTAÇÕES: OLHARES INDÍGENAS, EUROPEUS E
CONTEMPORÂNEOS**

Alessandro Wagner Ribeiro Possati

2023



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

***O JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO E SUAS
REPRESENTAÇÕES: OLHARES INDÍGENAS, EUROPEUS E
CONTEMPORÂNEOS.***

ALESSANDRO WAGNER RIBEIRO POSSATI

Sob a orientação do Professor
Luis Guilherme de Assis Kalil

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em História**, no Curso de Pós-Graduação em História, Área de Concentração Relações de Poder e Cultura

Seropédica, RJ
Abril, 2023

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Biblioteca Central / Seção de Processamento Técnico

Ficha catalográfica elaborada
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P856j Possati, Alessandro Wagner Ribeiro, 1996-
O juego de pelota mesoamericano e suas
representações: olhares indígenas, europeus e
contemporâneos / Alessandro Wagner Ribeiro Possati. -
Rio de Janeiro, 2023.
165 f.

Orientador: Luís Guilherme Assis Kalil.
Dissertação(Mestrado). -- Universidade Federal Rural
do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em
História, 2023.

1. Mesoamérica. 2. Tlachtli. 3. Representações. I.
Kalil, Luís Guilherme Assis, 1984-, orient. II
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.
Programa de Pós-Graduação em História III. Título.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA



ATA Nº 1203 / 2023 - PPHR (12.28.01.00.00.49)

Nº do Protocolo: 23083.033139/2023-67

Seropédica-RJ, 24 de maio de 2023.

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

ATA Nº 20

Aos vinte e três dias do mês de maio do ano de dois mil e vinte e três, às 10h00, por videoconferência, instalou-se a banca examinadora de dissertação de mestrado do(a) aluno(a) ALESSANDRO WAGNER RIBEIRO POSSATI sob a orientação do(s) professor(es) LUIS GUILHERME ASSIS KALIL. A banca examinadora foi composta pelos professores/pesquisadores LUIS GUILHERME ASSIS KALIL - UFRRJ - orientador e presidente, GLAUCIA CRISTIANI MONTORO - UFRRJ e JORGE VICTOR DE ARAÚJO SOUZA - UFRJ. Como suplentes os professores JOSÉ COSTA D'ASSUNÇÃO BARROS - UFRRJ e LUIZ ESTEVAM DE OLIVEIRA FERNANDES - UNICAMP. A dissertação intitulada O juego de pelota mesoamericano e suas representações: olhares indígenas, europeus e contemporâneos., foi iniciada as 10h00 e teve a duração de 135 minutos de apresentação.

O (a) Candidato (a), após avaliado pela banca examinadora obteve o resultado:

(x) APROVADO (a), devendo o (a) Candidato (a) entregar a versão final em até 60 dias à sua coordenação de curso (de acordo com a Deliberação Nº 84 de 22 de agosto de 2017).

() APROVADO (a) COM RESSALVA, devendo o (a) Candidato (a) satisfazer, no prazo estipulado pela banca, as exigências constantes da Folha de Modificações de Dissertação de Mestrado anexa à presente ata. Após, entregar a versão final em até 60 dias à sua coordenação de curso (de acordo com a Deliberação Nº 84 de 22 de agosto de 2017).

() REPROVADO (a).

Seropédica 23 de maio de 2023.

Dr. JORGE VICTOR DE ARAÚJO SOUZA, UFRJ Examinador Externo à Instituição

Dra. GLAUCIA CRISTIANI MONTORO, UFRRJ Examinadora Externa ao Programa

Dr. LUIS GUILHERME ASSIS KALIL, UFRRJ Presidente

ALESSANDRO WAGNER RIBEIRO POSSATI Mestrando

OBSERVAÇÃO: Esta ata é documento administrativo de uso exclusivo da Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação e NÃO pode ser utilizada a título de comprovação de Grau pelo candidato, que deve seguir o trâmite institucional para emissão de Diploma, Histórico Escolar e demais declarações.

(Assinado digitalmente em 25/05/2023 13:45)

GLAUCIA CRISTIANI MONTORO
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
DeptHRI (12.28.01.00.00.86)
Matrícula: 1849184

(Assinado digitalmente em 24/05/2023 10:57)

LUIS GUILHERME ASSIS KALIL
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
CoordCGH (12.28.01.00.00.03)
Matrícula: 2263727

(Assinado digitalmente em 07/06/2023 11:00)

JORGE VICTOR DE ARAÚJO SOUZA
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 035.402.137-08

(Assinado digitalmente em 28/05/2023 18:24)

ALESSANDRO WAGNER RIBEIRO POSSATI
DISCENTE
Matrícula: 20211000703

Visualize o documento original em <https://sipac.ufrrj.br/public/documentos/index.jsp> informando seu número: **1203**, ano: **2023**, tipo: **ATA**, data de emissão: **24/05/2023** e o código de verificação: **9576512b46**

Agradecimentos:

Agradeço primeiramente a minha família, base da minha existência e sem a qual eu não conseguiria vencer este desafio. Todos os dias em que dediquei a esta pesquisa são fruto de um ambiente de apoio e força que tenho em minha casa.

Obrigado Bruna Lacerda, minha esposa e companheira de vida, por acreditar sempre em meu potencial e ser a primeira a me auxiliar em todas as dificuldades surgidas neste longo caminho. Estendo esse agradecimento especial à minha sogra, Leda Ferreira, por ser uma base em nossa família e um apoio sempre presente em todas as horas. Cada linha aqui escrita deve-se ao seu apoio ininterrupto a nós.

Agradeço ainda a minha cunhada Roberta Lacerda e meus sobrinhos, Sophia, Victor Hugo e Julio Cesar, sempre presentes nas dificuldades e inspirações para que todas as adversidades sejam encaradas e vencidas.

À minha avó, Maria das Dores, obrigado por acreditar em meu potencial desde sempre, antes de tudo e antes de todos. Tudo isso é graças a você.

Agradeço também a Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro pelo ensino de qualidade prestado e estendo minhas palavras a todo corpo docente do Programa de Pós-Graduação em História.

Ao meu orientador, Luis Guilherme Assis Kalil, por sua enorme compreensão em todos os momentos, sua atuação incessante para que essa pesquisa alcançasse a maior qualidade possível.

Agradeço também a todos os meus alunos da Rede Futuro Vip que durante esta pesquisa foram calorosos e receptivos às atividades que eu propunha na tentativa de levar o conhecimento acadêmico para a sala de aula.

Estendo, por fim, meu agradecimento a meus amigos sempre presentes em minha caminhada acadêmica, me auxiliando com palavras e com leituras essenciais para a concretização desta pesquisa. Meu muito obrigado, Thompson Clímaco, Gabriel Moraes e Gabriel Amaro.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Resumo:

O jogo de bola mesoamericano, chamado de *tlachtli* na maior parte dos documentos do México Central pré-colonial, foi uma das atividades culturais mais importantes daqueles povos. Nesta pesquisa, nos debruçamos sobre as representações do jogo de bola em diferentes temporalidades e tipologias textuais. Analisamos essas reproduções em três documentos para perceber as diferenças, camadas e continuidades das intencionalidades presentes nessas imagens. São eles: o códice Borbónico — livro ameríndio do século XV-XVI —, dois capítulos da narrativa de viagem de Diego Durán, um frade dominicano participante da colonização inicial e a animação contemporânea *Onyx Equinox* (2020). Utilizaremos pesquisadores renomados nos estudos mesoamericanos, tal qual Federico Navarrete Liñares, Mary Miller e Karl Taube, para auxiliar a análise da perspectiva cosmológica ameríndia presente nas documentações. Quanto à representação, partimos das perspectivas de Roger Chartier e bell hooks e Néstor Canclini, este, particularmente em seu debate sobre a modernidade e as identidades culturais. Esta dissertação pretende, a partir dessas reflexões analisar este processo histórico longo da representação, que se enraíza em práticas coloniais e é fruto de disputas e renovações através da colonialidade, chegando à contemporaneidade e podendo ser observada em produtos culturais como a animação citada anteriormente.

Palavras-chave: Mesoamérica, *Tlachtli*, Representações.

Title: The Mesoamerican *juego de pelota* and its representations: indigenous, European and contemporary views.

Abstract:

The Mesoamerican ball game, called *tlachtli* in most documents of pre-colonial Central México, was one of the most important cultural activities of those peoples. In this research, we focus on the representations of the ball game in different temporalities and textual typologies. We analyzed these reproductions in three documents to understand the differences, layers and continuities of the intentions present in these images. They are: the Codex Bourbonicus — an Amerindian book from the 15th-16th century —, two chapters from the travel narrative of Diego Durán, a Dominican friar who participated in the initial colonization, and the contemporary animation *Onyx Equinox* (2020). We will use renowned researchers in Mesoamerican studies, such as Federico Navarrete Liñares, Mary Miller and Karl Taube, to help analyze the Amerindian cosmological perspective present in the documentation. As for representation, we depart from the perspectives of Roger Chartier and bell hooks and Néstor Canclini, the latter, particularly in his debate about modernity and cultural identities. This dissertation intends, based on these reflections, to analyze this long historical process of representation, which is rooted in colonial practices and is the result of disputes and renovations through coloniality, reaching contemporaneity and can be observed in cultural products such as the aforementioned animation.

Keywords: Mesoamerica, *Tlachtli*, Representations.

Lista de Imagens:

Cap. 1: *Tlachtli*: o jogo de bola e a cosmologia mesoamericana

1. Campo de jogo de bola no formato de um “I” romano.
.....15
2. Campo de jogo do Códice Colombino-Becker Aqui pelo menos seis jogadores estão no campo, aparentemente divididos em dois trios. Quatro figuras humanas cercam o campo portando lanças.....16
3. Aro marcador do *tlachtli*, em seus lados tem a representação de caracóis cortados de Ehecaozcatl. Não apresenta ponto de fixação.....17
4. Visão aérea de campo de jogo de bola em Xochicalco, região do México Central. Período Clássico Tardio.....19
5. Vista lateral de campo de *tlachtli* no sítio arqueológico de Monte Albán III-B, Yagul, Oaxaca. Período Clássico.....19
6. Marcador de jogo de bola da coleção permanente no museu do sítio arqueológico de Chimalhuacán.....21
7. Homem decapitado e campo de bola, detalhe da página 19 do Códice Borbónico.....22
8. Abaixo do campo no códice Borbónico, p. 19, uma cesta com uma cobra.....27
9. A mesma página apresenta um crânio dentro do que seria uma bola de borracha em seu canto inferior direito, ao lado de duas cestas. Em uma delas, uma cobra.....27
10. Trezena 16 - 1 Urubu (*ce cozcacuauhtli*) no Códice Borbónico com Xolotl, um dos senhores, ao lado direito.....29
11. Trezena 16 - 1 Urubu no Bórgia, com Xolotl à esquerda como patrono.....31
12. Detalhe da página 21 do Códice Bórgia onde vemos o quarto período aciago. Tezcatlipoca Vermelho e Preto disputam um *juego de pelota*.....31
13. Detalhe do *tonalamatl* do Códice Aubin na trezena 16 - 1 Urubu. Xolotl a direita e Tlachitonatiuh à esquerda representando o sol do crepúsculo.....32
14. Detalhe da página 28v do Códice Vaticano A com a presença de Xolotl como senhor da trezena 16 - 1 Urubu.....33
15. Detalhe da parte superior da representação da sexta vintena *Etzalcualiztli* no códice Borbónico. Um sacerdote de Xolotl carrega uma bandeira emplumada em frente a dançarinos que são sacerdotes de Quetzalcóatl.....34
16. Mapa de Tenochtitlán e dos principais altepetl posicionados na costa do Lago Texcoco.....35

17. Página inicial do códice Mendoza representando a chegada dos mexicas de Tenochtitlán....	37
18. Brasão de armas do México, cena inspirada na representação do mito da chegada em Tenochtitlán após a viagem saindo de Aztlan.....	37
19. Pôster oficial da Copa do Mundo de Futebol da FIFA no México em 1986.....	41
20. Cena de clipe apresentado na cerimônia de abertura da Copa do Mundo de 1986. Caracterizados como indígenas tradicionais, atores dançam ao redor de uma bola de futebol.....	47

Cap. 2: As representações do *tlachtli* no códice Borbónico e nos relatos de Diego Durán

21. Página 19 do códice Borbónico, vista completa.....	65
22. Página 19 do Tonalamatl Aubin, vista completa.....	69
23. Xochiquetzal no Códice Vaticano A. Detalhe da trezena 1-Águia no mesmo códice.....	70
24. Página 62 do Bórgia, representação da trezena 1-Águia.....	70
25. Página 67 do códice Vaticano B, representação do 1-Águia.....	71
26. Tlazolteotl no códice Borbónico	73
27. Representação de Tezcatlipoca na trezena 1-Águia do Vaticano A.....	75
28. No oratório dourado, de onde brota um manancial, estão sentados em seus tronos os anciões. Detalhe central da página 21 do códice Borbónico.....	78
29. Página 27 do códice Borbónico, vista completa.....	81
30. Centeotl Xochipilli e Quetzalcoatl do lado vermelho do campo.....	84
31. Ixtlilton e Cihuacoatl do lado azul do campo.....	85
32. Dois homens jogam o <i>patolli</i> . Início do capítulo XXII no manuscrito de Diego Durán.....	91
33. Macuilxochitl observa os jogadores de patolli. Códice Magliabechiano.....	92
34. Macuilxochitl observa os jogadores de patolli. Códice Tudela.....	92
35. Macuilxochitl representado por Durán.....	92
36. Representação que mostra os ameríndios em festejo que se relacionava com um grande poste de madeira. Códice Borbónico.....	95
37. Representação que mostra os ameríndios em festejo que se relacionava com um grande poste de madeira . Manuscrito de Diego Durán.....	95
38. Jogo de bola representado por Diego Durán.....	96

Cap. 3: *Onyx Equinox* (2020): as representações do jogo de bola ameríndio em um anime.

39. Yaotl na forma humana, imagem que acompanha o <i>tweet</i> da autora sobre o dia do Orgulho LGBTQUIA+.....	103
40. Monstro do jogo <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> (1998).....	104
41. Monstro da série <i>Onyx Equinox</i> (2020), inspirado no anterior.....	104
42. Homem comete auto-sacrifício no primeiro episódio de <i>Onyx Equinox</i>	105
43. Sasuke, personagem da série <i>Naruto</i> (1999), se sacrifica.....	105
44. Nelli se prepara para ser sacrificada em frente à falésia de passagem para o inframundo.....	116
45. Mictlantecuhtli destrói o altepeme de Dani Baán, no primeiro episódio.....	117
46. Deuses reunidos para resolver o imbróglio dos sacrifícios.....	117
47. Projeção dos portais do submundo e suas localizações.....	118
48. Izel cai em um portal para o inframundo no primeiro episódio.....	118
49. Izel observa os gêmeos tocarem a bola olmeca que brilha em cor rosa.....	119
50. Rascunho do design de Quetzalcoatl na forma ‘rei’ para a animação.....	120
51. Rascunho do design de Tezcatlipoca na forma ‘rei’ para a animação.....	120
52. Xbalanque e Hunahpu representados na parede do templo onde os gêmeos acham a bola olmeca.....	124
53. Xolotl na forma regular e Mictecacihuatl na forma infantil.....	125
54. Quetzalcoatl e Tezcatlipoca conversam após apostarem no primeiro episódio.....	127
55. <i>Tlachco</i> representado próximo a uma pirâmide, nele uma partida é disputada entre duas equipes de quatro membros cada.....	129
56. Quarto dos gêmeos com uma pintura de dois jogadores na parede.....	130
57. Figura humanóide de quatro braços na parede do templo.....	131

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO I: TLACHTLI: O JOGO DE BOLA E A COSMOLOGIA MESOAMERICANA.....	15
1.1. Qual o sentido do jogo? Onde era disputado?.....	15
1.2. Cosmologia ameríndia: O jogo como portal para o inframundo:.....	26
1.3. Cosmogonia ameríndia: o campo de jogo como simbologia da concepção cosmogônica dos povos nahuas:.....	35
1.4. Cosmologia ameríndia: O jogo em seus aspectos lúdico e político:.....	39
1.5. Representações: Pensando o jogo como resultado de interpretações culturais.....	43
1.5.1. hooks, Canclini e Chartier: representações, modernidade e perspectiva cultural... 44	
CAPÍTULO II: AS REPRESENTAÇÕES DO TLACHTLI NO CÓDICE BORBÓNICO E NOS RELATOS DE DIEGO DURÁN.....	53
2.1. Os códices e os relatos como ferramentas de representação.....	53
2.1.1. O desafio do fazer historiográfico com fontes pré-hispânicas e ameríndias.....	56
2.2. Representações ameríndias e coloniais: Códice Borbónico.....	60
2.2.1. Borbónico (19): A décima nona trezena, 1-Águia (Ce Cuauhtli), no tonalamatl... 64	
2.2.1.1. Xochiquetzal.....	66
2.2.1.2. O animal de Tezcatlipoca.....	73
2.2.1.3. O crânio dentro de uma bola de borracha, o campo de jogo e o homem sacrificado.....	76
2.2.2. Borbónico (27): A sétima vintena Tecuilhuiltontli ou pequena festa dos senhores.....	80
2.3. Representações ameríndias e coloniais: “Historia de las das Indias de Nueva España y islas de la Tierra Firme” de Diego Durán.....	87
2.3.1. Capítulo C ou Capítulo XXII: De los juegos que estos indios tenían para entretener y desenfadarse los dias de fiestas y también para jugarse à sí mesmos y quedar esclavos perpetuos.....	90
2.3.2. Capítulo CI ou XXIII: Solene y muy usado juego de pelota muy ejercitado de los Señores con cual algunos después de perdido el caudal se jugaban a si mesmos...94	
CAPÍTULO III: ONYX EQUINOX (2020): REPRESENTAÇÕES DO JOGO DE BOLA AMERÍNDIO EM UMA ANIMAÇÃO.....	99
3.1. Representação em uma animação.....	99
3.2. Condições de produção e interesses mercadológicos.....	101
3.2.1. A questão dos streamings: particular x geral.....	103
3.3. O jogo de bola mesoamericano em Onyx Equinox.....	106
3.3.1. Animação ou anime: perspectivas culturais.....	108

3.3.2. Modelos narrativos: dos shounen ao perspectivismo ameríndio.....	112
3.4. Onyx Equinox: uma animação fruto do aspecto cultural híbrido da América Latina.....	115
3.4.1. Mais denso que o sangue: cosmologia indígena em uma animação.....	127
3.5. Recepção do mercado e impacto da série.....	131
CONCLUSÃO.....	136
ANEXO.....	143
Relato de experiência com o juego de pelota na educação básica.....	143
BIBLIOGRAFIA.....	149

INTRODUÇÃO

No início do que podemos chamar de história dos povos mesoamericanos, o jogo de bola estava presente, ou assim, pelo menos, eles gostariam que fosse pensado. Autores voltados para os estudos da cultura e modo de vida da região concordam que não havia uma visão de unicidade entre estes povos,¹ mas havia compartilhamento de características, o básico para que possamos dizer que eram parte de um mesmo complexo geográfico, social e cultural. Dentre essas, o lúdico e outras questões relacionadas ao mesmo se fazem presentes. Se pensarmos na Mesoamérica e na vasta produção arquitetônica dessas populações, é natural que as pirâmides sejam lembradas, mas os campos de *tlachtli* certamente têm um lugar essencial no perfil regional.

Miguel León-Portilla diz que eles são, além dos europeus, os únicos a desenvolverem formas de registro no que poderíamos denominar como “livros”, dando valor a essa forma de conexão com a história.² Ao chamar a Mesoamérica de *Amoxtlapan*,³ o autor reforça o lugar dos códices como ferramenta inescapável para o entendimento das estruturas constituídas pelas civilizações do México Pré-Hispânico. Ainda assim, a utilização desses “livros indígenas” como ferramentas precisa ser feita de maneira cuidadosa, tendo em vista as diversidades em suas origens, intencionalidades e autorias. Lembramos do caso do indígena cochimí, narrado por León-Portilla,⁴ que acredita que as cartas dos europeus mentiam pois por meio delas os religiosos tinham informações sobre coisas que não podiam ver. A lógica de desnaturalizar os elementos pré-estabelecidos existentes nesse relato nos auxilia no modo de pensar as sociedades que se desenvolveram na Mesoamérica.

¹ “Mesoamericans never saw themselves as a unity, and indeed, no single dominant culture ever imposed unity on them, but they were interested in each other, in their various pasts, and even, in some cases, in leaving a record for the future.” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. *An Illustrated Dictionary Of The Gods And Symbols Of Ancient Mexico and the Maya*. Thames and Hudson Ltd., Londres. 1993. p. 9.

² “Fora do Velho Mundo, a escrita e a arte de fazer livros só floresceu no México e nas regiões próximas da América Central. Por isso, a essa área geográfica de alta cultura que chamam de Mesoamérica, bem se pode aplicar também o nome de *Amoxtlapan*, em terra de livros.” LEÓN-PORTILLA, M. *Códices: Os antigos livros do Novo Mundo*. Editora UFSC, Florianópolis, 2012 (2003). p. 15

³ A palavra significa “Lugar de Livros”. O prefixo “*amox*” é referente a outras palavras relacionadas aos livros na mesoamérica, como *amoxtepitō* = livro pequeno; *amoxtlatlāmāchilli* = livro iluminado, entre outros. Ver OREGON Nahuatl Dictionary. Disponível em: <https://nahuatl.wired-humanities.org/searchview/s1-all-fields?search_api_views_fulltext_op=AND&search_api_views_fulltext=amox> Acesso em: 12/10/2022.

⁴ “A escrita era o misterioso ser que via e comunicava o que assim sabia. Além disso, o mais inexplicável para o cochimí era que esse papel com risquinhos também podia mentir de falar, inclusive, acerca daquilo que não tinha visto” *ibid.* p. 18.

O jogo e o campo surgem como possibilidades para remarcar as perspectivas dessas populações, revisitando ideias e conceitos utilizando-se da arquitetura como forma de estabelecer lógicas próprias. É o caso do campo de jogo do centro de México-Tenochtitlán, soterrado pela construção da Catedral Metropolitana que existe no Zócalo da atual capital mexicana.⁵ É nesse lugar de disputas e complexos fronteiros representados sobre o jogo que pretendemos constituir uma pesquisa que é tanto sobre os povos mesoamericanos quanto sobre as concepções posteriores formuladas sobre os mesmos.

É possível traçar uma relação dos ameríndios com o jogo de bola desde os momentos onde estabeleceram suas relações cosmológicas com o ambiente que os cercava, com as perspectivas de vida e morte. O campo de *tlachtli* passa a ser território de disputas que ajudariam a formar o “*ethos*” ideal para eles, com base no que escreveram e contaram sobre si. Por isso, cremos que, para entender bem a Mesoamérica,⁶ é necessário passar pelo *juego de pelota*. Naqueles que podemos chamar de mitos fundacionais, o jogo e suas consequências para a relação dos humanos com o espaço divino estão presentes. O *Popol Vuh* narra uma disputa no inframundo, essencial para a definição do contexto ‘vida x morte’ para a civilização maia;⁷ a história de *Chicomoztoc Sete Cuevas*,⁸ relaciona a viagem dos mexicas/astecas⁹ do norte em direção ao centro do atual México, onde fundaram sua capital e sede civilizacional.

⁵ “*Es muy posible que después de la caída de Tenochtitlán, los templos de los barrios, al igual que los del recinto principal, fueran destruidos por completo y sus restos hayan quedado particularmente anegados, al menos por un tiempo, debido a la inundación de algunas zonas periféricas del islote o a causa de la destrucción de calzadas, albarradas y acequias, que originalmente mantenían las aguas a un cierto nivel.*” LÓPEZ, Luis Alberto M.; MÉNDEZ, Salvador Pulido. *Un juego de pelota en la ciudad de México*. In. **Arqueología**, Vol. 1, 1989. p. 87.

⁶ O termo Mesoamérica é uma delimitação histórico-cultural que compreende os povos que habitaram a região central do atual México até o norte da atual América Central. Essas populações compartilham diversas questões e visões de mundo além de terem continuidades e similaridades históricas. O conceito foi criado inicialmente por Paul Kirchhoff para facilitar os estudos sobre aquela região e os grupos que ali habitavam, facilitando um recorte histórico-cultural que é utilizado até os dias atuais.

⁷ “*The Popol Vuh has essentially three parts: first, the creation of the earth and its first inhabitants; second, the story of the Hero Twins and their forebears; and third, the legendary history of the founding of the Quiché dynasties, continuing up to the years following the Spanish Conquest.*” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 134.

⁸ “*For many groups, Chicomoztoc was the place of origin from which mankind emerged; the Aztecs believed that they had sojourned there some time after their initial departure from the legendary Aztlan. [...] At the time of the Conquest, most Maya peoples of highland Guatemala also recognized authority issued by a place that the Quiché called Tulan Zuyua, or ‘seven caves’.*” **ibid.** p. 60.

⁹ “[...] for technically speaking, there never were any “Aztecs.” No people ever called themselves that. It was a word that scholars began to use in the eighteenth century to describe the people who dominated central Mexico at the time of the Spaniards’ arrival. [...] In this book the term Aztec is used to refer to the people who controlled the region from their city-state of Tenochtitlan, as well as all those living in the central basin who were closely allied with them.” TOWNSEND, Camilla. **Fifth sun: A new history of the Aztecs**. Oxford University Press, Nova York, 2019. p.12

Dentro de uma série de atividades marcantes nas civilizações ameríndias da região, o jogo é uma das que mais chamam atenção, por conta de suas proximidades com outras práticas lúdicas ocidentais ou por sua pluralidade de signos e significados. Graças a achados arqueológicos, sabemos que foi entre os olmecas da região das atuais Veracruz e Tabasco que ele se tornou mais comum, ainda durante o período pré-clássico. Posteriormente, se espalhou por outras localidades e populações, como os maias e zapotecas, no clássico, e posteriormente, os astecas, no pós-clássico tardio, antes da chegada espanhola.

O termo *tlachtli* é um dos utilizados para fazer referência ao jogo de bola mesoamericano, essa nomenclatura é mais comum, geralmente, quando há referência aos mexicas/astecas e povos próximos, diferente de *ullama*, comumente utilizado para indicar o jogo na região yucateca, praticado pelos maias. *Tlachtli* será o nome empregado nesta pesquisa por conta de nossas fontes, que fazem referência, majoritariamente, a uma realidade do México Central. Ao utilizarmos o termo asteca, será sempre em congruência com a pesquisadora Camila Townsend,¹⁰ referindo-se especificamente aos mexicas ou a algum dos povos dominados por eles e participantes da chamada Tríplice Aliança que governou a região do Vale Central do México durante os anos de 1428 e 1521.¹¹ A autora também demarca que o termo nahua é mais amplo, determinando os falantes da língua, que em sua maioria eram os próprios habitantes de Tenochtitlán e seus vizinhos. Na etimologia do nahuatl, *tlachtli* se refere tanto ao jogo quanto ao campo, sendo que, geralmente o termo sem prefixo “*teo*” diz sobre a prática. Quando se lê *teotlachco* ou *tlachco*, geralmente a referência é o campo. Levamos em conta principalmente o dicionário de nahuatl da Oxford University, onde textos principalmente de Sahagún são traduzidos da língua para o inglês.¹²

Neste caminho através do tempo, o jogo se confunde com o *ethos* mesoamericano, contendo em si a história dessas populações e refletindo as lógicas cosmológicas que eles possuíam. Se sabemos que a dualidade entre era essencial para a compreensão do olhar ameríndio naquele momento, isto está presente nos campos e nos jogos. Se percebemos que o sacrifício é uma consequência de uma realidade onde a morte é parte do ciclo que gera e regenera a vida, também podemos observar esses arranjos ao analisar o *juego de pelota*. Cremos que seja pouco provável que uma atividade lúdica presente por tanto tempo naquela região não tenha passado por modificações e alterações, sejam elas causadas por perspectivas

¹⁰ TOWNSEND, Camilla. *op. cit.* p. 12.

¹¹ As datas fazem referência ao confronto tepaneca-asteca que terminou com a formação da Tríplice Aliança no Vale do México e ao fim do domínio dos *tenochcas* com a conquista de sua capital em 1521 pelos espanhóis.

¹² TLACHTLI. *In.* Nahuatl Dictionary of Oxford University. Disponível em: <<https://nahuatl.wired-humanities.org/content/tlachtli>>. Acesso em 06/06/2023.

culturais, religiosas ou políticas, visto que os povos mesoamericanos apesar de compartilharem similaridades nesses aspectos, também eram únicos em seus perfis.

Apesar de modelos serem mantidos e lógicas representativas poderem ser continuadas, é percebido que os *tlachcos* são variados em tamanho e adornos. Processo semelhante também pode ser identificado em relação às pirâmides, encontradas em vários *altepetl* mesoamericanos. Ainda que haja a manutenção de estruturas básicas, são únicas em seus detalhes. Isso, porém, não modifica nosso olhar sobre o que acreditamos ser uma espécie de metáfora arquitetônica constituída pelos povos da região, onde as áreas mais centrais dos assentamentos eram construídas para demonstrar a cosmologia política.¹³

A pesquisa em questão se debruça sobre as representações do *juego de pelota* mesoamericano. Para isso buscamos documentos de origem ameríndia e hispânica com o intento de estabelecer comparações e perspectivas divergentes, ampliando as possibilidades analíticas e a riqueza documental do trabalho. Acreditamos que as formulações imagéticas ou textuais acerca desta prática indígena podem demonstrar questões políticas, sociais e religiosas da vida no México Central e de toda a macrorregião mesoamericana, antes e nos momentos iniciais da chamada Conquista Espanhola.

Para além de uma compreensão da realidade ameríndia por meio de representações do *tlachtli*, temos como perspectiva central a noção de que essas interpretações possuem noções e proposições que são independentes, ou seja, o jogo que surge em um documento tem questões essenciais que podem divergir daquele disputado nos campos. Portanto, compreendemos que a pesquisa deve atentar para os esquemas de produção das suas fontes com o objetivo de elucidar os desafios e cosmovisões presentes nas imagens e textos que se referenciam nessa prática lúdica característica da região mesoamericana. Observamos portanto, a apropriação das concepções do mundo ameríndio na constituição das fontes escolhidas, na finalidade de compreender as possibilidades geradas pelo jogo como elemento narrativo.

O conceito de representação não necessariamente se limita à ideia de imagens que substituem metaforicamente a realidade. De acordo com Roger Chartier, ela pode ser um objeto de intermediação entre o mundo físico e o patamar metafísico/representativo. Porém, em outros momentos, essa definição não basta, porque o que se busca representar tem

¹³ Por exemplo, Santiago de Orduña afirma que mesmo com especificidades, todo teocalli (centro cerimonial) tinha que seguir lógicas metafóricas com a cosmologia mesoamericana. “[...] cada calpolco o centro ceremonial revelaba un arreglo celular en el cual cada teocalli tenía varios edificios para su servicio y un patio propio para las ceremonias rituales, justo como se organizaba el Gran Templo.” ORDUÑA, Santiago de. *Metáfora arquitectónica en el pensamiento nahua*. In. RUA, 2010. P. 49.

realidade autônoma. Existem, portanto, dois tipos diferentes de representação, aquelas que fazem referência a algo ausente, e as que geram uma relação simbólica. O historiador francês afirma que aquilo que é representado tem relação com os grupos de poder estabelecidos, ainda que “aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão”.¹⁴ Assim, o que observamos tem mais relação com as estruturas de poder indígena e colonizadora, ou com as interpretações contemporâneas sobre essas lógicas de poder, do que com o jogo diretamente.

Nosso objetivo se relaciona com o jogo apenas em momentos delimitados pelo corpo documental que utilizaremos. Levamos em conta que as representações do jogo de bola em códices, como o Borbónico¹⁵ seguem lógicas próprias, ou seja, suas narrativas não necessariamente se conectam entre si ou revelam um olhar majoritário sobre a sociabilidade indígena. Nesse sentido, consideramos o trabalho de León-Portilla em *Códices* como essencial para nossa análise, quanto à compreensão de que esses documentos são dotados de uma intencionalidade e representam a capacidade que esses povos possuem de constituir e armazenar a sua memória intelectual e coletiva.¹⁶ Os escritos do dominicano espanhol Diego Durán, por sua vez, ajudam a delimitar o jogo enquanto prática cultural e que pode ser entendida em um contexto religioso. Suas representações textuais ocorrem cronologicamente após um contato inicial entre espanhóis e colonizados, permitindo uma ampliação nos olhares e necessitando uma maior atenção às adaptações feitas pelos indígenas (a fim de burlar a burocracia e força colonizadora), e também pelos espanhóis (no intento de lograr sucesso em sua empresa colonial). O religioso acaba sendo também, um exemplo do processo de conexões e trocas culturais gerado a partir do contato entre diferentes povos no processo de colonização.

Ao mesmo tempo, Durán permite que rompamos um estabelecimento cronológico esperado para os estudos de uma prática mesoamericana, ao escrever sobre o *tlachtli* em um período em que o estabelecimento das forças espanholas já estava avançando sobre o México.

¹⁴ CHARTIER, Roger. **Introdução: por uma sociologia histórica das práticas culturais.** In. CHARTIER, Roger. A história cultural entre práticas e representações. GALHARDO, M. M. (Trad.) Difusão Editorial. Algés, Portugal, 2002 (1982). p. 17.

¹⁵ O Códice Borbónico é, segundo critérios propostos pelo professor Eduardo Natalino dos Santos para a divisão de fontes para estudos de povos indígenas, uma fonte histórica indígena colonial, pautada em textos alfabéticos e pictográficos. Segundo ele, a ideia ao determinar essa classificação é apenas facilitar uma tipologia de fontes aproximadas e que possibilitem trabalhos mais qualificados. Ver NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **Fontes históricas indígenas da Mesoamérica e Andes Centrais. Conjuntos e problemas de entendimento e interpretação. (Cap. 2)** In. NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. Textos e imagens, histórias e cosmologias indígenas da Mesoamérica e Andes Centrais. p.49.

¹⁶ “Tal suporte pressupõe a existência de outro, que é o da memória individual e coletiva. A memória, finalmente, tem seu suporte nos neurônios do cérebro, é armazém e repositório a partir do qual se transmite, se recebe e se esquece todo saber da humanidade.” LEÓN-PORTILLA, M. **op. cit.** p. 95. Aqui, o autor lembra que assim como os contemporâneos criam sistemas de armazenamento de saberes, tais quais os cds, os códices tinham essa função entre os povos da Mesoamérica.

Entendemos que o jogo em si não é nosso objeto, mas sim a forma como foi compreendido e lido socialmente pelos atores políticos e sociais que produziram as narrativas presentes na documentação escolhida. Não deixa de ser importante explicitar o que era o *juego de pelota*, porém, é ainda mais central a compreensão da forma como ele era representado. Em outras palavras, não procuramos estabelecer o que seria um “modelo” de jogo que se aproximaria ou distanciaria dos conteúdos presentes nas fontes analisadas. Nosso intuito é, justamente, escaparmos a essa busca normalizadora e idealizadora para enfatizarmos significados, abordagens e representações específicas.

Isso possibilita que respostas mais assertivas se viabilizem, sem necessariamente buscar postular regras acerca da realidade mesoamericana em geral. O que observamos é o simbolismo do *tlachtli* em documentos particulares, não determinações fechadas sobre a sua função social, política ou lúdica. O próprio conceito de representação nos guia a ideia de que as atribuições delegadas a determinada prática são variáveis de acordo com o grupo, momento e interesses. Ao observar os códices do período pré-colombiano ou colonial, os escritos de um religioso do século XVI ou uma animação contemporânea que utilizam o jogo em suas narrativas ou construção de ideias, não buscamos alcançar a verdade ou fidelidade, mas elucidar as camadas de intencionalidade postas sobre cada uma delas.

Antes de abordarmos as fontes analisadas, consideramos importante apresentar algumas informações básicas sobre o jogo. Como lembrado por Fernando Londoño, o *juego* entre os maias poderia ser ritual e político,¹⁷ competitivo,¹⁸ com perspectivas lúdicas e representativo da dualidade,¹⁹ transitando por essas características sem que sejam excludentes entre si. Cabe assim, um olhar para a prática, visando possíveis continuidades e relações no modelo de praticá-lo entre os povos da Bacia Central.

É difícil ditar regras para o jogo, o que podemos é nos limitar à lógica, compreendendo possíveis caminhos para o entendimento da prática. Era provavelmente disputado por duas equipes e tinha como uma de suas principais regras o uso dos quadris para tocar a bola. Sérgio de Orduña entende que “*El tlachtli tiene en sí mismo un principio dual.*

¹⁷ “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.” LONDOÑO, Fernando Torres. **No princípio da história, era um jogo de bola: jogo, poder e religião entre os Mayas.** In. REVER. Ano 15, n. 01, jan-jun. 2015. p. 118.

¹⁸ “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.” **ibid.** p. 117.

¹⁹ “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, [...]” **ibid.** p. 114.

Era un universo autocontenido que se movía entre dos polaridades, dos equipos, el día y la noche, la vida y la muerte enganchadas en una guerra-juego ineludibles.”²⁰ Reafirmamos que as regras são secundárias para nós em relação à utilização/apropriação das lógicas do jogo.

Orduña é um dos vários autores que chamam atenção para um ponto essencial da compreensão do jogo de bola, principalmente se pensarmos em seus significados atribuídos através das representações: a dualidade. O choque e relação constante entre dois distintos pode-se sentir a todo tempo em um campo, onde adversários se colocam em posição de conflito, ainda que simulado. Assim sendo, temos no *tlachtli* a possibilidade de um espaço, não somente físico, para representar esse contexto específico do imaginário ameríndio: a questão da dualidade vista como algo múltiplo e inerente à existência.

Durante os capítulos, podemos observar como a questão do choque entre perspectivas estava presente nas representações e no próprio jogo. A ideia do dual é bastante presente na Mesoamérica e de certa forma, percebemos que é um fio comum para a prática do *juego de pelota*. Desde representações ameríndias que posicionam o jogo aproximado de deidades que se relacionam à ideia da passagem e do dualismo, até a animação que analisamos no terceiro capítulo, que utiliza os personagens gêmeos — uma referência direta ao Popol Vuh e aos deuses símeis Hunahpu e Xbalanque, que venceram sua passagem no inframundo por meio de uma partida de *tlachtli* —.

Alguns pesquisadores entendem que o contexto político e cultural entre os povos do Vale Central e da região da península de Yucatán e atual sul mexicano, onde os maias foram dominantes, tem diversas similaridades.²¹ A prática de jogo é uma dessas semelhanças, presente em um contexto que formaria uma cosmovisão pan-mesoamericana.²² Paul Kirchhoff, por exemplo, dispõe os “*patios con anillos para el juego de pelota*” em sua classificação de elementos exclusivos ou ao menos tipicamente mesoamericanos,²³

²⁰ ORDUÑA, Santiago de. **op. cit.** p. 54

²¹ Em sua formulação do conceito de *comparativo mesoamericano*, Eduardo Natalino dos Santos demonstra como versões acerca do passado podem ser aceitas por diversos grupos por conta de características próximas, assim delimitando elementos que possibilitem esse compartilhamento de visões acerca do mundo. É mais uma das demonstrações da similaridade entre os sistemas de vivência em toda a região mesoamericana, como vemos na passagem: “Entre esses elementos e usos, estariam: a centralidade do sistema de calendário e das concepções cosmográficas para a organização dos relatos e das explicações sobre o passado, [...]” NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **Textos e Imagens, Histórias e Cosmologias Indígenas da Mesoamérica e Andes Centrais**. Programa de Pós-Graduação em História Social-USP: Intermeios, Coleção entr[H]istória, 2020. São Paulo. p.19

²² “*Para analizar estas concepciones voy a presentar información basada en tradiciones teotihuacanas, mayas, toltecas y aztecas con la intención de mostrar cómo el juego de pelota era una actividad pan-mesoamericana ligada a una cosmovisión común a todos los pueblos*” AGUILAR, Miguel. *Filosofia y simbolismo del juego de pelota mesoamericano*. In: **Estudios Jaliscienses**, N. 56, Maio de 2004. p. 11.

²³ KIRCHHOFF, Paul. *Mesoamérica: sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales*. In. **Suplemento de la Revista Tlatoani**, N. 3, ENAH, México, 1960. p. 8.

concebendo, portanto, uma circularidade de características comuns a toda a região, onde o jogo estaria presente. De qualquer forma, fica demarcada a presença do jogo de bola como uma característica mesoamericana que não era exclusiva da região central e possuía diversidades e concepções regionais, podendo ser estudado de forma geral ou específica.

O *juego de pelota* era uma atividade lúdica que foi compreendida de diversas maneiras por parte dos autores que estudaram a região da Mesoamérica, transitando em áreas do conhecimento para além da história, como a arqueologia. Entre outros autores, com formações e interpretações diferentes, podemos citar, Paul Kirchhoff, Jacques Soustelle, David Carballo, Miguel Aguilar-Moreno e Eric Taladoire. Esse trânsito entre áreas é essencial para o estudo dos povos ameríndios, não só no caso mesoamericano, mas também no andino, como afirmado por Natalino dos Santos.²⁴

Algumas das questões que foram levantadas anteriormente por outros pesquisadores acerca do jogo atentaram sobre o tamanho do campo, a quantidade de jogadores, a ligação com a religiosidade. Entre outras divergências e hipóteses, estão a probabilidade do uso enquanto ferramenta de entretenimento por parte dos ameríndios, e as apostas, algo mais comum quando pensamos no regime colonial inicial,²⁵ ainda mais se percebermos o cuidado dos espanhóis com a produção de leis proibitivas.²⁶ Apesar do *tlachtli* não ser geralmente o foco dessas legislações, entendemos que ele possui uma importância social, visto que sendo um potencial gerador de aglomerações e um evento que contava com simbologias importantes, ele poderia ser utilizado como ferramenta de resistência ao controle da sociedade que nascia no processo de colonização.

A ligação com a religiosidade é marcante para os que observaram o fenômeno do jogo de alguma forma. Isso por conta das referências diretas existentes na prática em relação às divindades e seus cultos. Grande parte das representações do jogo ao qual temos acesso tem relação clara com esse aspecto daquela população. No Códice Borbónico, por exemplo, ele

²⁴ “Sendo assim, a superação desse conjunto de problemas dificilmente será realizada apenas pelos profissionais de uma disciplina. Ela só poderia vir da proposição de estudos e pesquisas que envolvam as várias disciplinas envolvidas nos estudos dessas fontes.” NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **Fontes históricas indígenas da Mesoamérica e Andes Centrais. Conjuntos e problemas de entendimento e interpretação. (Cap. 2)** In. NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. op. cit. 2020. p. 67.

²⁵ SOUSTELLE, Jacques. **Os astecas na véspera da Conquista Espanhola.** Coleção: A Vida Cotidiana. Companhia das Letras, São Paulo, 1990. p. 188.

²⁶ “Ordenamos, y mandamos á nuestras audiencias, y justicias de las Indias, que con mucho cuidado prohiban, y defiendan, imponiendo graves penas, los grandes, y excesivos juegos, que hay en aquellas Provincias, y que ninguno juego con dados, aunque sea á las tablas, ni los tenga en su poder: y que assimismo nadie juegue á naypes, ni á otro juego más de diez pesos de oro en un día natural de veinte y quatro horas [...]” RECOPIACIÓN de las leyes de las Indias. *Libro Nono, Título Segundo: De los juegos y jugadores. Ley primera: Que no se pueda jugar á los dados, ni tenerlos, y á los naypes, y otros juegos no se juegen mas de diez pesos de oro en un día.* Publicado originalmente pelo Imperador D. Carlos, Toledo, 1529, e posteriormente em Valladolid, 1551.

aparece em uma sessão ritualística, como um dos eventos principais em adoração a deuses específicos. Mercedes La Garza e Ana Luisa Izquierdo chegam a diferenciar a prática em seu simbolismo religioso e a sua perspectiva humana, onde seria apenas uma recreação terrena.²⁷

O sacrifício humano e sua relação com o *juego de pelota* é outro ponto que gera interesse e debate. São comuns trabalhos que buscam responder de maneira mais clara qual é a forma com que o sacrifício se relacionava com o lúdico no imaginário dos mexicas.²⁸ Dentre as possibilidades estão a compreensão do lúdico como uma representação do ciclo de vida, morte e renascimento²⁹ até um contrato cósmico³⁰ entre a humanidade e o divino. Segundo Lothar Knauth, “*El hombre de las Américas vio la naturaleza como un sistema de crítico equilibrio, de cuya existencia y continuación se preocupó mucho.*”³¹ A prática do *tlachtli*, nesta perspectiva, ocupa um lugar participativo na cosmologia e na forma de se relacionar com o exterior. A morte por meio do sacrifício nesse sentido seria uma tentativa de manutenção da realidade e da permanência do ciclo natural.

É muito comum que sejam escavados *tzompantlis*³² próximos aos campos de jogo de bola. Sua função provavelmente é referencial ao sacrifício como realidade constante daquele povo. Eric Taladoire compreende que existe um complexo formado pelo campo e suas cercanias, onde os significados podem ser percebidos através de conexões, possíveis em um olhar arqueológico para os campos. Nesse sentido, o local do jogo se torna potencial local de ligação, um portal para o inframundo ameríndio.

Os *itzompan*,³³ cavidades existentes no centro dos campos, seriam portais metafóricos que teriam fontes de água. O aquoso possui importante papel para o imaginário mexica e mesoamericano. Taladoire fala sobre essa relação *itzompan* e *tzompantli*, afirmando que ainda que sejam diferentes, ambos são apontados por autores como pontos de interação com o mito de Coatepec, onde Huitzilopochtli faz água verter no centro do campo através do sacrifício. Assim, a morte é ressignificada com um contato direto com o espaço físico, onde é necessário

²⁷ “*Queremos reiterar el notable contraste entre el rico simbolismo religioso del juego de pelota expresado en los códices, las construcciones, los mitos y los ritos, y la práctica del juego que hemos descrito aquí; es decir, entre el ‘juego de los dioses’ y el ‘juego de los hombres’, que no se presenta en las fuentes escritas como la recreación terrenal de la dinámica cósmica, sino como una actividad profana.*” LA GARZA, Mercedes de. e IZQUIERDO, Ana Luisa. *El Ullamalitzli en el Siglo XVI*. In: Estudios de cultura Náhuatl, N. 14, 1980. p. 331.

²⁸ Ver KNAUTH, Lothar. *El juego de pelota y el rito de decaptación*. In: Estudios de Cultura Maya, Vol. 1, 1961.

²⁹ Ver AGUILAR, Miguel. *op. cit.* 2004. p. 26.

³⁰ Ver. KNAUTH, Lothar. *op. cit.* P. 192.

³¹ *ibid.* p.197.

³² São estantes de crânios onde são colocados os crânios de pessoas sacrificadas. No *Popol Vuh* a cabeça cortada de Hunahpu é colocada em uma árvore próxima ao campo de jogo, referência a função que *tzompantli* ganharia. Ver MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. *op. cit.* p. 168.

³³ Ver TALADOIRE, Eric. *¿El centro del tlachco, el centro del mundo?* In: *Anales de Antropología*, n. 49-I, p. 157-181. 2015.

superar a barreira entre esses dois mundos para ter acesso à fertilidade e à continuidade da vida através dos recursos naturais. Orduña afirma que a própria escolha de Tenochtitlán como localidade para abrigar os nahuas no centro do México é relacionada a esse ideal, visto que a água que cerca as "montanhas" reproduz o modelo cósmico original de Cemanahuac,³⁴ uma constante busca pela repetição do modelo existente em Aztlán.

Eric Taladoire, ao citar Tezozomoc e sua definição para os usos do *itzompan*, nota uma predileção à relação desse espaço do campo com a busca dos mexicas para possuir uma terra fértil, tendo culminado em Tenochtitlán.³⁵ O jogo, ao emular em um sacrifício a ponte entre o inframundo e a realidade, demonstraria o momento de superação das dificuldades em Coatepec³⁶, onde a morte de Huitzilopochtli³⁷ permitiu o encontro com a água, a fertilidade e consequentemente a possibilidade de viver ainda mais. O campo e o resto do recinto sagrado central do *altepetl* de Tenochtitlán e, quiçá, dos outros locais conquistados e governados pelo poder da Tríplice Aliança Nahua, tinham como modelo, a tentativa de reprodução das formas de Cemanahuac a fim de conseguir alcançar o esperado pelas divindades, alcançando a continuidade do ciclo cosmológico.

Compreendemos que, antes de abordarmos diretamente as questões envolvendo o *juego de bola*, faz-se necessário entender o estado da obra em relação a pesquisas sobre os povos mesoamericanos no Brasil. Nesse sentido, inserimos esta pesquisa num contexto acerca da produção de olhares brasileiros em direção à historiografia e outras Ciências Humanas que se debruçam sobre os estudos da Mesoamérica. Ao longo da pesquisa, Eduardo Natalino dos santos, um dos fundadores do CEMA, será uma importante referência no sentido de afirmar as possibilidades e dificuldades de uma investigação histórica com distância cultural e geográfica em relação a países que compartilham um passado pré-hispânico mesoamericano.

A principal referência nesse sentido é o Centro de Estudos Mesoamericanos e Andinos (CEMA) da USP. Os estudos desenvolvidos neste centro de pesquisa possibilitam um olhar

³⁴ “La -ciudad- o *Altepetl*, -el agua, el monte,- como dice el poeta, sigue también el modelo cósmico original de Cemanahuac, siendo el caso de Tenochtitlán, por estar al centro del lago, el ejemplo más evidente que se pueda pensar.” ORDUÑA, S. de. **op. cit.** p. 49.

³⁵ “Del *itzompan* (“su reñglera de cráneos”), en el centro del juego de pelota, brota el agua necesaria para plantar ahuehuetes [...] Esta descripción prefigura la tierra prometida que los mexicas encontrarán finalmente en la cuenca de México.” TALADOIRE, Eric. **op. cit.** 2015-B. p.158.

³⁶ “Coatepec or Serpent Mountain was one of the more important places of Aztec mythology. This sacred mountain constituted the birthplace of Huitzilopochtli, and it was there that the newly born god defeated Coyolxauhqui and her 400 brothers, the Centzon Huitznahua. [...] This sacred place was replicated in the heart of the Aztec capital of Tenochtitlan.” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 64.

³⁷ “Tratava-se de uma entidade tutelar dos mexicas, cuja origem remontaria a um antigo líder-governante que, ao morrer, teria continuado vivo em seus restos mortais e objetos, reunidos e transportados em um fardo, chamado de *tlaquimilloli*, a partir do qual esse *teotl* continuaria a se comunicar com os *pipiltin* mexicas.” NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op. cit.** 2020. p. 224.

sobre como foram desenvolvidos no Brasil os esforços para a compreensão do passado indígena da Mesoamérica.³⁸ Segundo o catálogo da CAPES e a Biblioteca Digital Nacional de teses e dissertações,³⁹ há aproximadamente 30 conclusões de curso no nível da pós-graduação que versam sobre os astecas,⁴⁰ Não é possível dizer que estudos acerca dos povos do México Pré-Colombianos eram inexistentes antes do CEMA, mas é notável o incremento numérico de pesquisas pós 2005.⁴¹ O surgimento de dissertações e teses em que o termo 'mexica' substitui 'asteca' como nomenclatura para referir-se aos ameríndios é uma provável consequência de mudanças nos estudos sobre esse povo, visto que o segundo termo remete a escolhas colonizadoras para unificar os ameríndios em grupos, já o primeiro é utilizado pelos próprios povos da época, destacando uma ideia de protagonismo indígena.⁴²

Consideramos importante que pesquisas tratem os povos de acordo com seus nomes comuns, e não com aqueles usados pelas forças colonizadoras. Mudanças assim não são frutos de questionamentos recentes, mas têm ganhado espaço principalmente nos estudos de temáticas indígenas. Durante o século XX, movimentos contestadores tomaram espaço na academia questionando ideias e conceitos advindos de centros tradicionais. Assim, movimentos que privilegiam bases epistemológicas divergentes conseguiram destaque. É nos países que compartilham um passado de violência colonial em diversas frentes que tais correntes encontram um terreno mais fértil.

Outro marco importante para as perspectivas que ampliam o olhar nos estudos mesoamericanos e indígenas inclusive no Brasil é o crescimento da História Cultural, que permitiu uma maior aproximação com estudos antropológicos. A partir dessa perspectiva interdisciplinar, várias temáticas buscaram se afastar do olhar colonizador. Porém, isso gera

³⁸ “O CEMA foi fundado em meados de 2000 por doutorandos do Museu de Arqueologia e Etnologia (MAE) e do Departamento de História da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (DH/FFLCH) da Universidade de São Paulo (USP)” APRESENTAÇÃO do CEMA em seu site oficial. Disponível em: <<https://paineira.usp.br/cema/index.php/pt/apresentacao>>, Acesso em: 20/11/2021.

³⁹ BIBLIOTECA digital nacional de teses e dissertações. Disponível em: <<https://bdtd.ibict.br/vufind/Search/Results?lookfor=astecas&type=AllFields&page=2>>. Acesso em: 30/12/2021.

⁴⁰ CATÁLOGO de teses e dissertações da CAPES. Disponível em: <<https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/>> Acesso em: 29/11/2021.

⁴¹ Se nos limitarmos às áreas da História e Linguagens, tendo o ano de 2005 como baliza.

⁴² Os termos escolhidos para serem utilizados nas ferramentas de busca diferem entre “asteca/astecas” ou “mexicas/mexica”, um problema observado é que as plataformas tendem a inviabilizar os resultados que cheguem às pesquisas que podem tê-los como tema, mas não os têm como palavras-chave ou demarcam isso de maneira clara em seus títulos. Isso é uma consequência direta de escolhas dos alunos e de seus orientadores, não necessariamente um erro das ferramentas de pesquisa. Um exemplo, é a dissertação de Dayane Menezes de Oliveira: “*Poder e adaptações culturais nas crônicas de Fernando de Alva Ixtlilxóchtil: a legitimação social e política das elites indígenas de Texcoco no final do século XVI e início do XVII. Dissertação em História (UFRRJ - 2018)*”, sobre as elites indígenas de Texcoco. Ainda que o recorte temporal seja posterior à queda dos poderes indígenas frente aos espanhóis, é inerente que uma pesquisa como essa se relaciona aos mexicas.

uma disputa permanente sobre a importância e essencialidade de fontes europeias para o estudo de processos como a Conquista.

Esse esforço metodológico pode ser visto em textos tal qual *Cómo contar una historia muchas veces contada*⁴³ de Federico Navarrete Liñares, no qual ele discute a dificuldade de estabelecer uma discussão histórica bem construída sobre a fundação de Tenochtitlán pelos mexicas e deixa claro que “*Cada entidad política era dueña y poseedora de la verdad sobre su propia historia, pero eso no invalidaba las tradiciones históricas de las entidades políticas vecinas, que eran verdaderas en lo que tocaba a sus historias particulares.*”⁴⁴

A partir dessas perspectivas que buscam a entrada do olhar ameríndio em conjunto com discursos oficiais — nestes, inseridos desde documentos indígenas até os colonizadores —, estabelecemos uma pesquisa que se debruça sobre as representações do *tlachtli*. Nos três capítulos há uma caminhada que segue a perspectiva temática, onde as imagens e camadas representativas são o principal em detrimento de um recorte temporal clássico. Iniciando essa discussão em um capítulo que se debruça sobre as perspectivas cosmológicas da Mesoamérica e suas relações com o jogo, vamos para dois capítulos onde a análise documental sobre documentos que representam a prática lúdica tornam-se protagonistas. Nossa perspectiva metodológica, ademais, preza pelo diálogo da História com outras disciplinas das humanidades muito relacionadas com as pesquisas sobre a América Pré-Hispânica.

Nosso primeiro capítulo apresenta o jogo enquanto fenômeno da cultura mesoamericana e estabelece a possibilidade de observá-lo enquanto ponto de partida para uma análise das representações acerca da Mesoamérica. Nos embasamos nos trabalhos de explicadores do pensamento ameríndio e fazemos um apanhado dos sentidos que a prática possuía na cosmovisão dos povos da região. Ao final do capítulo, citamos os escritores que são base para nossa perspectiva de representação — ideia central em todo o texto — e a sua relação com conceitos como modernidade, hibridação e apropriação cultural.

Os principais autores utilizados para a escrita do momento da pesquisa em que nos debruçamos sobre as lógicas cosmológicas são nomes como Eric Taladoire — importante para termos acesso a diversas informações sobre a construção dos campos —, David Carballo, Miguel Aguilar-Moreno, Mary Miller, Karl Taube — estes três últimos, com textos

⁴³ NAVARRETE LINARES, Fernando. *Cómo contar una historia muchas veces contada*. In. *Los orígenes de los pueblos indígenas del valle del México. Los altépetl y sus historias* (edición digital en PDF). UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, Ciudad de México. 2019.

⁴⁴ *ibid.* p. 16.

essenciais para o entendimento de questões mais gerais sobre a Mesoamérica —, Carlos Romo, Maria Teresa Uriarte, Mercedes La Garza e Ana Luisa Izquierdo, entre outros.

Ideias como a dualidade presente na cosmovisão ameríndia e reverberada no jogo são essenciais para a conectividade do capítulo em questão com o resto da pesquisa. Isto porque o jogo é na nossa perspectiva uma atividade que resume perspectivas cosmológicas daqueles povos, sendo representado em documentos de forma com que essas ideias sejam reverberadas. Assim, debatemos sobre tais conceitos e visões de mundo no início de forma com que o leitor possa compreender a essencialidade delas quando analisamos as fontes pré-coloniais e coloniais no segundo capítulo, e as camadas representativas presentes na animação observada no capítulo três.

No segundo capítulo, utilizamos as lógicas trabalhadas no capítulo um para analisar as representações do *tlachtli* especificamente em duas fontes primárias localizadas cronologicamente próximas ao momento inicial do contato colonial. Para observarmos a presença do jogo e suas intencionalidades no códice Borbónico utilizamos textos de Fernando del Paso y Troncoso — um dos primeiros pesquisadores a se debruçar sobre o documento —, o texto explicativo de Ferdinand Anders, Marteen Jansen e Luis Reyes García. A análise do Borbónico contou ainda com a comparação constante com representações de cenas similares em outros códices, principalmente aqueles do chamado grupo asteca — Bórgia, Magliabechiano, Tonalamatl Aubin, Vaticano A e B —. A passagem em que analisamos os trechos de Durán são baseados na comparação das ideias do religioso em contradição à cosmovisão indígena, vista no capítulo anterior, e as representações do jogo em códices, os mesmos dos comparativos com o Borbónico.

A importância de observar o texto pictográfico do Borbónico junto do presente nos relatos religiosos de Durán se dá por conta da tentativa presente em ambos de apresentar a prática do jogo de forma “oficializada”. O códice em questão traz o *tlachtli* em momentos festivos que se repetiam de maneira prática pelos mesoamericanos da região central — onde o documento em questão foi produzido —, enquanto o frade analisa um *juego de pelota* já afetado por lógicas coloniais. cremos que a análise de ambos demonstram primeiros choques perspectivos sobre sua importância simbólica nas disputas advindas de uma colonialidade posteriormente e no momento da produção das duas fontes.

O capítulo três finaliza nossa pesquisa com um salto cronológico pensado para reforçar a perspectiva de que as representações do jogo são uma lógica que não se limita apenas ao contato entre indígenas e europeus. Baseando-se na ideia de que a colonialidade é um regime que perpassa o ambiente latino-americano mesmo após o fim do processo de

dominação colonial, cremos que as representações sobre o passado ameríndio possuam continuidades que dialoguem com as ideias construídas em documentos do século XVI como as narrativas de Durán e o Borbónico.

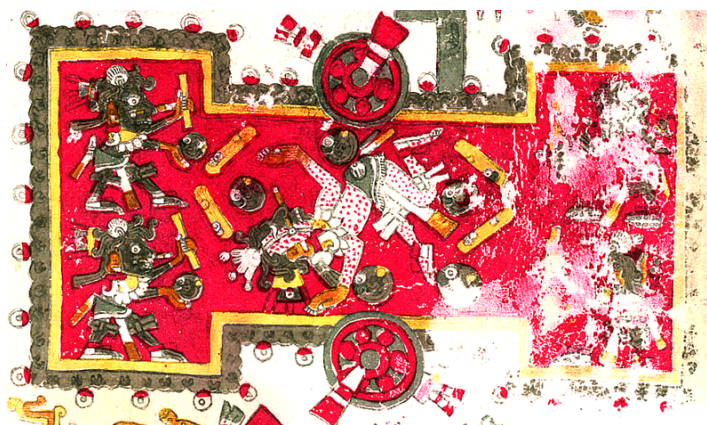
Dito isto, observamos as intencionalidades presentes nas utilizações do *tlachtli* na animação *Onyx Equinox* (2020) e como as perspectivas cosmológicas mesoamericanas se veem mescladas com uma lógica narrativa muito presente em obras japonesas de animação, os animes. Questões como a fronteira entre o que pode ou não ser chamado de anime e como isso afetou na recepção da obra são trazidas. Esse tipo de informação nos é essencial por demonstrar como as utilizações de padrões mesoamericanos, narrativas que são mais identificadas ao público latino, podem inserir cargas de significado na prática representada. Cremos que desta forma, a pesquisa se insere em debates atuais e demonstra como as representações não são um objeto de estudo e reflexão determinadas por padrões temporais clássicos, rompendo com esta perspectiva e estabelecendo diálogos entre intencionalidades e lógicas dissonantes e cronologicamente distantes.

CAPÍTULO I: *TLACHTLI*: O JOGO DE BOLA E A COSMOLOGIA MESOAMERICANA

1.1. Qual o sentido do jogo? Onde era disputado?

O *juego* ocorria em campos retangulares próximos do formato da letra romana ‘I’ maiúscula. Essa é a disposição mais comumente encontrada em documentos e sítios arqueológicos, dando a entender que havia uma separação em dois lados ou quatro quadrantes.⁴⁵ Esse formato de campo leva em conta códices produzidos na área central do México e relatos dos povos que ali viviam no período da chegada dos espanhóis, como podemos ver nas imagens abaixo. Posteriormente essa informação será importante para compreendermos se é possível afirmar que há uma regra cosmológica no entendimento ameríndio: a presença indubitável da dualidade como determinante das relações sociais e da vida.

Imagem 1: Campo de jogo de bola no formato de um “I” romano. Dentro dele são visíveis duas duplas, uma em cada extremidade, a da direita desgastada. Ao centro figura a divindade Mixcoatl, com o que parecem ser cinco bolas e quatro bastões ao seu redor, além da presença de aros nas laterais do campo.



Fonte: CÓDICE Borgia. Sem Autor, 1500, Puebla - México. fac-símile coleção Loubat (1898).

Partimos do olhar para o campo e o espaço que o cercava para compreendermos melhor as ideias presentes no ambiente do *juego de pelota*. Por meio da contribuição do

⁴⁵ Essa divisão pode variar dependendo da representação que escolhermos, no caso dos códices, por exemplo. O Bórgia não possui divisões claras em cores ou linhas no campo, sendo todo vermelho, mas os jogadores que aparecem se dividem em duplas que se encaram. O mesmo ocorre na segunda aparição de um campo no Borbónico na página 27. Já a primeira, na qual o campo é apenas um detalhe da cena da página 19, não possui jogadores e é dividida em duas cores. No Colombino o campo é representado em três cores, com dois trios se enfrentando.

trabalho de arqueólogos e antropólogos que pensaram as lógicas presentes nestes sítios podemos estabelecer algumas premissas acerca das pretensões cosmológicas e sociais presentes nos campos, e consequentemente a intencionalidade das representações postuladas no *tlachtli*. Muito do que se conhece sobre as populações mesoamericanas é por meio das contribuições das fontes arqueológicas, visto a escassez dos códices gerada pelo processo de perseguição ideológica durante a colonização espanhola.

Imagem 2: Campo de jogo do Códice Colombino-Becker. Aqui pelo menos seis jogadores estão no campo, aparentemente divididos em dois trios. Quatro figuras humanas cercam o campo portando lanças



Fonte: CÓDICE Colombino. Sem Autor, 1100-1199. Oaxaca - México. Instituto Nacional de Antropología - INAH (México).

Eric Taladoire explica a formação dos campos,⁴⁶ partindo dos discos, que determinadas vezes são quadrados laterais, que denomina como marcadores. Estes são postos majoritariamente ao meio do campo, os diferenciando das *'botaderas'*.⁴⁷ Estas, seriam presentes nas extremidades e responsáveis por elucidar como o espaço de jogo é disposto, limitando sua relação com o terreno exterior. Sua função mais comum seria a de auxiliar no início do jogo, e pelo número excessivo de pancadas com as bolas de borracha são mais perceptíveis os sinais de erosão. Esse posicionamento seria o mais comumente visto nos sítios arqueológicos, portanto, uma espécie de base para o entendimento do local onde aconteciam as partidas de *juego de pelota*.

Os marcadores são conhecidos por serem aros de tamanhos variados. Suas traves são geralmente grossas o bastante para conterem imagens relativas aos deuses ou até mesmo ao cotidiano de determinado grupo que cercava o campo de jogo, apesar da afirmação de

⁴⁶ Figura 1. I) Los ejes definidos por los monumentos escultóricos; II) Los ejes definidos en las pictografías (Dibujo de Eric Taladoire). In: TALADOIRE, Erick. **op. cit.** 2015-B. p. 164.

⁴⁷ “La botadera no se coloca por lo general en el centro, sino en una extremidad de la cancha. Ésta es normalmente lisa y está muy erosionada por los golpes continuos.” **ibid.** p. 165.

Taladoire de que a maioria deles descobertos pela arqueologia eram lisos. Geralmente o encontro desses marcadores leva em conta a existência de um local de prática do *tlachtli*.

Imagem 3: Aro marcador do *tlachtli*, em seus lados tem a representação de caracóis cortados de Ehecacozcatl. Não apresenta ponto de fixação.



Fonte: ARO de jogo de bola mesoamericano, Mediateca INAH.

Por haver uma diferença na conservação dos vestígios de discos e objetos centrais no espaço, Taladoire acredita que esses discos laterais provavelmente não tinham uma função direta na atividade, visto que o desgaste das *botaderas* é fruto de constantes pancadas. Um olhar ocidentalizado poderia facilmente recorrer à ideia de que os aros eram parte do objetivo principal do jogo, visto que em textos da internet o *tlachtli* é comumente comparado a outros esportes com bola contemporâneos, entre eles o basquete, onde também há a existência de aros.⁴⁸ Compreender essas delimitações nos auxiliam a entender a relação do *tlachtli* enquanto rito e suas influências com o espaço limítrofe, e vice-versa.

O que percebemos é que os aros geralmente estão em melhor estado de conservação que o resto dos pontos do campo e que suas traves mais grossas possuíam imagens que poderiam conter informações relacionadas às populações nos limites do campo. Karl Taube⁴⁹ afirma que os mesmos são um ponto de conexão entre o *tlachco* e o mundo espiritual, reforçando a concepção de que o jogo de maneira generalizada é utilizado para a

⁴⁸ “*Tlachtli is kind of like basketball. Games similar to basketball have been played all over Mesoamerica by peoples like the Aztec, the Maya, and the Olmec. The object of Tlachtli is to put a ball through a hoop made of stone at one end of a court. But unlike basketball, the players can't use their hands. Also unlike basketball, where the losing team gets nothing worse than trash-talk from the winners, the losers in this game of tlachtli are going to have their heads chopped off after the game.*” Sem Autor. **TLACHTLI**. Polymer Science Learning Center. 2022. Disponível em: <<https://pslc.ws/macrog/exp/rubber/aepisode/tlachtli.htm>>. Acesso em: 21/05/2022.

⁴⁹ “*En relación con la morfología circular de los discos, Taube (2009) demuestra que los objetos circulares (espejos, cuauhxiqualli en especial) constituyen un punto de contacto entre el mundo humano y el mundo espiritual, un verdadero centro cosmogónico donde el sacrificio alcanza su máxima significación.*” In: TALADOIRE, Eric. **op. cit.** 2015-B. p. 165.

representação de elementos como: transição, dualidade, passagem e espiritualidade. O próprio formato dos discos é essencial para essa compreensão, visto que a circularidade nos conecta à ideia de sequência, e o espaço vazio ao meio permite a transição entre os mundos.

O nome utilizado para fazer referência ao campo era *tlachco*,⁵⁰ termo utilizado pelos principais autores relacionados ao jogo. Possui o mesmo radical do termo relacionado à ação do jogo, *tlachtli*. Acredita-se que para os povos de cultura nahua e mesoamericana ele fosse uma representação de ensinamentos e histórias relacionadas ao inframundo, o ciclo da vida, a fertilidade e ao deus patrono dos mexicas: Huitzilopochtli. A disposição do campo então deveria levar em conta o movimento e posicionamento das estrelas, possibilitando um contato entre mundos distintos por meio do lúdico.

Nas laterais havia aros de pedra com as circunferências que variam em tamanho, dependendo dos campos e dos locais. Estavam sempre na vertical em relação ao chão e presos às paredes, formando um par disposto ao meio da quadra. “*En el caso de la presencia de varios discos o de otras esculturas ubicadas en distintas partes de la cancha (monumentos con espiga, tableros), predomina la iconografía del disco central, la cual condiciona la de los demás monumentos.*”⁵¹ Aqui vemos que existe uma relação entre a disposição espacial dos campos e a simbologia dada ao jogo em determinados locais e por grupos específicos.

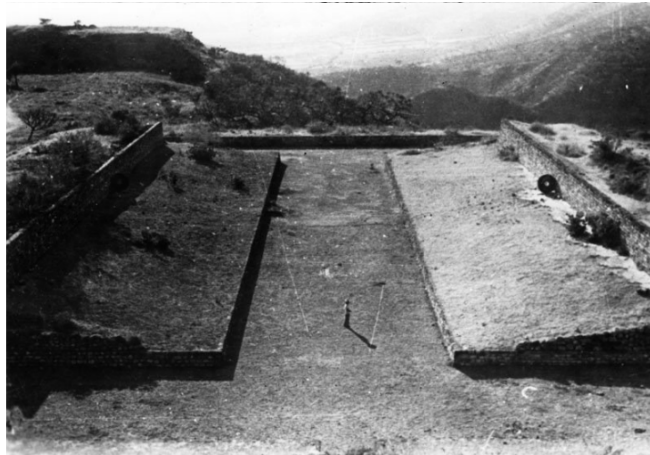
O *tlachco* possui uma universalidade própria, constituindo um espaço particular no qual rompe-se com a externalidade e se constitui uma ponte entre o cotidiano e a espiritualidade ameríndia. Dessa forma, as características físicas e aquelas apresentadas em documentações precisam ser analisadas além de suas funções mais simples e diretas e dispostas dentro de uma lógica que é fruto da peculiaridade do mundo do jogo. Em Coatetelco, ao sul da região da Bacia do Vale do México, o campo é pequeno, posicionado a curta distância do centro religioso e de convivência do *altepetl*.⁵² Em casos assim é possível que no mesmo local exista outro espaço para o jogo com outra concepção e função.

⁵⁰ “Sabemos que para los aztecas, el juego de pelota era considerado como un modelo del cosmos, y el movimiento de la pelota en la cancha, un símbolo del sol en su viaje diario por el cielo. La cancha se llamaba *tlachco*, y la acción de jugar el mismo era *tlachtli* o *ullamalitzli*.” AGUILAR, Miguel. **op. cit.** 2004 p. 23

⁵¹ Ver TALADOIRE, Eric. **op. cit.** 2015-B. p. 170.

⁵² “Despite their decidedly sacred and sometimes ethnic and economically specialized character, *altepetl* were fundamentally political units, dotting the central Mexican landscape since at least 1200 CE (Hodge 1996: 31; Nichols 2004: 272).” In: BERDAN, Frances. **Late Postclassic Mesoamerican Trade Networks and Imperial Expansion**. p. 16.

Imagem 4: Visão aérea de campo de jogo de bola em Xochicalco, região do México Central. Período Clássico Tardio.



Fonte: JUEGO de pelota de Xochicalco. *In.* Mediateca INAH.

Eric Taladoire enumera em seu estudo sobre o centro dos campos uma diversidade de formatos, modelos e posicionamentos possíveis para os *tlachco* do México Antigo. Geralmente, havia um cuidado das populações em relacionar esses espaços com as constelações, visto que a passagem do tempo e o posicionamento das estrelas era intrinsecamente relacionado com a ideia de transição entre o mundo dos vivos e dos mortos. O jogo em si, lembrava necessariamente esse processo, e por isso precisava de tal relacionamento com as estrelas.

Imagem 11: Vista lateral de campo de *tlachtli* no sítio arqueológico de Monte Albán III-B, Yagul, Oaxaca. Período Clássico.



Fonte: VISTA lateral del juego de pelota. *In.* Mediateca INAH.

David Carballo⁵³ e Eric Taladoire⁵⁴ argumentam que tanto a ação do jogo quanto a forma do campo foram modificados com a passagem do tempo na Mesoamérica. Fatores como a necessidade de lazer e mudanças ritualísticas muito provavelmente atuaram para a modificação de tamanhos e modelos existentes. Por isso, ao analisarmos representações de campos, é interessante pensar em continuidades e rompimentos quando relacionamos os povos do Centro do México àqueles da região yucateca. O mesmo também se aplica em relação a intervalos cronológicos, como os olhares para a prática dos teotihuacanos e dos mexicas. Tal postura, em nossa perspectiva, busca romper o olhar para os povos indígenas como modelos congelados em um espaço temporal.

Posteriormente discutimos acerca das possibilidades de modificação do jogo dentro da ideia de disputa e competitividade. O mesmo foi representado diversas vezes, em documentos de produção ameríndia e colonizadora, mas também posteriormente, onde os olhares geralmente pretendiam relacioná-lo a esportes contemporâneos. As apropriações da memória pública acerca do jogo de bola mesoamericano tendem a caminhar para um essencialismo acerca dos ameríndios, relacionando a cultura regional à temas clássicos de debate como o sacrifício e a violência. De certa forma, a lógica tende a separar os indígenas da perspectiva constituída de civilização, conseqüentemente tendo o jogo como evento de demonstração do que seria uma falta de desportividade dos povos originários.

Voltando à análise de algumas das características do jogo, Carballo e Taladoire não se limitam a descrever os campos e suas formações, mas se preocupam em elucidar as relações com o exterior, a sociabilidade e a cosmovisão dos povos mesoamericanos. Em sua investigação sobre os aros dos campos da Bacia Central Mexicana, Taladoire analisa a valerosa rede de informações presente nas representações imagéticas que os ameríndios produziam nas formações rochosas. Como funcionavam em pares, suas ideias também se relacionavam, trazendo ao espaço do *tlachco* uma complexidade única.

Esses aros possuíam variedades de largura e espessura que dependiam do campo em que eram colocados. Em alguns casos, eram apenas anéis de pedra por onde as bolas de borracha deveriam passar. Em outros, suas imagens marcadas na superfície pedregosa demonstravam algo relacionado ao universo que emanava do *tlachtli*. Deuses e heróis antigos, assim como animais específicos, poderiam ser evocados por meio delas. É o caso de

⁵³ Ver CARBALLO, David M. *Los juegos de pelota en el altiplano central de México*. In. **Arqueología Mexicana**, Vol. 46. págs. 42-47. 2017.

⁵⁴ Ver TALADOIRE, Eric. *Cinco tesis discutibles relativas al juego de pelota*. In. **Arqueología**. N. 50, p. 191-209. Abril de 2015.

Huitzilopochtli, divindade que sacrificada faz com que água e vegetação nasçam do centro do campo em Coatepec, mito essencial para a constituição do imaginário nahua.

Em sítios arqueológicos preservados, muitas vezes são os aros que provam a possível existência de um campo, sendo a marca da recepção no sítio de Chimalhuacán, por exemplo.⁵⁵

Imagem 6: Marcador de jogo de bola da coleção permanente no museu do sítio arqueológico de Chimalhuacán



Fonte: MARCADOR de juego de pelota. In. Lugares INAH.

Eric Taladoire compreende o campo e os arredores enquanto um mesmo complexo de significados, o que possibilita perspectivas que forneçam conexões entre características arqueológicas do *tlachco* tal qual na passagem: “*las alusiones al sacrificio humano, específicamente al sacrificio por decapitación, recuerdan los vínculos entre el tlachco y el tzompantli de las crónicas, así como a Coyolxauhqui degollada*”.⁵⁶ Esse olhar é essencial para o nosso trabalho, porque compreende que o estudo do *juego* é feito de maneira complexa e não é limitada apenas ao espaço do campo. Essa relação também está presente em representações imagéticas do campo de jogo, como no Códice Borbónico, no qual um crânio é posto nas proximidades do *tlachco*. No documento as relações da prática se estendem, guiando o olhar para o entendimento de que há sempre conexões possíveis.

Dessa forma, observamos que o *tlachtli*, é uma prática que denota transição, caminhos e passagem, seja entre a vida e a morte, seja entre mundos. A cabeça próxima ao campo pode ser relacionada diretamente aos *tzompantli* citados por Taladoire, lembrando que as representações do campo são plurais, mas possuem uma universalidade que é própria, e

⁵⁵ MUSEO de Sítio de Chimalhuacán. In. Lugares INAH. Disponível em: <https://lugares.inah.gob.mx/es/museos-inah/museo/museo-colecciones.html?search=coleccion_museo&task=search&coleccion_museo=428&lugar_id=428> Acesso em: 16/02/2022.

⁵⁶ TALADOIRE, Éric. **op. cit.** 2015-B. p.163

portanto, pode ser compreendida. É por isso que o mito de Coatepec pode ser lembrado através da prática do jogo, porque ele em sua espacialidade e cosmologia reverbera as noções existentes na sociedade mesoamericana.

Imagem 7: Homem decapitado e campo de bola, detalhe da página 19 do Códice Borbónico.



Fonte: CÓDICE Borbónico. **op. cit.** p. 19.

Os *itzompan*, cavidades no centro do campo, funcionam metaforicamente como portais⁵⁷ e como fontes de água, assim como os *tzompantli* estão presentes para lembrar a morte. Os espaços físicos em que as partidas eram disputadas necessariamente precisam estabelecer lógicas que respeitem uma cosmogonia voltada para uma relação intrínseca daquelas populações com a morte e, conseqüentemente, com o inframundo. As águas que cercavam Tenochtitlán e fluem do *itzompan* revelavam, portanto, o desconhecido e a travessia entre duas realidades. O contato de Huitzilopochtli com essa localidade específica pode ser compreendido na representação da dualidade na concepção dos ameríndios.

Ao citar a descrição de Tezozomoc para a função do *itzompan* ao centro do *tlachco*, Taladoire entende que o narrador relaciona o lugar com a busca de uma terra prometida pelos mexicas: Tenochtitlán.⁵⁸ A cosmovisão estaria presente na perspectiva que estabelece a necessidade do encontro de uma localidade possível para a vida e onde haja fertilidade, ou seja, o *tlachco* e sua centralidade passam a representar uma noção de historicidade ameríndia, vinculando a jornada por uma terra ao lúdico do jogo e o constante sacrifício.⁵⁹

⁵⁷ Ver TALADOIRE, Eric. **op. cit.** 2015-B.

⁵⁸ “Del *itzompan* (“su *renglera de cráneos*”), en el centro del juego de pelota, brota el agua necesaria para plantar *ahuehuetes* [...] Esta descripción prefigura la tierra prometida que los mexicas encontrarán finalmente en la cuenca de México.” **Ibid.** p.158

⁵⁹ “Coatepec or Serpent Mountain was one of the more important places of Aztec mythology. This sacred mountain constituted the birthplace of Huitzilopochtli, and it was there that the newly born god defeated Coyolxauhqui and her 400 brothers, the Centzon Huitznahua. [...] This sacred place was replicated in the heart of the Aztec capital of Tenochtitlan.” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 64.

Assim como León-Portilla afirma, os mesoamericanos são voltados para a produção de documentações que guardam as suas memórias e institucionalizam-na. Sendo assim, a simbologia presente nos campos de jogo vai de encontro com isto, demonstrando que a rememoração de Coatepec e do mito de Huitzilopochtli é importante para legitimar a existência dos povos que seriam descendentes de Aztlan, ou seja, os nahuas. Ainda que a prática de jogo seja uma constante em diferentes regiões do México Antigo, podemos encontrar uma continuidade de lógicas compartilhadas principalmente no que se relaciona com a perspectiva de transição entre a vida e a morte.

Como afirmado inicialmente por Paul Kirchhoff,⁶⁰ a presença de campos de jogo de bola é um dos marcadores culturais que demonstram a existência de uma região mesoamericana. Décadas depois, Camilla Townsend também ressaltou a importância da presença dos campos na formação de uma identidade mesoamericana compartilhada identificados como um dos pontos mais fortes da exportação ideológica dos grandes *altepetl* do México central.⁶¹

Como vemos na passagem a seguir, o espaço físico é utilizado para lembrar de maneira ininterrupta que o mundo espiritual influencia nas questões terrenas, desde as mais simples até as mais vívidas e importantes, como a alimentação.

*This combination of agriculture and religion in the community resulted in visible expressions of religious and aesthetic forces coming together and becoming a part of the everyday life of the people. Thus the religious worship of the natural elements of everyday life brought the Aztec community into a direct spiritual contact with these primary elements of sun, sky, clouds, rain, wind, earth, water, and mountains.*⁶²

Ainda em relação à constituição arquitetônica dos centros urbanos mexicas em conjunto com a cosmovisão desses povos, Aguilar afirma que, elementos como a posição dos prédios em relação às estrelas levavam em consideração a validação do conjunto de regulamentos sociais. Noção que se relaciona com as análises de Santiago Ordunã, para quem pensamentos nahuas são refletidos metaforicamente por suas construções. “*Si queremos entender la arquitectura en términos de significados, tenemos que entender sus metáforas*

⁶⁰ “(...) 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” KIRCHHOFF, Paul. **op. cit.** p. 8.

⁶¹ “The element of central Mexico’s way of life that seems to have spread more easily than any other was the notion of a central town square surrounded by pyramidal structures, where people gathered and shared cultural events, and where there was almost always a ball court with slanted walls on two sides.” TOWNSEND, Camilla. **op. cit.** p. 44.

⁶² AGUILAR-MORENO, Miguel. *The handbook of life in the Aztec world*. Nova York; Facts On File. Collection Library of World History. 2006. p. 54.

particulares.”⁶³ Para ambos os autores está claro que os ameríndios pretendiam emular seus pensamentos de forma física, o que influenciaria diretamente nas formas como os campos de jogo eram construídos. “*La ubicación de la cancha en el eje este-oeste es muy significativa en el contexto de la geografía sagrada [...] Así, los mitos ancestrales llegan a encarnarse en la arquitectura y el urbanismo.*”⁶⁴ A partir do exposto até aqui, podemos inferir que o *tlachtli* é apenas mais uma das representações arquitetônicas do pensamento dos povos mesoamericanos, em uma realidade que era constituída para espelhar o controle sobre os augúrios do tempo e das possibilidades.

Nesse sentido, Carlos Romo observa o complexo do jogo como um símbolo representativo do contexto geral que o cerca, uma espécie de arquitetura fractal, em que o espaço maior é repetido constantemente nos menores. “*Por todo esto, el juego de pelota viene a ser una maqueta del mundo en el que el sol se mueve, y la representación de la unión del cielo y la tierra, el centro del mundo.*”⁶⁵ O pesquisador entende que o mito de Coatepec, considerado como o momento de fundação mitológica da sociedade mexicana, proporciona uma constituição onde os campos de jogo passam a servir como alusões à ideia de possessão sobre determinado território, nas quais “*el paisaje natural se transformaba en un espacio socio-existencial en el umbral entre la naturaleza y la cultura.*”⁶⁶ Ou seja, o sacrifício é realocado na prática lúdica, que, ao fim, ritualiza uma nova morte, uma passagem entre mundos e a possibilidade do acesso à fertilidade do território. Em uma região de natureza hostil, o *tlachco* passa a simbolizar o domínio do espaço alegórico, arquitetônico e psicológico daqueles que veem ele ser construído em seus altepemes.

Essa lógica de posse sobre o território por meio de algum rito específico é comum entre outros grupos que impõe sua força política regionalmente. É assim que os europeus desenvolvem sua entrada nas Américas, fortificando sua religiosidade e suposta superioridade cultural por meio de cultos e atividades públicas. Nesse sentido, o espaço que o jogo ocupa serve tanto quanto a de uma missa ou de uma catequese nos momentos de colonização posteriores. É por isso que acreditamos que a substituição do *tlachco* de Tenochtitlán pelo que viria a ser a catedral metropolitana dos espanhóis tem uma lógica que vai muito além da centralidade daquele espaço no ambiente urbano que estava sendo constituído.

⁶³ ORDUÑA, Santiago de. **op. cit.** p. 46.

⁶⁴ AGUILAR, Miguel. **op. cit.** 2004. p.25.

⁶⁵ CARLOS ROMO, Jesús Ernesto. *Conceptos Nahuas en el juego de pelota.* In. **Horizonte Histórico - Revista Semestral De Los Estudiantes De La Licenciatura En Historia De La UAA**, N. 3: Revolución Mexicana. p. 58–66. Acesso em: <<https://revistas.uaa.mx/index.php/horizontehistorico/article/view/788>> 2010.

⁶⁶ AGUILAR, Miguel. **op. cit.** 2004. p. 24.

Há um processo de apropriação de lógicas indígenas que passam a ser inseridas de maneira diferenciada no dia a dia colonial. No processo de hibridação cultural, os espanhóis se utilizam da continuidade de lógicas transicionais entre realidades que o *tlachtli* produzia para a construção de uma Igreja, onde a religiosidade é baseada no culto de uma figura que superou a morte passando por ela, que é Jesus. Esse processo que podemos observar é uma demonstração de como novas lógicas são determinadas a partir de um material cultural pré-existente, sem a exclusão de olhares indígenas ou espanhóis.

O campo também desperta questionamentos sobre o simbolismo da prática do *tlachtli*, o que tem respostas possíveis na lenda dos gêmeos do *Popol Vuh*,⁶⁷ que desafiaram senhores do inframundo em uma partida. Acredita-se por conta disso que o campo possa ser uma representação do ciclo da vida e de sua relação com a morte. Os irmãos que teriam jogado no inframundo configuram a vitória sobre a morte e relações de dualidade entre conceitos como dia e noite, morte e nascimento. Para isso, partimos do que Natalino dos Santos chama de comparativo mesoamericano,⁶⁸ conceito utilizado para simbolizar as proximidades existentes entre as culturas diversificadas da região, que ainda assim, compartilhavam concepções cosmogônicas e cosmológicas. Portanto, quando falamos de representação do jogo de bola mesoamericano, comparamos as possibilidades que o mesmo nos apresenta em totalidade, com documentos que são mestiços e indígenas. No segundo caso, essas origens são de temporalidades e locais que podem ser distintos, mas relacionáveis por conta das similaridades que elencamos para cada caso específico.

Questionar a causa do jogo passa por compreender as suas nuances enquanto atividade de cunho plural e em constante mudança. Por exemplo, a relação do jogo com a religiosidade e suas consequências, tal qual os sacrifícios humanos, são passíveis de entendimento ao observar a sua constituição e campo. As marcações que delimitam o local de jogo, os aros laterais e os objetos posicionados aos arredores como o *tzompantli* têm funções específicas que auxiliam na compreensão do *tlachtli*. Tal vínculo entre campo e simbologias pode ser visto não só fisicamente, mas em diversas representações pictográficas. Aqui já falamos da cena representada no Códice Borbónico, onde o crânio de um sacrificado está em cima do campo de jogo, interligando a prática ao ritual de sacrifício, o que pode ser ainda mais direto

⁶⁷ “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 definiam 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.” LONDOÑO, Fernando Torres. **op. cit.** p. 114.

⁶⁸ NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op. cit.** 2020. p. 19.

quando lembramos que a página em que a cena está é a de um calendário com funções religiosas.

Observamos na citação seguinte significados referentes ao *tlachtli* que compreendem as principais relações que são observadas por autores que versam sobre ele:

*Se cree que había diversas funciones y significados relacionados con el juego de pelota: portal al inframundo, escenario de recreación de batallas cósmicas entre los cuerpos celestiales, rituales de fertilidad, ceremonias de guerra, afirmación política de gobernantes, escenario para sacrificios humanos, etcétera.*⁶⁹

Porém, entendemos que defini-lo de maneira fechada seria limitar a possibilidade explicativa que essa prática pode demonstrar. Dito isto, conseguimos listar os matizes que o jogo apresenta, sendo uma prática lúdica com diversificações rituais, guerreiras, ligações com a religiosidade, agricultura, política e sociabilidade. As suas representações físicas e imagéticas se relacionam geralmente com essas características, podendo ou não estarem mais próximas de algumas delas, em certos momentos ignorando outros simbolismos. Era sem dúvidas uma atividade de pluralidade e que não pode ser limitada a um formato definido por documentos de uma área ou povo apenas. Entender o *tlachtli* dentro dessa perspectiva, passa pela compreensão de que o mesmo esteve presente em espaços distintos na macrorregião mesoamericana e passou por modificações e apropriações ao longo do tempo, inclusive após a colonização.

1.2. Cosmologia ameríndia: O jogo como portal para o inframundo:

Eric Taladoire procura explicar a relação do centro do campo de jogo de bola com o pensamento cosmogônico dos mesoamericanos, associação presente no título de um de seus artigos.⁷⁰ Por meio das simbologias presentes em marcadores, arquitetura e vestígios, ele pretende elucidar questões que não foram antes respondidas acerca da centralidade do espaço de disputa. O autor faz um levantamento cuidadoso de representações do jogo em documentos ameríndios e espanhóis além de sítios arqueológicos. Por conta do seu enfoque em questões como os *tzompantlis*, as pesquisas do autor são centrais para nosso entendimento das representações ameríndias do jogo e de outros pontos relacionados à ele. O interesse do pesquisador está ligado à compreensão da cosmogonia indígena, disposta naquele espaço como consequência da forma de perceber a existência inerente a esses povos. Daí a metáfora em que o campo serve como centro do mundo mesoamericano, numa concepção que abarca o espiritual e o físico.

⁶⁹ AGUILAR, Miguel. **op. cit.** 2004. p. 11.

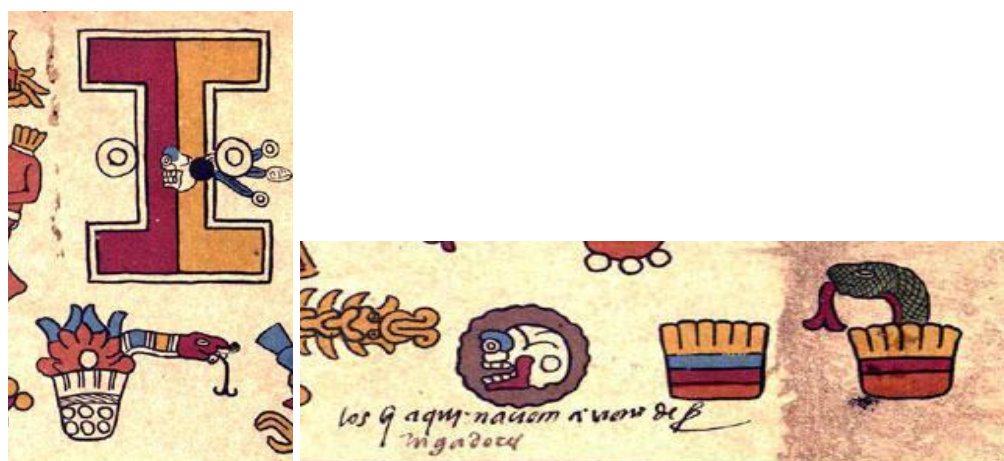
⁷⁰ Ver TALADOIRE, Erick. **op.cit.** 2015-B.

Taladoire não escreve sobre representações, mas suas informações sobre os campos de jogo e sobre como suas lógicas são importantes para estabelecermos o contexto de documentos como o Códice Borbónico, tal qual na passagem:

En numerosos casos, el centro está definido por un conjunto de motivos donde se identifican un círculo, cráneos y escenas sacrificiales, símbolos acuáticos y de fertilidad así como alusiones al inframundo y al mundo terrestre (las serpientes del Codex Borbonicus (1974: 27), el cocodrilo del Codex Borgia (1976: 35) y los flujos de agua).⁷¹

Esta citação deixa explícita a ligação dos estudos de Taladoire com o Códice Borbónico em relação ao *tlachtli*. Na página 27 do códice, há um campo cercado por quatro divindades mexicas, enquanto na 19, na parte calendárica,⁷² ele está presente em um contexto em que há imagens de cobras. É necessário pensarmos essas presenças cuidadosamente, visto que as serpentes são animais relacionados à dualidade no imaginário ameríndio. Isto porque muitas delas poderiam habitar tanto na água quanto em terra, mais uma vez, lembrando que as águas são ambientes de passagem. O que Taladoire constrói em sua análise é uma percepção de que as simbologias presentes nos arredores e no campo elucidam características intrínsecas ao jogo, assim, o espaço antes ignorado é rico para compreensão social das lógicas indígenas.

Imagens 8 e 9: Abaixo do campo no códice Borbónico, p. 19, uma cesta com uma cobra. A mesma página apresenta um crânio dentro do que seria uma bola de borracha em seu canto inferior direito, ao lado de duas cestas. Em uma delas, uma cobra.



Fonte: CÓDICE, Borbónico. **op. cit.** p. 19.

As serpentes não são as únicas a serem percebidas pelos mexicas como portadoras naturais de duplicidade. O axolotl, por exemplo, é associado com a divindade Xolotl, irmão

⁷¹ TALADOIRE, Erick. **op.cit.** 2015-B. p. 163.

⁷² comumente chamada de *tonalpohualli*, termo em nahuatl correspondente àquela forma de contar o tempo.

gêmeo de Quetzalcoatl e que em si representa toda dualidade. O animal em questão é anfíbio, o que deixa ainda mais claro a possibilidade de relações entre esses ambientes dúbios. O irmão de Quetzalcoatl é simbolizado pelo axolotl, um anfíbio muito chamado de ‘peixe com pernas’, ainda que também sejam comuns conexões do deus aos cães, por estes permitirem a chegada das almas até ele no inframundo, onde a divindade reside. A religiosidade ameríndia possuía diversas ligações entre os deuses e animais, como forma de metáfora espiritual. A viagem das borboletas monarcas em direção ao norte, região alusiva a origem dos povos do centro do México e a morte na cosmologia ameríndia, era constantemente relacionada a esse ciclo e a divindades como Itzpapalotl, que representa as mulheres mortas em partos, o equivalente feminino dos homens mortos em batalhas.⁷³

Para explicitar lógicas mesoamericanas em suas cosmologias, elencamos a seguir quatro aparições de Xolotl em códices que possuem o *tonalpohualli*, a contagem de dias dos povos ameríndios. Iremos perceber constâncias e diferenças relativas à presença do mesmo na trezena 16 - 1 Urubu (*ce cozcacuauhtli*). A escolha do deus em questão é por conta de sua intrínseca relação com o *juego de pelota*, além de outras relações inerentes ao mesmo, como as lógicas de passagem para o inframundo. Trazemos as páginas do *tonalamatl* nos códices Borbónico, Bórgia, Aubin e Vaticano B, visto que em todos eles existe uma lógica base de representação da trezena, diferenciando-se na forma como o documento pretende transpassar essas ideias. Abaixo, segue breve comentário sobre essa relação entre os documentos presente em livro explicativo do códice Bórgia.

Con base en el análisis de los cuatro tonalamatl, cuya procedencia es diversa, puede decirse que las láminas y sus pictogramas, o conjuntos pictóricos, comportan un sustrato ideológico común, que fue conocido en una amplia región mesoamericana. Podría concluirse, entonces, que el Tonalamtl Aubin y el Borbónico son documentos muy cercanos entre sí, aunque el tlacuilo del primero es un poco burdo: ambos provienen del mundo naua del Altiplano central mexicano. El Borgia y el Vaticano B parecen tener una relación más estrecha, aunque también el tlacuilo del segundo es menos fino. En el Borgia, la escritura es de derecha a izquierda y luego regresa, formando un ciclo gráfico.⁷⁴

Quando observamos as aparições de Xolotl no Códice Borbónico vemos o como a divindade está relacionada cosmologicamente com a lógica da transição entre planos. É

⁷³ POWELL, Erick A. *Mexico's Butterfly Warriors In. Archaeology Magazine*. Disponível em: <https://www.archaeology.org/issues/488-2211/features/10885-mexico-butterfly-migration?utm_source=Archaeological+Institute+of+America&utm_campaign=00cfd320dc-EMAIL_CAMPAIGN_2022_10_24_08_31&utm_medium=email&utm_term=0_640baf0738-00cfd320dc-216500516&mc_cid=00cfd320dc&mc_eid=faa62ce233#art_page3>. Acesso em: 13/11/2022.

⁷⁴ ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. *Los Templos del Cielo y de la Oscuridad. Oráculos y liturgia. Libro explicativo del llamado Códice Borgia*. Fondo de Cultura Económica. México. 1ª Ed. 1993. p. 60.

representado como caniforme, “*dios de los mellizos y las monstruosidades. [...] Tiene garras, y comparte varios atributos con Quetzalcoatl: un pectoral de caracol y un tocado cónico.*”⁷⁵

Além de ser considerado o patrono do *juego de pelota*. Justamente por isso observamos com atenção as aparições da divindade e de simbologias que representam ideias de transição. Cremos que seja importante lembrar que os elementos gráficos presentes em códices ameríndios não necessariamente têm significados esperados dentro da perspectiva contemporânea e ocidental, e por conta disso, levamos em conta - sempre que possível - os comentários de pesquisadores renomados sobre esses documentos. Quando não existem informações diretas, como veremos abaixo com a cobra partida em pedaços na trezena 16 no *tonalpohualli* do Bórgia, seguimos a perspectiva comparada, onde outros símbolos mesoamericanos próximos já foram lidos e interpretados da mesma forma.

Xolotl é patrono da trezena 16 — 1 Urubu (*ce cozcacuauhtli*). Os augúrios da mesma, segundo Sahagún,⁷⁶ estão relacionados a possibilidades contrastantes: uma vida longa, ou bem curta. Se seguirmos os explicadores do códice — Anders, Jansen e García — temos que a trezena relembra o momento de passagem entre sóis — eras cosmológicas mesoamericanas — em que o mundo esteve cercado por água e na escuridão até o retorno da luz. A divindade aparece por relacionar-se com a morte e com a passagem para o inframundo, portando máscara de cão negro, com uma faca em mãos e outra que sai de sua boca junto de uma flor — a qual representa a duplicidade de suas falas —, carregado de simbologias da ambiguidade. Concluimos esse olhar para a trezena com a cobra presente em uma pequena bolsa de copal, posicionada próxima a ele. Para os explicadores a serpente simboliza os perigos para os sacerdotes durante o período, mas reforçando o que foi visto anteriormente, amplifica a perspectiva dualista que se impõe na presença do irmão de Quetzalcoatl.

⁷⁵ ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. *El libro del cihuacoatl: Homenaje para el año del fuego. Libro explicativo del llamado Códice Borbónico*. Fondo de Cultura Económica, México. 1ª Ed. 1991. p. 109.

⁷⁶ “*Quien entonces nacía, era bien visto, se decía que iba a llegar a ser viejo, sea hombre o mujer, con felicidad, prosperidad y alegría en este mundo. Pero no todos iban a alcanzar esta suerte, porque mucha gente, que había nacido en este periodo, iba a morir pronto.*” SAHAGÚN, Bernardino de. Libro IV, cap. XXIX. apud. ANDERS; JANSEN; GARCÍA. *El libro del cihuacoatl: Homenaje para el año del fuego. Libro explicativo del llamado Códice Borbónico*. p. 164.

Imagem 10: Trezena 16 - 1 Urubu (*ce cozcacuauhtli*) no Códice Borbónico com Xolotl, um dos senhores, ao lado direito.



Fonte: CÓDICE Borbónico, **op. cit.** p. 16.

No códice Bórgia, a mesma trezena tem a presença de Xolotl, também com máscara de cão negro e com a presença de uma cobra, maior que no Borbónico em proporção com a cena completa. Possui o corpo cortado em partes e mostrado completamente, já no outro documento está dentro de uma bolsa de copal. Enquanto os explicadores definem a serpente como perigo no Borbónico, aqui ela fica sem explicação, mas provavelmente, acompanha a lógica do outro *tonalpohualli*, ou complementa os sentidos de outros símbolos da trezena apresentada no Bórgia como o braseiro com plumas de quetzal, que é o resultado negativo para o culto dos nobres. A representação desses períodos de treze dias no Bórgia é mais simples quanto à complexidade imagética, então podemos perceber uma certa tentativa em ser direto nas mensagens. Outra relação possível é entre o urubu, animal que simboliza o primeiro dia da trezena, e a constância de símbolos sobre a morte, visto que a ave pode se alimentar de restos mortais de outros animais.

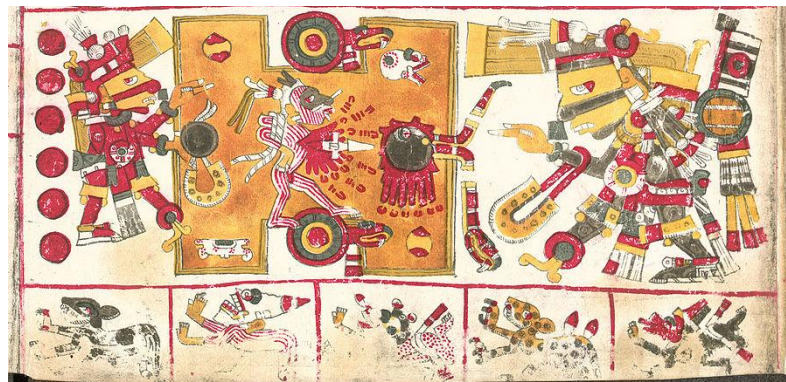
Imagem 11: Trezena 16 - 1 Urubu no Bórgia, com Xolotl à esquerda como patrono.



Fonte: CÓDICE Bórgia. *op. cit.* p. 65. In. Arqueología Mexicana / Facebook.

No mesmo códice Bórgia, página 21, na contagem dos chamados *periodos aciagos*, responsáveis pela demonstração de uma sequência de cuidados necessários aos riscos e maus augúrios, o jogo de bola é representado — lembramos aqui de sua intrínseca relação a Xolotl — com diversas cobras. No campo podemos observar a cabeça de duas serpentes que saem dos aros laterais, além de uma de corpo inteiro, ligada à bola que sangra ao lado do corpo de Mixcoatl sacrificado. A cobra maior tem o mesmo esquema de cores da presente na trezena 16, com os mesmos cortes no corpo, diferenciando-se por estar conectada à bola pelos cortes do meio. Taladoire reforça os répteis como mais um dos símbolos de sacrifício da página.⁷⁷

Imagem 12: Detalhe da página 21 do Códice Bórgia onde vemos o quarto período aciago. Tezcatlipoca Vermelho e Preto disputam um *juego de pelota*.



Fonte: CÓDICE Bórgia. *op. cit.* p.21.

⁷⁷ “En el Borgia (21), el Tezcatlipoca rojo arrostra el Tezcatlipoca negro, ambos rodeados de múltiples símbolos de sacrificio (cráneos, corazones, hueso, serpientes).” TALADOIRE, Eric. *Las aportaciones de los manuscritos pictográficos a el juego de pelota* In. *Anales del instituto de investigaciones estéticas*. Vol. XXXVII, n. 106. 2015. p. 196.

Xolotl é o único regente da trezena 16 a ser representado no Bórgia, mas somente nele, porque divide espaço com *Tlalchitonatiuh* nos códices Borbónico, Vaticano B e Aubin. Os modelos visuais também se modificam, sendo que no Borbónico e no Aubin as águas do fim do terceiro sol cercam a representação, o que não ocorre no Bórgia nem no Vaticano B. Isso demonstra um protagonismo essencial para cada um dos deuses patronos, visto que *Tlalchitonatiuh* é mais relacionado a essa transição de eras cosmológicas que Xolotl. O deus cão é citado como monstro nos comentários em línguas latinas do Vaticano B e do Borbónico, códices em que a presença europeia é bem mais sentida. Outros detalhes que julgamos interessante citar entre os códices: Xolotl não segura nada em mãos apenas no Vaticano B; no Aubin as flores não saem de sua boca, mas do instrumento que possui em mãos; a divindade tem um olhar levemente inclinado em todos os códices, à exceção do Vaticano B, onde a figura de uma serpente aparece só que nesse caso, saindo do peito de *Tlalchitonatiuh*.

Imagem 13: Detalhe do *tonalamatl* do Códice Aubin na trezena 16 - 1 Urubu. Xolotl a direita e Tlachitonatiuh à esquerda representando o sol do crepúsculo



Fonte: .CÓDICE Tonalamatl Aubin. Sem autor, data desconhecida, México. fac-símile. coleção Loubat (1901).

Imagem 14: Detalhe da página 28v do Códice Vaticano A com a presença de Xolotl como senhor da trezena 16 - 1 Urubu

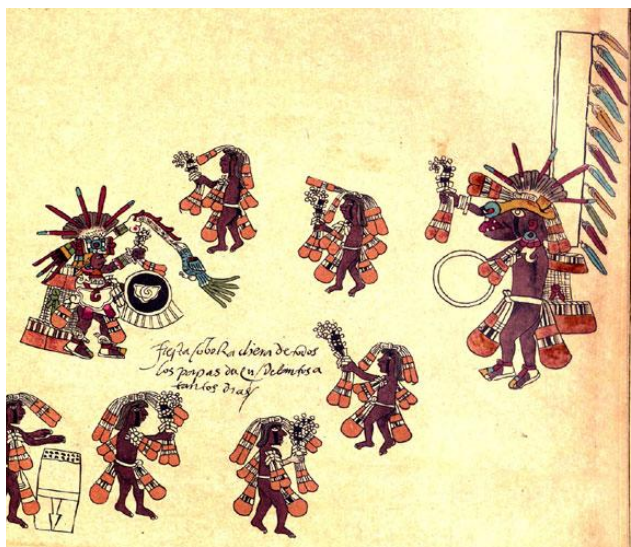


Fonte: CÓDICE Vaticano A. **op. cit.** p.28v.

Xolotl aparece ao menos uma outra vez no códice Borbónico, porém no capítulo referente às vintenas — festas rituais mesoamericanas —, acompanhado de outras divindades. Na página 26, ele aparece na festa do *Etzalcualiztli*, onde se comem feijões e milho, alimentos que geralmente não estão juntos porque custam muito.⁷⁸ Percebemos que um dos seus discípulos é o último presente na imagem na ordem de leitura ocidental — algo que pode ter sido feito propositalmente, visto as condições de produção do códice, em conjunto e supervisão colonial —, o que pode conectá-lo ao evento da vintena posterior. O *Tecuilhuitontli* é a sétima e a oitava festa, onde se celebram os pequenos senhores. Aqui, um grande jogo de bola é representado, justamente o campo de influência do deus caniforme. A ideia de transição é constante quando relacionamos a figura de Xolotl, inclusive de maneira subjetiva, conectando festejos e tradições. Os comentaristas do Borbónico deixam claro, que ao final da sexta e ao início do sétimo festejo há um grande jogo, e notam a conexão entre o deus na primeira festa aqui citada e a partida da página seguinte

⁷⁸ Ver ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** 1991. p. 202.

Imagem 15: Detalhe da parte superior da representação da sexta vintena *Etzalcualiztli* no Borbónico. Um sacerdote de Xolotl carrega uma bandeira emplumada em frente a dançarinos sacerdotes de Quetzalcóatl.



Fonte: CÓDICE Borbónico. *op. cit.* p. 26.

Por conta da proximidade com Xolotl, uma divindade do inframundo, os cachorros poderiam ser considerados “*filthy and immoral in Mesoamerica*”⁷⁹, ao romperem com o considerado natural, o que está relacionado ao fato dos mexicas os utilizarem em rituais funerários para guiar seus mortos.⁸⁰ Apesar da relação da deidade com os cães, não encontramos de maneira direta uma relação deles com o jogo em representações, o que temos é uma conexão conceitual a partir da ideia de transição, em que ambos carregam a lógica de passagem para o inframundo. Maria Uriarte afirma que “*For the Mexicans, Xolotl was the patron god of the ball game*”.⁸¹ Essa relação explícita ainda mais a característica dual do jogo, além da possibilidade do seu centro como um portal entre os mundos.

Outra divindade ameríndia intimamente relacionada ao jogo é Centeotl,⁸² um dos senhores do milho. Indiretamente, a aparição de deuses agrícolas auxilia a compor o vínculo do *tlachtli* com rituais de fertilidade. Fica determinada uma possibilidade de acesso ao inframundo, com o *tlachco* sendo passagem, um portal que pertence às duas realidades sem prender-se a nenhuma delas. Essa transcendência enquanto característica demonstra a importância do jogo como atividade política, visto que emana o poder resultante de dois

⁷⁹ MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. *op. cit.* p. 190.

⁸⁰ “Com o intuito de ajudar o morto nas duras provações que teria de enfrentar, davam-lhe um companheiro, um cachorro, que matavam e queimavam ao lado dele.” SOUSTELLE. Jacques. *op.cit.* p. 228.

⁸¹ URIARTE, Maria Teresa. *The Mesoamerican Ball Game* In. **Voices of Mexico**, n. 43, apr-mai. 1998. p. 74.

⁸² Centeotl é um deus relacionado à juventude e à fertilidade por conta de seus poderes ligados à criação, adorado principalmente na região dos maias, e quanto aos nahuas parece ter relação com Xochipilli, cujo nome significa “Príncipe Flor”. Xochipilli é listado como causador de diversos males por Sahagún, “*but he is also a god of positive creative energies, and as such is a patron of flowers, dancing, feasting, painting, and game-playing.*” *ibid.* p. 190.

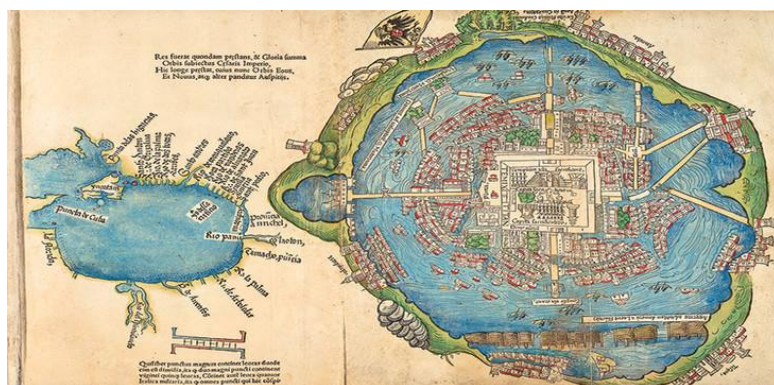
espaços. Desde os maias a perspectiva de que existia a possibilidade da transição por meio do campo e do jogo em si já existia e estava presente em textos como o *Popol Vuh*:

[...] 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.⁸³

1.3. Cosmogonia ameríndia: o campo de jogo como simbologia da concepção cosmogônica dos povos nahuas:

É marcante a força da realidade aquosa em que se impõe os mexicas, diferenciados da maioria dos habitantes da região central do México justamente por habitarem uma ilha.⁸⁴ Essa realidade física é inseparável das concepções cosmogônicas dos ameríndios. Se o *tlachco* representa em seu centro uma passagem entre mundos de onde as águas jorram é provavelmente porque elas são um elemento de transição no imaginário dessas pessoas. O lago Texcoco, ponto de ligação entre esses altepeme, transformava a vida dos ameríndios em uma constante necessidade de adaptação à agricultura feita em terrenos aquosos.⁸⁵

Imagem 16: Mapa de Tenochtitlán e dos principais *altepetl* posicionados na costa do Lago Texcoco.



Fonte: Mapa de Tenochtitlán e Lago Texcoco, Nuremberg, 1524. University of New Hampshire.

⁸³ M. CRAVERI. *Contadores de historias, arquitectos del cosmos: el simbolismo del Popol Vuh como estructuración de un mundo*, p. 215. In. LONDOÑO, Fernando Torres. *op. cit.* p. 115-116.

⁸⁴ Tenochtitlán, capital dos mexicas, não é o único *altepetl* na maior ilha do Lago Texcoco, divide espaço com Tlatelolco, reconhecida por seu grande mercado. Os mexicas são diferentes em sua relação com a ilha por conta de terem conseguido se tornar dominantes na política regional mesmo vivendo em um ambiente relativamente ruim para esse desenvolvimento.

⁸⁵ Essa intimidade com as águas permanece, Federico Navarrete inicia um de seus textos narrando uma entrevista dada a um documentário em que falava sobre a origem dos chamados astecas. O local utilizado para a entrevista foi um barco, em um dos canais remanescentes da atual cidade do México. NAVARRETE LINARES, Fernando. *op. cit.* 2019. p. 11-35.

Os códices que contam a narrativa da viagem de Aztlan em direção ao centro do México ao retratar o trajeto costumam deixar explícita a centralidade da água e da ilha para a narrativa. Podemos ver inclusive na imagem referente à trezena 16 - 1 urubu (*ce cozcacuauhtli*) que um dos deuses patronos é Tlalchitonatiuh, representante do sol do crepúsculo noturno, ou seja, o renascimento de um novo sol/era após a enchente que cercava o mundo ser vencida. É a passagem entre o terceiro e o quarto dos sóis na cosmogonia mesoamericana, do 4 Chuva para o 4 Água.

Oscuridad sobre la superficie de la tierra, del códice rodeada por el mar. Al lado del agua se hunde el Sol, como precioso bulto mortuorio, en las fauces preciosas de la tierra. Le toca una flecha en la boca, el corne la flecha. La puesta del Sol puede ser un augurio de ruina y fin: la oscuridad es el tiempo de los sueños y de la transformación en nouâtes. Es la conmemoración del fin del mundo anterior, la era o "Sol" de Lluvia que acabó en el día 4 Lluvia (de esta trecena).⁸⁶

A questão das ilhas é explicitada em uma cosmologia que insere sua realidade física e geológica nas narrativas do surgimento de suas civilizações. Daí vemos como os povos mesoamericanos representavam constantemente a ação divina no processo de superação do mar e do ambiente aquoso. É o caso que acabou gerando o símbolo que hoje é central na bandeira mexicana, uma inspiração direta na página inicial do códice Mendoza, onde uma águia pousou sobre um cacto no centro de uma ilha, demonstrando o fim da viagem de busca por uma terra desejada. A principal diferença entre a cena do códice e o brasão utilizado na bandeira é a adição de uma serpente, que ao batalhar com o animal nacional simboliza a vitória do bem contra o mal.

⁸⁶ ANDERS; JANSEN; GARCÍA. **op. cit.** 1991. p. 166.

Imagens 17 e 18: Página inicial do códice Mendoza representando a chegada dos mexicas de Tenochtitlán. Brasão de armas do México, cena inspirada na representação do mito da chegada em Tenochtitlán após a viagem saindo de Aztlan.



Fontes: CÓDICE Mendoza. Autor desconhecido. México. 1541. / BRASÃO de armas do México. In. Wikipédia.

A relação das deidades ameríndias da região central torna perceptível o vínculo da cultura com deusas femininas que representam algum estado da água ou fenômenos em que ela está presente. A feminilidade é uma característica constante quanto à fertilidade em grande parte das representações religiosas conhecidas, daí a centralidade de figuras como Chalchiuhtlicue, senhora das águas, e esposa de Tlaloc,⁸⁷ deus dos raios e tormentas que possui grandes templos conhecidos em vários altepeme importantes para os mexicas. Chalchiuhtlicue está fortemente relacionada a rituais cerimoniais de nascimento, a exemplo dos batismo, deixando claro que as águas são importantes para o reconhecimento da vida.⁸⁸

Como visto anteriormente, é possível relacionar o *tlachtli* a deuses como Centeotl, o deus do milho e versão jovem de Xochipilli, o 5-Flores.⁸⁹ Para Aguilar, a relação do jogo com o cereal, principalmente em contexto maia, se conecta com o fato de que a divindade responsável por ele teria sido morta no primeiro jogo narrado pelo *Popol Vuh*:

⁸⁷ “Ele era o deus supremo dos camponeses, como Huitzilopochtli era deus supremo dos guerreiros. Por isso, como vimos, ele se sentava no topo do grande teocalli da capital. ao lado de Huitzilopochtli e em pé de igualdade com ele; seu sumo sacerdote era equivalente ao sumo sacerdote do deus solar.” SOUSTELLE, Jacques. **op. cit.** p. 154.

⁸⁸ “The watery nature of the human womb thus ensures that Chalchiuhtlicue plays an important part in Central Mexican birth ceremonies, particularly baptism.” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 60.

⁸⁹ “Whose name means -Flower Prince,- is closely identified with Macuilxochitl, 5 Flower, one of the ahuiateteo, or gods of excess. [...] Because of his generative powers, he is also closely linked to Centeotl, the young maize god.” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p.190.

Entre los mayas, las alegorías de la muerte y la resurrección eran también comparadas al ciclo vital del maíz. Como los perdedores del juego de pelota eran decapitados al igual que el dios del maíz, que fue enterrado en la cancha de Xibalbá por los señores de la muerte, podemos ver una relación entre el juego y los rituales agrícolas de la cosecha de maíz⁹⁰

Talvez Centeotl esteja presente em representações mexicas por conta de uma continuidade do pensamento mesoamericano. É sabido que, apesar da distância geográfica, povos da região compartilhavam conhecimentos e pensamentos acerca da natureza e religiosidade. O deus do milho dos maias, assim como Centeotl para os nahuas, também tem o aspecto de eterna juventude.⁹¹ Semelhanças assim fortalecem ainda mais a ideia de uma influência regional dos povos da região de Yucatán sobre o pensamento dos povos do centro do México. Não se pode ignorar o conceito que Natalino dos Santos chama de “comparativo mesoamericano”, que reconhece a proximidade de diversas características entre populações da região e a possibilidade de seu uso para o melhor entendimento das mesmas.

Londoño alerta para a perspectiva de que o corte da “cabeça” do cereal era algo necessário para iniciar o processo de cozimento do alimento que estava presente na dieta básica. Portanto, a coligação entre o jogo e a divindade pode estar na ideia de que a decapitação para ambos signifique um rito que inicia a fertilidade e a possibilidade de se alimentar. Ao mesmo tempo que é necessário o corte do milho, apenas o sangue derramado nutriria a terra para novas colheitas.⁹² O autor deixa claro que esse tipo de história não é uma exclusividade da região, ao afirmar que “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.”⁹³

Em outra passagem, Xochipilli é lembrado como uma das deidades relacionadas ao jogo. Mercedes La Garza e Ana Luisa Izquierdo citam que os deuses presentes nas imagens do campo do recinto cerimonial de Tenochtitlán eram Amápan e Oappátzan:

En los tlachcos de los mercados y de los barrios, además de los dioses del juego de Oappátzan y Amápan, pudieron haber colocado las imágenes de otros dioses que estaban vinculados muy estrechamente con los juegos en general como Xochipilli, en su advocación de Macuilxóchitl, Omacatl y Ometochli.⁹⁴

Diego Durán é uma das principais referências para esse tipo de informação, visto que o religioso esteve presente na Mesoamérica ainda nos primeiros anos do processo de

⁹⁰ AGUILAR, Miguel. **op. cit.** 2004. p. 16.

⁹¹ Ver **ibid.** p. 17.

⁹² Ver LONDOÑO, Fernando Torres. **op. cit.** p. 120.

⁹³ Ver **ibid.**

⁹⁴ LA GARZA, Mercedes.; IZQUIERDO, Ana Luisa. **op. cit.** p. 322.

Conquista, quando muitas características da cultura ameríndia se mantinham.⁹⁵ Quanto aos outros deuses citados, Omacatl⁹⁶ é uma das versões de Tezcatlipoca, já Ometochtli⁹⁷ está ligado ao pulque, bebida alcoólica comumente usada pelos mexicas em diversos momentos de suas vidas, do cotidiano aos rituais. A relação entre esse tipo de opiáceo e o lazer é comum, como uma das formas de ampliar o sentimento de universo de diversão, algo aproximado ao que Johan Huizinga propõe em *Homo Ludens* ao afirmar que o lúdico comumente cria um mundo próprio. Xochipilli, no entanto, fica aqui mais próximo de ser uma figura relacionada ao jogo de patolli, como visto no dicionário de nahuatl da universidade de Oregon, o deus figurava também no campo lúdico sendo representado em imagens jogando cartas dentro do *tlachco*. Ritualisticamente, os nahuas possuíam um complexo politeísta onde as mais diversas atividades cotidianas terminam por ser inseridas em lógicas religiosas.⁹⁸

1.4. Cosmologia ameríndia: O jogo em seus aspectos lúdico e político:

Compreendemos que os governantes tinham interesse sobre o *tlachtli* como provável forma de manejar a realidade por meio do discurso. Estar sob posse do lúdico, mesmo que metaforicamente, seria uma forma de tentar controlar a passagem para o inframundo. O interesse de lideranças no jogo e as consequências da importância dele para questões políticas pode ser vista na relação entre Nezahualpilli e Montezuma⁹⁹, quando ambos jogam, e na visita do tlatoani dos mexica a Huémac, último dos líderes de Tollan e dos Toltecas.¹⁰⁰ São as lideranças, inclusive, que podem explicar os interesses na construção de espaços para a prática e as representações alocadas em espaços físicos, como forma de demonstrar seu poderio através do palpável. Isso vai além das edificações, até porque o controle de narrativas políticas e sociais acontecia com o controle do uso “e a manutenção da escrita pictográfica, do calendário e das explicações sobre o passado” por parte das “elites mexicas até a época da

⁹⁵ Ver LA GARZA, Mercedes.; IZQUIERDO, Ana Luisa. **op. cit.**

⁹⁶ “*Two Reed*” (*Ome Acatl*); this was the main calendrical name for Tezcatlipoca, an omnipotent and often malevolent deity associated with feasts and revelry; sometimes represented as a large bone made of amaranth dough that people ate during festivals in his honor” OMACATL In. **Nahuatl Dictionary of Oregon University**. Disponível em: <<https://nahuatl.uoregon.edu/content/omacatl>> Acesso em: 21/02/2022.

⁹⁷ “*Generic name of the gods of pulque and their associated priests.*” AGUILAR, Miguel. **op. cit.** 2007. p. 149.

⁹⁸ “Há um deus ou vários deuses para cada escalão da hierarquia social, para cada subdivisão do habitat ou do trabalho, para cada aldeia ou cidade.” SOUSTELLE, Jacques. **op. cit.**, p. 138

⁹⁹ “*De la misma manera, el juego disputado entre Motecuhzoma Xocoyotzin, de Tenochtitlan, y Nezahualpilli, de Texcoco, implica la existencia de por lo menos una cancha en la capital del reino acolhua o en sus alrededores.*” TALADOIRE, Eric. Las canchas de juego de pelota en la cuenca de México. Una tentativa de mapa. In. **Estudios de Cultura Náhuatl**, n. 57, jan-jun. 2019. p.35.

¹⁰⁰ “*Motecuhzoma envió una nueva embajada ante Huémac; este contestó que en el plazo de cuatro días iría por el tlatoani a la cima de Chapultepec, un sitio de nombre Tlachtonco.*” FLORES, Miguel Pastrana. Motecuhzoma ante la Conquista (cap. 3) In. **Historias de la conquista**. Aspectos de la historiografía de tradición náhuatl, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas. 2009. p. 168.

chegada dos espanhóis.” Fato marcado pelo episódio em que o tlatoani Itzcoatl queima livros em que ideias e tradições rivais estavam presentes.¹⁰¹

Os campos são, portanto, liminares,¹⁰² por definirem uma separação à externalidade, constituindo um mundo específico em que regras são próprias e funcionam de acordo com os objetivos estabelecidos internamente. Tal força tem origem no centro, de onde jorra a fertilidade por meio de águas que conectam a terra ao inframundo. A liminaridade aqui se constitui na formação da passagem entre duas localidades que se mantêm independentes e com lógicas próprias, constituindo novas simbologias e pensamentos próprios ao mundo criado por essa transição, de acordo com o pensamento de Victor Turner.

Johan Huizinga em *Homo Ludens*,¹⁰³ disserta sobre o conceito que compreende a relação dos seres humanos com o lúdico, chegando à conclusão de que as nossas relações de sociabilidade e organização de vida são baseadas em jogos. A percepção do autor foi posteriormente atualizada por Roger Caillois¹⁰⁴ ao estabelecer separações entre os modelos de jogo que organizavam a vida humana. Ao produzir essa divisão, o sociólogo francês termina por criar uma forma de hierarquização entre grupos, onde aqueles que seguem determinados padrões lúdicos seriam mais desenvolvidos que outros. Caillois chega a afirmar que as práticas lúdicas que se relacionam com a religiosidade e a espiritualidade; caso dos mesoamericanos; denotam uma espécie de atraso civilizacional

Trazemos as reflexões de Huizinga e Caillois por acreditarmos que ambos auxiliam no entendimento das relações sociais que o jogo pode produzir em diversos espaços. Estes autores nos ajudam a elucidar a função e o locus que o *tlachtli* possui no pensamento ameríndio. Apesar disso entendemos que reduzir o mesmo a uma prática esportiva seria deslocar o papel que possuía para os povos mesoamericanos. O que podemos fazer é uma espécie de minúcia, onde o jogo em suas diversas singularidades é analisado em cada uma delas, assim sendo, a perspectiva lúdica se vê contemplada pela perspectiva desses autores.

É uma questão inescapável da História a necessidade de se relacionar com o passado partindo de questões da atualidade. Dito isto, é palpável que respondamos sobre uma

¹⁰¹ NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. *op. cit.* 2009. p. 64.

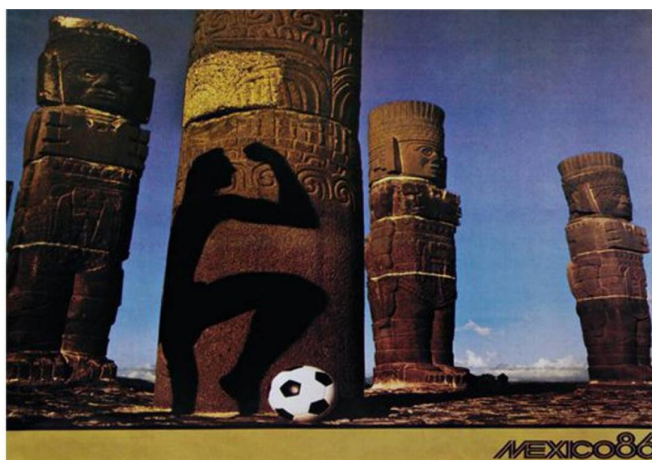
¹⁰² “A liminaridade pode envolver uma sequência complexa de episódios no espaço-tempo sagrado, e pode também incluir eventos subversivos ou lúdicos (ou brincadeiras). [...] O que mais nos interessa nas formulações de Sutton-Smith é que ele vê as situações liminares e liminóides como cenários dentro dos quais surgem, de fato, novos modelos, símbolos, paradigmas, etc.” TURNER, Victor. **Do ritual ao teatro: a seriedade humana de brincar**. Editora UFRJ. 2015, p. 35-36.

¹⁰³ Ver HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8ª edição, São Paulo, Editora Perspectiva, (1938) 2014.

¹⁰⁴ Ver CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Coleção Clássicos do Jogo. Petrópolis, Editora Vozes, 2017.

característica do *tlachtli* que não é inerente a ele, mas é trazida pela sociedade que se impôs sobre o espaço que ele ocupava anteriormente. Nas representações populares e no senso comum, o *juego de pelota* dos mesoamericanos é simplesmente esporte, é disputa e tendo uma bola pode ser comparado constantemente a outras práticas atuais como futebol e basquete. Daí vemos a correlação, com a silhueta de um jogador sendo utilizada como pôster oficial para a Copa do Mundo de Futebol no México em 1986. Referência direta ao passado dos mexicanos com a bola.

Imagem 19: Pôster oficial da Copa do Mundo de Futebol da FIFA no México em 1986.



Fonte: CONFIRA os posteres de todas as edições da Copa do Mundo. *In.* O Globo.

Nessa concepção, o jogo tende a estabelecer sempre uma realidade à parte em relação ao externo, que se relaciona com o mundo a partir de imitações e inovações, contudo, mantendo sua independência. Ao afirmarmos que há potência no *tlachco*, dizemos que o *Homo Ludens* e o homem mesoamericano dialogam através do universo criado no campo. Ou seja, ao estar em estado de disputa no campo de jogo, os ameríndios refletem as lógicas apresentadas por Huizinga de criação de lógicas inerentes ao espaço lúdico, potencializando a relação de transição liminar de Turner. Isso se dá porque o *tlachtli* em si é conectado às lógicas cosmogônicas como ponto de passagem entre os mundos de vida e morte.

Para Uriarte, o jogo está ligado à questão da manutenção das lógicas cósmicas. Durante os equinócios, o sol e a escuridão estão em guerra. Assim sendo, o *tlachtli* pode funcionar como ritual, participando do transcurso de alimentação do sol e iniciando o período de chuvas que permite a fertilidade do solo para as próximas temporadas.¹⁰⁵ Nesse contexto, ele seria parte de um ciclo necessário para a manutenção da vida ameríndia. É como podemos

¹⁰⁵ Ver URIARTE, Maria Teresa. **op. cit.** p. 74.

ver na passagem a seguir: “*is the maintenance of cosmic order; the victory of the Sun in its struggle against the gods of the underworld, possible only through the immolation of human beings; that is, the triumph of light over darkness is only possible through human sacrifice.*”¹⁰⁶ Para a autora, “*This profound sense is reflected in the teotlachtli of the Mexico-Tenochtitlan: the gods become human and play. Playfulness becomes sacred, or the divinity plays like men.*”¹⁰⁷ Ou seja, a dualidade é encarnada na própria representação do divino, a partir do momento em que a separação entre o profano e o sagrado é suspensa.

O posicionamento de Uriarte vai de encontro ao de Lothar Knauth, para quem o *tlachtli* seria uma parte importante do *tlatlatlaqualiztli*,¹⁰⁸ ritual no qual os deuses seriam alimentados. Esse conceito faz parte do que o autor chama de contrato cósmico, onde a humanidade faz sua parte por meio do sacrifício, decorrente do jogo, e as divindades agem em retorno, garantindo a fertilidade, logo, a continuidade da vida por meio da possibilidade de que todos se alimentem. Knauth acredita que a pouca diferenciação entre as estações do ano é uma das condições que fizeram o pensamento ameríndio se tornar essencialmente binário quanto aos arquétipos.¹⁰⁹ Para Uriarte, todo o complexo que forma o jogo está conectado às lógicas de dualismo, desde as divindades que protegem a prática até o fato de que são duas equipes. Isto ocorre por conta da conexão entre o *tlachtli* e o simbolismo da passagem entre o dia e noite. Fica determinado a todo momento que “*The cosmos and depths of the earth existed as dual concept.*”¹¹⁰.

A autora percebe que a simbologia relacionada ao jogo é dominada por figuras dualistas, o que confirma as características gerais que comentamos, como a ideia de passagem e a água como um portal. “*Snakes, crocodiles, toads, turtles, shells and shellfish are common themes in representation of the ball game or in objects related with the game. [...] Some cultures associated the jaguar with the ball game and with other symbols like the water lily.*”¹¹¹ Dentre os animais e elementos naturais citados, o nenúfar, lembrado pela autora enquanto sendo uma flor alucinógena, é promotor da relação entre duas realidades justamente por romper com as amarras da realidade física. Assim como o próprio *tlachtli*, os seres aos quais ele é relacionado existem em dois ambientes ou demonstram alguma ambiguidade. São figuras alegóricas que demonstram uma relação com as lógicas de passagem.

¹⁰⁶ Ver URIARTE, Maria Teresa. **op. cit.** p. 74.

¹⁰⁷ **ibid.** p. 75.

¹⁰⁸ KNAUTH, Lothar. **op. cit.** P. 192.

¹⁰⁹ “*La poca diferenciación entre las cuatro estaciones del año que más al norte son tan marcadas, hizo llegar a una concepción aún más dualista que la condicionada por la actualidad binaria de los sexos y fundamentada en los cambios entre luz y oscuridad, lluvias y secas, vida y muerte.*” **ibid.** p. 197;

¹¹⁰ URIARTE, Maria Teresa. **op. cit.** p. 76.

¹¹¹ **ibid.** p. 76.

A relação ameríndia com a natureza estaria assim relacionada com a noção de pertencimento ao contexto de crescimento e desenvolvimento do universo. Como se observa “*These religious rituals, in combination with the natural landscape, symbolized the regularity of seasons and the fertility of crops and animals. It also validated the status and functions of the religious leaders and secular rulers.*”¹¹² Até aqui, portanto, desenvolvemos nosso olhar para o jogo de acordo com estudos variados em temáticas acerca do mesmo. Desde percepções mais voltadas para o campo da arquitetura como a de Santiago Orduña e Camila Townsend até as obras de Eric Taladoire, essenciais para nosso entendimento do complexo cosmogônico relacionado ao *tlachtli*. Conceitos como o da liminaridade de Victor Turner, e de manutenção do equilíbrio natural, como chama Maria Teresa Uriarte, ou contrato cósmico, como chama Lothar Knauth, são de grande importância para elucidarmos as lógicas representativas do jogo. Visto a notável importância da composição física dos *tlachcos* e das metáforas contidas em suas composições.

1.5. Representações: Pensando o jogo como resultado de interpretações culturais.

No capítulo seguinte iremos debater questões relativas à representação em dois documentos diferentes, o códice Borbónico e os relatos do religioso frei Diego Durán, um dos responsáveis pelo processo de colonização das almas dos ameríndios no México durante a colonização inicial. Ambos são escolhidos por trazerem narrativas relacionadas a cultura mesoamericana e serem documentos muito utilizados em estudos sobre os povos da região. Cremos que um olhar sobre a forma de representar o *tlachtli* nos mesmos seja importante para traçar linhas de continuidade com a tradição ameríndia e posturas que se consolidariam em clássicos a serem seguidos quanto à reprodução do jogo.

É necessário compreendermos as noções indígenas e concepções dos europeus para podermos fazer uma análise embasada das representações. Já explicitamos de certa forma a cosmologia mesoamericana ameríndia, sendo assim, a análise das aparições do jogo no códice Borbónico se tornam mais diretas nesta sessão do texto. Consequentemente, os relatos de Durán, ainda que o mesmo seja um representante direto do poder colonizador, não podem ser considerados apenas como “olhar europeu”, visto que o frade teve contato direto com indígenas que buscavam “traduzir” a cultura ameríndia para as lógicas do religioso.

Posteriormente abordamos o fundamento da modernidade, conceito usado por autores que estudam as representações para explicitar o que é o conjunto de sentidos que embasa o

¹¹² AGUILAR-MORENO, Miguel. **op. cit.** p. 53.

pensamento consequente do processo de dominação estabelecido na colonização e que é essencial para compreendermos as disputas de discursos acerca das apropriações de imagens e concepções de existência. Antes de prosseguirmos, consideramos importante ressaltar que nossa proposta tenta evitar uma busca determinista pela imagem do *tlachtli* “real” nos documentos aqui estudados, sendo mais interessante e importante pra nós um olhar sobre como os mesmos apropriaram a prática em seus discursos.

1.5.1. hooks, Canclini e Chartier: representações, modernidade e perspectiva cultural

Para estudarmos as representações devemos levar em conta a forma de observá-las e entendê-las, visto que as mesmas são manifestações de uma cultura sobre um evento histórico e suas nuances. Assim sendo, ao analisarmos determinado códice ou os relatos de Diego Durán, o que buscamos é compreender o estado que estas representações apresentavam acerca de uma prática intrinsecamente relacionada ao complexo cultural mesoamericano.

Ambos os documentos são importantes e já foram muito estudados quanto às suas influências e contribuições para a elucidação da sociabilidade ameríndia e mesoamericana nos momentos próximos a Conquista. Porém, entendemos que se debruçar sobre o *tlachtli* de maneira específica em ambos — comparativamente e de maneira individual — nos entrega um objeto histórico e cultural ímpar. Apesar de ser analisado em pesquisas arqueológicas, este tema pouco aparece em trabalhos pautados na perspectiva histórica, o que demonstra um vazio quanto a uma prática comprovadamente essencial ao pensamento cosmológico da região. Partindo do conceito de representações e entendendo que o jogo e os documentos são produções resultantes de uma conjunção cultural específica, pretendemos entender esses regimes representativos e analisá-los.

Nesse ponto, o *tlachtli* passa a funcionar como um recurso de identidade ameríndia, e um estudo sobre as suas representações produzidas pelos próprios mesoamericanos e pelos colonizadores se encontra em espaço de disputa da modernidade. Afinal, ao percebermos esses sistemas representativos, nos questionamos quais são os modelos que foram vitoriosos em uma “disputa” moderna pela narrativa dominante.

Para além da forma e interesses dispostos nos documentos, se possível, buscamos entender as mudanças quanto aos olhares a eles. O texto religioso, por exemplo, tende a buscar um regime de verdade sobre as práticas ameríndias. Cabe aqui portanto compreender até quando essa lógica de veracidade foi atribuída aos relatos católicos, se realmente foram atribuídas, e em caso positivo, se é possível perceber isso por meio da representação constituída nos relatos de Durán.

Podemos afirmar então que o jogo que vemos nos dois documentos é o resultado direto de interpretações sobre a cultura mesoamericana. É um fenômeno que se relaciona com a identidade ameríndia e o seu lugar de existência. Vemos que a potência violenta do processo colonial inicial além de transformar as lógicas cosmológicas indígenas e estabelecer disputas sociais, bélicas e políticas, também é responsável por cultivar uma lógica identitária através do distanciamento e da diferenciação. As fontes aqui analisadas são fruto desse complexo processo em que os espanhóis e os então americanos confrontam suas formas de compreender a realidade e produzem o fenômeno da alteridade. Essa perspectiva não pode ser ignorada quando vemos que o códice Borbónico possui legendas em língua latina, ou quando Durán ao representar imgeticamente o *juego de pelota* utiliza modelos próximos aos que antigos códices ameríndios já faziam para apresentar a prática.

Quando Néstor Canclini fala sobre identidades, lembra da importância de olhar para as mesmas fugindo de um essencialismo que as enxerga como “um conjunto de traços fixos”. Portanto, o processo de realocação, reimaginação e utilização das imagens do passado que é recorrente da lógica representativa serão observados por nós, visto o como lidam com um elemento primordial da cosmologia mesoamericana. Voltemos ao ponto de que o *tlachtli* é superado pelo processo de colonização, que o põe entre as práticas proibidas visto a sua relação direta com a religiosidade e outros simbolismos cosmogônicos (parto, mundo vegetal, transição e dualidade). Assim sendo, as continuidades ou rompimentos de olhares acerca do mesmo precisam ser observados.

Ao falar das representações do *juego de pelota* mesoamericano temos consciência de que esses modelos de apropriação e reuso de imagens do passado são fruto de tradições que culminam na modernidade. Canclini afirma que a mesma é uma espécie de lógica geral que rege o pensamento das sociedades pós-coloniais, é instituída no processo de dominação cultural, mental, religioso e social da colonização. Assim sendo, estabelecer o moderno por vezes é negar o originário e feri-lo ao caracterizá-lo sob uma perspectiva que não condiz aquilo que ele necessariamente buscava. O fundamento que representa a modernidade é essencial para compreendermos o que o autor chama de hibridação cultural, um fenômeno natural da sociabilidade entre grupos diversos em um contexto marcado pela disputa de significados, que podem ou não ser reestruturados.

Ainda que falemos sobre a violência que acomete as intenções originais sobre uma prática quando a mesma é modernizada, reafirmamos que não buscamos identificar essencialismos que marcariam o jogo historicamente “real”. O alcance das práticas culturais históricas se dá por meio das interpretações, e é nelas que repousam nosso estudo. Não é

sobre uma tentativa de defesa do “purismo” simbólico acerca de identidades culturais originárias e de grupos subalternos na sociedade moderna, mas é o estudo atento aos processos que transformam as suas produções culturais em mercadoria, produtos, entre outros. Outrossim, os próprios grupos em condições de minoria também podem elaborar hibridismo como forma de resistência e como resultado natural da vivência moderna. Dito isso, ao mapear os processos de representação em dois documentos contemporâneos ao processo de colonização espanhola e dominação do México, intentamos compreender as continuidades, os rompimentos e padrões estabelecidos ao gerar imagens e concepções acerca da existência dos povos mesoamericanos.

As representações não são apenas uma prática moderna. Esse processo é geralmente encontrado na apropriação e na reapropriação, um conflito político e de poder sobre imagens e símbolos entre aqueles que dominam os meios de controle social e os grupos subalternos. As representações do *tlachtli* podem ser observadas dentro dos mesmos fundamentos, como mais um dos objetos dentro de uma lógica de disputa narrativa e social sobre a modernidade, que busca no seu passado formas de construir sentidos atuais — daí a apropriação —. Néstor Canclini é um autor importante quanto a nossa compreensão desses jogos de poderes consequentes das representações na modernidade, assim como bell hooks em seus escritos que mapeiam as consequências sociais desse mesmo modelo, só que relativos à população não-branca estadunidense nas mídias.¹¹³

O fenômeno chamado por Canclini de hibridação cultural, repousa nesse processo de modificação de elementos “puros”, os transformando em uma novidade, em um resultado dos fundamentos modernos de entendimento da realidade. Assim sendo, o *tlachtli* não existe mais, tampouco a cultura mesoamericana em seu aspecto geral pode ser concebida, mas os mesmos são como ingredientes a serem utilizados para a formação de novos atributos culturais, sociais e políticos. Temos o cuidado metodológico de perceber que o autor em questão trata de concepções modernas de representação e de consequências intrinsecamente relacionadas a isto, porém, consideramos que as críticas e ideias trazidas por Canclini ainda são válidas para a elucidação de modelos representativos da colonização inicial. Cremos nessa possível relação visto o esforço do autor em esclarecer que as lógicas daquilo que chama de modernidade são frutos diretos de um processo justamente iniciado com a dominação da sociedade ameríndia pelo modelo de existência colonizador eurocêntrico.

¹¹³ Ver HOOKS, bell. **Olhares Negros: raça e representação**. Editora Elefante, 2019.

Ou seja, há continuidades de pensamento, de dominação e de formas de representar entre a modernidade e o momento que iniciou esse fenômeno em todo o continente americano: a colonização. Se Canclini estabelece um método para observarmos um processo de hibridação baseado na compreensão das bases modernas de pensamento e entendimento da realidade social, o mesmo olhar é de grata serventia para a análise de produtos frutos da representação do *tlachtli*, ainda produzidos séculos atrás.

Lembramos a importância de se observar o quesito da identidade. Isso nos leva a compreender mais diretamente o porquê da contundente busca por relacionar jogadores de futebol aos guerreiros ameríndios que disputavam o tento mesoamericano, que nada tem de moderno. Ao observarmos a última edição de uma Copa do Mundo de Futebol no México, vemos que o próprio país e a instituição responsável pelo esporte e pela competição, a FIFA, buscam no passado histórico uma relação entre o país-sede e a bola. O *tlachtli* surge como pano de fundo perfeito para a hibridação cultural. A mistura está pronta, não há mais Mesoamérica, temos o México; não há mais *tlachtli*, temos o futebol; não há mais guerra e simbolismos religiosos, temos esporte.

Imagem 20: Cena de clipe apresentado na cerimônia de abertura da Copa do Mundo de 1986. Caracterizados como indígenas tradicionais, atores dançam ao redor de uma bola de futebol.



Fonte: ABERTURA Copa 1986 Globo. In. Canal Flavio Baccarat Futebol. (Youtube)

Naquele mesmo ano de 1986 a agremiação de carnaval G.R.E.S. Beija-Flor de Nilópolis apresentava o enredo de autoria de Joãozinho Trinta, *O Mundo é Uma Bola*, no qual esse mesmo processo de hibridação e apropriação do passado por lógicas modernas podia ser observado. Um dos setores da escola de samba relacionava os astecas à invenção do futebol atual, com um carro alegórico representando a sociedade ameríndia. Os mesoamericanos não eram os únicos a serem conectados de alguma forma ao desporto, visto que outros povos também foram lembrados no desfile com base no verso cantado no samba: “é milenar a

invenção do futebol”. O abre-alas da azul e branca chegou a ser utilizado na cerimônia de abertura da Copa no mesmo ano, em maio.

Partimos da perspectiva de Canclini para elucidar as formas como a modernidade se apropria de planos de fundo do passado histórico para conceber novas relações com as representações do passado. É esperado que o mundo moderno busque bases para seus sistemas de dominação ideológica e política, e conseqüentemente, deixe expostas camadas representativas. O que pretendemos dizer é que os interesses dispostos em representações podem ser acessados mediante análise dos processos de hibridação cultural. Nestes termos, a identidade política e social dos latino-americanos torna-se um espaço de disputa, visto os jogos políticos e sociais dispostos durante as apropriações e utilizações do passado a fim de representar determinado aspecto cultural conforme interesses modernos e contemporâneos. É nesse sentido que recuperamos tanto a abertura da Copa do Mundo de 1986 quanto o desfile da Beija-Flor do mesmo ano, porquanto ambos se utilizam de um passado para construção de uma Mesoamérica imaginada e instrumentalizada. Nesse sentido, é possível mapearmos uma lógica de hibridação, posto que, apesar de apropriada, a cultura ameríndia ainda é vista ali — mesmo que abaixo de outras camadas de representação e intencionalidade —.

Quanto ao conceito da identidade, fazemos uso do trabalho de bell hooks em *Olhares negros: raça e representação*. Neste livro, hooks consegue perceber esquemas de representação que são frutificados em uma lógica de violência gerada pelo pensamento da colonialidade/modernidade. Assim, seus escritos são essenciais para nossa concepção da representação como disputa de poder e exercício do mesmo. Para a autora, muito do que se constrói acerca da ideia de identidade das populações afro-americanas é resultado de interesses de grupos poderosos que controlam os meios de comunicação e constituem as imagens relativas aos grupos subalternos da maneira que bem entende.

Não apenas os negros mas também os indígenas aparecem no texto como estudos de caso de como suas imagens foram realocadas pela realidade moderna. Por exemplo, hooks questiona a perspectiva como a sociabilidade contemporânea fruto da colonialidade entende o conceito de “ócio”, transformando-o em ferramenta para garantir a dominação de corpos não-brancos. “O ‘ócio’ masculino não tem o mesmo significado nas culturas africanas e indígenas do que tinha na mentalidade dos brancos. [...] Para os africanos e indígenas, o ócio era um espaço para sonhar acordado, para a contemplação.”¹¹⁴ A passagem é de um momento em que a autora elucidar a forma como os discursos são constituídos para que a forma de

¹¹⁴ HOOKS, bell. *op. cit.* 2019. p. 135.

entender o mundo dos grupos subalternos seja colocada em dúvida e como sinônimo de erro. Se o descanso é essencial para a relação dos corpos negros e indígenas com a natureza, ele é reapropriado como sinônimo de preguiça e da ideia de que os mesmos são subalternos.¹¹⁵ “Por isso, de um lado o corpo negro é um lembrete do que o corpo é capaz de fazer, sua vitalidade e força, sua sensualidade, e por outro, ao mesmo tempo, é a negação de toda aquela energia corporal e deleite como produtivos e criativos.”¹¹⁶ Podemos entender a partir dessa passagem especificamente que os processos culturais e políticos - sempre ocorrendo de maneira concomitante, porém com determinada independência - são importantes na perspectiva de que existem constantes hibridações culturais. Os negros, assim como os ameríndios, são constantemente atravessados por fenômenos de intencionalidade, que pressupõe sobre seus corpos e existências significados e lógicas que podem fugir daquelas que os seus grupos formularam originalmente. É por conta disso que acreditamos que esses procedimentos, majoritariamente enxergados por Canclini como hibridações culturais, precisam ser entendidos em congruência com o olhar de hooks, que analisa o como a violência cultural e representativa afeta as populações não brancas.

Hooks, porém, não pode ser utilizada como uma autora que determine os grupos subalternos como vítimas em situação constante de inatividade. Ao pensar as representações de negros ela deixa perceptível que os mesmos traçam ações de resistência com o objetivo de disputar os espaços de poder e reformular as narrativas que se apropriam e renovam as maneiras como são representados. Ademais, lembramos que Canclini também reforça a importância de observar essas disputas identitárias no processo de hibridação cultural:

O incremento de processos de hibridação torna evidente que captamos muito pouco do poder se só registramos os confrontos e as ações verticais. O poder não funcionaria se fosse exercido unicamente por burguesia sobre proletários, por brancos sobre indígenas, por pais sobre filhos, pela mídia sobre os receptores. Porque todas essas relações se *entrelaçam* umas com as outras, cada uma consegue uma eficácia que sozinha nunca alcançaria. Mas não se trata simplesmente de que, ao se superpor, umas formas de dominação sobre as outras, elas se potenciem.¹¹⁷

Hooks nos leva a compreender que a colonização estabelece novas perspectivas sobre grupos sociais que estiveram em desvantagem no violento processo colonizador. Não apenas o ato de dominação política e militar ocorre, mas uma contínua lógica fundamentada na

¹¹⁵ O trabalho como contraposição ao ócio está presente em diversos discursos supremacistas e de dominação. Emicida cita em verso de Boa Esperança (2015): “*O trabalho liberta (ou não). Com essa frase quase que os nazi varre os judeus. Extinção.*” A primeira frase é reconhecidamente um lema nazista que era colocado em entradas de campos de concentração como justificativa do trabalho forçado, visto que os grupos considerados não-arianos eram costumeiramente representados como preguiçosos.

¹¹⁶ DYER, Richard. apud. HOOKS, bell. **op. cit.** p. 188.

¹¹⁷ CANCLINI. Néstor Garcia. **op. cit.** p. 346.

negação de olhares não-brancos e reapropriação dos aspectos culturais de negros e indígenas para transformá-los em produtos palatáveis à concepção moderna. Uma forma de violência simbólica. Esse método de dominação dos conhecimentos ameríndios pode ser observado quando os espanhóis usam o conhecimento de *tlacuilos* para constituir documentos que seriam utilizados para decifrar a geografia e a cultura mesoamericana. Diversos religiosos presentes no processo colonial inicial se aproximaram de indígenas dispostos a “traduzir” a cultura para o olhar europeu. Consequentemente um evento que pudesse ser socialmente entendido como religioso ou político passava a ter uma simplicidade proibitiva: heresia.

Canclini e hooks estabelecem um olhar sobre as representações e um contato com a identidade que parte da perspectiva de conflito com a modernidade e assim colocam o objeto representado quase sempre em local de fronteira. Além deles, Roger Chartier é um historiador essencial para refletirmos acerca do conceito de representação, muito porque ele marca o debate teórico sobre o conceito ao adicionar as críticas ao estruturalismo uma visão de dinamicidade cultural, ao defender a autonomia dos processos e dos povos na reconfiguração e apropriação de práticas e na formulação de novos significados para elas.

Os três autores se encontram principalmente na concepção da cultura como elemento dinâmico, ainda que seus enfoques sejam diferentes. Enquanto Canclini observa elementos gerais da cultura latino-americana, bell hooks estabelece críticas acerca da representação midiática de corpos não-brancos, Chartier nos auxilia a compreender a representação de forma mais geral e metodológica. É como o próprio estabelece em sua introdução, “Representação, prática, apropriação: é a partir dessas três noções que este livro é constituído”,¹¹⁸ ou seja, nesta tríade se comunicam as lógicas que dinamizam a representação como processo histórico.

Partindo do pensamento de Chartier estabelecemos como base um pensamento tradicional na historiografia acerca do que é o fenômeno da representação. Para ele as representações são frutos de sistemas de conflito e poder social, onde grupos forjam versões de suas ideias e imagens da realidade. Assim sendo, não há uma pretensão direta que demonstre como regra a busca pela verdade, mas sim, a produção de significados que tentam dominar os discursos.

Portanto, a cultura e suas redes e sistemas de interação são mutáveis ao longo do tempo, abrindo espaço para processos de representação diferentes e óticas de identidade que podem produzir choques e complementações. Ao estabelecer essa perspectiva, temos que os

¹¹⁸ CHARTIER, Roger. **op. cit.** p. 27.

processos culturais são dinâmicos, podendo reagir frente aos eventos históricos mais divergentes que surjam. Nesse sentido é que entendemos que os exemplos trazidos por bell hooks em *Olhares Negros* convergem com a perspectiva do autor francês, visto que a educadora compreende a pluralidade e dinamicidade das disputas de identidade e representação quanto as pessoas negras no ambiente da mídia estadunidense.

Na ótica de Chartier, os sujeitos são autônomos e se relacionam diretamente com o ambiente, o que é resultante da perspectiva de uma cultura cambiante, onde o cotidiano modifica constantemente os significados e significantes. A partir disso, podemos nos questionar como as identidades de diversos grupos que se politizam em meio às disputas sociais podem ser sentidas através das representações do *tlachtli* e, conseqüentemente, como o jogo foi transformado como símbolo. Cada grupo passa a atribuir à sua realidade significâncias que podem ser sentidas em suas representações, porém, essa lógica de disputas também faz com que seja intrínseca a existência de camadas de sentidos.

A partir dessas resultantes, buscamos elucidar as formas como o *tlachtli* foi representado em documentos coloniais, especificamente os produzidos em momentos em que a máquina de dominação espanhola ainda se encontrava em formação. É assim que podemos estabelecer bases dessas camadas representativas que surgem em imagens posteriores a essa força colonial, e também ideias que sustentam o olhar de como se representam atividades culturais mesoamericanas. O jogo funciona, conseqüentemente, como elemento definidor da culturalidade ameríndia e que também simboliza práticas indesejadas, fazendo com que o sistema de disputas e mobilidade da imagem social ocorra de forma prática.

Como Chartier demonstra que as representações são um fenômeno que espelha a dinamicidade cultural dos pensamentos sociais, compreendemos que ao nos debruçar especificamente sobre as imagens dispostas do *juego* nesses documentos podemos alcançar uma camada específica acerca da sociabilidade ameríndia, principalmente quanto à culturalidade e à identidade ameríndia. É necessário ter em conta a autonomia dos olhares ao produzir representações, o que nesse caso, relaciona a teoria do autor com uma perspectiva que tende a visar os povos nativos como produtores de seus discursos, ainda que, vítimas diretas do colonialismo e das lógicas violentas da modernidade.

Podemos então questionar se as representações são frutos apenas dos grupos que controlam o poder? Não necessariamente, visto que nessas lógicas de conflito narrativo e político os subalternos são capazes de constituírem pensamentos independentes. Assim, Chartier afirma que a sua investigação “sobre as representações supõe-nas como estando sempre colocadas num campo de concorrências e de competições cujos desafios se enunciam

em termos de poder e de dominação.”¹¹⁹ Portanto, questões nascidas do processo de formação das representações são tão úteis para compreender determinadas sociedades quanto às disputas econômicas e políticas.

O procedimento de surgimento de novas imagens é por si só, síntese de complexos conflitos que se condensam, assim, nascendo símbolos que constantemente existem no sentido de superação, reafirmação, apropriações e contendas. A autonomia dos marginais em construir as próprias formas de compreender o mundo não são aceitas de forma apática pelo sistema criado para receber de forma tranquila as perspectivas dominantes. Portanto, subentende-se que as representações carreguem em si uma história de concorrências sociais e culturais que podem ser acessadas através da análise atenta dos contextos de suas produções e disputas envolvidas nesses processos. É como podemos ver na passagem:

As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza.¹²⁰

Assim sendo, as imagens reproduzidas por um determinado grupo ou sociedade são construções carregadas de intencionalidade. Por isso, compreendemos que nelas encontraremos camadas. Essas gradações representativas são formuladas justamente na lógica de disputa e produção de novas concepções, fenômeno natural da representação como vimos em Chartier. Desta maneira, os documentos nos auxiliam a entender as temporalidades em que foram produzidos e resquícios dos estratos representativos anteriores. Ao observar uma representação, dessa forma, estamos lidando mais com o que está sendo apresentado do que com as práticas que são imagetivamente reproduzidas. Não é interessante olhar para a documentação em busca de demonstrações firmes dos tempos que buscamos apresentar, é mais certo entender que lidamos com a possibilidade de acessar as camadas de intencionalidade dos grupos que produziram.

¹¹⁹ CHARTIER, Roger. *op. cit.* p. 17.

¹²⁰ *ibid.* p. 17.

CAPÍTULO II: AS REPRESENTAÇÕES DO *TLACHTLI* NO CÓDICE BORBÓNICO E NOS RELATOS DE DIEGO DURÁN

2.1. Os códices e os relatos como ferramentas de representação

Em nossa pesquisa pensamos o códice Borbónico e os relatos de Diego Durán como documentos que possuem representações do jogo de bola. Como já dito anteriormente, cremos que as formas de interpretar determinada prática cultural e social podem afetar diretamente a maneira como uma sociabilidade é constituída, Assim sendo, temos a pretensão de analisar como os ambos os documentos foram utilizados como ferramentas de representação das perspectivas relativas aos seus autores e ao contexto que os cercava, e consequentemente como modelos para a instauração de conceitos base sobre a Mesoamérica.

Compreendemos também que os documentos têm suas especificidades. Portanto, afirmar que determinado modelo representativo funciona para o que lemos em Durán não necessariamente significa encontrar uma resposta satisfatória para o Borbónico. Ambos funcionam como aparatos que podem nos auxiliar a entender por que meios o *juego de pelota* foi representado e interpretado.

Nosso acesso ao códice Borbónico e aos escritos de Diego Durán acontecem por meio de fac-símiles *on-line*. Essas versões são retiradas de coleções conhecidas e não atrapalham a análise, visto que podem ser acessadas em imagens de alta definição em sites de organizações de divulgação científica reconhecidas e respeitadas. No caso do códice a versão utilizada é a disponível através do site FAMSI,¹²¹ com digitalização da versão feita com financiamento do Duque de Loubat. Essa versão é uma fotocromia, ou seja, foi colorida com base em fotografias da versão original, que hoje é presente na *Bibliothèque du Palais Bourbon*.

Segundo critérios propostos pelo professor Eduardo Natalino dos Santos para a divisão de fontes para estudos de povos indígenas, este códice é uma fonte histórica indígena colonial, pautada em textos alfabéticos e pictográficos.¹²² Portanto, é necessário levar em conta que apesar de possuir o modelo de *tonalamatl* — a contagem dos dias ameríndia da Mesoamérica — o Borbónico pode ser chamado de colonial pelo período em que foi

¹²¹ CÓDICE Borbónico. Sem Autor, data desconhecida, México. fac-símile coleção Loubat (1899). Disponível em: <<http://www.famsi.org/research/loubat/Borbonicus/thumbs0.html>> Acesso em: 21/05/2022.

¹²² NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **Fontes históricas indígenas da Mesoamérica e Andes Centrais. Conjuntos e problemas de entendimento e interpretação. (Cap. 2) In.** NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. Textos e imagens, histórias e cosmologias indígenas da Mesoamérica e Andes Centrais. p.49.

produzido e por contar com duas formas de escrita. É possível também pensar em uma espécie de hibridação na própria forma com que o documento é feito, visto que ele existe como fruto da maneira de produzir informações em duas culturas diferentes. Nele, estão dispostas perspectivas da cultura indígena, porém, podemos observar os primeiros sinais de colonialidade nos detalhes da escrita latina alfabética, nas escolhas de representação, etc.

Os relatos de Durán, por sua vez, são utilizados em duas versões, manuscrito e fac-símile, que facilita a leitura mas não possui as ilustrações feitas pelo autor. Por esse motivo, as utilizamos em conjunto, a fim de evitar perda de informações importantes. Eric Taladoire incluiu a representação imagética presente antes do capítulo XXIII do manuscrito de Durán entre uma das que segue um padrão presente no altiplano central.¹²³ Faz-se importante lembrar que a imagem não foi produzida pelo frade, mas é um "enxerto" posterior ao texto, buscando trazer uma lógica mais próxima às culturas indígenas.

Essa correlação é importante, pois demonstra como documentos produzidos com interesses políticos diversos e em momentos distintos podem compartilhar características e lógicas. Apesar disso, é notável que a imagem não tem outros atributos comuns a representações do jogo feitas antes do processo colonial, como a proximidade de deuses ou símbolos correlatos aos sacrifícios. O manuscrito que será utilizado é a versão da *Biblioteca Digital Hispánica*,¹²⁴ site da Biblioteca Nacional de Espanha que coloca em domínio público obras de interesse sobre a história do país e que pertencem ao seu catálogo. A versão em texto com letras latinas é a presente na Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes,¹²⁵ onde o Tomo II publicado no México em 1880 foi digitalizado.

Há vários motivos para a escolha de pesquisar as representações no Borbónico: cremos na importância desse material para os estudos sobre a Mesoamérica, sua cultura e forma como ela foi lida pela sociedade colonial e moderna; Entendemos que na perspectiva histórica, os códices são fontes desafiadoras por apresentarem elementos incomuns em outros tipos de textos mais comumente utilizados; Ao analisar o Borbónico e as imagens do jogo nele presentes podemos conceber um modelo analítico para compreender outros documentos de origens e tipologias comuns ao mesmo; Por ser localizado cronologicamente na

¹²³ TALADOIRE, Eric. *Las aportaciones de los manuscritos pictograficos a el juego de pelota In. Anales del instituto de investigaciones estéticas*. Vol. XXXVII, n. 106. p. 181-225. 2015.

¹²⁴ DURÁN, Diego. *Historias de las Indias de Nueva España y islas de Tierra Firme*. (manuscrito). México, 1579. Disponível em: <<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000169486&page=1>> Acesso em: 07/01/2023.

¹²⁵ DURÁN, Diego. *Historia de las Indias de Nueva España y islas de Tierra Firme*. Tomo II. Capítulo C e Capítulo CI (fac-símile). Imprenta de Ignacio Escalante, México, 1880. Disponível em: <<https://www.cervantesvirtual.com/obra/historia-de-las-indias-de-nueva-espana-y-islas-de-tierra-firme-tomo-ii-0/>>. Acesso em: 07/01/2023.

colonização inicial e ter uma escrita que é mista entre o modelo pictoglífico mesoamericano e a latina europeia, nos permite a transição entre diversos modelos de ver o mundo.

Podemos deduzir que sua existência por si só demonstra um interesse da máquina colonizadora em compreender as formas como os ameríndios representavam a realidade. São vários os motivos que nos levam a inferir uma ligação entre a colonialidade e o Borbónico, que são mais claros nas formas como ele demonstra em suas páginas características transicionais entre os modelos europeu e ameríndio de representação. Portanto, visto a impossibilidade de análise desse fenômeno de transição de representações e interesses de forma geral no códice, o *tlachtli* é de maneira essencial para nós um delimitador e uma demonstração de caso para essas continuidades e rompimentos de significados produzidos pelo poder colonizador no imaginário mesoamericano.

Outro ponto que precisa ser reforçado é a oferta limitada de códices mesoamericanos restantes no processo de dominação feito pelos espanhóis. “Dos códices procedentes dos séculos XIX ao XVI, conservam-se 15. [...] Conhecidos pelos nomes de quem eles possuirão ou dos lugares onde se conservam versam sobre temas religiosos, astrológicos, calendários, genealógicos históricos ou econômicos.”¹²⁶ Ou seja, as representações pictoglíficas do juego presentes nessas fontes são limitadas e por si só servem como base para o entendimento de uma sociabilidade que foi institucionalmente destruída. O número de obras restantes é bastante inferior ao que se acredita que existia em toda a região mesoamericana, o que faz León-Portilla chamar o local de *Amoxtlalpan*.¹²⁷

Ainda baseando-nos em León-Portilla, ressaltamos que a análise desses dois tipos de relatos históricos sobre o tempo (códices e relatos) demonstram formas distintas de guardar informações, criar narrativas e se preocupar com o fluxo do tempo. O historiador mexicano elucida que os códices, tal qual os cds funcionaram em certo momento da modernidade como meios encontrados por uma sociedade para armazenar informações consideradas importantes. Esse tipo de lógica nos é cara por demonstrar a existência de uma máquina estatal preocupada com a memória coletiva e a perspectiva de disputa nas narrativas individuais e coletivas.¹²⁸

Néstor Canclini é outro autor que em seus estudos sobre a modernidade percebe a importância de uma memória coletiva para a constituição de sistemas de dominação e de uma sociedade com bases bem estruturadas, ao mesmo tempo que destaca a existência de múltiplos conflitos modernos causados pela hibridação cultural e a existência de novas

¹²⁶ LEÓN-PORTILLA, Miguel. **op. cit.** p. 10.

¹²⁷ Termo em *náhuatl* que significa “Em terra de livros”.

¹²⁸ “Tal suporte pressupõe a existência de outro, que é o da memória individual e coletiva.” LEÓN-PORTILLA, Miguel. **op. cit.** p. 95.

imagens criadas a partir das vivências históricas. Podemos exemplificar essa afirmação do autor quando o mesmo destaca que o Zócalo da Cidade do México é um desses locais de disputa de memória coletiva, centro de hibridações culturais, continuidades e rompimentos.

O desenvolvimento moderno tentou distribuir os objetos e os signos em lugares específicos: as mercadorias de uso atual nas lojas, os objetos do passado em museus de história, os que pretendem valer por seu sentido estético em museus de arte. Ao mesmo tempo, as mensagens emitidas pelas mercadorias, pelas obras históricas e artísticas, e que indicam como usá-las, circulam pelas escolas e pelos meios massivos de comunicação. Uma classificação rigorosa das coisas, e das linguagens que falam delas, sustém a organização sistemática dos espaços sociais em que devem ser consumidos. Essa ordem estrutura a vida dos consumidores e prescreve comportamentos e modos de percepção adequados a cada situação. Ser culto em uma cidade moderna consiste em saber distinguir entre o que se compra para usar, o que se rememora o que se goza simbolicamente. Requer viver o sistema social compartimentada.¹²⁹

Enfrentamos, portanto, o desafio de agregar no mesmo estudo uma análise competente das representações imagéticas e textuais do *tlachtli* no Borbónico e nos relatos de Durán, levando em conta os desafios específicos, as formas como se relacionam e as suas inegáveis influências históricas na forma como o *juego de pelota* viria a ser interpretado posteriormente. Neste sentido, atentamos para os fundamentos cosmológicos dos ameríndios para que a análise de uma prática cultural deles não se encontre deslocada, assim, estabelecendo um debate com as lógicas modernas, frutos de interpretações sobre o passado.

2.1.1. O desafio do fazer historiográfico com fontes pré-hispânicas e ameríndias

Partindo dos escritos de Natalino dos Santos, temos que ele separa as fontes pré-hispânicas entre: figurativas ou de leitura¹³⁰ ampla; escritas ou de leitura estrita e indígenas coloniais em textos alfabéticos ou pictográficos.¹³¹ O primeiro caso faz referência a uma gama de representações imagéticas que não tem relação direta com os sistemas de representação mais comumente utilizados nas sociedades pré-hispânicas, ou seja, suas interpretações podem ser dadas de maneira direta e contextual sem maiores comparações com

¹²⁹ CANCLINI, Nestor G. **op. cit.** p. 300-301.

¹³⁰ Segue a definição do autor para o que ele entende enquanto leitura nesse contexto: “Empregaremos o termo *leitura* como sinônimo de reabilitação de informações e significados codificados por meio de qualquer sistema de registro, tanto dos que são denominados como *escritas* - que teriam convenções delimitadas de modo mais estrito - quanto dos que têm sido classificados como *representações figurativas* - sujeitos a um rol de convenções mais aberto.” NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op. cit.** 2020. p. 49.

¹³¹ Essa é uma forma de definir principalmente as fontes que possuem escrita, levando em conta inclusive aquelas que seguem os modelos e sistemas ameríndios. Além disso, segundo o próprio autor, há um “enorme conjunto de representações figurativas”. **ibid.** p. 47.

outras fontes.¹³² Não é o caso dos documentos sobre os quais aqui nos debruçamos. Quanto às fontes escritas ou de leitura estrita, segue:

um conceito relativamente amplo de escrita, procurando abranger com ele qualquer sistema de representação visual ou tátil da fala ou de complexos ideológicos que se sirva de convenções, usos, lógicas e gramáticas estabelecidos de modo relativamente estrito, os quais garantiriam uma qualidade básica a tais sistemas: a permanência e a reabilitação de significados relativamente bem determinados e socialmente compartilhados a partir da decodificação de seus registros.¹³³

Para Natalino os códices que podem ser colocados sob essa égide são aqueles que apresentam as tipologias de *xiuhamatl* (livro da conta de anos) e *tlacamecayomatl* (livro de linhagens). A maior parte dos códices hoje conhecidos e remanescentes desses tipos são da região de Oaxaca, produzidos durante o pós-clássico.¹³⁴ O códice Borbónico e a *historia* de Durán podem ser alocados no terceiro grupo definido pelo autor, as fontes históricas indígenas coloniais em textos alfabéticos ou pictográficos. Isto porque:

Esse grupo de fontes é constituído por textos pictográficos, alfabéticos ou híbridos que foram produzidos em tempos coloniais por membros de sociedades indígenas, ou vigorosamente influenciados por eles, e tratam centralmente de estabelecer explicações sobre o passado dessas sociedades.¹³⁵

Partindo desta perspectiva, apesar de terem formatos e linguagens diferentes, ambos os documentos escolhidos por nós para serem alvos de análise representativa têm funções aproximadas. Ou seja, ambos narram eventos do passado em conexão com o presente de suas produções buscando estabelecer uma linha histórica sobre os povos da região. Durán é historicamente localizado em um momento em que a colonização por si só já ocorria como uma máquina, mas é de conhecimento que seus relatos contam com uma intensa tentativa de proporcionar um olhar para a sociabilidade ameríndia levando em conta as noções dos mesmos. Isso, ademais, não faz com que as palavras do religioso sejam menos duras quanto a todas as características que pudessem ser consideradas atrasadas ou problemáticas diante de um projeto de colonização cristã e moderna. Assim sendo, no capítulo da *Historia* no qual o frade narra suas considerações acerca do *juego*, é visível sua preocupação em trazer informações que tocassem o interlocutor, fazendo-o compreender o que era aquela prática, ao

¹³² “Isso é suficiente para percebermos que os elementos constituintes dessas representações figurativas permitem leituras e interpretações bastantes gerais e, ao mesmo tempo, consensuais desse enorme muro, pois se caracterizam por não se distanciarem muito dos elementos formais que as próprias imagens nos oferecem à vista.” **ibid.** p. 56.

¹³³ NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op. cit.** 2020. p 69.

¹³⁴ Ver **ibid.** p. 77.

¹³⁵ **ibid.** p. 82.

mesmo tempo que se condena totalmente a mesma por sua intrínseca relação com a religiosidade ameríndia, considerada reprovável.

O códice Borbónico, por sua vez, pode ser disposto dentro dessa classificação por ter praticamente todas as características elencadas pelo autor. Sua escrita se dá em um momento de transição entre os poderes mexica e espanhol no México central, o que pode ser notado na linguagem utilizada por quem o produziu. Junto de glifos ameríndios tradicionais que podem ser encontrados e interpretados com o auxílio de outros códices do altiplano, geralmente vemos várias “legendas” em espanhol que demonstram o provável destino final daquele documento: ser enviado para autoridades da Coroa a fim de apresentar a cultura dominada.

Essa subdivisão nos auxilia posteriormente a notar as necessidades que cada um dos documentos aqui citados elenca no momento das análises. Natalino deixa claro que entender a tipologia das fontes auxilia nas abordagens que cada uma delas pode oferecer. Quanto à resolução destas, afirma que “só poderá vir da proposição de estudos e pesquisas que envolvam as várias disciplinas envolvidas nos estudos dessas fontes.” Ou seja, a interdisciplinaridade responsável que cruza análises de dados e informações colhidas por áreas interessadas - tais quais a História, Antropologia e Arqueologia principalmente - é um ponto inegociável de uma pesquisa que pressupõe obter resultados concretos ao se debruçar sobre a Mesoamérica. Isso não pressupõe diminuir a importância da História enquanto chave para a nossa compreensão de que as representações sobre aspectos culturais específicos da macrorregião, além de reafirmar que esses fenômenos precisam ser mais observados como objetos de estudo da disciplina.

Ao citar os escritos de Diego Durán, Natalino dos Santos o classifica não só como um relato, mas deixa claro que esta narrativa tem gênero textual específico e que o mesmo interfere diretamente na disposição das ideias e principalmente no objetivo que o religioso possuía ao produzir o documento. Lembramos ainda que além do gênero *historia*, utilizado pelo dominicano, outros relatos se classificam como *relaciones*, *crónicas*, *anales*, etc.

No caso das *historias*, por exemplo, é fundamental considerar que estamos diante de um gênero que, além de expor cronológica ou sequencialmente a história e os usos e costumes locais, deveria, acima de tudo, apresentar a disseminação ou vitória das revelações contidas nos Evangelhos sobre as nações que ainda não os conheciam ou que resistiam em aceitá-los como revelação divina que dera início a idade do filho, que seria seguida pela idade do espírito, caracterizada pela universalização do Evangelho e cujo fim se daria pela parusia.¹³⁶

¹³⁶ NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op.cit.** 2020. p. 28.

No mesmo trabalho, o autor demonstra que apesar das limitações, é possível contemplar estudos que utilizem fontes de matriz europeia e que falem de maneira aprofundada sobre a sociabilidade mesoamericana. Quando pensamos em representações em um documento indígena-cristão - tal qual Natalino classifica o Borbónico - e em uma narrativa cristã feita em gênero de *historia*, intentamos conceber um esquema acerca de como representam e se o fazem de maneira correspondente. Aqui, o choque entre a matriz documental não se dá como uma problemática, mas sim, como a vantagem ao ter modelos distintos de conceber a realidade praticando a apropriação de imagens sociais e culturais de maneiras diferentes. Como podemos ver na passagem a seguir:

Esse quadro de fontes permite que as informações constantes, por exemplo, nos textos de missionários franciscanos e dominicanos que visavam converter profundamente os povos nahuas do altiplano central mexicano - como são as volumosas *histórias* de Bernardino de Sahagún e de Diego Durán - sejam cotejados com informações advindas de textos indígenas ou indígena-cristãos. [...] Em outras palavras, mesmo que fiquemos presos ao âmbito do que tradicionalmente os historiadores têm considerado como fontes de pesquisa - ou seja, basicamente escritos e imagens,- é possível montarmos um quadro amplo e variado de evidências que permite começar a avaliar as informações contidas nos escritos de matriz europeia, problematizando aqueles que não encontram confirmações nas fontes ameríndias.¹³⁷

Essas tentativas de evangelização teriam um efeito que pode ser sentido na sociedade mexicana no início da colonização. De forma geral, a cosmologia mesoamericana passa a ser reinterpretada dentro de uma lógica que tende a unir suas perspectivas a explicações provenientes da cristandade. Podemos observar esse fenômeno no códice Vaticano A,¹³⁸ onde gigantes existem e um dos períodos de cheias que marcam a passagem entre as eras ou sóis é relacionada ao dilúvio. O *tlachtli* não fica distante desse processo de associação e apropriação de ideais religiosos dos mesoamericanos, visto que no centro de Tenochtitlán, então capital dos mexicas, o campo principal que ficava frente ao Templo Mayor cede espaço para o que viria a ser a Catedral Metropolitana dos católicos. O poder representado através da arquitetura é sentido ao percebemos que o *tlachco* por si só era sinônimo de uma transição, o que vai ser resgatado na Igreja e na figura de Cristo, que supera o ciclo da morte.

Essas relações construídas entre discursos religiosos europeus e a cosmologia ameríndia são o que geram processos que recebem nomes diferentes, dependendo da abordagem. Geralmente, quando falamos da ótica da fé e como foi remodelada unindo concepções ameríndias ao sistema católico, utilizamos o nome de sincretismo. Porém,

¹³⁷ NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op.cit.** 2020. p. 30-31.

¹³⁸ **ibid.** p. 129.

seguindo Néstor Canclini, cremos que hibridações culturais seja o ideal para o que falamos, visto que o processo passa não só por um sentido cosmológico e religioso, mas também cultural e social, afetando inclusive na maneira como se representam os ideais do grupo formado. Portanto, a hibridação é mais estimada em nosso escrita porque:

abrange diversas mesclas interculturais – não apenas as raciais, às quais costuma limitar-se o termo ‘mestiçagem’ – e porque permite incluir as formas modernas de hibridação melhor que ‘sincretismo’, fórmula que se refere quase sempre a fusões religiosas ou de movimentos simbólicos tradicionais¹³⁹

Por consequência, as hibridações culturais ocorridas atualmente são resultados de uma sociabilidade na qual representações do passado se transformaram em locais de disputa e choque de perspectivas. Dizemos isso porque a análise dos documentos aqui citados é o ponto inicial de uma discussão sobre camadas representativas. O *tlachtli* mostrado inicialmente no século XVI se faz presente ou não nas lógicas que o utilizam no XXI a partir do resultado desses conflitos imagéticos e sociais que ocorrem no campo cultural. A arte, por exemplo, começa a transpassar o âmbito local e demonstrar ser parte desse resultado de camadas de interesses sentidos por meio do confronto representativo.¹⁴⁰

2.2. Representações ameríndias e coloniais: Códice Borbónico

Quando pensamos nas representações, portanto, temos a intenção de fazer uma história que tenha por característica o tratamento da perspectiva ameríndia nos mesmos planos que a história narrada pelos colonizadores sempre teve. É essencial não esquecer do impacto que a cultura ameríndia tem e continua a ter na sociedade constituída nos processos pós-coloniais. Seguimos a lógica de Natalino dos Santos ao argumentar sobre a importância da utilização de códices e outras documentações de produção indígena nos estudos históricos:

Trata-se simplesmente de aplicar aos grupos humanos desconsiderados pela tradição historiográfica ocidental durante os últimos dois séculos — por razões políticas e não por qualidades ou carências sociais que lhes seriam intrínsecas — o mesmo tipo de análise que temos empregado aos povos ocidentais, mediterrâneos ou as chamadas civilizações do Oriente Médio e Extremo Oriente.¹⁴¹

Como vimos anteriormente, o códice Borbónico é um documento de produção colonial inicial, contendo em suas páginas muito do que era costumeiro às produções

¹³⁹ CANCLINI, Néstor G. **op. cit.** p.19.

¹⁴⁰ “Todas as artes se desenvolvem em relação com outras artes [...] Assim as culturas perdem a relação exclusiva com seu território, mas ganham em comunicação e conhecimento.” CANCLINI, Néstor G. **op. cit.** p. 348.

¹⁴¹ NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op. cit.** 2020. p. 42.

ameríndias. Isso se dá porque ele foi feito de maneira mista, contemplando o formato dos mesoamericanos no intuito de que religiosos europeus pudessem entender melhor aquela cultura e forma de compreender o mundo. Ao mesmo tempo, fazia-se necessário a utilização de “legendas” em espanhol e adaptações que limitavam alguns símbolos e significados com o interesse de que aquele produto cultural fosse repassado de maneira controlada.

León-Portilla¹⁴² lembra que o Borbónico chamava atenção no colonial inicial porque sua conta calendárica gerava interesse por parte dos religiosos. Muito disso pode ser fruto do esquema de cores chamativas e as deidades representadas em cada uma das trezenas de maneira grandiosa. A organização do códice é de serventia para a compreensão da cosmologia ameríndia naqueles primeiros momentos de contato e servia para traçar estratégias de controle religioso. Nas palavras do autor, o Borbónico:

[...] é um manuscrito de grandes dimensões, 39 por 39 cm, com 36 páginas, já que lhe faltam as duas primeiras e as duas últimas. Tem se discutido acerca de sua origem no tempo e no espaço. Enquanto que alguns o consideram pré-hispânico e do México-Tenochtitlán, outros pensam que foi elaborado pouco depois da Conquista e que procede de algum lugar próximo a capital mexicana.¹⁴³

Ainda sobre os códices em uma perspectiva de como se consolidaram como documentos para os estudos das sociedades pré-colombianas, León-Portilla relembra da discussão sobre a ideografia. Nela cada um dos símbolos e códices ganham significados dentro de lógicas que são específicas de seus universos limitados. Ou seja, durante certo tempo, para a análise deles, se ignoravam possíveis relações, partindo diretamente de sinais e discussões levantadas pelo contexto individual. É aceito que alguns códices tenham características que demarcam suas individualidades e de suas conjunturas, porém, o símbolo analisado por si só empobrece as possibilidades que encontramos ao comparar cenas semelhantes e lógicas presentes na cosmologia ameríndia, externas aos glifos representados.

No texto de León-Portilla vemos que o Borbónico, apesar de sua riqueza pictórica, teve atenção tardia por parte de pesquisadores acadêmicos. É um processo natural que ocorreu com outros documentos pré-hispânicos, os poucos códices restantes no processo de dominação foram distribuídos pela Europa e alguns restantes ficaram no México. Eles foram sendo utilizados como objetos em esquemas de apropriação documental por colecionadores particulares, e em outros casos, ficando em posse da Igreja, principal interessada na produção e compreensão dos mesmos durante o processo colonizador.

¹⁴² Ver LEÓN-PORTILLA, Miguel. **op. cit.** 2012.

¹⁴³ LEÓN-PORTILLA, Miguel. **op. cit.** 2012. p. 220.

Um dos primeiros trabalhos mais estruturados acerca do Borbónico é de Francisco Del Paso y Troncoso, responsável por análises iniciais muito importantes quando o documento ainda não tinha edição fac-símile. Parte das impressões do autor são tiradas de fotografias do original cedidas pelo Duque de Loubat,¹⁴⁴ famoso colecionador de códices pré-hispânicos. Segue o comentário de León-Portilla sobre Paso y Troncoso e sua relação com o códice:

Por outro lado, seu comentário ao *Borbónico*, um dos mais cuidadosos escritos de Del Paso y Troncoso, é de interesse até hoje, pois foi o primeiro a mostrar com detalhamento a riqueza desse códice. O *Borbónico* ainda não tinha sido reproduzido de forma completa, já que o primeiro fac-símile do mesmo, disposto por Ernest Théodore Hamy, foi publicado um ano depois, em 1899.¹⁴⁵

Na maioria dos códices conhecidos existe uma lógica de marcação temporal e ritualística com o interesse de documentar passagens de tempo e controlar as consequências cosmológicas. No Borbónico, também podemos perceber os mesmos interesses sendo postos. Há a presença de um calendário cronológico e ritualístico, cercado de símbolos e modelos de escrita que remetem a outros documentos coloniais e pré-coloniais feitos nas mesmas regiões do México Central. São esses, inclusive, que utilizamos para efeito de comparação a fim de compreender as mensagens representativas presentes no códice específico.

É importante demarcarmos o como funciona o sistema de marcação da temporalidade mesoamericano, essencialmente porque para Natalino dos Santos existe diferença entre os documentos produzidos para os europeus por uma curiosidade na forma de entender o tempo e aqueles feitos para o público indígena, os quais, a maneira de contar os dias era parte essencial da cosmologia e do entendimento dos relatos históricos.¹⁴⁶

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 52.¹⁴⁷

No Borbónico podemos ver o *tlachtli* representado ao menos em duas ocasiões: respectivamente nas páginas 19 e 27. Nem sempre o jogo é o elemento principal, mas

¹⁴⁴ “La primera impresión recibida cuando examiné aquella parte del Códice fué que tenía delante la serie de los 18 meses del año; y cuando el Duque de Loubat me regaló el ejemplar en fotografía lo confirmé al punto, y fijé uno por uno los meses y sus principales ceremonias, como adelante lo explicaré.” PASO Y TRONCOSO, Francisco del. *Descripción, historia y exposición del Códice Pictórico de los Antiguos Nahuas que se conserva en la Biblioteca de la Cámara de Diputados de París (antiguo Palais Bourbon)*. Florença. Tipografía de Salvador Landi. 1899. Disponível em: <<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000175711>>. Biblioteca Digital Hispánica. Acesso em: 21/01/2023. p. 47.

¹⁴⁵ LEÓN-PORTILLA, Miguel. *op. cit.* 2012. p. 148.

¹⁴⁶ Ver NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. *op. cit.* 2009. p. 11.

¹⁴⁷ *ibid.* p. 28.

constantemente tem relação indireta com outros símbolos e pode ser entendido como uma representação conjunta. Podemos observar que, para além das imagens do *tlachco*, que são mais diretas, o *tlachtli* também é ligado simbolicamente a ideias como a águia, o *ollin*, e divindades que são adoradas em datas de partidas como Centeotl.

Portanto nossa análise é conjunta, pensando em como o olhar colonizador pode ter interferido nos sentidos mais complexos das páginas, mas também relacionando a maneira como o códice decidiu unir o jogo e seus sentidos a outros símbolos comumente utilizados pelo pensamento mesoamericano para formular a escrita pictográfica. Como podemos ler em Natalino dos Santos, os povos pré-colombianos do México estabeleciam em seu discurso escrito uma pluralidade simbólica para imagens, que poderiam servir como diversos ideogramas e assim, ampliar os sentidos presentes em documentos. Enumeramos a riqueza documental dos códices, que ainda hoje servem como fontes inescapáveis para um estudo aprofundado da sociedade da época, seus costumes e cosmologia.

Para a análise do códice Borbónico, em vários momentos se faz inescapável uma análise comparativa com outros documentos de modelo próximo. Processo esse importante visto a pequena quantidade de códices que resistiram ao processo de destruição colonial. Junto com o Borbónico, o único proveniente do Vale do México — apesar disso, não tem origem mexica — é o *Tonalamatl Aubin*. Portanto, será bastante utilizado como comparativo, principalmente para entendermos as composições e lógicas presentes nas imagens. Ambos possuem datações contraditórias, ainda que sigam formatos e estilos tradicionais.¹⁴⁸

Também faremos uso de códices considerados pré-hispânicos e pertencentes ao grupo Bórgia, definido pelo pesquisador Eduard Seler por suas similitudes.¹⁴⁹ São eles os códices Bórgia, Vaticano A¹⁵⁰ e Vaticano B, que nos auxiliam por conta de possuírem em suas páginas contagens calendáricas próximas às do Borbónico e a do Aubin. A pretensa origem pré-hispânica destes documentos também se faz importante para uma lógica de continuidade ou não de lógicas representativas nos códices considerados mais recentes e sobre a possível influência de ideias e perspectivas colonizadoras neles.

Não pretendemos aprofundar em uma análise sobre esses outros documentos, apenas estabelecer um *modus* comparativo entre eles o Borbónico e os relatos de Durán, quando

¹⁴⁸ Ver NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op. cit.** 2009. p. 98.

¹⁴⁹ Ver **ibid.** p. 98.

¹⁵⁰ “Esse manuscrito é classificado como ritual, calendário, histórico e etnográfico.” **ibid.** p. 110. Na sequência em que demonstra a pluralidade do códice, vemos como os documentos do grupo Bórgia tem como características uma versatilidade no estilo textual e nas funções dentro das lógicas de escritas pré-hispânicas. Porém, no caso do manuscrito em questão, existem sinais que remetem a possibilidade de que tenha sido feito especialmente para envio ao Vaticano.

necessário. No espaço de uma dissertação não seria possível um aprofundamento sobre as representações do tlachtli em todos eles, mas podemos estabelecer reflexões pontuais que nos auxiliem na análise mais ampla das nossas fontes principais.

2.2.1. Borbónico (19): A décima nona trezena, 1-Águia (Ce Cuauhtli), no tonalamatl.

Especificamente da página 19, temos a décima nona trezena, chamada de 1-Águia - *Ce Cuauhtli*. No Borbónico, o *tonalamatl* tem os 14 espaços quadrados que juntos formam um “L” invertido, que geralmente acompanha o modelo calendário da Mesoamérica. No entanto, conseguimos encontrar especificidades. Aqui, esses quadrados possuem bordas vermelhas e existem dois “L”, um interior e um exterior, nesta ordem, mais próximo e mais distante do quadrado maior em que se localizam os patronos da trezena e os símbolos relativos a ela. No livro explicativo de Anders, Jansen e García,¹⁵¹ vemos que são representados respectivamente, no “L” invertido exterior (posicionado no canto da página), os *tonalli* (contagem de dias e símbolos relativos) e os senhores das noites; conseqüentemente, no “L” invertido interior temos os senhores dos números com aves sob suas cabeças.

A direção de leitura dos dias da trezena é dada de maneira específica em cada códice, isso porque “a representação gráfica do ciclo de 260 dias costumava atender a diferentes demandas — tais como o tratamento de determinados temas ou a ênfase nesse ou naquele aspecto do *tonalpohualli*. — a ser realizada por escolas de *tlacuiloque* e *tlamatinime*.”¹⁵² O Borbónico, portanto, segue lógicas tradicionais de produção para escritos ameríndios, ainda que sejam visíveis elementos que demonstram a influência colonial, como as já citadas “legendas” em suas cenas como formas de explicação do contexto. Seu formato e sentido se distanciam de documentos diretamente relacionados ao interesse religioso como o Vaticano A, no qual “[...] o processo de confecção pautou-se pelas demandas coloniais, sobretudo pela necessidade dos estrangeiros de entender os princípios básicos do sistema calendário.”¹⁵³

¹⁵¹ Ver ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** p. 109.

¹⁵² NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op. cit.** 2009. p. 158.

¹⁵³ **ibid.** p. 163.

Imagem 21: Página 19 do Códice Borbónico, vista completa.



Fonte: CÓDICE Borbónico. **op. cit.** p. 19.

Para além da representação do *tlachco*, vamos fazer a análise contextual de toda a página da trezena, com maior enfoque no quadrado em que estão os senhores daquele período, visto a riqueza de detalhamentos e possibilidades de chaves interpretativas. Para além de Xochiquetzal, principal divindade da trezena, localizada à esquerda voltada para a direita, o segundo maior desenho no espaço é o de um animal incrustado em pedras e com uma narigueira que o liga à realeza. Existem, ainda, outros quinze símbolos pictográficos na página, entre eles, o *tlachco* e um jogador decapitado ao lado.

Podemos seguir o livro explicativo do códice, onde a maior parte das respostas dadas pelos autores relacionam a trezena à sexualidade e ao destino trágico que o jogo apresentava. Dos 16 símbolos aquém de Xochiquetzal, oito são relacionados a adjetivos e características negativas. Eles são conectados a ideias de morte, mau agouro, vergonha e fome. Posteriormente, a ideia é analisar cada um especificamente, pensando em possíveis conexões com a cosmologia relacionada ao *tlachtli*.

Em uma das primeiras análises sobre o Borbónico, Paso y Troncoso também notou questões aproximadas a dos explicadores posteriores. Ele não afirma a espécie do animal, mas demarca que o mesmo é uma manifestação de Tezcatlipoca. Isso se dá por uma associação

entre ele e a deusa feminina, que teria sido convencida pelo mesmo a pecar. Em uma contextualização que demonstra a influência do pensamento conservador e cristão, a leitura de Paso y Troncoso afirma que o casal posicionado acima do animal está em “*acto carnal [...] con la sencilla naturalidad de los pueblos primitivos.*”¹⁵⁴ O ato seria presidido pelos deuses, porém, aparece coberto na representação, muito provavelmente por ação dos religiosos responsáveis pela supervisão da produção do documento.

Os escritos de Paso y Troncoso servem como uma espécie de bússola para entendermos o caminho que outros autores subsequentes percorreram ao analisar o Borbónico. O tom conservador sobre as práticas ameríndias mantém uma postura pesada contra a sexualidade e as práticas lúdicas presentes na trezena, relacionando-as sempre à perdição e a adjetivos negativos. A duplicidade entre os deuses Xochiquetzal e Tezcatlipoca como representações mesoamericanas da serpente que levou Adão e Eva ao pecado, por exemplo, é vista no entendimento de que o animal frente a deusa seria um gambá. O livro explicativo de Anders, Jansen e García utiliza uma passagem de Sahagún para isso.

Sahagún (1969, Libro V, cap. IX) aclara que el zorrillo (epatl) es una manifestación de Tezcatlipoca y un animal de mal agujero. Cuando entraba en la casa o paria en algún agujero dentro de la casa, significaba que el dueño de la casa iba a morir; y "aquel humor cuando se esparce parece de muchos colores, como el arco del cielo, y donde da queda aquel hedor tan impreso que jamás se puede quitar.”¹⁵⁵

Posteriormente, ao observar o animal posicionado frente a Xochiquetzal, analisaremos as distâncias entre os explicadores do códice quanto à procedência do mesmo e qual seria a sua função na trezena. Ademais, nesse caso e para pensar em outros símbolos, se faz importante a comparação com outros códices que apresentam a mesma página em seus *tonalamatl*. Enumeramos aqui, que por conta das similaridades e intencionalidades aproximadas utilizaremos como comparação as representações da trezena nas páginas dos códices Vaticano A e B, Bórgia e Tonalamatl Aubin.

2.2.1.1. Xochiquetzal

Iniciamos nossa leitura pela divindade de Xochiquetzal. Ela é essencial para compreensão dos jogos na Mesoamérica, visto sua ligação intrínseca com os mesmos. Ademais, é relacionada à ideia de juventude e à vitalidade sexual e também está presente nos partos, sobretudo na ligação com mães jovens. É ela que oferece proteção aos tecelões¹⁵⁶ e a

¹⁵⁴ PASO Y TRONCOSO. Fernando del. **op. cit.** p. 76.

¹⁵⁵ ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** 1991. p. 176.

¹⁵⁶ Além dela, podemos ver outro deus relacionado a tecelagem, Coyotlinahual, patrono dos artesãos que trabalhavam com plumas. Foi ele que nas narrativas da cosmologia mesoamericana preparou para Quetzalcoatl uma máscara adornada de plumas. Ver FERRER-JOLY, Fábien. *Feathers: The identity of pre-columbian*

outros artistas relacionados à arte de luxo.¹⁵⁷ De maneira geral, é entrelaçada às narrativas sobre a sexualidade dos ameríndios, tal qual na história de Yappan, homem punido e transformado em escorpião e símbolo de transgressão sexual após deixar sua castidade para se relacionar com ela.¹⁵⁸

Levemos em conta, ao pensar na representação da deusa, o fator da sexualidade e sua relação com as lógicas de fertilidade, assim sendo: “*No es casualidad que fuera Xochiquetzal quien lograra romper la abstinencia del sacerdote, pues esta diosa era para los nahuas la patrona de las ahuanime, —las que se alegran—*”.¹⁵⁹ Como vimos anteriormente é comum que o jogo apareça associado a divindades agrícolas, levando em consideração as diversas metáforas com a água e o plantio. Na sociedade mesoamericana, o sexo representado por meio desses deuses é um sinônimo direto com o ato de plantar e fertilizar a terra, por esse sentido acreditamos na proximidade de Xochiquetzal ao *tlachtli*. O jogo, como vimos, é uma atividade lúdica que simboliza em seus movimentos e partidas a ideia de vida por meio da fertilidade da terra e transição entre os mundos.

Em outros códices que representam o *ce cuauhtli* 1-Águia podemos ver sua associação ao *tlachtli* e também a outro jogo popular no período pré-colonial, o *patolli*. Galegos Gómora anota que o jogo de tabuleiro pode ser observado no códice Tonalamatl de Aubin: “*El patolli aparece en la página 19, asociado a la diosa lunar y del amor: Xochiquetzal, a un personaje decapitado, un campo de juego de pelota, un bracero llameante y una fiera.*”¹⁶⁰ Outro texto faz referência a aparição da deusa no mesmo códice, com outros pontos a serem ressaltados:

*Hallamos una referencia mitológica al mismo juego de pelota en la página 19 del Tonalamatl de Aubin que muestra un juego de pelota esquemático junto a una figura humana decapitada y a los contrincantes de este juego ficticio: del lado derecho Xochiquetzal, diosa de la danza (y de las prostitutas) y del lado izquierdo un animal parecido a un tigre con manchas de color en forma de hojas y que probablemente representa a Xochipilli, príncipe de las flores.*¹⁶¹

America. In. FERRER-JOLY, Fábien. (Dir.). **Feathers: Visions of Pre-Columbian America**. Musée des Jacobins, Auch. 2016. Disponível em: <https://issuu.com/baranes/docs/feathers_2016__extrait_/16>. p. 50.

¹⁵⁷ Ver MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 190.

¹⁵⁸ “*A pesar de los ejemplos ante referidos, es necesario destacar que las evidencias que vinculan al alacrán con la sexualidad no son del todo abundantes. No obstante, el relato de Yappan da pauta para entender otra de las principales cargas simbólicas del artrópodo.*” GALICIA, Sergio Ángel Vázquez. *El alacrán en Mesoamérica: transgresor sexual y símbolo de lo negativo*. In. **Itinerarios**. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6128096.pdf>>. V. 21. págs. 101-122. 2015.

¹⁵⁹ **ibid.** p. 104.

¹⁶⁰ GALEGOS GÓMORA, Miriam Judith. *Un patolli prehispánico en Calakmul, Campeche*. In. **Revista Española de Antropología Americana**. N. 24. págs. 9-24. Edit. Complutense, Madrid. 1994. p.15.

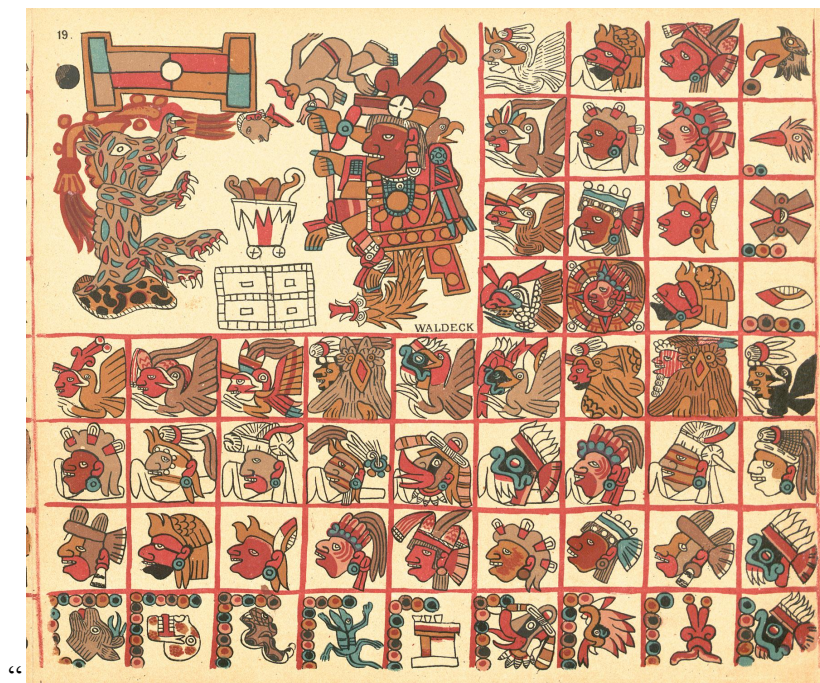
¹⁶¹ KNAUTH, Lothar. **op. cit.** p. 189-190.

O *patolli* inclusive, tem um protagonismo maior que o *tlachtli* nos códices em que observamos a trezena, visto que aparece em todos os que apresentam símbolos para além das divindades (o Vaticano A, além da contagem dos dias, só representa Xochiquetzal e Tezcatlipoca¹⁶²). A aparição desse jogo de mesa em tantos códices nos leva a entender que a trezena é relacionada ao lúdico, o que justifica a aparição de campos de *tlachtli* em algumas representações. A questão importante para nós é compreender porque ele aparece no Borbónico, se existe algum interesse específico neste códice para que o campo esteja representado daquela forma e com os símbolos que o cercam.

Lothar Knauth amplia a perspectiva sobre a deusa feminina ao lembrar de sua relação com as prostitutas, algo que surge de forma mais simplória em Gómora ao enfatizar a relação de divindade com o amor. Ambos se conectam ao livro explicativo do Borbónico que lembra a sexualidade presente no 1-Águia. Ainda que os dois autores não afirmem diretamente que as imagens analisadas do Tonalamatl Aubin são referentes à mesma trezena, podemos inferir essa informação por conta das diversas semelhanças. Não apenas a figura de Xochiquetzal se repete, como outros símbolos também vistos no Borbónico.

¹⁶² No Borbónico vemos no lugar do deus o que seria para os explicadores do códice um gambá. O animal é símbolo de Tezcatlipoca. Como o Vaticano A é um códice produzido no período colonial, suas imagens passam por um “filtro” cultural mais intenso, assim, podemos ver claramente que a pele do animal é uma vestimenta. Em outros documentos, o sacerdote representado se aproxima mais do animalesco, sem mostrar o rosto como acontece aqui. Ver. CÓDICE Vaticano A. **op. cit.** p. 32r.

Imagem 22: Página 19 do Tonalamatl Aubin, vista completa.



Fonte: CÓDICE Tonalamatl Aubin. *op. cit.* p.19.

Como o próprio nome infere, o códice Tonalamatl Aubin é calendárico e apresenta diversas características que podem auxiliar na compreensão de outros de mesmo modelo, com a diferença de não ter as “legendas” presentes no Borbónico. Outro distintivo é na quantidade de “L” invertido, que aqui são quatro. Além disso, a contagem dos dias do Aubin é a partir da direita superior para a esquerda inferior, sendo o exato contrário do códice que analisamos aqui. Outros choques interpretativos surgem quando comparamos ambos os documentos.

Xochiquetzal muda de lado nesses códices, apesar de manter algumas características comuns entre os documentos. Se compararmos ambos com a mesma trezena representada no Vaticano A, temos um esquema de cores diferente. A deusa é majoritariamente azul, vermelha e amarela no Borbónico; vermelha e amarela no Aubin e vermelha e verde no Vaticano A. Neste último, o azul claro é bem presente, mas está nos adornos como o trono e no objeto segurado em uma das mãos. Outro detalhe é que o verde é basicamente utilizado nas plumagens que a deusa carrega nas costas e na cabeça, sendo que no Aubin as mesmas são todas vermelhas, e no Borbónico as das costas são vermelhas e as da cabeça, verdes. Outro

documento que escolhe por representá-la majoritariamente em vermelho e amarelo é o Bórgia, contando com apenas pequenos detalhes em adereços na cor azul clara.

Imagem 23: Xochiquetzal no Códice Vaticano A. Detalhe da trezena 1-Águia no mesmo códice.



Fonte: CÓDICE Vaticano 3738 A. Sem autor, México. (fac-símile). Universitätsbibliothek Rostock, coleção Loubat (1900).

Imagem 24: Página 62 do Bórgia, representação da trezena 1-Águia.

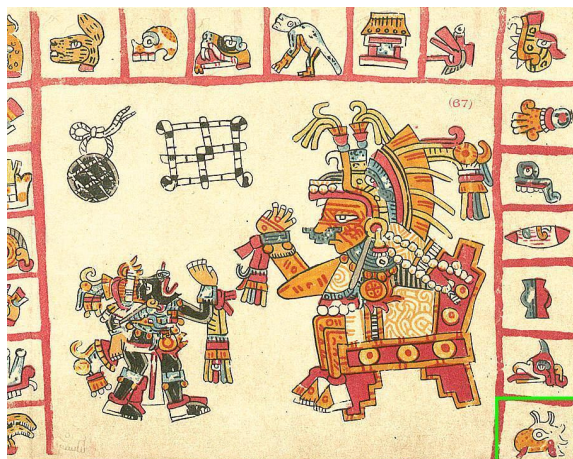


Fonte: CÓDICE Bórgia. **op. cit.** p. 62.

As cores podem ser uma forma de passar informações nos códices, mas nesses casos elencados, cremos que são uma escolha comum que dialoga com o esquema utilizado de maneira mais geral nos respectivos documentos. O que podemos ver, porém, é que mesmo dentro de uma generalidade, existe uma constância na aparição de algumas cores predominantes. O vermelho e o amarelo, presentes em todas as representações da deusa, são

cores que presumivelmente remetem à riqueza e à sexualidade, intrínsecas a Xochiquetzal. A decisão de um *tlacuillo* em representar as plumagens da divindade em verde ou vermelho em pouco afeta a compreensão de quem é a deusa ali representada, contanto que simbologias marcantes deixem clara a presença dela em cena. Sendo assim, partimos para a compreensão de outros elementos que cercam a mesma diretamente.

Imagem 25: Página 67 do códice Vaticano B, representação do 1-Águia.



Fonte: CÓDICE Vaticano 3773 B. Sem autor, México. (fac-símile). Universitätsbibliothek Rostock, coleção Loubat (1900).

Quanto a informações visuais mais esquemáticas acerca do 1-Águia, seguem alguns números que podem nos auxiliar. A contagem dos dias é sempre feita em “L” nos códices visualizados aqui, com as “costas” do “L” na parte de baixo no Borbónico, Bórgia e Aubin, e na parte de cima no Vaticano A e também no Vaticano B. A quantidade de colunas é a seguinte: uma nos Vaticanos A e B e Bórgia; duas no Borbónico e quatro no Tonalamatl Aubin. Xochiquetzal aparece à esquerda no Borbónico, Vaticano A e Bórgia, já nos dois outros códices está à direita. O *tlachco* aparece somente no Borbónico e no Aubin, já o *patolli* pode ser visto em todas as representações da trezena, com exceção do Vaticano A.

Se observarmos agora a representação da deusa imageticamente podemos ver que a mesma se encontra sentada em todos os códices, com alguns detalhes a mais aparecendo no Borbónico - provável resultado da relação direta com os espanhóis na produção -. Ela está sentada sob um trono, e nesse códice específico entre ela e o assento vemos o corpo de um felino, provavelmente um jaguar. Segundo os explicadores “*su trono, su dominio, también es de los animales bravos del monte.*”¹⁶³ Essa presença de um felino pode ser vista nos outros códices, com algumas distinções entre a maneira como o animal é utilizado. Apenas no

¹⁶³ ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** 1991. p. 176.

Borbónico podemos vê-lo de corpo inteiro, enquanto que o Vaticano A mostra a metade dianteira do animal pendurada nas costas da divindade. No Vaticano B, a mesma tem pinturas corporais que lembram um felino.

Ao nos debruçarmos sobre a figura de Xochiquetzal podemos perceber que existem algumas narrativas mais constantes relacionadas à mesma. Uma delas é o mito de Yappan. Nessa história, o homem seduzido é acompanhado por Yaotl, um servo direto de Tezcatlipoca que em mitos acaba por se transformar em um jaguar.¹⁶⁴ Outrossim, Tepeyollotl, deus dos jaguares, é considerado em alguns escritos uma forma de Tezcatlipoca. Cremos que exista uma relação intrínseca entre a presença do felino e o mito da deusa, visto que além dele, um escorpião também pode ser visto na representação, como se estivesse saindo do trono.

Como dito anteriormente, ela é figura central na narrativa cosmológica sobre Yappan, seduzido e posteriormente transformado em um animal peçonhento. Xochiquetzal é, portanto, simbolizada como uma figura perigosa e que traz consigo uma ideia de que as mulheres podem ser persuasivas. Além disso, os explicadores do Borbónico dão protagonismo às duas linhas que aparentam sair da boca da divindade, que representaria palavras proferidas por ela. Essas, ambivalentes por serem “*floridas de alegría y palabras de cuchillo, amenaza de muerte y sacrificio*.”¹⁶⁵ Aqui percebemos como a relação de perigo e a presença da serpente realmente servem imagetivamente como uma lembrança do forte simbolismo de transição e passagem das cobras, animais marcados por seu não pertencimento.

Essa capacidade de persuasão e sedução posta em Xochiquetzal dialoga intensamente com outros símbolos presentes na página do *Tonalamatl*. A trezena segundo os explicadores ainda possui uma caçarola onde se queima uma concha, símbolo de Tlazolteotl, deidade é responsável por curar e purificar aqueles infectados por doenças sexuais e vícios.¹⁶⁶ Essa relação com o símbolo dela pode ser uma inovação do Borbónico, visto a ausência desses termos em outros códices. A produção em conjunto de *tlacuillos* e religiosos espanhóis talvez tenha dado conta de relacionar práticas lúdicas que não eram bem recebidas como o *tlachtli* e o *patolli* com os vícios. Ademais, Tlazolteotl é também uma divindade que se conecta a sexualidade ameríndia tal qual a matrona da trezena, simbolismo apresentado quando observamos o casal que está posicionado no canto direito superior da página e debaixo de um pano branco estaria praticando o ato sexual.

¹⁶⁴ O jaguar é considerado o animal mais poderoso da Mesoamérica, e é sagrado para Tezcatlipoca. Ver MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p.165.

¹⁶⁵ ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** p.176.

¹⁶⁶ “*In nahuatl, the term tlazolli can refer to both vices and diseases.*” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p.168

Tlazolteotl, deusa mais relacionada à cura e à superação de vícios no dicionário explicativo de Miller e Taube, aparece no livro explicativo dentro de um contexto que a identifica apenas como símbolo de sexualidade. Além de uma concha em chamas, também é representada pela xícara que tem flores, fumaça e algodão, que é uma das formas de reconhecê-la em códices imagetivamente.¹⁶⁷

Imagem 26: Tlazolteotl no códice Borbónico.



Fonte: CÓDICE Borbónico. **op. cit.** p. 13.

2.2.1.2. O animal de Tezcatlipoca

Em todos os códices aqui enumerados, Xochiquetzal divide espaço de protagonismo com uma outra figura, podendo ser mais próxima de um animal em alguns casos e mais humanoide em outros. No caso específico do Borbónico, temos um animal pintado de forma mais acinzentada e com alguns adereços que podem auxiliar a compreender a sua função e sua presença específica. Nossa linha de análise parte do fato de que nessa trezena, a deusa feminina divide espaço com outras divindades mesoamericanas e que o animal/humano faz referência a essas identidades ou a própria Xochiquetzal, ao relacionar outros deuses que tenham as narrativas mitológicas entrelaçadas a dela.

Em representações mais atuais, como no caso do artista Chicome Itzcuintli Amatlapalli,¹⁶⁸ o animal tem uma identidade diferente. Para ele quem está à frente de Xochiquetzal é Coyotlínahuatl, divindade relacionada aos produtores de artes com plumas. A

¹⁶⁷ “In the codices, she can be readily identified by a black zone around her mouth and spools of cotton in her headdress.” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 168.

¹⁶⁸ O artista representa cenas da cosmologia mesoamericana. Na internet é dono da página de divulgação @micorazonmexica nas redes sociais Instagram e no Twitter.

relação pode ser compreendida com algumas ideias; primeiro, porque o coiote é um animal símbolo de poder e sexualidade nas narrativas cosmológicas.¹⁶⁹ Segundo, porque a divindade supracitada tem semelhanças intrínsecas com a deusa feminina, desde a ligação com a sexualidade por conta do animal, até às artes e os seus produtores.

Porém, múltiplos fatores nos levam a crer que o par de Xochiquetzal seja um animal, ou um sacerdote representando esse ser, que evoque a Tezcatlipoca. Para os explicadores do Borbónico, o animal talvez seja um gambá, o qual o deus já usou como pele para trapacear. segundo Sahagún. “*One time Tezcatlipoca is a bundle of ashes, other times a coyote, and on one occasion he becomes a skunk. And when the skunk sprayed, the Aztec said, ‘Tezcatlipoca breaketh wind.’ The epitome of Aztec omens, for me, is the night axe.*”¹⁷⁰

Como podemos ver, o deus em questão é relacionado ao próprio coiote, ao jaguar - seu animal sagrado - e ao gambá. A pluralidade de representações possíveis que se entrelaçam a Tezcatlipoca faz parte de uma cosmologia mesoamericana em que deidades maiores ganham “formas” em outras menores. Se o artista contemporâneo entende que a figura à frente da deusa feminina é Coyotllinahuatl isso não necessariamente rompe com a ideia de que o animal do Borbónico seja um gambá, tal qual afirmado pelos explicadores do códice.

Esse suposto gambá possui no Borbónico uma narigueira, símbolo de poder e status social na Mesoamérica, e tem o corpo incrustado de joias. A representação mais aproximada é a do Tonalamatl Aubin, em que as mesmas supostas pedras também aparecem pintadas no corpo do animal. Fato é que neste outro códice calendário, o animal tem mais simbologias que o conectem a Tezcatlipoca, ademais é ele que está sentado sob uma pele de felino e não Xochiquetzal, como acontece no Borbónico. O gambá do Aubin tem garras e aparência mais felina, apesar disso, sua coloração difere da utilizada na pele ao qual o mesmo se assenta.

O animal do Códice Borbónico foge de características humanoides que podemos observar em outros três códices: Bórgia, Vaticano A e B. Nesses, quem divide a trezena com Xochiquetzal é um humanoide com pele negra. Porém, detalhes nos fazem crer que tenham o

¹⁶⁹ A conexão entre o animal e o deus pode ser vista na própria etimologia do nome, porém, lembramos que apesar de poucas aparições, o nome do deus pode ser compreendido em outros termos. Segundo o dicionário de nahuatl Oregon se baseia nos escritos de Molina para dizer que o termo “*coyotli*” pode significar “*a palm tree; or, a hole; or, a certain bread that was offered to the -devil-*”. Ver: COYOTLI. In. Nahuatl Dictionary of Oregon University. Disponível em: <<https://nahuatl.wired-humanities.org/content/coyotli>>. Acesso em: 24/01/2023.

As dissonâncias terminológicas são aceitáveis, porquanto vemos outras diversas vezes em que a terminologia “coyo” se refere ao animal coiote. Além disso, em uma das poucas representações imagéticas da divindade, o mesmo possui corpo antropomorfo e cabeça de coiote no nono livro do códice Florentino.

¹⁷⁰ STOCKER, Terry. *The Aztec trickster on display: the darkest side*. In. **Trickster’s Way**. Vol. 1. 2002. Disponível em: <http://digitalcommons.trinity.edu/trickstersway/vol1/iss1/2?utm_source=digitalcommons.trinity.edu%2Ftrickstersway%2Fvol1%2Fiss1%2F2&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages> Acesso em: 16/11/2023. p. 5.

mesmo simbolismo do animal do códice que analisamos. No Vaticano A, a legenda em língua latina chama a divindade de Tezcatlipoca, e para além disso, temos outras semelhanças representativas com o gambá que vemos no primeiro códice.

Imagem 27: Representação de Tezcatlipoca na trezena 1-Águia do Vaticano A.



Fonte: CÓDICE Vaticano A. **op. cit.** p. 32r.

Todas essas representações de Tezcatlipoca possuem tal qual o animal do Borbónico narigueiras, além de uma espécie de cocar ou coroa plumada. No Vaticano A, esse elemento de cabeça tem um feixe de plumas único, no Vaticano B é mais simplificado, enquanto que nos outros códices a plumagem é dupla como vemos no Borbónico. Outras semelhanças são visíveis, como o trono em que ele senta - no caso do Aubin é substituído pela pele de jaguar, como vimos - e as garras curvadas denotando um tom animalesco. Há uma certeza em chamar o ser representado no códice Borbónico de animal por todas essas questões, como o formato de mãos e pés, presença de cauda e formato do rosto, que diferentemente do caso de Xochiquetzal, é achatado e tem as orelhas posicionadas para trás.

Nossa análise comparativa entre a figura do códice Borbónico e outros correspondentes representados em trezenas de códices pré-hispânicos e coloniais nos leva a crer que Tezcatlipoca seja realmente a divindade ali representada. A questão passa a ser o porquê desse deus em específico estar ali e a sua relação com o jogo. Partimos de pressupostos simbólicos e reiteramos que o mesmo é uma figura de poder na cosmologia mesoamericana, e assim, as diversas atividades lúdicas ao qual a trezena é relacionada poderiam funcionar como locais de disputa política e econômica. Em algumas narrativas sobre o período de poder mexica na Bacia Central temos que o *tlachtli* serviu como definição

de disputas políticas e substituição de confrontos militares.¹⁷¹ Para além do poder, a relação da divindade ao jogo se conecta às simbologias de transição, dualidade e pluralidade simbólica que já vimos anteriormente.¹⁷²

Os *tlachcos* conhecidos quase sempre estão próximos dos centros religiosos e políticos dos *altepetl* quando escavados. Uma realidade que remete à forte conexão entre o jogo e as simbologias de poder que o mesmo emitia. Assim sendo, a figura de Tezcatlipoca, convenientemente sentado em trono - local de exercício de força política - serve de lembrança de que o momento representado na trezena é de controle social por meio do lúdico. Para a cosmologia mesoamericana, as apostas e os jogos eram momentos de seriedade e de confirmação de perspectivas, tal qual a ideia de que a transição entre os mundos e a morte podem ser enganadas¹⁷³ e simbolizadas.

2.2.1.3. O crânio dentro de uma bola de borracha, o campo de jogo e o homem sacrificado.

Além do campo, talvez o elemento mais relacionado diretamente ao jogo na página 19 seja a bola de borracha dentro de um crânio. Segundo os explicadores, a sua função ali é simples, representar a “*muerte en el juego*”.¹⁷⁴ Paso y Troncoso não destrincha os detalhes minoritários representados na cena — o que é mantido na versão de Anders, Jansen e García visto as poucas palavras —, preferindo explicitar as correlações presentes nos símbolos mais marcantes da página do códice. Por isso, o autor narra a função do jogo de bola, ao falar da trezena, porque compreende a centralidade do mesmo naquele conjunto representativo.

Un juego de pelota, tlaxtli, que también arriba está, nos deja ver el ansiado momento de ir á pasar la pelota por una de las piedras redondas perforadas dispuestas en él, determinando con el choque un surtimiento de agua, fenómeno, según parece, propio de todo choque, y acerca del cual tendré que insistir en otro

¹⁷¹ Houve uma disputa entre Axayácatl, tlatoani de Tenochtitlán e o tlatoani de Xochimilco, onde foram apostados os mercados de Tlatelolco e os jardins de Xochimilco, e o líder do império mexica perdeu. AGUILAR-MORENO, Miguel. **op. cit.** 2006. p. 362. Essa narrativa remete ao fato de que Axayacatl teve um governo marcado pelo conflito político com os moradores do norte da ilha de Tenochtitlán que conseguiram emancipar Tlatelolco. Ver TOWNSEND, Camilla. **op. cit.** p. 89.

¹⁷² “*In view of his omnipresent and volatile nature, it is not surprising that Tezcatlipoca was referred to by many epithets. Doris Heyden has counted as astonishing 360 distinct phrases for him in Book 6 of Florentine Codex. Among them are titlacuahuan, “he whose slaves we are”, yaotl, “the enemy” [...]*” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 164.

¹⁷³ O engano enquanto uma espécie de arte está presente constantemente na cosmologia mesoamericana e reforça a ideia de que a vida e a morte são elementos iguais em um processo de transição, logo, a quebra da ordem natural pode ser feita. Tezcatlipoca é uma divindade comumente associada a enganação, tanto que nas narrativas clássicas é ele quem foge do inframundo junto de seu irmão Quetzalcoatl ao enganar Mictlantecuhtli. Entre os Maias, os deuses gêmeos equivalentes são Hunahpu e Xbalanque. Ver **ibid.** p. 175.

¹⁷⁴ ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** p. 176.

*lugar y con otro motivo, porque parece que comprende una generalización del choque y de los movimientos que determina.*¹⁷⁵

É interessante notar que o autor ao citar o *juego* fala apenas do movimento de choque presente na prática. Isso porque, além do crânio que vemos na parte inferior da página, podemos ver outro passando por um dos aros do campo no espaço superior do quadrante. Paso y Troncoso, conscientemente ou não, escolhe abordar as simbologias do jogo ignorando a bola de borracha e o corpo do sacrificado. Abaixo do círculo, podemos ver escrito em espanhol “*los que aquí nascían habían de ser jugadores*”. Sobre o decapitado, acreditamos que seja de interesse direto dos espanhóis delimitar que a prática do *tlachtli* era sanguinolenta e poderia levar ao falecimento de maneira violenta.

O livro explicativo deixa claro que o morto é um jovem, informação que pode ser tirada de forma semiótica, se pensarmos que são os guerreiros que geralmente estavam presentes em momentos de sacrifício, e os mesmos eram homens na juventude. Nota-se que o corpo ao lado do campo é o único dos símbolos de sacrifício ainda com pele, visto que os outros dois crânios presentes na trezena estão apenas em osso, e também não têm corpo. No Borbónico visualizamos ainda uma espécie de “jorro” de sangue sai do pescoço cadáver. Dentre os outros códices que representam a mesma trezena só vemos um corpo sacrificado no Tonalamatl Aubin. As características são bem aproximadas do que vemos no Borbónico, dentre elas a proximidade intencional do campo de jogo e a separação entre a cabeça e o tronco simbolizando o sacrifício. O Aubin mesmo tendo tons de amarelo e laranja na mesma página, utilizou o vermelho para pintar o sangue do homem.

Quanto ao simbolismo da separação entre torso e cabeça, relembramos a simbologia de Centeotl, divindade mesoamericana que é a encarnação do milho, alimentação sagrada para a cosmologia. Ele era sacrificado e decapitado. O método lembra o momento de plantio do cereal, no qual a parte da espiga que seria o topo é arrancada para que possa florescer posteriormente. Essa relação gera uma metáfora, intrinsecamente conectada ao *tlachtli* por conta da ideia de transição entre vida e morte que também pode ser percebida no ciclo da sementeira e colheita. Paso y Troncoso lembra que as pancadas que a bola promove no campo são como metáforas para o corte que atinge o milho fazendo surgir água, tendo como referência a cena representada na página 21 do Borbónico, em que há duas pessoas sentadas e uma delas joga alguns grãos do cereal em uma xícara. É marcante a presença de um manancial aquático que é posicionado como se nascesse ao meio das figuras humanas.¹⁷⁶

¹⁷⁵ PASO Y TRONCOSO, Francisco del. **op. cit.** p. 76.

¹⁷⁶ Ver PASO Y TRONCOSO, Fernando del. **op. cit.** p. 92.

Imagem 28: No oratório dourado, de onde brota um manancial, estão sentados em seus tronos os anciões. Detalhe central da página 21 do códice Borbónico.



Fonte: CÓDICE Borbónico. *op. cit.* p. 21.

Quem segura os milhos na representação é Oxomoco, anciã que segundo os explicadores do Borbónico “*está relacionada con Cihuacoatl, la que a su vez es interpretada en sentido bíblico por varios autores de la época virreinal, como una representación mesoamericana de Eva.*”¹⁷⁷ O ato de lançar os grãos de milho em direção ao chão seria uma atividade de revelação das sortes, ao mesmo tempo que está relacionado de maneira inerente ao choque que produz o manancial.

Agora, falamos sobre o campo de jogo, que especificamente na trezena 1-Águia aparece somente no Borbónico e no Tonalamatl Aubin. É interessante lembrar que o códice Bórgia possui algumas representações do campo de jogo, porém, não estão presentes nessa data específica do calendário, e por conta disso, não falaremos delas aqui. Sendo assim, iniciamos o olhar para o campo do Borbónico de maneira simples: verificando seu formato e cores. O mesmo está posicionado na parte superior da imagem, no formato de “I” maiúsculo romano, com as traves sendo preponderantes. Há uma pequena linha que cobre o exterior do

¹⁷⁷ ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. *op. cit.* p. 182.

campo e não está pintada internamente, da mesma forma que os dois aros laterais. Lembramos que o campo está “em pé”, assim como o que vemos na página 27 do mesmo códice, diferente dos *tlachcos* representados em outros códices como o Aubin e o Bórgia. Há divisão em duas cores, partindo da vertical, em vermelho na esquerda e amarelo na direita.

Como se estivesse em movimento, há um pequeno crânio de perfil no meio do campo virado para a esquerda. Essa sensação de deslocamento é promovida pelas 3 “faixas” que parecem sair de um ponto preto colocado junto da parte traseira do crânio. Com efeito de comparação, o campo do Aubin possui um ponto preto à esquerda do campo, o que provavelmente é também uma representação da bola de borracha necessária para o tento. Essas linhas em azul permitem uma lógica de fluidez, e dão a entender que o ponto é a bola de borracha que ao passar pelo aro lateral — que está posicionado por cima de uma das faixas — inicia o ritual de sacrifício, simbolizado no crânio. Paso y Troncoso confirma que o que vemos seriam correntes de água, tendo como base a narrativa de Tezozomoc.¹⁷⁸ Vimos no capítulo 1 como o ambiente aquoso é importante como expressão da lógica de passagem que existe no *tlachco* e conseqüentemente, nas partidas.

Quanto à divisão, há diferenças. São oito retângulos no Tonalamatl Aubin, além de um centro redondo em branco. Os retângulos formam duplas de cores, assim sendo: dois vermelhos, dois laranjas, dois acinzentados e dois azuis claros. O centro em branco provavelmente vai de encontro às simbologias de que o centro do campo é uma espécie de portal entre mundos. Eric Taladoire afirma que na realidade é nesse espaço que as pretensões cosmológicas ocorrem no momento do jogo, por conta de uma metáfora simbólica.¹⁷⁹ Paso y Troncoso também delimita que o comum é a divisão do campo em pelo menos duas cores, simbolizando a jogabilidade.

[...] y lo regular seria que tuviera el campo interior del tlaxlli más de un color: y a dos, como en la página XIX de nuestro Códice, cuyo campo izquierdo es rojo y el derecho amarillo; y a cuatro colores, como los ele otros Códices, de los que cito abajo los más notables. Nuestra pintura suple su defecto con presentarlas dos piedras entintadas de diverso color; para indicar que de una se servían los de una cuadrilla ó bando, y de otra sus competidores de la banda opuesta: cuando hay 4 colores, sirven ellos también para marcar la línea central que partía en 2 bandos el campo, y de la cual raya debía pasar la pelota para que no hubiese falla: en nuestro

¹⁷⁸ “Al pasar la pelota por el agujero, vemos en la página XIX de nuestro Códice que de allí brotan corrientes de agua; símbolo, como y a dije de los movimientos determinados por el choque, y misterio que revela ese mismo capítulo 2º de la Crónica de Tezozómoc y a citada por lo cual vemos que de algunos juegos de pelota, los del Códice Colombino por ejemplo (páginas I I y VI), brotan corrientes y caen chorros de agua.” PASO Y TRONCOSO, Fernando del. **op. cit.** p. 119.

¹⁷⁹ Ver TALADOIRE, Eric. **op. cit.** 2015-B. p. 159.

*caso la raya súplese mentalmente por medio de las 2 piedras de la suerte, pues allí era donde la trazaban transversalmente.*¹⁸⁰

Como podemos perceber, a divisão do campo pressuposta pelo pesquisador vai de encontro à Taladoire. Ambos perceberam que o movimento da bola não se limitava aos aros, mas também à passagem pelo centro e por essas linhas divisórias. O campo, portanto, seria constituído para a lógica de oposição, entre lados e equipes, ao mesmo tempo que representa em seu centro a oposição transitória entre a vida e a morte.

2.2.2. Borbónico (27): A sétima vintena Tecuilhuitontli ou pequena festa dos senhores.

No códice Borbónico temos duas representações do campo de bola, a segunda ocupa um pouco mais da metade da página 27. Ali vemos a sétima vintena do *Xiuhpouhualli*, chamada de *Tecuilhuitontli*, podendo ser traduzida como pequena festa dos senhores.¹⁸¹ No documento em questão a página 27 divide-se entre essa data e a representação da vintena seguinte, *Uey Tecuilhuitl*. A aparição desses dois períodos representados juntos provavelmente se dá por uma espécie de economia de folhas, visto que o *Xiuhpouhualli* não ocupava um espaço tão privilegiado nas contas mesoamericanas e nahuas.

Se levarmos em conta a definição da página entregue pelo livro explicativo, percebemos que o *Tecuilhuitontli* é um evento majoritariamente voltado para a preparação do mês seguinte e com uma ligação intrínseca ao *tlachtli*. As divindades representadas em ambos os lados da folha e os símbolos remetem diretamente ao lúdico e às metáforas presentes no mesmo, como já vimos aqui. Ao observarmos com atenção essa página do códice percebemos o cuidado dos *tlacuilos* em deixar legendas explicativas dos eventos relacionados às vintenas, algo que ocorre durante todas as representações desse período de dias no Borbónico.

Levando em conta o comentário dos explicadores vamos observar a página de forma completa, entendendo a relação intrínseca entre as duas festividades. Ressaltamos que apesar de uma linha divisória, as representações que vemos se interligam. Os autores dizem que os “*proveedores de pulchre y de pelotas*,”¹⁸² — quatro figuras humanas que aparecem sentadas próximas a linha divisória — seriam parte de alguma continuação direta do ritual do jogo de pelota. Os mesmos, ofereceriam esses produtos ao deus representado logo a frente, Xipe Totec.

¹⁸⁰ PASO Y TRONCOSO, Fernando del. **op. cit.** p. 119.

¹⁸¹ Durán chama a festa de Tlaxoximolco, o que para Paso y Troncoso ocorreu sem fundamento sólido. Ver PASO Y TRONCOSO, Fernando del. **op. cit.** p. 117.

¹⁸² CÓDICE Borbónico. **op. cit.** p. 27.

ao centro do campo “*donde se hallaban las dos piedras perforadas que daban el triunfo à quien por ellas metía la pelota.*”¹⁸⁴ Por conta disso, as figuras humanas estão acompanhando o movimento de giro que faz o campo.

A página tem diversas legendas, e uma delas faz referência às divindades posicionadas nos cantos do campo de bola: “*cuatro dioses del juego del batey.*” Quanto a isso, duas coisas nos interessam: inicialmente, entender porque o documento utiliza o termo *batey* e quais são essas divindades posicionadas no campo e as suas relações com o jogo. Ademais, é interessante pensar se o fato de o jogo estar na vertical altera de alguma maneira a concepção da representação.

Lembramos que para os ameríndios da região, existia uma ordem específica para os deuses relativos a cada ponto cardeal¹⁸⁵ principal e também são divididos em quatro os Tezcatlipocas responsáveis pela criação do mundo.¹⁸⁶ Essas informações nos fazem pensar na possibilidade da relação entre o jogo representado e as lógicas cosmológicas do *tlachtli* com a questão da transição entre a vida e a morte, representando o começo e o fim como partes de um ciclo constante de criação e reconstrução. Isto não fugiria do constante uso dos símbolos entre os mesoamericanos em suas festividades como forma de reforçar as ideias presentes em suas interpretações cosmológicas da realidade. Quanto à nomenclatura, temos que:

*El juego de pelota era llamado por los nahuas tlachtli; la palabra es un adjetivo verbal referente a la acción misma de un modo genérico, aunque los cronistas dicen que de esta manera se referían a la cancha. Otra forma de llamarle era con el sustantivo verbal ullamalitzli que designaba al hecho en sí, traducido por algunos españoles como ‘juego de pelota de viento’. Otros le llamaron batey, nombre que se difundió ampliamente porque así era llamado en las Antillas.*¹⁸⁷

A citação de La Garza e Izquierdo nos guiam para uma lógica interessante, visto que o termo *batey* era comumente utilizado para se referir a outras práticas de jogo de bola nas Antilhas: o documento que analisamos é um produto de olhar colonial. A palavra em questão não prova que o Borbónico todo tenha sido produzido posteriormente à conquista espanhola, mas de maneira mais indireta, comprova que sua versão conhecida por nós passou pelo crivo colonial. Isso ocorre porque o processo de um contato mais forte entre o Vale do México —

¹⁸⁴ PASO Y TRONCOSO, Fernando del. **op. cit.** p. 104.

¹⁸⁵ “*The four cardinal directions constitute one of the underlying frameworks of Mesoamerican religion and cosmology.*” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 77.

¹⁸⁶ A posição deles na página é uma das questões que nos levam a pensar na importância das direções na cosmologia mesoamericana e como isso influenciava em questões como a contagem dos dias. Como vemos na passagem: “*Thus pages 49 to 52 of the Codex Borgia to the four directional groupings of the day names. Each of the four pages depicts a different directional god, temple, and three.*” **ibid.** p. 78.

¹⁸⁷ LA GARZA, Mercedes de; IZQUIERDO, Ana Luisa. **op. cit.** p. 318-319.

região em que o códice foi produzido — e as Antilhas e Caribe, só aumentou com a chegada do processo de dominação colonial.

As autoras citam que para a cultura nahua o jogo era uma atividade exclusivamente masculina, ainda que o frei Bartolomé de Las Casas tenha citado em seus escritos ter presenciado mulheres jogando.¹⁸⁸ Elas conseguem dividir a localidade justamente pela utilização do termo *batey*, que é utilizado pelo religioso, cruzando-o com as informações das viagens do mesmo. A partida assistida por ele deve ter ocorrido na ilha de Hispaniola, atual São Domingos, um dos principais pontos de colonização espanhola nas Antilhas.

Outro narrador que observou o jogo nas Antilhas foi Gonzalo de Oviedo y Valdés, que também notou que mulheres e crianças poderiam praticá-lo. “*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 veces mezclados ellos y ellas; [...]*”¹⁸⁹ O pensamento colonialista e a busca por referências ocidentais é contínua na narrativa, que compara o exercício dos indígenas com um que teria sido visto na Península Itálica, o *Balón o palón*.¹⁹⁰ De maneira geral, conseguimos compreender aqui que o termo *batey* é mais utilizado em práticas de jogo nas Antilhas.

Vemos que Juan de Torquemada, religioso que participou do processo de colonização no México Central, utiliza o termo *batey* para fazer alusão ao jogo de bola, porém, o faz como se tivesse referenciando o modo indígena de nomear a prática.

*La casa del rei, o Señor del Pueblo, estaba en el mejor lugar y asiento, y ante los Casas reales estaban una Plaza grande, mui llana y barrida, más larga que quebrada; la cual, en su lengua, llamaban batey, que quiere decir en nuestra, juego de pelota... También avia otras casas cercanas de esata misma Placa; y si era Pueblo mui grande; avía otras Placas o Juegos de pelota, Menores que la principal.*¹⁹¹

Muito provavelmente, a circularidade intelectual entre os pensadores e conquistadores fez com que Torquemada fizesse uso de uma linguagem comum a outros espanhóis que visualizaram a prática nas Antilhas e não na mesma região que ele.¹⁹² Essa lógica vai de

¹⁸⁸ *ibid.* p. 323.

¹⁸⁹ OVIEDO Y VALDÉS, Gonzalo de. *La Historia General y Natural de las Indias, Islas y Tierra Firme del Mar Oceano*. 1851, p. 166.

¹⁹⁰ *ibid.* p. 164.

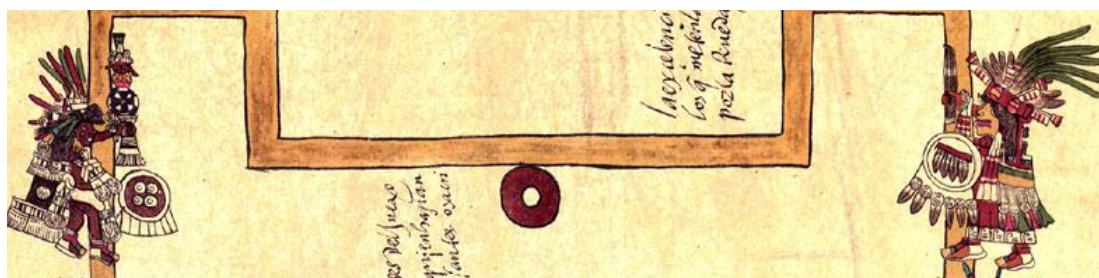
¹⁹¹ TORQUEMADA. apud. CHÁVEZ, Sergio Gómez.; GAZZOLA, Julie. *Una posible cancha de juego de pelota en el área de la ciudadela, Teotihuacan*. In. *Anales de Antropología*. Vol. 49. 2015. p. 120.

¹⁹² Torquemada nasceu em 1562 e atuou como missionário entre 1588 e 1602, quando escreveu *Monarquia Indiana*. Os outros citados são anteriores ao frade franciscano e a sua atuação religiosa, Las Casas faleceu em 1566, já Oviedo y Valdés faleceu em 1557. O ponto de incongruência está no fato de que Torquemada escreve supostamente se baseando em outras narrativas de franciscanos, como Sahagún e Motolinia, o que nos leva a

seja ignorado pelos explicadores posteriores — muito provavelmente porque o mesmo era uma divindade do prazer e dos jogos e que segundo Miller e Taube era conectado aos outros dois nas representações durante o pós-clássico tardio.¹⁹⁶ Já Ixtlilton é distinguido pelo “*yollotopilli ó bastón en que se ve un corazón ensartado, sobrepuesto á un tlaxialoni ó miradero; y sobre su escudo el tonallo, símbolo del calor del Sol, [...] además, el color blanco de sus labios y la rueda blanca del carrillo.*”¹⁹⁷ Ele é citado pelos explicadores como deus “*de la tinta negra, de juegos y bailes*”,¹⁹⁸ o que reforça a característica lúdica que existe no jogo, para além das questões religiosas e sociais que o *tlachtli* carregava.

Anders, Jansen e García dividem os deuses também pela cor dos aros no lado em que se posicionam, assim as duplas seriam: Centeotl Xochipilli e Quetzalcoatl do lado do aro vermelho e Ixtlilton e Cihuacoatl. Se seguirmos as definições de Paso y Troncoso para os primeiros deuses ficaremos sem uma análise definitiva para Quetzalcoatl e Cihuacoatl nesta página do Borbónico. Para o deus da serpente emplumada seguiremos o texto do livro explicativo, o qual afirma que “*su boca es roja, y muchas veces cubierta con la máscara del viento.*”¹⁹⁹ O que corresponde com a imagem apresentada na página 28 do Borbónico. Outras características presentes na representação são enumeradas pelos autores, como a presença de um rosto em cor escura e de um peitoral em formato de concha.

Imagem 31: Ixtlilton e Cihuacoatl do lado azul do campo.



Fonte: CÓDICE Borbónico. **op. cit.** p. 27.

Cihuacoatl por sua vez pode ser reconhecida pelo vestido feminino, as folhas que carrega em seu cocar e a representação do rosto tendo a mandíbula sem carne. Outros símbolos que facilitam sua descrição são: o machete de tecer e o escudo que possui plumas de águia. A divindade é central para o Borbónico, visto sua importância cerimonial em um dos capítulos do documento. Vemos no livro explicativo que “*Era una deidad importante,*

¹⁹⁶ MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 109.

¹⁹⁷ PASO Y TRONCOSO, Fernando del. **op. cit.** p. 120-121.

¹⁹⁸ ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** p. 203.

¹⁹⁹ **ibid.** p. 93.

asociada con el trabajo de las mujeres (como el tejer), la oscuridad y la muerte [...]". Para justificar nomear o Borbónico como *Libro del Ciuacoatl*, os explicadores citam que a deusa aparece abrindo o período de festividades e é representada em grande parte das cerimônias (inclusive a que analisamos), e que geralmente o braço direito do governo de um *tlatoani* recebia o cargo de *ciuacoatl*, funcionando como um dos mais poderosos dentro da estrutura de poder mexicana.²⁰⁰

Ademais, a própria festividade da vintena é apresentada por explicadores como um evento que marca transicionalidade.²⁰¹ Paso y Troncoso chega a essa conclusão afirmando que o próprio nome das festividades se complementam — pequena, e sequencialmente, grande festa dos senhores — o que denota uma forte relação. Ao falar do jogo de bola como única atividade representada naquela página, acredita que por isso o mesmo era o principal evento dentre outros que ocorriam mutuamente no período. Além disso, ele evoca a importância de Quetzalcoatl e Xolotl, divindades gêmeas, que são segundo o comentador do Códice Nutall, números do *tlachtli*.²⁰² Quanto à vintena anterior, justamente por conta dos deuses irmãos e da preparação para o juego na festividade que se seguiria, havia um momento no qual,

*llevaban los sacerdotes en procesión y en brazos, unas imágenes que llamaban Ulteteu, ó — dioses del ule— porque se hacían con esa materia ; de manera que aquellos acatamientos á los dioses del cercado en que se reunían para el juego, y á los de la pelota con que se jugaba, eran los preludios del rito solemne que se había de hacer una veintena más tarde.*²⁰³

Podemos perceber que a intencionalidade da produção do códice passava por entregar uma cena simples mas contendo todo o simbolismo da festividade da vintena. Deuses importantes e relacionados com a cosmologia do jogo, um campo com o centro bem demarcado, a ideia de transição entre as vintenas sendo clara e a divisão da página com apenas uma linha, — a lógica de passagem pode ser percebida também com Xolotl, divindade próxima do jogo, do inframundo e de Quetzalcoatl na cosmologia — dentre outras questões. As legendas, presentes em toda a página, cumprem bem o papel de deixar definidas as funções representativas dos poucos, porém ricos em sentidos, elementos da página.

Apesar de o livro explicativo ser mais direto em suas simbologias, contamos com os comentários mais preliminares da análise de Paso y Troncoso, que conseguiu mapear de

²⁰⁰ Ver ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** p. 48

²⁰¹ “*Tecuilhuitontli era "de muy poca solemnidad y sin ceremonias ni comldas, ni sln muertes de hombres; en fin, no era mas que una preparacion para la fiesta venidera del mes que viene..."* DURÁN. Diego. apud. ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** p. 203.

²⁰² PASO Y TRONCOSO, Fernando del. **op. cit.** p. 118.

²⁰³ **ibid.** p. 118.

maneira essencial as lógicas representativas presentes na página da vintena. É possível enumerar tal a sua lógica inerente a continuidade e transição e a importância do jogo para a data, justificada na lembrança de que Huitzilopochtli ao fundar o primeiro *teotlachco* teria o chamado de *Tecuilhui-cuicatl*, que significa: o canto do mês de *Tecuilhuitl*.²⁰⁴

2.3. Representações ameríndias e coloniais: “Historia de las das Indias de Nueva España y islas de la Tierra Firme” de Diego Durán

Diego Durán (1537-1588), foi um frade da ordem dominicana que atuou na colonização do México. Seu nome é de extrema importância para podermos estabelecer um maior conhecimento das lógicas de dominação ideológica e política estabelecidas na região. Seu trabalho é uma mescla de sua experiência missionária e pessoal no país. Quanto ao seu principal trabalho — do qual retiramos dois capítulos para análise —, *Historia de las das Indias de Nueva España y islas de la Tierra Firme*, inédita até o final do século XIX, segue:

Essa crônica é composta de três tratados, que foram elaborados em diferentes períodos: o *Livro dos Ritos*, possivelmente concluído em 1570, aborda os principais deuses e as festividades e rituais atribuídos a cada divindade. O *Calendario Antigo*, concluído em 1579, procura explicar como funcionavam os sistemas de registro do tempo dos indígenas, bem como as cerimônias específicas relacionadas às datas mais importantes; por fim, sua *Historia*, terminada em 1581, resultado basicamente da tradução de um documento nahuatl, narra a migração dos mexicas desde sua de Aztlan-Chicomoztoc, suposto local originário dos povos nauas no norte da Nova Espanha, até a conquista espanhola.²⁰⁵

Nesse sentido, incluímos a obra do religioso em um conjunto de narrativas oficializadas pelo poder colonial e que tinham a intencionalidade de controlar o processo de conquista ao mesmo tempo que entendiam o pensamento mesoamericano. Durán desde sempre atentou para o defeito que segundo ele, tanto indígenas quanto os colonizadores compartilhavam: a falta de organização. Ele voltou-se para um trabalho onde por meio do conhecimento das línguas e costumes indígenas poderia fazer a sua principal função naquele espaço: a evangelização.

A intenção de organizar toda uma sociabilidade se faz sentir quando o mesmo escreve sobre a prática do *juego de pelota*. Para Durán, assim como vemos em outros relatos, aquele evento era notável por conta da grande quantidade de artimanhas necessárias para que o mesmo acontecesse. No entanto, tratava-se de algo demoníaco e, por isso, precisava ser combatido. A potência que não só o *tlachtli* mas outros jogos também possuíam para

²⁰⁴ PASO Y TRONCOSO, Fernando del. **op. cit.** p. 118.

²⁰⁵ DENADAI DA SILVA, Renato. As representações do indígena na obra de Frei Diego Durán. In. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH**. São Paulo, Jul. 2011. p. 1.

complicar as estratégias de controle dos corpos e das vidas ameríndias era o principal problema a ser enfrentado. Assim sendo, é compreensível essa espécie de campanha que evita o lúdico como estratégia de colonização, como pode-se ver na *Recopilación de Las Leyes*,²⁰⁶ em 1529, onde a posse de dados é proibida e as apostas em jogos de cartas limitadas.

Pode ser confuso à primeira vista entender porque Durán consegue ser complacente com diversos costumes ameríndios ou porque o mesmo elogia os mexicas. Isso se dá por conta de um efeito comparativo. O religioso tende a perceber a sua contemporaneidade como um tempo de fraqueza da Igreja e da política de controle espanhol, portanto, tanto mexicas quanto os primeiros colonizadores são compreendidos como populações mais íntegras ou conscientes de suas estruturas. Como podemos citar:

O passado indígena foi recuperado em certos aspectos [...]. Assim, apesar de demoníacos e mal orientados, quão grandes não eram o zelo e o ordenamento com os quais os indígenas cumpriam seus ritos e cerimônias se comparados ao desleixo com que os cristãos cumpriam os seus.²⁰⁷

Durán se insere em um contexto no qual as narrativas sobre a Mesoamérica tinham uma base no modelo europeu de pensamento. Ou seja, os padrões estabelecidos em seus escritos fazem dos indígenas peças de um tabuleiro do qual eles não são originais. Esse tipo de perspectiva tende a proporcionar uma visão de estranhamento e demonstra a dificuldade dos colonizadores num processo maior de alteridade para com os ameríndios, porquanto que na maioria das vezes nas quais os indígenas eram inseridos no pensamento, era nos moldes europeus de salvação, religiosidade e sociabilidade.²⁰⁸ Ao falar sobre esse tipo de retórica da alteridade, Hartog afirma que “dizer o outro é anunciá-lo como diferente”,²⁰⁹ e para isso diversas práticas são possíveis, e aquela que mais percebemos no texto do frade é justamente a comparação e a analogia. Apenas quando os indígenas seguiam o pensamento pressuposto de civilidade é que podiam eles mesmos serem colocados como um padrão a ser seguido. A colonialidade impedia que os nativos fossem um grupo independente e com referências

²⁰⁶ Ver RECOPIACIÓN de las leyes de las Indias. **op. cit.** (1529) 1551.

²⁰⁷ DENADAI DA SILVA, Renato. **op. cit.** p. 4.

²⁰⁸ Em texto sobre os relatos de Durán sobre o milho e a sua importância naquele contexto, Kalil e Denadai da Silva trazem passagens nas quais o religioso relaciona o pão de milho dos indígenas à levedura na cultura judaica. Ou seja "práticas foram transpostas de maneira a torná-las passíveis de compreensão, sendo essencial a busca de equivalências para transformar o desconhecido em familiar." Ver KALIL, Luís Guilherme Assis; DENADAI DA SILVA, Renato. O pão das Índias: o milho nos relatos de Diego Durán e José de Acosta. *In. Clío - Revista de Pesquisa Histórica*. N.32, V. 1. Pernambuco.2014. p. 34.

²⁰⁹ HARTOG, François. **O Espelho de Heródoto**: Ensaio sobre a representação do outro. Belo Horizonte, Editora UFMG. 1999. p. 229.

enraizadas em sua originalidade para apenas oferecer como ponto de partida os sentidos relacionados ao “ser” do colonizador.²¹⁰

Essa perspectiva de tradução cultural diz muito sobre o pensamento de Durán; enquanto o pesquisador francês se debruça sobre os relatos de Heródoto ele demonstra como geralmente os viajantes podem usar recursos narrativos a fim de estabelecer traduções que cheguem ao objetivo de suas ideias. Outro recurso presente na *História de las Indias* é a “medida de Thôma”, onde as maravilhas e curiosidades têm espaço para ocupar o tempo do leitor. O religioso permeia toda a sua narrativa moral de elogios aos ameríndios, como notamos nas “*sutilezas y ligeirezas*” que segundo ele eram observáveis. O relato ganha assim, duas possibilidades: o maravilhamento, mas também a escolha estilística de inserir o curioso no personagem desconhecido para o público alvo.²¹¹ Portanto, “se a narrativa se desenvolve justamente entre o narrador e um destinatário implicitamente presente no próprio texto, a questão é então perceber como ela traduz’ o outro e como faz com que o destinatário creia no outro que ela constrói.”²¹²

Partiremos desses pressupostos para a análise de dois capítulos da narrativa de Diego Durán. Neles o frade dominicano relata sua experiência observando o jogo de bola dos ameríndios, por conta disso, serve de importante contraponto ao códice Borbónico e outros documentos produzidos por indígenas onde podemos observar representações do jogo. Ademais, lembramos que apesar da autoria, os relatos de Durán possuem uma inserção forte de indígenas em sua produção, visto o contato do autor com membros da cultura nativa a fim de compreendê-la melhor na intenção de ter sucesso em sua empreitada colonizadora.

Recuperamos também uma passagem de Kalil e Denadai da Silva que ao citarem Janice Theodoro apresentam a linha necessária de ser seguida na análise de obras e pensadores como o frade dominicano:

Portanto, analisamos a crônica de Durán nessa tensão representada pela tentativa de compreensão do indígena através de um universo conceitual proveniente da Europa. Conforme a proposta de Janice Theodoro, ao invés de tentarmos recuperar exatamente as diferenças entre as tradições espanholas e indígenas, pretendemos observar como o cronista articulou, costurou, negou e relacionou os inúmeros fragmentos de narrativas à sua disposição, recriando tanto a América quanto a Europa num esforço contínuo de descrição.²¹³

²¹⁰ **ibid.** p. 240.

²¹¹ Ver HARTOG, François. **op. cit.** p. 245.

²¹² **ibid.** p. 228.

²¹³ KALIL, Luís Guilherme de Assis; DENADAI DA SILVA, Renato. **op. cit.** p. 34.

Navarrete ao escrever sobre o que os mesoamericanos compreendiam enquanto história chega a conclusão de que essa perspectiva era complexa e plural. Nesse sentido, os relatos dos religiosos que contavam com o apoio de relatos orais de ameríndios que guardavam gerações de histórias familiares e culturais não necessariamente eram fiéis.

*[...] podemos plantear que los abundantes discursos recogidos [...] en la Historia de las Indias de la Nueva España... de Durán no eran transcripciones fieles, memorizadas a lo largo de generaciones, de aquellos que fueron originalmente pronunciados por los gobernantes mexicas prehispánicos, sino reconstrucciones plausibles basadas en las convenciones de la oratoria náhuatl.*²¹⁴

Logo, os relatos desses narradores espanhóis eram resultado de olhares colonizadores sobre o que é ou não um relato histórico. Portanto, nesses relatos há uma tentativa de alcançar a “verdade histórica” sobre o passado ameríndio na obra de Durán. No entanto, o religioso faz escolhas estilísticas, que para ele são necessárias a fim de constituir um ambiente favorável aos seus escritos. Como os capítulos aqui analisados misturam relatos da própria vivência e de explicações dele sobre como o jogo e quais as suas funções antes do estabelecimento da máquina colonial, é importante ter isso em conta.

2.3.1. Capítulo C ou Capítulo XXII: De los juegos que estos indios tenían para entretener y desenfadarse los días de fiestas y también para jugarse à sí mismos y quedar esclavos perpetuos

O capítulo que analisamos aqui apresenta diferenças em dois documentos que possuem o mesmo conteúdo. No texto de 1867 (Tomo I) e no de 1880 (Tomo II),²¹⁵ versão fac-símile editada por José F. Ramirez baseada no documento manuscrito encontrado no século XIX, o tomo segundo é separado, porém a contagem dos capítulos é contínua. Sendo assim, o capítulo 100 em um documento equivale ao vigésimo segundo do manuscrito por conta da separação em tomos que zeram a contagem.

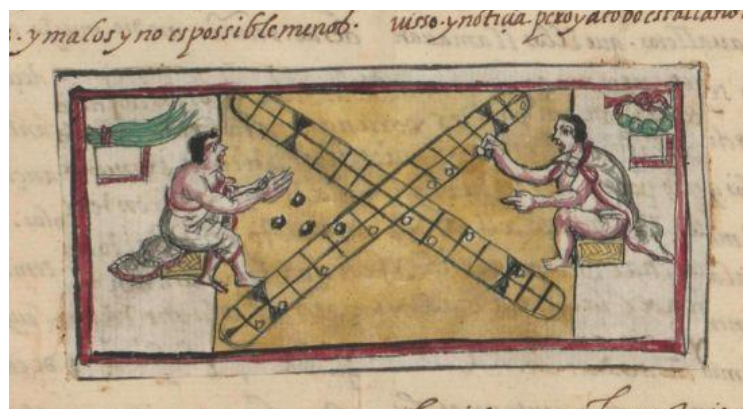
Diferente do capítulo posterior, aqui Durán fala de jogos como práticas mais gerais. O discurso se inicia como uma espécie de análise sociológica onde ele entende a função do lúdico dentro daquela sociedade não como distração, mas como consequência direta da degeneração. Ele inicia o discurso de forma generalizante “*En todas las naciones*”, dando a entender que o uso dos jogos para vícios e afastamento do sagrado não é algo comum apenas

²¹⁴ NAVARRETE LINARES, Federico. *Las tradiciones históricas indígenas*. In. NAVARRETE LINARES, Federico. *Los Orígenes de los pueblos indígenas del Valle de México. Los altépetl y sus historias (edición digital en PDF)*. UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas. Disponível em <<https://ru.historicas.unam.mx/handle/20.500.12525/141>>. p. 73.

²¹⁵ O conteúdo do texto é o mesmo do manuscrito, porém de leitura facilitada. O conteúdo do século XIX não utiliza as 117 imagens do manuscrito de Durán, que em muitas vezes ajudam a compreender melhor o contexto.

aos antigos mexicanos. Ao falar sobre o passado em sua *Historia*, Durán pretendia criticar a sociabilidade de seu tempo e as práticas que separavam os indígenas e colonizadores do caminho ético considerado ideal. Durán utiliza referências espanholas para citar o *patolli* dos indígenas na passagem “*Jugaban el juego del alquerque ó de las damas imitando el juego que nosotros jugamos del adjedrez [...]*”.²¹⁶ O jogo é facilmente reconhecido principalmente por conta do auxílio das imagens que estão presentes no início dos capítulos.²¹⁷ Nesse temos duas pessoas sentadas jogando, algo que a primeira vista para um colonizador lembra o xadrez ou o alquerque, jogos onde peças são de cores opostas e listras marcam os caminhos.

Imagem 32: Dois homens jogam o *patolli*. Início do capítulo XXII no manuscrito de Diego Durán.



Fonte: DURÁN, Diego. **op. cit.** (manuscrito) 1579. p. 315.

Para Durán os ameríndios tinham uma relação de idolatria com a aposta e os dados, como vemos na passagem, “[...] por que si era juego de dados á esos dados tenían por dios á las rayas y efigies que en la esfera estaban señaladas à quien con particulares ofrendas y con particulares ceremonias honraban y reverenciaban [...]”.²¹⁸ Posteriormente, o religioso fala sobre o vício em apostas, o que levaria homens a jogar sua liberdade, consequentemente se tornando escravos para serem sacrificados. Mais especificamente, a Macuilxochitl, representação de Xochipilli e que reúne em si as relações entre o lúdico e o vício. Em capítulos anteriores vemos que divindades como Huitzilopochtli são destacadas pelo frade, muito porque nesses casos é possível estabelecer pontes e conexões com a moralidade cristã

²¹⁶ DURÁN, Diego. **op. cit.** (fac-símile) 1880. p. 234.

²¹⁷ Não é Durán quem as produziu, são feitas como colagens no texto manuscrito ao que temos acesso.

²¹⁸ DURÁN, Diego. **op. cit.** (fac-símile) 1880. fac. 234.

Imagens 33 e 34: Macuilxochitl observa jogadores de *patolli*.



Imagem 39 e 40: CÓDICE Magliabechiano. Sem autor, México. Coleção Loubat, 1904. p. 60r / CÓDICE Tudela. México. p. 48r.

A dualidade entre vício e jogo mantém-se representada com Ometochtli, divindade que Durán diz estar relacionada a todos os jogos, e comumente citado como responsável pelo pulque, bebida alcoólica mais comum da Mesoamérica. Na sua narrativa sobre o deus “dois coelhos”, o religioso mais uma vez demonstra a intencionalidade moral de seu escrito e a força da cosmomovisão eurocêntrica no mesmo, partindo da lógica de que “*Omotochtly quiere decir Dios Baco, [...] lo celebraban porqué entonces ya que lo adoraban y reverenciaban como á Dios no todos lo bebían ni había tantas borracheras ni males como este maldito vino les acarrea y cansa en esta era de agora [...]*.”²¹⁹

Imagem 35: Macuilxochitl representado por Durán.

²¹⁹ DURÁN, Diego. *op. cit.* (fac-símile) 1880. p. 238.



Fonte: DURÁN, Diego. **op. cit.** (manuscrito) 1579. p. 316.

Percebe-se que as críticas não se limitam apenas às características dos indígenas, mas também repousam sobre a forma como a máquina colonizadora se comporta. A entrada do vinho como bebida alcoólica de consumo comum é tão rejeitável quanto a do pulque na visão de Durán. Quando fala sobre os modelos de jogo e sobre as práticas do *patolli* entre os ameríndios, o frade aproveita para criticar os maneirismos dos espanhóis e como também podem acabar viciados em jogos de cartas, os quais chama de “*naypes*”.

*[...] pues hay cristianos de nuestra nacion que presumen de muy delicados juicios que puestas las manos piden al naype buen punto y buena surte y si no le entró despues de haber adorado los naypes si asi se pude decir (con las manos puestas) deir mil blasfemias contra Dios y sus santos [...].*²²⁰

Durán representa o jogo e os deuses mesoamericanos como inimigos duramente combatidos no caminho da vida moralmente correta, tanto que afirma que a memória de Ometochtli e do *patolli* foram vencidas,²²¹ e caso isso não ocorresse, seria o próprio deus cristão o derrotado. Quando o frade cita a memória ele estabelece bem um modelo de estratégia colonial que pode não ser tão clara ao primeiro momento mas está presente, o de controle do imaginário e de utilização dos discursos subjetivos. Quando o lúdico e o próprio vício são desassociados do pensamento indígena para se tornarem objetos do pensamento imposto pela colonialidade ainda são problemas, mas passam a ser incômodos de outro

²²⁰ DURÁN, Diego. **op. cit.** (fac-símile) 1880. p. 236.

²²¹ “Fué nuestro Señor servido que aquel rigor y miedo que se les puso fué de tanta eficacia que se destirpó y aniquiló de tal manera que no hay ya memoria de él por lo cual se quitaron juntamente muchas idolatrias y males si fuese nuestro Señor servido que pues se le destruyó el nombre al Dios Ometochtly por el juego por cuya causa era invocado que se le acusase de destruir su memoria por destrucción de la borrachera [...].” **ibid.** p. 238.

patamar e lógica: a dos europeus. Essa concepção admite o indígena e o assimila por meio de ideologias que não são as deles.

O frade finaliza falando sobre o pulque e sua influência entre os ameríndios, reforçando a necessidade de um ímpeto missionário que faça os indígenas a negarem o vício. De maneira geral, as declarações de Durán falam sobre o jogo como atividade viciosa e negativa. Destaca-se, portanto, a importância que ele imprime na descrição do pulque e sua produção, porque entende que a droga e o alcoolismo são chaves para o vício e o controle social das populações, muito provavelmente pela continuidade dessa problemática no momento em que ele atuava como missionário. Vemos a seguir a passagem que fecha o capítulo e resume a perspectiva do religioso.

se da fin á este capítulo suplicando á la Mag. de Nuestro Señor Dios concurra con su divina clemencia para la enmienda de estas sus criaturas tan arraigadas cu tau abominable vicio pues temo aunque no me afirmo en ello que según la afición con que se dan á ello que no los sirvan y reverencien como sus antepasados y aunque sea demasiado encarecimiento oso decir que sí un indio aficionado á este vino viesse á un lado el infierno abierto y á otro un cántaro de pulque y le dijese no te bebas todo ese cántaro cata que si lo bebes todo te tragará ese infierno si lo empezase á poner á la boca no tendría resistencia en lo cual puesto en la ocasión mas fácilmente se reprime en la lujuria y la resiste que no en beber aunque haya mil infiernos. El maldito demonio les dejó este lazo para ser Señor de ellos pues por la fê perdía el dominio y señorío que sobre ellos tenia.²²²

2.3.2. Capítulo CI ou XXIII: Solene y muy usado juego de pelota muy ejercitado de los Señores con cual algunos después de perdido el caudal se jugaban a si mesmos²²³

Neste capítulo ocorre o mesmo fenômeno do anterior quanto à numeração. Seguimos a leitura do fac-símile por acreditar que facilite a compreensão e evite maiores erros interpretativos, iremos referenciar a única imagem que Durán utiliza no seu manuscrito para representar o jogo de bola ameríndio. A narrativa do religioso inicia utilizando o recurso do maravilhamento, seguindo várias perguntas que trazem momentos que o mesmo supostamente presenciou. Uma das questões versa sobre o uso de pernas de pau pelos ameríndios, “¿Quien no se admirará de ver salir á un baile y andar alrededor de un atambor cuarenta o cincuenta indios subidos en unos zancos de a braza y de a dos brazas haciendo sus contenencias y mencos con el cuerpo como si andubieran en sus próprios pies?”²²⁴

Diferente do capítulo anterior, aqui Durán parece ter preferência na narração de jogos que necessitam de esforço físico. Os primeiros relatos são voltados para elogios ao vigor dos indígenas, destacando-se a atividade dos *volladores*, que mesmo depois de se apresentarem

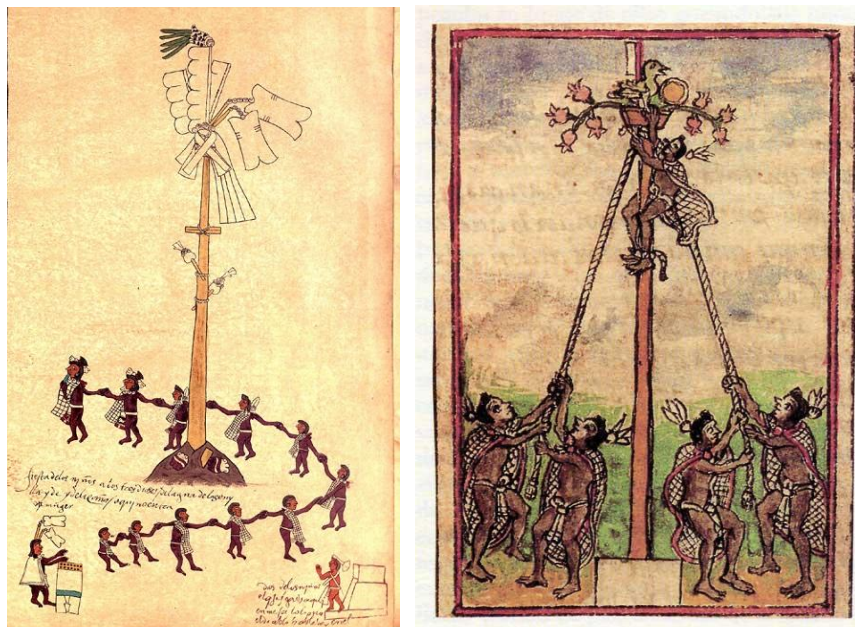
²²² DURÁN, Diego. **op. cit.** (fac-símile) 1880. p. 240-1.

²²³ **ibid.** p. 241.

²²⁴ **ibid.** p. 241.

terminam “con tan buen semblante como si no hubiera hecho nada.”²²⁵ Se conectarmos ao códice Borbónico podemos ver a representação da mesma maneira em que se prendem os *volladores* na página 28, onde representa-se a vintena *Xocotl uetzi*,²²⁶ ou *Uey Miccaihuitl* — grande festa dos mortos —. No tomo III existe uma representação semelhante, demonstrando que o religioso tinha conhecimento das vintenas.

Imagens 36 e 37 No códice Borbónico e no manuscrito de Diego Durán duas representações que mostram os ameríndios em festejo que se relacionava com um grande poste de madeira.



Fontes: CÓDICE Borbónico. **op. cit.** p.28 / DURÁN, Diego. *Historia de las Indias de Nueva España y Islas de la Tierra Firme (Tomo III - manuscrito)*. 1579. p. 236.

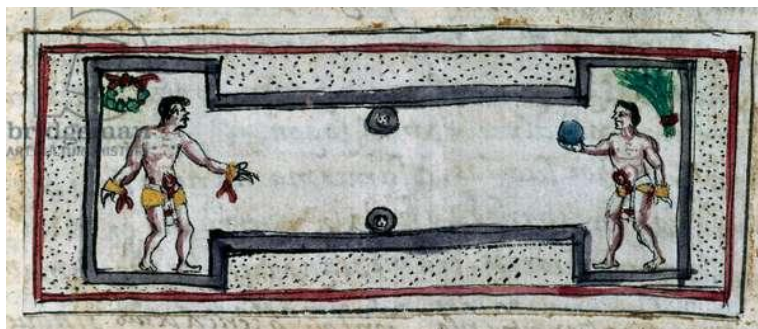
A narrativa sobre o jogo começa depois que Durán elogia os *voladores*, e o narrador promete que falará do mesmo conforme a pintura demonstra. A imagem que abre o capítulo tem dois homens postos em um campo com o formato que comumente vemos nos *tlachcos* de outros códices. Os jogadores se posicionam cada um em um canto, onde um segura a bola como se fosse jogá-la ao outro lado. Os ilustradores representam o *tlachtli* de maneira simplória, com seus praticantes utilizando roupas comuns aos ameríndios e sem nenhuma demonstração de força ou capacidade acima do comum. Além disso, não há relações diretas

²²⁵ **ibid.** p. 242.

²²⁶ ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. **op. cit.** 1991. p. 206.

com a religiosidade e as divindades indígenas. A ausência nesse sentido é significativa, demonstrando um interesse, não necessariamente de Durán, mas dos responsáveis pelas ilustrações que provavelmente também eram religiosos, em esvaziar a prática dos seus sentidos atribuídos pelos indígenas.

Imagem 38: jogo de bola presente no manuscrito de Diego Durán.



Fonte: DURÁN, Diego. **op. cit.** (Tomo II - manuscrito). p. 318.

A vitalidade dos jogadores narrada por Durán estabeleceu ideais sobre o jogo que se mantiveram, como a possibilidade de morte por conta do mesmo sem que isso estivesse necessariamente relacionado aos sacrifícios, mas sim, com as condições da prática, visto que as bolas eram muito pesadas e os golpes que ocorriam podiam ferir órgãos internos.²²⁷ A idealização da violência no jogo marca o capítulo, com a narrativa marcada quase que totalmente pela possibilidade de morte relacionada à prática. Durán demonstra o risco que até mesmo senhores morriam ao jogar, como vemos “*ellos a menudo quedábales el cuadril tan magullado se hacian sajar aquellos lugares con una navaja pequeña y esprimían aquella sangre que allí habían llamado los golpes de la pelota.*”²²⁸

Durán witnessed players who kept the ball in the air for over an hour. Despite the protective uniform, players left the ball court exhausted, bleeding, and bruised. Incisions in the player's thighs and buttocks relieved the pressure of their wounds

²²⁷ Ver DURÁN, Diego. **op. cit.** (fac-símile) 1880. p. 244.

²²⁸ **ibid.** p. 244.

*and drained blood from their bruises. Death from a swift hit to the stomach was not uncommon.*²²⁹

Durán afirma que entre os jogadores aqueles que fossem os melhores “*los reyes les hacían mercedes y los hacían privados en su casa y corte y eran honrados con particulares insignias.*”²³⁰ Tal passagem vai de encontro com as representações que o religioso faz dos indígenas que jogavam: uma espécie de elite atlética do mundo mesoamericano, capazes de encontrar resultados em suas práticas que eram inimagináveis aos europeus. Como já dito anteriormente, esse tipo de discurso se relaciona intrinsecamente com uma lógica de maravilhamento relacionada aos indígenas, onde tudo que é além do natural pode ser percebido em suas atividades e corpos, mas apesar da superação do ideal europeu, esse maravilhoso constantemente precisa ser controlado ou extirpado por ter relação com o demoníaco, morada do inexplicável.

O frade lembra que em praticamente todas as cidades que possuíam grande poder havia um campo de jogo, porém aqueles indígenas que observavam o evento junto dele e eram mais velhos lamentavam o fato de que não era mais jogado como antigamente.²³¹ Uma provável consequência da política de exclusão dos jogos relacionados ao vício que vimos no capítulo anterior. Uma outra mudança é que as “*palmas silvestres ó unos árboles de frijoles colorados que tienen la madera muy fofa y liviana*”²³² que antes eram utilizadas como forma de superstição dos indígenas passaram a ser usadas para fazer crucifixos.

Durán apresenta questões que mais tarde seriam melhor compreendidas por pesquisadores como Eric Taladoire ao falar sobre o centro do campo de jogo. Ademais, é notada a figura de um macaco “*la cual fiesta como en el calendario veremos se celebraba una vez en el año*”²³³; próxima a ele a figura de um deus do jogo, o qual provavelmente é Xochipilli ou o mesmo citado anteriormente, Macuilxochitl. O religioso não se preocupa em demonstrar o nome da festa ou do deus, porque especifica a passagem em falar sobre a estrutura do campo e o funcionamento do jogo.

Mais ao fim, Durán separa aqueles que jogavam por recreação dos que faziam por vício. Aqui se reafirmam as ideias morais apresentadas no capítulo anterior, sendo que o autor não se abnega de fazer uma referência direta, “*hombres tahúres que no era otro su oficio ni comían de otra cosa ní tenían otro ejercicio sí este no cuyos hijos y muger (como en el*

²²⁹ AGUILAR-MORENO, Miguel. **op. cit.** p.362-3.

²³⁰ DURÁN, Diego. **op. cit.** (fac-símile) 1880.p. 242.

²³¹ Ver **ibid.** p. 242.

²³² DURÁN, Diego. **op. cit.** (fac-símile) 1880. p.243.

²³³ **ibid.** p. 243

*capítulo pasado dije) siempre andaban á pan prestado y mendigando por sus vecinos [...].*²³⁴

É interessante a passagem na qual o frade explica o passo a passo de um ritual indígena para alcançar a vitória no jogo, conseqüentemente afirmando que o mesmo dava certo, mas só em alguns casos, como uma forma do demônio enganar os indígenas. A escalada que o vício causava, segundo ele, ia de inicialmente apostar objetos de pequeno valor, até subir para milho, seus filhos e a própria liberdade. Ao fim, para Durán o que reúne as duas atividades lúdicas mais conhecidas dos ameríndios, o *tlachtli* e o *patolli*, é a capacidade de tirar-lhes a liberdade por meio da dependência. Durán demarca a importância da perseguição e como tudo que estava relacionado a tal prática era entendido como maldito, portanto, a vitória do projeto colonizador estaria justamente na manutenção desse combate à idolatria.

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 quee 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 dicho.

*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.*²³⁵

Neste capítulo, analisamos dois documentos que se ocupam em falar sobre o jogo de bola e representá-lo. Sobre o Borbónico, é importante notar como o códice se comunica com tradições políticas e culturais da Mesoamérica no pré-colonial, seguindo padrões representativos e referenciando lógicas cosmológicas nos seus detalhes. Esse tipo de noção demonstra que mesmo que ele tenha sido produzido em um período onde os colonizadores se faziam presentes, se preocupa na manutenção de perspectivas que eram intrinsecamente ameríndias. Nossa pesquisa se baseou, principalmente, na relação entre o olhar analítico sobre o documento e a comparação com outros códices e comentários de pesquisadores anteriores. Assim, percebemos a pluralidade que se assenta nos detalhes culturais mesoamericanos presentes nestas fontes. Ao focar em uma análise do *tlachtli*, nos privamos de questões mais gerais sobre o Borbónico, mas reforçamos que observar as representações pode ser uma forma de ampliar os olhares para além de uma lógica cronológica.

Diego Durán, por sua vez, representa a prática em palavras relacionadas ao poder colonial e ao que, posteriormente, se denomina como colonialidade. Em seus capítulos acerca do jogo, o autor nos auxilia a pensar as reverberações que se apresentam em camadas representativas posteriores, não apenas do *tlachtli*, mas de outras práticas culturais

²³⁴ *ibid.* p. 245.

²³⁵ *ibid.* p. 246.

ameríndias. Marcado por ser um religioso que pensa a cultura indígena em contato direto a ocidental, tentando “traduzi-la”, Durán é essencial por sua construção das camadas representativas e como essas lógicas continuam presentes no poder colonial e em suas continuidades.

CAPÍTULO III: *ONYX EQUINOX* (2020): REPRESENTAÇÕES DO JOGO DE BOLA AMERÍNDIO EM UMA ANIMAÇÃO.

3.1. *Representação em uma animação*

Neste capítulo buscamos pensar a forma como as representações contemporâneas se relacionam, direta ou indiretamente, com os pensamentos e as formas de representar que visualizamos anteriormente na pesquisa. Reafirmamos que para cada texto e temporalidade as maneiras e intencionalidades das representações são modificadas. Portanto, esse trabalho busca as ferramentas necessárias para compreender os propósitos que uma obra contemporânea possui ao reproduzir imagens e lógicas mesoamericanas. Partimos da ideia inicial que *Onyx Equinox* (2020)²³⁶ não é uma animação que pretende se conectar a lógica de verdade histórica, ainda que, utilize de elementos e fatos reais para basear sua narrativa. Em algumas das entrevistas de sua criadora, Sofia Alexander,²³⁷ entende-se que nas lacunas históricas são inseridas características fantásticas.

A trágica perda de conhecimento sobre a civilização mesoamericana nos deixou com muitas perguntas. Perguntas essas que deixaram profissionais teorizando e discordando de seus resultados. Essas lacunas no conhecimento foram onde eu adicionei um toque fantástico à história.

Foi muito bacana descobrir quantos mitos e lendas existiam, e que ainda não haviam chegado à grande mídia, para compartilhar com todo mundo. [...]²³⁸

A declaração de Sofia é sobre a escassez de códices ameríndios originais, visto que a grande parte do que podemos acessar da cosmologia daqueles povos se dá por intermédio das narrativas de colonizadores e de homens inseridos no processo de apagamento colonial das características indígenas consideradas indesejáveis. Ao mesmo tempo que *Onyx* é uma criação de divulgação das ideias e culturas mesoamericanas, também se insere em outras lógicas por sua linguagem e modelo narrativo. A autora cita em diversas entrevistas que uma

²³⁶ ONYX Equinox. Direção: ALTIERI, Kevin.; TOMITA, Keni.; YONEMURA, Emi.; WONG, Ken. Produção: Crunchyroll. Estúdios: Tiger Animation; DR Movie. 2020. 1 temporada.

²³⁷ Ela é responsável pela criação da série, também atuou como atriz dando voz a uma série de personagens, foi produtora executiva, diretora de arte e roteirista. Sofia afirmou ter assumido inclusive a direção de dublagem quando o dinheiro da produção acabou e não havia como recontratar a então diretora, Maria Estrada. Ver RADIX Animación. *Entrevista a Sofia Alexander criadora de Onyx Equinox*. Youtube, 02/09/2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bVvxZDcSEUA>>. Acesso em: 01/03/2023.

²³⁸ ALEXANDER, Sofia. Sofia Alexander, criadora de Onyx Equinox, fala um pouco sobre o que torna a série tão especial. In. Crunchyroll. SKARZ, José. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2020/11/13/sofia-alexander-criadora-de-onyx-equinox-fala-um-pouco-sobre-o-que-torna-a-srie-to-especial>>. Publicado em: 13/11/2020. Acesso em: 28/02/2023.

das maiores inspirações para a criação da série foi a sua infância e a vontade de contar sobre o México com um olhar respeitoso, temendo que narrativas de estrangeiros sobre o país pudessem partir da ideia de que os ameríndios seriam míticos e reforçando estereótipos.²³⁹

Assim como os documentos analisados nos capítulos anteriores, a animação em questão é inserida em um contexto político que exprime a necessidade de novas narrativas e perspectivas sobre um passado em disputa. O que queremos dizer é que, com suas devidas historicidades e temporalidades, os discursos que visualizamos nas *Historias* de Durán e no códice Borbónico são tão dotados de intencionalidades quanto a produção criada por Sofia, portanto, buscam públicos e recepções específicas. Podemos ver um pouco do entendimento da produtora na passagem a seguir:

*Alexander explained how she grew up walking in the place where once great civilizations once stood and how she aimed to not just recreate their myth in Onyx Equinox, but their daily life. Additionally, she explains how it was important to present a story not dictated by the colonial gaze and instead showcase the culture that she is connected to. [...], we got a chance to talk about indigenous identity and how many of us can not to connect to our ancestors due to colonization and where her series stands in reteaching Mesoamerican culture and storytelling to viewers, or in many cases, teaching them for the first time. [...]*²⁴⁰

Sofia deixa a entender que *Onyx* e seu processo criativo compreendem que a colonialidade está presente na realidade mexicana e de toda a América Latina, assim sendo, estigmas e perspectivas tradicionalmente ignorantes sobre a pluralidade da cultura mesoamericana devem ser evitados. É um desafio constante visto que existe uma tentativa de não mistificar o passado indígena, a obra utiliza uma narrativa mergulhada em questões mágicas. As saídas encontradas foram as representações intencionais que ao mesmo tempo que dialogam com a realidade atual conseguem prestar homenagem a sentidos pré-coloniais, tal qual no uso do esquema de cores para transpassar ideias durante os episódios.²⁴¹

²³⁹ “Hay un cierto miedo cuando las personas no mexicanas no hispanas cuentan una historia hispana, o mexicana, o mesoamericana. [...] Porque luego lo ven con un lente extranjero, ósea que es muy místico, muy misterioso cuando en verdad eran personas reales, con una cultura que es real y que todavía existen hoy en día.” CRUZ, Luís Miguel. *Sofía Alexander: No voy aceptar que no me digan que no cuente mi historia*. In. Radix Animación. Disponível em: <<https://radixanimacion.com/figuras/entrevista-sofia-alexander-pixelatl-onyx-equinox/>>. Publicado: 06/10/2022. Acesso em: 01/03/2023.

²⁴⁰ SÁNCHEZ, Kate. *Interview: Geekspanic Heritage Month: Onyx Equinox with Showrunner Sofia Alexander*. In. But Why Tho? Disponível em: <<https://butwhytho.net/2020/10/geekspanic-heritage-month-onyx-equinox-with-showrunner-sofia-alexander/>>. Publicado em 15/10/2020. Acesso em: 01/03/2023.

²⁴¹ “Até a música de cada personagem e as cores que usamos são simbólicas e representativas. Turquesa era um símbolo para a vida e o sobrenatural, vermelho para o sangue e o reino mortal e rosa utilizado para a tecnologia representa o México moderno.” SKARZ, José. op. cit. disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2020/11/13/sofia-alexander-criadora-de-onyx-equinox-fala-um-pouco-sobre-o-que-torna-a-srie-to-especial>>. Acesso em: 02/05/2023.

Outro ponto que será melhor debatido ao longo do capítulo é a questão da nomenclatura anime. Inicialmente, cremos ser interessante entender que a narrativa de *Onyx* é claramente inspirada em outras obras de origem japonesa e, como a criadora afirmou, só não foi feita em estúdio japonês por conta da grande demanda do mercado local. Sofia explica que o México, assim como a América Latina de maneira geral, tem nos anos 1980 a entrada de obras de animação japonesas por conta do alto custo para a produzi-las internamente, diferentemente dos EUA. A consequência desse modelo é que muitos produtores cresceram consumindo obras consideradas clássicas entre os animes, dentre os quais duas citadas por ela, *Dragon Ball* (1986) e *Saint Seiya* (1986).²⁴²

A consequência é o nascimento dessa animação e de outras de origem latina, que têm modelos narrativos comuns para animações japonesas. A cultura mexicana e latina de consumir produtos de histórias mais longas, como as novelas, é outro fator que segundo ela é inspiração para que animes sejam um formato bem consumido na região, visto que a maioria das animações estadunidenses costumam seguir uma forma de história curta e única por episódio,²⁴³ o que não vemos em *Onyx*. Por esses e outros motivos, vemos a autora afirmar continuamente que “*Onyx* não poderia ser feito em outro estilo que não o anime.”²⁴⁴

Desta forma, observamos que a animação parte de alguns pontos da cultura mexicana e tem por objetivo uma congruência entre modelos de narrativa e um público alvo estabelecido. Sendo assim, cabe a nós entender como essas representações vão, ou não, possibilitar um melhor contato da obra com aqueles que pretende atingir, e se as afirmativas da autora realmente se encontram com o produto final.

3.2. Condições de produção e interesses mercadológicos

Onyx não é uma animação que pertença a uma grande empresa estabelecida no mercado, isso dificulta bastante o processo de criação da obra, para além das questões mais comuns relativas ao processo. Sendo um original da empresa *Crunchyroll*, a animação está em um espaço de fronteira entre o oriente e o ocidente, visto que seu objetivo, ainda que não dito de maneira clara, parece ser aproximar ainda mais o público consumidor latino com a perspectiva de pertencimento e de identificação.

²⁴² “Finally, we dig into the traditional anime influences from shonen series like *Saint Seiya* on *Onyx Equinox*, the ways that *Izel* exemplifies the shonen hero, and how he breaks the mold.” In. RADIX Animación. *Entrevista a Sofia Alexander creadora de Onyx Equinox*. Youtube, 02/09/2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bVvxZDcSEUA>>. Acesso em: 01/03/2023.

²⁴³ Em entrevista ela cita como exemplo a série *Scooby-Do* (1969), reconhecida por responder seus casos em apenas um episódio. Ver **ibid.**

²⁴⁴ tradução livre. Ver **ibid.**

Sofia Alexander diz em entrevista que enquanto produzia a animação tinha contato com colegas que recebiam quatro vezes mais recursos em outras empresas, o que pode ser explicado pelo fato de que a *Crunchyroll* se notabiliza como distribuidora de materiais orientais para o Ocidente, enquanto *Onyx* faz parte de um projeto para começar a ter suas produções originais. Dito isto, a série acabou por aparentemente sair dos planos da produtora, apesar de sua criadora afirmar constantemente que ainda irá terminar de contar a história.

Em fevereiro de 2022, ela respondeu uma fã na rede social *Twitter* dizendo “*Don’t worry Onyx Equinox isn’t cancelled. Unfortunately it takes time to figure things out after studio acquisitions.*”²⁴⁵ e em entrevista de setembro do mesmo ano para o canal do *Youtube*, *Radix Animación* — em preparação para participar do evento Pixelatl, que reúne artistas do México — voltou a afirmar que *Onyx* terá um final, ainda que seja feito de maneira menos tradicional com uma divulgação via redes sociais.²⁴⁶ Ainda que indiretamente, Sofia confirma que a *Crunchyroll* não tem planos de continuidade para sua criação, principalmente quando comenta a onda de cancelamentos que ocorreu no período pós-pandêmico. Como justificativa, entende que questões políticas e financeiras falam mais alto no mercado, gerando uma facilidade para que as empresas deixem de investir na continuidade das obras.²⁴⁷

Em junho de 2021, no mês do orgulho LGBT para os EUA, Sofia utilizou o *Twitter* para declarar a relação de sua série e de suas ideias com a bandeira da causa.²⁴⁸ Quanto aos planos para continuidade, existe uma obrigatoriedade, dita por ela, para que a série seja pensada e produzida por pessoas engajadas com a causa LGBTQIA+, isso porque Sofia é parte da comunidade e deixa claro que alguns personagens de sua história também são.²⁴⁹

²⁴⁵ ALEXANDER, Sofia E. (@sofiaalexander). 09/02/2022. *Twitter*. Disponível em: <<https://twitter.com/sofiaalexander/status/1491492679762407425?lang=pt>>. Acesso em: 02/03/2023.

²⁴⁶ Ver RADIX Animación. *Entrevista a Sofia Alexander creadora de Onyx Equinox*. *Youtube*, 02/09/2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bVvxZDcSEUA>>. Acesso em: 01/03/2023.

²⁴⁷ O mesmo ocorreu com outra série animada em que ela trabalhou, *Infinity Train* (2019), cancelada por conta de imbrólios políticos decorrentes de processos internos da *Warner Bros. Discovery*

²⁴⁸ Ela utilizou a imagem de um dos personagens com os dizeres: “*Happy #Pride ! [...] This cutie right here is [spoilers] from my original show, #OnyxEquinox As a gay woman, I’m proud to have unapologetic, sex-positive, & (emoji of rainbow flag) + rep, in my show. A big thanks to @Crunchyroll who has supported me!*”# seguido de outro tweet em que dizia: “*You know what’s also great about a studio that supports LGBTQ+ & BiPOC content? We don’t have to hide or be pushed from the spotlight. We get to be Main Characters and heroes of histories that aren’t centered solely on trauma.*”. ALEXANDER, Sofia E. (@sofiaalexander). 02/06/2021. *Twitter*. Disponível em: <<https://mobile.twitter.com/sofiaalexander/status/1400168730399698945>>. Acesso em: 03/03/2023.

²⁴⁹ Ver **ibid.**

Imagem 39: Yaotl na forma humana, imagem que acompanha o *tweet* da autora sobre o dia do Orgulho LGBTQIA +.



Fonte: ALEXANDER, Sofia E. (@sofiaalexander). 02/06/2021. Twitter.

Tal informação faz com que necessitemos falar sobre os regimes de intencionalidade pressupostos em uma representação. A Mesoamérica criada e produzida por Sofia Alexander é uma homenagem à memória infantil da mesma — ela afirma ter vivido próxima a sítios arqueológicos maias na infância — ao mesmo tempo que se relaciona diretamente com a realidade contemporânea de lutas por direitos sociais a grupos historicamente relegados. Em diversas falas da criadora podemos ver a lembrança da mesma sobre o processo colonizador que se instaurou sob o México e outras regiões como algo violento em diversos sentidos, a ponto que, para a criação da obra, a inspiração e pesquisa em documentações era difícil, por conta da máquina de destruição da memória e da cultura ameríndia.

3.2.1. A questão dos streamings: particular x geral

Um assunto presente nas entrevistas da criadora da série, Sofia Alexander, é o crescimento da inclinação do público por obras que se ambientam em um passado ameríndio e de animações que acompanhem este momento. Isto provavelmente representa um suposto interesse sobre as origens nacionais e a pluralidade nas narrativas constituídas, principalmente em comunidades latino-americanas, junto do processo de ampliação do mercado para compor espaços antes negados para comunidades sub-representadas.

Aqui, diferente de outras obras e *streamings*²⁵⁰ que fazem a relação de conquistar o consumidor desejado através da temática, a animação tenta convencer o público latino por meio da linguagem de anime, conectando a perspectiva particular e geral. A inversão busca o universal através da narrativa e não do tema, levando em conta que o modelo utilizado, comum em *shonen*, tem apelo global. É uma aposta que pressupõe que a estilística mais geral por si só seja capaz de aproximar uma audiência fora do comum para a obra.

²⁵⁰ Assim como a já citada Crunchyroll, os streamings são sites e aplicativos especializados na distribuição de mídias digitais de entretenimento, geralmente voltadas para cinema, tv e músicas.

Alguns aspectos que podem ser observados em *Onyx* acabam reforçando um olhar sobre a América indígena que Sofia diz temer em outras produções, como os apelos para o mágico e para o mítico. Acreditamos ser uma queda na armadilha narrativa da representação dos ameríndios sempre como tendenciosos ao desconhecido, ao perigoso e ao campo mágico. Outros fatores dentro da obra nos fazem perceber a relação de *Onyx* com um linguajar generalizado são as inspirações. Sofia Alexander, após ser questionada no *Twitter* sobre a semelhança entre Tezcatlipoca e um vilão de um jogo de videogame, confirmou que um dos monstros da série é inspirado em um ser do universo de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998),²⁵¹ jogo que faz parte de uma série de videogames.

Imagens 40 e 41: Monstro do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) e Monstro da série *Onyx Equinox* (2020), inspirado no anterior.



Fonte: ALEXANDER, Sofia. (@sofiaalexander). 14/03/23. Twitter.

As inspirações são uma das maiores conexões da série com uma linguagem mais geral para produções que são voltadas para o entretenimento. Sofia deixa claro em suas entrevistas o como os animes são importantes para a obra e fornecem bases para seus desenhos e também marca que sua animação é para o público adulto.²⁵² É essencial levar isso em conta, algo que provavelmente retiraria *Onyx* do recorte dos *shonen*, principalmente pelo excesso de sangue nas cenas. Porém, como dito por Cobos, as doses de violência são comuns nas produções desse recorte, algo que acabou gerando uma cultura de censura na América Latina.²⁵³

²⁵¹ THE LEGEND of Zelda. Wikipédia. Disponível: <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda>. Acesso em: 14/03/2023.

²⁵² “The design is a direct inspiration from anime. Mexico has broadcast anime since my mum was a child, and myself and many other Mexicans grew up familiar with these cartoons. Back then, I didn’t even know the term for Japanese-produced cartoons was anime! It was only natural for me to draw in a style I liked most, from stories I found more interesting, and whose characters I related to.” Ver ALEXANDER, Sofia. *Onyx Equinox: Interview with creator Sofia Alexander*. In. SciFiNow. HARPER, Rachel. Disponível em: <<https://www.scifinow.co.uk/interviews/onyx-equinox-interview-with-creator-sofia-alexander/>>. Publicado em: 15/12/2020. Acesso em: 13/04/2023.

²⁵³ “Un segundo elemento de latinización es la alteración del video. Por un lado hace presencia la censura: las escenas de desnudos, sangre y de violencia pueden ser alteradas (la sangre roja pasa a ser de un color oscuro

*I loved Lord Of The Rings, which of course, is inspired by a mix of European mythologies. I started to imagine Mexico that was just as magical and epic as that. Onyx Equinox is also heavily inspired by my own experiences growing up and figuring out my own perception of the world and society in general.*²⁵⁴

É necessário falar sobre a presença exacerbada de sangue e o foco em adultos, como a autora afirma na passagem: “*Onyx también está muy influenciado en el anime, y tiene un tema muy adulto.*”²⁵⁵ Essa passagem atesta a possibilidade de que a série fuja de uma característica etária jovem, comum aos *shonen*, classificação que afirmamos ser a mais provável para *Onyx* caso seja visto como um anime. Porém, existem múltiplos exemplos de obras da mesma demografia que se utilizam de momentos específicos em suas narrativas para apelar para o exagero e a sanguinolência como forma de causar impacto visual e aumentar a tensão dentro das suas histórias. Abaixo, podemos ver parte de um painel²⁵⁶ do mangá de *Naruto*, quando um dos personagens, de apenas doze anos, se sacrifica em prol de seu amigo e é apresentado gravemente ferido.

Imagens 42 e 43: Homem comete auto-sacrifício no primeiro episódio de *Onyx Equinox* e Sasuke, personagem da série *Naruto* (1999), se sacrifica.



Fontes: CRUNCHYROLL Brasil. *Onyx Equinox* - Episódio 1 (Dublado). Youtube, 05/12/2020./ KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Despertar...!! (Cap. 27), Vol. 3. 2000.

casi negro o a los pechos femeninos al desnudo les son dibujados un corsé) o ser simplemente eliminadas.” COBOS, Tania Lucia. **op. cit.** p. 18.

²⁵⁴ Ver ALEXANDER, Sofia. *Onyx Equinox: Interview with creator Sofia Alexander*. In. SciFiNow. HARPER, Rachel. Disponível em: <<https://www.scifinow.co.uk/interviews/onyx-equinox-interview-with-creator-sofia-alexander/>>. Publicado em: 15/12/2020. Acesso em: 13/04/2023.

²⁵⁵ LA ZONA Cero. Sofia Alexander: El reto de desarrollar *Onyx Equinox* en PANDEMIA / Extras. Youtube. 13/10/2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CF5_dFG_xDg>. Acesso em: 14/03/2023.

²⁵⁶ Os painéis são páginas duplas em mangás, geralmente trazem imagens marcantes e de grande impacto para o público, com mais detalhes que os quadros menores e comuns.

As tentativas de uma aproximação com o público dos animes não são uma questão que por si só signifique sucesso. É importante lembrar que apesar de a *Crunchyroll* ser a maior distribuidora do gênero no Ocidente, é comum a utilização de plataformas não oficiais para consumir estas obras, e nelas, a *Onyx* não tem espaço. A busca pelo público do estilo pode ser vista em outras distribuidoras, como a Netflix, que tem produzido desde *live-actions*²⁵⁷ até animes originais em parceria com estúdios orientais.²⁵⁸ A busca pela aproximação, principalmente através de detalhes que são comuns às culturas mesoamericana e oriental-japonesa é interessante, mas elas não são suficientes tanto para evitar o cancelamento quanto a não inserção da animação dentro de portais e sites que poderiam estabelecer essa legitimidade enquanto anime — ainda que, entendemos que essa não seja o objetivo principal — como poderemos ver à frente.

3.3. O jogo de bola mesoamericano em *Onyx Equinox*

O jogo de bola mesoamericano tem aparições recentes na mídia, sendo utilizado em obras ambientadas em mundos inspirados e representações supostamente fiéis da América pré-colombiana. Destacam-se nesse sentido, as animações, a exemplo do filme estadunidense *O caminho para El Dorado* (2000)²⁵⁹ e a série da plataforma de streaming Netflix, *Maya e os três guerreiros* (2021).²⁶⁰ Por conta disso, atentando ao que Natalino dos Santos chama de “comparativo mesoamericano”,²⁶¹ perspectiva que leva em conta a proximidade em termos históricos das populações nahuas, mixtecas e maias, intentamos analisar as formas como essa atividade foi apresentada nas telas. Essa comparação é necessária por conta da costumeira representação da cultura maia nas obras contemporâneas e pelos documentos que utilizamos nos capítulos anteriores serem de períodos e regionalidades distintas, relacionados principalmente à cultura nahua. Acreditamos que essa dissemelhança não seja prejudicial ao resultado final do trabalho, muito por conta de que as práticas de *tlachtli* representadas aqui

²⁵⁷ São versões com atores e cenários físicos que se baseiam em animações.

²⁵⁸ CHRISTA. Netflix irá produzir animes do autor Junju Ito. In. Cabana do Leitor. Disponível em: <<https://cabanadoleitor.com.br/netflix-ira-produzir-animes-do-autor-junju-ito/#:~:text=A%20Netflix%20anuncio%20que%20fechou,em%2020%20de%20suas%20obras.>> Publicado em: 06/09/2022. Acesso em: 09/06/2023.

²⁵⁹ THE ROAD to El Dorado. (O caminho para El Dorado). Direção: BERGERON, Bibo., PAUL, Don. Produtora: DreamWorks Animation, 2000. 89 min.

²⁶⁰ A série localiza-se no fictício reino de Teca, referência aos astecas, e utiliza símbolos e ideias que remetem ao passado ameríndio para criar seu universo. A protagonista tem o nome Maya em referência a civilização que ocupou as regiões da atual América Central e península de Yucatán no México, apesar da cidade em que ela governa na animação ser referenciada em Tenochtitlán, capital dos mexica. MAYA and the three (Maya e os três guerreiros). Direção: GUTIÉRREZ, Jorge R. Produtora: Netflix. Estúdio: Tangent Animation Studio, 2021. 1 temporada.

²⁶¹ “Apesar das particularidades dessas três regiões mesoamericanas, nahuas, maias e mixtecos do período pós-clássico tardio compartilharam os elementos centrais das concepções cosmológicas e históricas, bem como suas formas de usos sociopolíticos.” NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. *op. cit.* 2020. p. 19.

não correspondem ao que necessariamente era existente, mas sim às intenções daqueles que as reproduziram. Sendo assim, cremos ser ainda mais importante compreender os objetivos para utilizar o *juego de pelota* em cada uma das narrativas, com as semelhanças e discrepâncias naturais surgidas em cada um dos documentos devido às suas intencionalidades.

A série *Onyx Equinox* (2020) é produzida pela *Crunchyroll*,²⁶² uma empresa de *streaming* internacional especializada em distribuição de animes. O termo é um diminutivo para "animação" quando empregado se referenciando produções japonesas, e dentro dessa denominação há uma generalização que engloba obras de diversos gêneros narrativos. O surgimento de uma narrativa com ameríndios não é comum, visto o distanciamento cultural, que geralmente se limita à apresentação de mundos medievalizados ou ocidentalizados em perspectiva contemporânea quando vai para além do Japão.²⁶³

Atentamos especificamente para a representação do jogo e por sua contemporaneidade, marco de que os estudos sobre a prática se fazem importantes independente do tempo. Além disso, o modelo narrativo difere de outras obras que se ambientam na Mesoamérica ou se inspiram nesse espaço, visto que segue perspectivas presentes em animações japonesas, rompendo desta forma com o que geralmente é visto no Ocidente. Assim, demarcamos a centralidade do jogo para personagens e desenvolvimento do enredo na série e atentamos a possibilidade de pensá-lo como elemento cultural mesoamericano que, quando representado, torna-se uma possibilidade de partida para entender a cosmovisão ameríndia. É um movimento próximo ao que já fizemos ao observar as representações do jogo no Códice Borbónico e nas crônicas de Diego Durán.

Assim, as representações funcionam como relação simbólica de perspectivas cosmológicas, ou seja, ao observar o *tlachtli*, vemos nele uma forma de analisar a concepção do produtor da representação acerca da sociabilidade ameríndia. Roger Chartier é quem nos auxilia a pensar essas correlações constituídas por meio do simbolismo, onde a metáfora é constante.²⁶⁴ É sempre importante ter em conta o objetivo e intenções postos na construção da

²⁶² É uma empresa que distribui, licencia e publica vídeos, especializada em mídias asiáticas orientais. Segue a definição encontrada no site da plataforma: “Além de ser conhecida como um dos maiores serviços de streaming com conteúdo AVOD e SVOD, a Crunchyroll também oferece experiências para estreitar o engajamento com fãs e com a comunidade através de canais sociais, eventos, jogos, produtos de consumo, distribuição de conteúdo, criação de conteúdo e publicação de mangá.” Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/about/pt-br/index.html>>. Acesso em 04/10/2021.

²⁶³ Um exemplo é o mangá *Vinland Saga* (2005) que se passa durante o período medieval inglês nas invasões dinamarquesas. O anime homônimo é de 2019.

²⁶⁴ “O leão é o símbolo do valor; a esfera, o da inconstância; o pelicano, o do amor paternal». Uma relação compreensível e, então, postulada entre o signo visível e o referente por ele significado - o que não quer dizer que seja necessariamente estável e unívoca.” CHARTIER, Roger. **op. cit.** p. 21.

representação que analisamos, com o propósito de entender o que o signo do jogo referencia no momento em que é utilizado nas narrativas aqui analisadas.

Em seus escritos sobre raça e representação, bell hooks comenta sobre a “obsessão contemporânea”²⁶⁵ por imagens, que considera uma forma de comunicar ideias pertencentes aos grupos dominantes. Nesse sentido, ao pensarmos o jogo em sua presença no anime, notamos que ele é uma imagem simbólica do olhar contemporâneo sobre a Mesoamérica. Portanto, é possível afirmar que as representações são um local de disputa de poder, onde estereótipos podem ser apropriados a fim de uma reorganização da ordem social, ou da afirmação política de grupos subalternos.²⁶⁶ Assim, a presença de uma animação com a temática mesoamericana em um modelo que comumente é oriental tem que ser examinada de forma cuidadosa. Questionamos, portanto, os interesses simbólicos em representar não apenas o jogo, mas o conjunto social ameríndio, visto que existem interesses mercadológicos intrinsecamente relacionados às disputas de poder e do controle simbólico das narrativas.

3.3.1. Animação ou anime: perspectivas culturais

Levamos em conta que há, diante das representações, dois jogos. Aquele que é inicialmente praticado por mesoamericanos e narrado por espanhóis, geralmente representado em códices e documentos coloniais; e uma prática diferente, imaginada e resultado de um pensamento sobre o passado, contaminado pela colonialidade e pela modernidade eurocêntrica, que seria representado de acordo com as lógicas apresentadas por bell hooks. Observamos que as formas como o jogo é posto nos dias atuais pode auxiliar na elucidação de análises sob documentos mesoamericanos e de origem espanhola. Tanto as mídias contemporâneas, quanto às crônicas e códices, podem ser entendidas como interpretações ideológicas do mundo ameríndio pretendendo servir a interesses, alterando ou não a realidade para alcançar um resultado controlado que se adeque ao discurso desejado.

Onyx Equinox, criado por Sofia Alexander, é uma animação produzida em conjunto por profissionais dos Estados Unidos e México para ser uma das obras originais da *Crunchyroll*. De forma bem geral, cremos ser interessante notar que a nomenclatura é um dos pontos de menor importância no momento de classificar esta obra, sendo essencial tratá-la como objeto globalizado e híbrido. Alexander, como pode-se ver em entrevistas, geralmente utiliza o termo ‘animação’ e além disso as principais plataformas de animes tendem a ignorar

²⁶⁵ Essa luta também precisa incluir aliados não negros. Imagens de raça e representação se tornaram uma obsessão contemporânea. HOOKS, bell. **op. cit.** 2019. p. 33.

²⁶⁶ “A cultura popular oferece exemplos incontáveis de mulheres negras se apropriando e explorando -estereótipos negativos- para garantir o controle sobre a representação ou, no mínimo, colher seus lucros.” **ibid.** p. 104.

Onyx em suas listas do estilo. Se o critério classificatório for a produção em estúdio japonês, a obra se coloca em um lugar vago, visto que só não foi produzida assim pela falta de datas.²⁶⁷

É bem provável que a criadora e os portais se sintam mais confortáveis em classificar *Onyx* como apenas uma animação por conta de um aspecto cultural. Sofia deixa claro que seu objetivo maior é uma homenagem ao México resgatando aspectos menos conhecidos da cultura local, ainda que aposte em um estilo narrativo inspirado diretamente em animes que fizeram sucesso no Ocidente. É inegável que essa questão gere um choque e reforce a separação entre obras feitas para o público consumidor japonês e um mercado internacional.

Se levarmos em conta outras obras consideradas animes que em sua narrativa partem de um pressuposto internacional, ainda assim podemos observar o crivo cultural japonês como aspecto diferencial. Exemplificamos aqui com *Shuumatsu no Valkyrie* (2017),²⁶⁸ série de mangá adaptada como anime em 2021 sob o título ocidental de *Record of Ragnarok*. Nela, personagens humanos enfrentam deuses pelo destino da humanidade em confrontos de luta. Percebemos, primeiro, que apenas divindades asiáticas e greco-romanas/nórdicas são lembradas (à exceção de Anúbis, deus egípcio) e os heróis humanos são homens relacionados à história eurasiática.

Desta maneira, ainda assim elencamos que o termo anime pode ser utilizado sem maiores perdas no sentido, ou melhor, sem causar prejuízo na qualidade de *Onyx* ou de qualquer outra obra culturalmente ligada ao mercado japonês de animação. Dizemos isso porque o nosso enfoque é o aspecto narrativo da obra criada por Sofia Alexander, e nesse sentido notamos uma forte conexão com o estilo japonês de contar histórias. Essa determinação é característica específica da obra que gera um contexto onde achamos ser importante analisar a representação do jogo de bola ameríndio. Em outras animações ocidentais que se assentam sobre a cultura mesoamericana, a atividade aparece como uma reprodução do lúdico na vida social dos indígenas, em *Onyx* porém, ganha camadas que são possíveis de compreensão apenas quando entendemos o como essa animação tem relação com os animes e com o mercado japonês.

²⁶⁷ Recentemente no Twitter, nos dias finais da produção desta dissertação, respondendo a uma thread sobre informações profissionais que as pessoas não conhecem, a criadora falou mais sobre a questão dos estúdios e a nacionalidade das produções. A fala da autora nos leva a compreender que em muitos casos, a ideia de anime e animação se dá puramente por uma perspectiva cultural dos produtores: “*Japanese studios (including Ghibli) outsource animation to other countries, like S. Korea. Many of your favorite anime were animated in the same studios western cartoons were. For example, Korean studios have a japanese team and a US team and they animate with varying qualities.*” ALEXANDER, Sofia E. (@sofiaalexander). 27/03/2023. Twitter. Disponível em: <<https://twitter.com/sofiaalexander/status/1640249618897440768>>. Acesso em: 05/04/2023.

²⁶⁸ UMEMURA, Shynia; FUKUI, Takumi; AJCHIKA. *Shumatsu no Valkyrie*. Coamix, 17 Volumes, 2017.

Quando o jogo é visto no terceiro episódio, funciona como elemento de inserção dos personagens gêmeos, mas também indica outros elementos essenciais para a narrativa que se conecta com os aspectos cosmológicos pré-colombianos. Os irmãos ao narrarem para o protagonista sobre a história presente no Popol Vuh apresentam uma lógica que precisa ser repetida pelo próprio Izel em sua batalha para salvar sua irmã, uma viagem ao inframundo onde precisará superar os deuses. Esse aspecto é utilizado em outros animes, como forma de demonstrar que o protagonista terá adversários mais poderosos, ao mesmo tempo que também necessitará despertar em si forças maiores.²⁶⁹

O que podemos perceber é que essa associação é constantemente utilizada pela obra para conectar aspectos culturais que a narradora pretende abarcar às lógicas que se esperam em uma animação para o público jovem. Ainda que essas tentativas sejam visíveis, não podemos afirmar que *Onyx* tenha êxito em todos os momentos em associar as lógicas cosmológicas em sua obra. Algo que é comum em outras produções contemporâneas e que partem do mesmo pressuposto de “homenagear” o passado mesoamericano é a mistura de informações e aspectos de regiões e temporalidades distintas.²⁷⁰

Onyx Equinox é um produto advindo do fenômeno das hibridações culturais e sua existência só é possível de ser concebida quando partimos deste pressuposto, assim, classificações fechadas e limítrofes passam a ser uma realidade menos interessante. Temos, portanto, uma animação criada por uma mexicana, com estadunidenses presentes no processo criativo, animada em estúdio sul-coreano e distribuída por uma empresa especializada em animações japonesas.²⁷¹ Essa mistura nos obriga a ter um cuidado maior para tratar das representações que vemos na tela.

A premissa de *Onyx* nos leva ao mesmo questionamento que Néstor Canclini faz ao pensar o encontro de representações da cultura ameríndia com a reprodutibilidade em massa da indústria cultural:

O que buscam os pintores quando citam no mesmo quadro imagens pré-colombianas, coloniais e da indústria cultural; quando as reelaboram usando

²⁶⁹ Dois exemplos podem ser vistos em animes já citados. Em *Naruto*, a Raposa de Nove Caudas é apresentada ainda no primeiro capítulo, forma de demonstrar sua importância na jornada do protagonista, mesmo sem aprofundá-la. O mesmo acontece em *Saint Seiya*, quando a armadura de Sagitário salva a vida do protagonista, que mais tarde será seu usuário.

²⁷⁰ Na animação da Netflix, *“Maya and the Three”* (2021) a protagonista homenageia o povo maia em seu nome, mas seu povo vive na cidade de Teca, uma clara referência a Tenochtitlán. Outros povos na mesma animação misturam influências de roupas e arquiteturas de regiões diferentes da mesoamérica, como zapotecas e olmecas.

²⁷¹ O estúdio responsável pela produção é o *Tiger Animation*, conhecido por trabalhos como *Ben 10 (2005)* e *Avatar The Last Aibender (2005)*, ambos com características próximas a de *Onyx*, tendo ocidentais envolvidos na criação e produção, mas utilizando modelos narrativos e cênicos comuns aos animes japoneses.

computadores e *laser*? Os meios de comunicação eletrônica, que pareciam destinados a substituir a arte culta e o folclore, agora os difundem maciçamente.²⁷²

Aqui, Canclini entende que o passado é utilizado ao bel prazer artístico, dotado de intencionalidade que se coloca na apropriação e assim reimaginado. O fenômeno do hibridismo é moderno e não costuma ser definido com início e final claros porque segundo o mesmo autor, a mistura é um caminho em si mesma. Usando uma cidade como metáfora para o processo, ele afirma que “dentro, tudo se mistura, cada capítulo remete aos outros, e então já não importa saber por qual acesso se entrou.”²⁷³ A cultura moderna portanto seria a vitória das impurezas que os modernizadores e os tradicionalistas fogem. Não há como existir uma ideia mais pura ou correta porque a modernidade é justamente o fruto dos choques que surgem constantemente. É partindo disso que entendemos que a animação pode ser chamada de anime sem que se perca a ideia principal que é perceber as camadas intencionais na representação do jogo.

Ainda partindo dos pressupostos de Canclini, vemos como a perspectiva representativa é necessária para analisar cuidadosamente os processos de hibridação e apropriação cultural, levando em conta como esses fenômenos são comuns em ambientes como a América Latina, historicamente posicionada em um lugar de cruzamento cultural.

Frente a magnificência de uma pirâmide maia ou inca, de palácios coloniais, cerâmicas indígenas de três séculos atrás ou a obra de um pintor nacional reconhecido internacionalmente, não ocorre a quase ninguém pensar nas contradições sociais que expressam. A perenidade desses bens leva a imaginar que seu valor é inquestionável e torna-os fontes do consenso coletivo, para além das divisões entre classes, etnias e grupos que cindem a sociedade e diferenciam os modos de apropriar-se do patrimônio.²⁷⁴

Ou seja, é comum a entrega de imagens paradas no tempo, servindo a intenção dos narradores modernos e reproduzindo o olhar contemporâneo. O passado ameríndio, principalmente relacionado às sociedades com Estado, se faz uniforme e perene para poder ser espelho de intencionalidades. Ignoram-se os fatores sociais e políticos intrínsecos na constituição de cada fenômeno histórico e local de herança cultural em prol da constituição de imagens e locais de memória purificados a partir de uma perspectiva contemporânea. É dentro desse tipo de filtro cultural que é necessário se analisar a animação em questão, esse limiar entre o ocidental e o oriental é de cunho cultural e a definição entre animação e anime acaba sendo, ao fim, interpretativa.

²⁷² CANCLINI, Néstor G. **op. cit.** p. 18.

²⁷³ **ibid.** p. 20.

²⁷⁴ **ibid.** p. 160.

3.3.2. Modelos narrativos: dos shounen ao perspectivismo ameríndio

Os animes têm números relevantes no Brasil e outros países ocidentais, sendo reconhecido o sucesso de séries como *Naruto* (2002),²⁷⁵ *One Piece* (1999)²⁷⁶ e *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (2018),²⁷⁷ em variados formatos, indo desde o mercado editorial com a produção de mangás²⁷⁸ até os video-games. Para entendermos um dos motivos de *Onyx Equinox* poder ser classificado enquanto um anime, precisamos atentar para características dos gêneros narrativos relativos a essas animações, mais precisamente os *shounen*. Lembrando que o termo anime em si não denota um gênero, mas uma classificação ampla, um estilo baseado no modelo nipônico de produção e narrativas.

O pertencimento ao gênero narrativo *shounen*, onde o personagem principal é um menino adolescente, é característica comum às produções do estilo que fazem sucesso no mundo ocidental. Esse protagonismo é uma escolha editorial, voltada para a venda de mangás no Japão. Assim sendo, os *shounen* adquiriram conforme o tempo, características tradicionais em suas histórias. Dentre as séries aqui citadas, todas se encaixam nesse gênero narrativo, que também pode ser considerado uma demografia editorial.²⁷⁹ É essencial compreender que aqui se encontram os títulos de animes mais famosos tanto no oriente quanto no ocidente, responsáveis por apresentar o modelo esperado para o conjunto dessas obras. *Onyx* têm essas características prévias, o que auxilia na conquista de ter sido o lançamento simultâneo mais visto na *Crunchyroll* do Japão em 2020,²⁸⁰ em levantamento da própria plataforma.

²⁷⁵ Em texto pelo UOL, Pedro Henrique Lutti Lippe marca a importância de "*Naruto*" e seu impacto na forma como o ocidente consome os animes. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/03/23/chegou-ao-fim-apos-14-anos-come-naruto-mudou-o-mundo-dos-animes.htm>> Escrito em: 23/03/2017, acesso em: 29/10/2021.

²⁷⁶ É a série de quadrinhos mais vendida da história, em sua versão de mangá. Eiichiro Oda já vendeu aproximadamente 470 milhões de títulos com "*One Piece*". Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/2021/one-piece-vendas-harry-potter.html>> Escrito em 02/2021, acesso em: 29/10/2021.

²⁷⁷ O anime em questão é um sucesso mais recente, tendo alcançado no ano de 2021 a marca de ter o filme do estilo com a maior bilheteria da história. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/216347-demon-slayer-maior-bilheteria-anime-cinema-mundial.htm>> Escrito em: 28/04/2021, acesso em: 29/10/2021.

²⁷⁸ Mangás são revistas em quadrinhos que seguem o modelo japonês, com a leitura de sentido invertido ao oriental e páginas em preto e branco. Os animes, geralmente, são baseados em histórias antes contadas em mangás, existindo uma vinculação natural entre as duas mídias.

²⁷⁹ Os *shounen* são uma das várias demografias editoriais dos mangás por definirem seu público alvo baseado em gênero e idade, nesse caso, focando em meninos entre geralmente 12 e 18 anos. Para Cobos, também podemos defini-los como voltados para uma audiência masculina geral e contendo doses de violência. COBOS, Tania Lucía. *Animación Japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina*. In: **Razón y Palabra**, n. 72, México. 2010. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/acercade72.html>>. Acesso em: 12/03/2023. p. 5.

²⁸⁰ A posição de *Onyx* no Japão se justifica na concorrência, grande parte das séries reproduzidas simultaneamente na plataforma já estão presentes nas emissoras japonesas, assim sendo, apenas os originais exclusivos da *Crunchyroll* são necessariamente atrativos para o público nipônico. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-feature/2021/01/14/os-mais-assistidos-em-todo-o-mundo-saiba-quais-foram-os-animes-mais-populares-de-2020-na-crunchyroll>> Acesso em: 18/12/21.

Notamos uma conjunção de estilos narrativos na animação, a qual constantemente leva conotações típicas de *shounen* a conviver com uma forma ameríndia de se contar a história. A entrega de um olhar indígena está presente principalmente nas construções de universo e no desenvolvimento do enredo principal, bastante dependente de elementos cosmológicos mesoamericanos. Por exemplo, temos a questão da dualidade entre figuras divinas e a aposta principal apresentada no primeiro capítulo que busca elementos da narrativa do mito dos cinco sóis e a constante disputa entre Quetzalcoatl e Tezcatlipoca. Outro ponto essencial para a cosmologia ameríndia que temos em *Onyx* é a necessidade dos sacrifícios humanos como ferramenta na relação entre o humano e o divino, dada pelo sangue como símbolo de fertilidade e renascimento em contato com o solo.

Acreditamos que exista um esforço que se baseia no contexto político e social para que a autora e a produção busquem essa relação entre o modelo dos *shounen* e das narrativas ameríndias. Podemos observar principalmente a utilização de predisposições cosmológicas chave para a Mesoamérica sendo empregadas na construção da personalidade dos membros do grupo que cercam Izel, o protagonista. É essencial ter em conta que o conceito da dualidade, não como intencionalidade de uma vitória de um lado, mas como conflito que estabelece equilíbrio, pode ser observada não só nos gêmeos, mas em Zyanya, personagem que faz “jogo-duplo” por interesses próprios, e no próprio Yaotl, comprometido com dois senhores diferentes. É nesse sentido que a perspectiva indígena se relaciona com a ideia de jornada e vitória sobre desafios, criação de inspiração comunitária, e outros esquemas comuns às narrativas *shounen*.

Na concepção de perspectivismo ameríndio de Eduardo Viveiros de Castro, vemos que ele parte das concepções de natureza e cultura para criticar as lógicas ocidentais, nas quais o olhar indígena está essencialmente relacionado a uma concepção cultural. Ou seja, na visão colonizadora, os povos originários não separam a natureza de sua cultura, as entendendo de forma unificada. Enquanto isso, a perspectiva ocidental tende a generalizar esse conceito.²⁸¹ Basicamente, esta perspectiva tende a julgar o olhar dos indígenas por unir o mundo natural ao cultural, algo que contraria a forma europeia de conceber a intelectualidade.

Toda narrativa é também uma visão demarcada em seu tempo de produção, portanto, uma preocupação com a fidelidade histórica através das representações não se faz necessária,

²⁸¹ “Recombinar, portanto, para em seguida dessubstancializar, pois as categorias de Natureza e Cultura, no pensamento ameríndio, não só não subsumem os mesmos conteúdos, como não possuem o mesmo estatuto de seus análogos ocidentais; elas não assinalam regiões do ser, mas antes configurações relacionais, perspectivas móveis, em suma – pontos de vista.” VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **O Mármore e a Murta**: Sobre a Inconstância da Alma Selvagem. Editora Cosac Naify, São Paulo. 2014 (2002). p. 289

mas consideramos importante observar o teor das mensagens. A partir disso, compreendemos a obra como resultante de pensamentos gerados em um contexto pós-colonial, fruto da disputa ativa de identidades e sobre o passado, consequência natural de processos políticos e sociais ocorridos nos anos recentes em países da América Latina. Aqui ressaltamos o crescimento de narrativas que privilegiam não apenas uma perspectiva ameríndia, mas o protagonismo das concepções cosmológicas dessas populações. Combater o essencialismo de noções unificadoras denota a posição politicamente ativa das pesquisas históricas, algo totalmente necessário, ainda mais nos dias atuais. Partir do perspectivismo é aceitar a possibilidade de olhar para o mundo de uma forma plural e que rompe com as lógicas colonizadoras de que exista uma perspectiva correta e excludente de entender o mundo.²⁸²

A *cosmohistoria*²⁸³ cunhada por Federico Navarrete Linares, considera que uma forma essencial de estudar os povos ameríndios é compreender que suas narrativas não partem necessariamente de um único regime de verdade. Isso significa que a perspectiva ameríndia entende a viabilidade de convivência entre discursos dissonantes, assim a *cosmohistoria* funciona como uma possibilidade que amplia os olhares sobre a realidade e sobre as suas interpretações. Ela está, de certa forma, presente tanto quanto o perspectivismo ameríndio, a partir do momento em que *Onyx* é uma obra que pretende recorrer ao passado mesoamericano com um olhar que valoriza aspectos culturais mexicanos. Toda adaptação e obra ficcional tem a possibilidade de criar, preencher espaços narrativos e modificar fatos históricos.

Salientamos que a própria existência da animação demonstra um movimento de realocação de sentidos, de disputas, fruto de uma *cosmohistoria* e inerente às disputas que Navarrete Linares aponta como cosmopolíticas.²⁸⁴ Aqui, o choque de narrativas, de regimes de verdade, não se mistura necessariamente, mas apontam para demonstração de que é possível uma convivência entre dissidentes. *Onyx é inerente ao processo da modernidade e*

²⁸² “O perspectivismo não é um relativismo, mas um multinaturalismo. O relativismo cultural, um multiculturalismo, supõe uma diversidade de representações subjetivas e parciais, incidentes sobre uma natureza externa, una e total, indiferente à representação; os ameríndios propõem o oposto: uma unidade representativa ou fenomenológica puramente pronominal, aplicada indiferentemente sobre uma diversidade real. Uma só “cultura”, múltiplas “naturezas”; epistemologia constante, ontologia variável – o perspectivismo é um multinaturalismo, pois uma perspectiva não é uma representação.” VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **op. cit** p.312.

²⁸³ “La cosmohistoria, un concepto acuñado por mí, se refiere a las negociaciones cosmopolíticas que conciernen las temporalidades y las relaciones entre el pasado, el presente y el futuro.” NAVARRETE LINARES, Federico. *Historia mundial y cosmohistoria*. In. RIOJAS, Carlos; RINKE, Stefan (eds.). **Historia global: perspectivas y tensiones**. WBG Academic. historamericana. Darmstadt, 2022. p. 44

²⁸⁴ “En el término cosmopolítica, el cosmos se refiere a la incógnita constituida por esos mundos múltiples y divergentes y a las articulaciones de las que podrían ser capaces eventualmente.” STENGERS, Isabelle. apud. NAVARRETE LINARES, Federico. p. 42

colonialidade, mas em sua pretensão, ao menos, não se transforma em resultado estéril, mas em comunicado da possibilidade de ampliação das alternativas de discurso.

Quanto aos animes, uma das noções constantemente presentes nas obras que seguem a demografia dos *shounen* é a presença da chamada “jornada do herói”, onde o protagonista passa por uma sequência de acontecimentos específicos que tendem a fomentar sua missão principal. É necessário ter essa informação por conta da construção narrativa da obra, que se utiliza de noções clássicas do estilo em congruência com perspectivas que pertencem às lógicas ameríndias. Dentre as características dessa caminhada heróica estão o encontro de um mestre, a passagem por uma provação significativa, a formação de um grupo de confiança e a descoberta de um grande poder que diferencia esse personagem. Em *Onyx Equinox*, Izel é o protagonista e possui em seu desenvolvimento todos esses pressupostos que necessariamente fazem dele um clássico herói de animes. Ainda no primeiro episódio, quando os problemas estruturais do mundo onde se passa são apresentados, tudo leva a crer que o que será enfrentado é grandioso, mas sempre com a história nos fazendo pensar e reparar na construção do protagonismo do personagem.

3.4. Onyx Equinox: uma animação fruto do aspecto cultural híbrido da América Latina

O episódio um se chama *The Last Day*,²⁸⁵ e apresenta diversas questões específicas que demonstram os interesses narrativos da série ao representar o mundo mesoamericano. Esses detalhes serão trabalhados mais à frente de acordo com sua importância para entendermos o contexto geral da obra. Primeiramente, demarcamos que a cena em que a irmã de Izel, a menina Nelli, é sacrificada, expõe sua importância ímpar na construção da série. Além de localizar o espectador em um contexto onde a morte é um recurso em casos de necessidade, demonstra lógicas próprias do mundo mesoamericano em que deuses e humanos buscam equilíbrio em suas relações,²⁸⁶ ainda que para isso sejam necessárias perdas. Izel e sua irmã, nesse sentido, são apenas peças do tabuleiro que é jogado por membros da elite ameríndia, responsáveis por estabelecerem a posição humana na conversa com as divindades.

²⁸⁵ THE LAST Day (O último dia). In. *Onyx Equinox*. Criação: ALEXANDER, Sofia. Direção: ALTIERI, Kevin. Escritor: REEVES, Charlie. Estados Unidos/México: Crunchyroll, 2020, 23min, son., color. Temporada 1, episódio 1. Acesso em: 20/12/2021.

²⁸⁶ Relembramos o conceito de *contrato cósmico*, no qual Lothar Knauth afirma que deuses e humanos buscam o equilíbrio por meio da troca de interesses no mundo mesoamericano. Ver KNAUTH, Lothar. **op. cit.** P. 192.

Imagem 44: Nelli se prepara para ser sacrificada em frente à falésia de passagem para o inframundo.



Fonte: CRUNCHYROLL Brasil. Onyx Equinox - Episódio 1 (Dublado). Youtube, 05/12/2020.

Dividem espaço com o sacrifício de Nelli no primeiro capítulo outras duas cenas importantes para a compreensão da animação. Primeiro, a destruição da cidade de Dani Baán por Mictlantecuhtli,²⁸⁷ senhor do mundo dos mortos, que estaria revoltado pela pouca quantidade de sangue oferecida pela humanidade para alimentá-lo. Segundo, o momento em que Quetzalcoatl e Tezcatlipoca apostam sobre o futuro dos humanos e o que seria o início de um quinto ciclo de existência. É importante notar que a série debate sobre o conceito de equilíbrio entre o mundo dos vivos e dos mortos, justamente iniciando um debate que compreendemos ser essencial para compreendê-la. O equilíbrio cósmico no mundo mesoamericano é algo desejado, sempre mantendo vivos e mortos, humanos e deuses, em suas posições interdependentes.

Essa é uma das cenas mais importantes quanto a compreensão de que a produção buscou estabelecer um contato com os conhecimentos comuns do público acerca das práticas mesoamericanas. Como forma de estabelecer uma ponte entre a narrativa dos animes e ameríndia, percebemos que o ataque a Dani Baán funciona como a apresentação do problema inicial, algo maior que as possibilidades humanas do protagonista e que necessitará de grandes esforços, um recurso comum em histórias *shounen*. O sacrifício de Neli como forma de mover Izel em busca de resultados é outro ponto que podemos ver em outras histórias da categoria. Assim, estabelece-se o padrão que vai ocorrer em praticamente todos os episódios, em que padrões narrativos de animações voltadas para o público jovem vão ocorrendo se utilizando da cosmologia pré-hispânica como pano de fundo e motivação.

²⁸⁷ “The Central Mexican god of death, Mictantecuhtli ruled over Mictlan, place of the dead, along with his wife, Mictcacihuatl.” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 113.

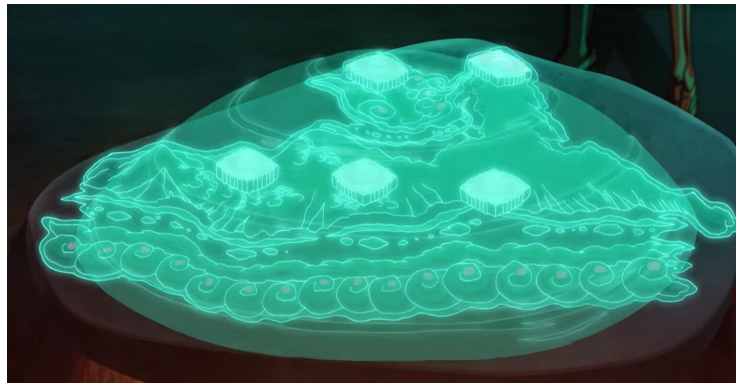
Imagens 45 e 46: Mictlantecuhtli destrói o altepeme de Dani Baán, no primeiro episódio; deuses reunidos para resolver o imbróglio dos sacrifícios.



Fontes: CRUNCHYROLL Brasil. Onyx Equinox - Episódio 1 (Dublado). Youtube, 05/12/2020.

Quando os deuses se reúnem, a ideia é fechar os portões do inframundo para que o sangue não seja todo mandado para os deuses ligados àquele local, mas todos desconfiam das intenções do deus serpente-emplumada pelo fato de o irmão gêmeo dele ser servo de Mictlantecuhtli, algo que será importante na história mais à frente. A saída encontrada é fechar os portões, terminando um processo que teria sido iniciado pelos olmecas. Para isso, a humanidade terá que auxiliar os deuses, mas ainda assim Tezcatlipoca defende o seu extermínio. Assim, ele e Quetzalcoatl apostam, que caso os mortais consigam cumprir a missão, o início de um novo sol não será feito. Como as passagens são feitas de materiais olmecas, impossíveis de tocar para as divindades, é necessário a escolha de um campeão da humanidade, que será Izel. O menino só é escolhido após cair em um portal para o inframundo no final do primeiro episódio, quando encontra sua missão.

Imagens 47 e 48: projeção dos portais do submundo e suas localizações; Izel cai em um portal para o inframundo no primeiro episódio.



Fontes: CRUNCHYROLL Brasil. Onyx Equinox - Episódio 1 (Dublado). Youtube, 05/12/2020.

Em sua caminhada iniciada por motivos externos a ele, outra característica comum da jornada do herói, Izel precisa buscar uma bola de jogo, isto, no terceiro episódio, por conta dos supostos poderes que ela teria. O instrumento seria utilizado para fechar os portais abertos do submundo, por ter sido produzido com borracha dos olmecas. Antes disso, ele cai em um portal para o inframundo ao tentar se jogar na mesma falésia em que sua irmã foi sacrificada. Nesse caminho, o protagonista entende que para conseguir terminar a sua missão precisa fazê-la em grupo, e se associa por necessidade narrativa a outros personagens, o primeiro é o guerreiro jaguar Yaotl, um emissário de Tezcatlipoca encarregado de garantir que o protagonista cumpra sua missão. Posteriormente, no terceiro episódio, quando traça sua busca pela bola, ele acaba se unindo aos gêmeos Y'un e Kin. Em outros momentos específicos, o time de “campeões da humanidade” construído ao redor de Izel irá aumentar, porém, reduzimos nossa análise até o terceiro episódio quando são esses os parceiros do protagonista.

Mais a frente, ele acabará descobrindo que os gêmeos são seus meio-irmãos, uma forma de aumentar os vínculos entre eles, que garantem com que todos ali tenham motivações. Izel se sente obrigado pelas circunstâncias a manter-se no caminho trilhado pelos

deuses para ele, afinal, o destino da humanidade é colocado em suas mãos e as ferramentas olmecas são imprescindíveis para o cumprimento de sua missão. Assim sendo, a bola que se tornará vinculada aos irmãos não pode ser ignorada.

Imagem 49: Izel observa os gêmeos tocarem a bola olmeca, que brilha em cor rosa.



Fonte: JNARD Funny TV. Onyx Equinox Episode 3 full. Youtube, 06/05/2022.

A formação de equipes é algo comum dos *shounen*, mas podemos observar essa relação na perspectiva indígena, com os irmãos simbolizando a dualidade tão comum ao *tlachtli*. A conjunção entre formatos narrativos na série cria um espaço onde é possível compreender a história sendo formada em um caminho de desenvolvimento comum aos animes, mas também nos permite observar características usuais da noção cosmogônica dos povos da Mesoamérica. Não seria forçoso dizer que existe uma tentativa de *Onyx* em buscar inspiração em algumas lógicas ameríndias e reproduzi-las em tela. Podemos ver isso em entrevistas da criadora, Sofia Alexander, nas quais afirma ter tido ajuda de pesquisadores e um constante auxílio das informações públicas presentes no site do INAH - Instituto Nacional de Antropologia e História do México.²⁸⁸ Quanto ao *design* de personagens, por exemplo, ela confirma a inspiração em códices, seus glifos, e na forma com que algumas deidades foram representadas neles, apesar de ter liberdade criativa.²⁸⁹

²⁸⁸ “I was familiar with Mesoamerica, the stories, myths, and beliefs thanks to my education in Mexico. The same couldn't be said for my team! It was important to introduce them to these concepts, so we had Dr. Kirby Farrar (an anthropologist and archaeologist), consult during the making of *Onyx Equinox*.

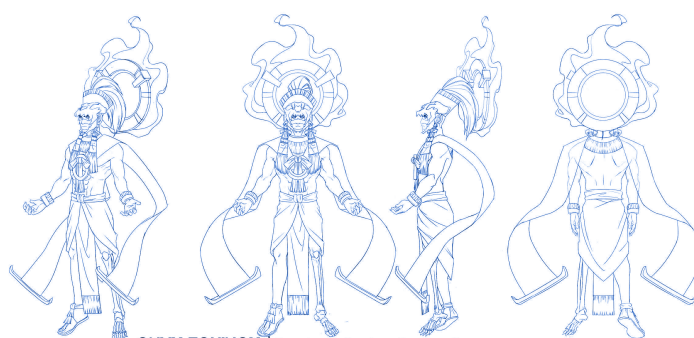
We [also] turned to the INAH (National Institute of Anthropology and History) website to help us find more information from the different cultures beyond what a general internet search could teach us – like blueprints of the cities we would be visiting and rebuilding.” ALEXANDER, Sofia. *Onyx Equinox: Interview with creator Sofia Alexander*. In. SciFiNow. HARPER, Rachel. Disponível em: <<https://www.scifinow.co.uk/interviews/onyx-equinox-interview-with-creator-sofia-alexander/>>. Publicado em: 15/12/2020. Acesso em: 31/05/2020.

²⁸⁹ “Para aqueles que já estão na mídia popular, como Quetzalcóatl, eu ainda estava tentando ver uma maneira de me libertar do molde e fazer com que o design realmente parecesse pertencer a este mundo, usando os glifos como nossa principal inspiração. [...] Com os glifos e os códices como base, pegamos esses designs e tentamos imaginar o que eles teriam visto.” ALEXANDER, Sofia. Sofia Alexander, criadora de *Onyx Equinox*, fala um pouco sobre o que torna a série tão especial. In. Crunchyroll. SKARZ, José. Disponível em:

Imagens 50 e 51: Rascunhos do design de Quetzalcoatl e Tezcatlipoca na forma ‘rei’ para a animação.



ONYX EQUINOX Quetzalcoatl- King Form (Turnaround)
MAIN MODEL Type: Character B/W ARTIST: Sofia Alexander NOTE: r/6 **elation**



ONYX EQUINOX Tezcatlipoca- King Form (Turnaround)
MAIN MODEL Type: Character B/W ARTIST: Sofia Alexander NOTE: r/6 **elation**

Fontes: ALEXANDER, Sofia E. (@sofiaalexander). 18/04/2022. Twitter.

Onyx utiliza, portanto, pressupostos do desenvolvimento descritivo das animações japonesas junto de elementos da cosmologia ameríndia. Dessa maneira, Izel cria uma aproximação com o público alvo em geral, a demografia comum dos *shounen*, e torna-se possível porque na Mesoamérica as figuras divinas eram disponíveis, e a negociação entre o sagrado e o profano era constante. Ou seja, a característica narrativa indígena consiste na possibilidade de romper afastamentos entre o profano e o sagrado, como afirmado por Maria Teresa Uriarte e Lothar Knauth.²⁹⁰ Ambos os autores creem na busca ameríndia pela manutenção das lógicas cósmicas, que seria feita, entre outros espaços e eventos, no *tlachtli*. Aqui, compreendemos que é possível entender o jogo, apresentado no terceiro capítulo, como ferramenta lúdica, servindo para a missão maior e, indiretamente, para conectar as lógicas da narrativa de animações japonesas: o mundo em constante perigo; e do mundo mesoamericano: a busca pela manutenção cosmológica.

<<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2020/11/13/sofia-alexander-criadora-de-onyx-equinox-fala-um-pouco-sobre-o-que-torna-a-srie-to-especial>>. Publicado em: 13/11/2020. Acesso em: 31/05/2022.

²⁹⁰ Ver URIARTE, Maria Teresa. **op. cit.** p. 74. e KNAUTH, Lothar. **op. cit.** P. 192.

A idealização do jogo enquanto algo místico é uma ferramenta narrativa que também atua como consequência do pensamento que interioriza os povos ameríndios como símbolos de estranhamento. Nesse sentido, é necessário demarcar que a obra parte de um pretexto que é originado na perspectiva colonial de que o indígena é necessariamente um corpo místico. A partir da noção de representação para Roger Chartier, entendemos que os sujeitos históricos conseguem por si só interpretar as suas realidades e produzirem uma leitura sobre ela. Portanto, o que é lido como esotérico pelos europeus vai ser contemplado pelos povos originários de uma maneira singular e distinta. É como se vê na passagem:

As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza.²⁹¹

O jogo da bola é geralmente relacionado com conflitos entre morte e vida, dia e noite, representações de dualidade.²⁹² Sua presença em representações maias está relacionada com os deuses Xbalanque e Hunahpu,²⁹³ essenciais para compreensão do simbolismo do *tlachtli* e que correspondem aos gêmeos Y'un e Kin na animação. Concluimos que haja uma relação entre os irmãos e os deuses, através do contexto que evoca a participação das deidades no jogo de bola narrado pelo *Popol Vuh*, importante documento para o entendimento das populações das áreas maias. A cena de apresentação dos irmãos evoca a lembrança do mito, isto porque ao explicarem para o protagonista onde ela se encontrava e o guiarem até o objeto, eles contam a jornada dos heróis jogadores que venceram a morte em uma partida. Assim, fica estabelecido na narrativa a conexão entre a bola que ali aparece e a cosmovisão ameríndia, é demarcado o jogo como um espaço de possível confronto entre humanos e deuses, onde é possível a vitória mortal.

Os gêmeos do mito são filhos de outros irmãos que são convocados a Xibalba, a cidade do inframundo, por terem provocado a ira dos senhores do *altepetl* ao fazerem muito barulho com seus jogos. A primeira dupla a descer é derrotada em uma série de partidas e desafios e decapitada, e um dos irmãos tem a cabeça pendurada a uma árvore tal qual um fruto. A partir daí, seu crânio mantém capacidades normais de um corpo completo, como a vida e a capacidade de reprodução. Uma jovem, curiosa com a árvore cheia de frutos onde estava a cabeça do guerreiro, se aproxima e tem a mão atingida por um cuspe que a

²⁹¹ CHARTIER, Roger. **op. cit.** pág. 17

²⁹² Os povos mesoamericanos viam os gêmeos como uma deformidade ao mundo natural e por isso os consideravam perigosos e um sinal de azar. Ver MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 175

²⁹³ Deuses gêmeos da cultura maia, representantes da dualidade, sendo símbolos da vida e da morte.

engravidada. Posteriormente ela dá à luz aos dois que conseguiram vingar seu pai e tio, após encontrarem ao pé da árvore as ferramentas do jogo utilizadas por eles. Quando começam a jogar, a ira de Xibalba é retomada, com um fim diferente quanto aos heróis.²⁹⁴

Observamos portanto uma exemplificação da ideia de perspectivismo e *cosmohistoria*. A narrativa de *Onyx* se utiliza de uma complexidade de enredos ameríndios pra estabelecer um sentido na jornada de seus personagens. A simbologia dos guerreiros maias deixa de ser uma questão relacionada à conectividade da vida e da morte como ciclo e aqui torna-se uma forma de entender a posição de Y'un e Kin como essenciais na missão de Izel. Como foi dito, a expectativa da produção em conectar os sentidos ameríndios à obra não necessariamente encontra êxito, mas é compreensível a busca por essa constante conversa que ressignifica as histórias indígenas, sem excluir destas os seus significados originais.

A narrativa da animação utiliza símbolos e nomenclaturas existentes no mundo mesoamericano para contar sua história, ainda que algumas das lógicas apresentadas sejam questionáveis. Izel e sua irmã Nelli, sacrificada objetivando a calma dos deuses sedentos por sangue, são nativos da capital asteca e, por isso, são chamados de “*tenochcas*”. É necessário atentar que apesar do termo eles vivem na cidade de Uxmal,²⁹⁵ referência ao sítio que fica ao norte da área de influência da cultura maia na península de Yucatán. O *altepetl* em questão teve seu auge no período clássico tardio, mas pode-se explicar a questão do termo utilizado pelo seriado com a informação de que ainda havia moradores durante o período de poder asteca no México Central. O topônimo para a cidade é polissêmico, as principais traduções são ‘construída três vezes’, ou; ‘o futuro, o que virá’ e ‘cidade invisível’.

Os ameríndios têm uma aproximação com narrativas que propõe o futuro e a tentativa de controle do fio de suas histórias, um exemplo é a história de Coatepec e a busca por uma terra para sediar o povo mexicana. Uxmal é uma escolha com propósito, com a finalidade de aproximar as regiões maia e central da Mesoamérica em um personagem que possui a dualidade necessária para a característica ameríndia do roteiro. Assim como Huitzilopochtli, herói dos astecas, Izel e Nelli possuem esse binarismo em suas origens. Suas identidades rompem com aquela que é comumente relacionada à figura de Malinche,²⁹⁶ questionada por sua relação íntima com as forças conquistadoras dos espanhóis mesmo sendo indígena.

²⁹⁴ Ver LONDOÑO, Fernando Torres. *op. cit.* p. 113-114.

²⁹⁵ DUNNING, Nicholas P. *Long twilight or new dawn? Transformation of Maya civilization in the Puuc region*. In. GRUBE, Nikolai; EGGBRECHT, Eva; SEIDEL, Matthias. (eds.). *Maya: Divine Kings of the Rain Forest*. Colônia, Alemanha. p. 323–337. 2006.

²⁹⁶ La Malinche ou Doña Marina tem espaço cativo nos estudos sobre o processo de Conquista do México, sendo um dos mais marcantes aquele que marca a importância de seu papel como comunicadora e tradutora que auxiliou nas movimentações estratégicas de Cortés. Ver TODOROV, Tzvetan. *op. cit.*

Outro povo ameríndio importante para o seriado são os olmecas, que servem como uma referência narrativa. Conhecidos por sua relação com a borracha e com as pedras, nesse caso específico a obsidiana,²⁹⁷ habitavam as regiões litorais do Atlântico. Os povos mesoamericanos compartilhavam entre si diversos traços culturais, o que auxilia no entendimento do anime de que os olmecas, uma população do pré-clássico, teriam influenciado o estilo de vida dos povos do pós-clássico, período que vemos na série,²⁹⁸ funcionando como uma espécie de cultura referencial²⁹⁹ para os povos subsequentes. Segundo Miller e Taube: “*The nature of Olmec civilization remains obscured by time and lack of preservation but it clearly offered unifying religious principles and a model for emulation by people all across mesoamerica.*”³⁰⁰

As influências históricas geradas pelas civilizações do pós-clássico não podem ser levadas em conta como uma espécie de “cultura mãe”, porque dessa forma estaremos transmitindo um ideal que pertence a padrões europeus de concepção histórica para populações que funcionam e se percebem de forma distinta. É notável a continuidade de práticas e a comunicação cultural, mas isso por si só não é o bastante para determinar uma cultura herdeira de outra, ainda que os olmecas tenham em si uma notável gama de características continuadas por outros povos que posteriormente habitaram a região, como é possível ver na passagem de Miller e Taube:

[...] *they first gave permanence to practices and preoccupations that endured in Mesoamerica - Human sacrifice, bloodletting, pilgrimages, quadripartite division of the world, cave rituals, the offering of caches, and a fascination with mirror among them- until the Spanish Conquest, and in some cases long afterward.*³⁰¹

Os portais de obsidiana, essenciais para a narrativa do anime, também são importantes para entender o *tlachtli* como um dos produtos culturais ameríndios escolhidos para integrar a série. A pedra se relaciona historicamente com os olmecas, fazendo uma ponte com a bola apresentada no terceiro episódio, outro material originado por eles que são reconhecidos como “povo da borracha”. A função desses objetos na narrativa é mítica, servindo como possibilidade para vencer o mal representado pelos deuses ao fechar os portais do submundo.

²⁹⁷ “*The prismatic blades obtained from these cores are razor sharp, and served as one of more common bloodletting instruments in ancient Mesoamerica.*” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 125.

²⁹⁸ Essa marcação temporal não está explícita no anime, mas é perceptível pela datação dos *altepetl* nele citados como Calakmul, Uxmal e Tenochtitlán.

²⁹⁹ No caso dos olmecas e de outros povos é importante entender uma breve superação da ideia de culturas-mãe na Mesoamérica, como visto na passagem: “*Por supuesto, el concepto de cultura madre está ahora considerado obsoleto, pero aun así los olmecas siguen con el estatus implícito de primus inter pares.*” TALADOIRE, Eric. **op. cit.** 2015-A. p. 193.

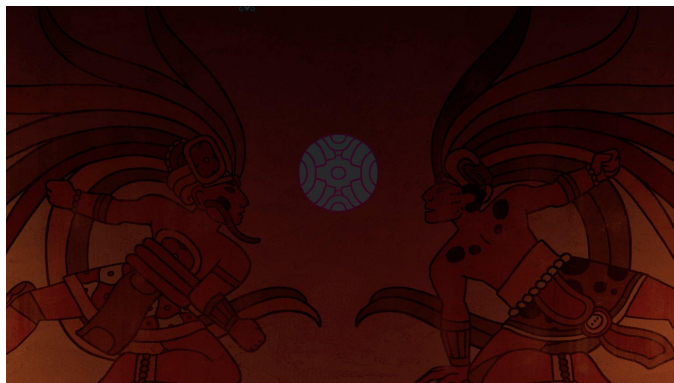
³⁰⁰ MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 15

³⁰¹ **ibid.** p. 15

A série não constrói uma relação explícita entre o jogo, a bola do terceiro episódio e os olmecas, mas entendemos que pensar tais elementos juntos seja necessário para formular uma coerência, dado que são costumeiramente chamados de povo da borracha. Sem ela, não há o fundamental para que o *tlachtli* ocorra, além do mais, vários dos mais antigos *tlachcos* encontrados na Mesoamérica estão presentes em sítios da costa atlântica, fortalecendo a ideia de que os olmecas formaram uma cultura do jogo. Se apenas os olmecas são capazes de construir elementos que interrompam a passagem do inframundo para a superfície, a bola seria essencialmente uma produção desse povo.

Geralmente relacionado com conflitos duais como morte e vida, dia e noite e o movimento das estrelas, o jogo vai estar presente no pensamento maia por meio da figura dos deuses irmãos Xbalanque e Hunahpu.³⁰² Eles descem ao submundo para enfrentar a morte em um jogo de bola, assim sendo, tornam-se sujeitos intransponíveis na compreensão do simbolismo do *juego de pelota* para essa cultura. Os detalhes da história nos levam a entender que essas deidades são representadas no anime metaforicamente pelos personagens gêmeos, Y'un e Kin. Como vimos anteriormente, os dois personagens contam a história de irmãos que venceram a morte no jogo em sua viagem ao mundo dos mortos, deixando subentendido a sua relação com o mito do *Popol Vuh*.

Imagem 52: Xbalanque e Hunahpu representados na parede do templo onde os gêmeos acham a bola olmeca.



Fonte: ONYX Equinox (@OnyxEquinoxShow). Twitter. 11/11/2020.

O conceito de deuses irmãos é compartilhado em culturas mesoamericanas, segundo Karl Taube, a ideia dos “heróis gêmeos” narrada no *Popol Vuh* é concebida pelos mexicas de outra forma, “*In central Mexico, the culture hero Quetzalcoatl is identified with twins, [...]. Is often paired with Xolotl or Tezcatlipoca in Aztec creation mythology. Although not as explicit as the Quichean Hunahpu and Xbalanque, these pairings also allude to the concept of hero*

³⁰² Deuses gêmeos dos maias, representantes da dualidade da existência sendo os símbolos da vida e da morte.

twins.”³⁰³ Por esse motivo ocorre a aposta entre os deuses no primeiro episódio, visto que Tezcatlipoca desconfia das intenções de Quetzalcoatl, que tem seu gêmeo Xolotl, como servo de Mictlantecuhtli. A dualidade entre as duas primeiras deidades também é explorada no sentimento de disputa construído na série, onde eles competem pela razão quanto ao julgamento que fazem da humanidade. Historicamente, nas lógicas ameríndias os dois são adversários no mito dos cinco sóis.³⁰⁴ Neste sentido, a figura de Xolotl presente no anime ganha contornos importantes, por entregar a concepção física da dualidade e se aproximar do fundamento que representa a morte e as deformidades. Comumente associado ao animal anfíbio axolotl, o deus perpassa em seus símbolos a ideia de passagem e do binarismo de pertencer a dois espaços: o inframundo e a terra, o seco e o molhado. Assim como no campo de jogo, a luta entre esses aspectos se faz presente na divindade.

Imagem 53: Xolotl na forma regular e Mictecacihuatl na forma infantil.



Fontes: ONYX Equinox (@OnyxEquinoxShow). Twitter. 12/02/2021.

Como podemos inferir, o jogo e a dualidade dos mesoamericanos foi utilizada por *Onyx* como estratégia narrativa em diversos momentos, aproximando — em nosso ver — o resultado de uma animação que se utilizou de conceitos dos *shounen* japoneses, de discursos cosmológicos ameríndios. A finalidade dessas amarrações descritivas levou a consequência do não-espço que discutimos quando falamos sobre as condições de produção e voltaremos a aprofundar quando debatermos a recepção da obra.

O personagem Maak, pai dos gêmeos, é um estimulador do ponto de vista que tende a compreender a realidade ameríndia como violenta. Apesar de a obra buscar uma perspectiva indígena, é possível notar reminiscências de um olhar colonizador no julgamento de práticas

³⁰³ TAUBE, Karl. *Aztec and Maya Myths: The Legendary Past*. British Museum Press, 1995 (1993). p. 17.

³⁰⁴ “In the myth of the five suns, Tezcatlipoca presided over the sun of earth. According to the *Historia de los mexicanos por sus pinturas*, a battle raged between the god of this first sun, the sun of earth, and Quetzalcoatl, the god of the following sun of water. Thus the first sun ended when Quetzalcoatl struck Tezcatlipoca down, turning him into a jaguar.” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 164.

comuns à realidade mesoamericana. O roteiro da animação se estabelece em lógicas cosmológicas como na relação divina entre Xolotl e Mictecihuacoatl, que são divindades presentes no inframundo e que estabelecem uma comunicação mais direta com os humanos. Essa visão ameríndia da série é presente na forma como a “jornada do herói” de Izel é constituída, porquanto a ação humana é considerada capaz de dialogar com os poderes dos deuses e de fazer barganhas e superá-los. O campo do divino para esses povos, de maneira geral, funciona como um espelho de qualidades e defeitos humanos.

O patrono teme o *tlachtli*, evocando a violência e a morte enquanto possibilidades para sua conclusão quando conversa com seus filhos, ao retirá-los do campo, no terceiro episódio, faz questão de salientar que “Se fosse para valer, os dois estariam mortos.”³⁰⁵ Posteriormente, demonstra o mesmo pensamento em uma discussão dizendo para os filhos que “pessoas morrem nesses jogos.”³⁰⁶ É revelado posteriormente que ele é também o pai de Izel, que o abandonou ainda na infância por conta da morte de sua esposa, sacrificada em oferenda aos deuses. Assim, a série desenvolve seu discurso baseado numa lógica de que a realidade ameríndia tem em si uma violência inerente.

Quando os quatro deuses se reúnem para resolver o problema causado por Mictlantecuhltli ao destruir Dani Baán, o senhor do inframundo é considerado um adversário comum. O maior problema é que ao destruir o altepeme, o senhor dos mortos monopoliza a oferta de sangue sacrificial, causando um descontrole no equilíbrio divino e humano. Tezcatlipoca e Quetzalcoatl são os principais representantes da reunião, fazendo a aposta que vai guiar a narrativa e a jornada de Izel. É necessário levar em conta que, em algumas versões, o deus da serpente emplumada já havia enganado a morte antes, junto de seu gêmeo;³⁰⁷ assim, a presença de Y’un e Kin resgata o conceito de “heróis irmãos/gêmeos”.³⁰⁸

³⁰⁵ THICKER than water (Mais denso que o sangue). In. Onyx Equinox. Criação:ALEXANDER, Sofia. Direção: YONEMURA, Emi. Roteiro: PRUETT, Joshua. Estados Unidos/México: Crunchyroll, 2020, 23min, son., color. Temporada 1, episódio 3. Acesso em: 20/12/2021.

³⁰⁶ THICKER than water (Mais denso que o sangue). In. Onyx Equinox. Criação:ALEXANDER, Sofia. Direção: YONEMURA, Emi. Roteiro: PRUETT, Joshua. Estados Unidos/México: Crunchyroll, 2020, 23min, son., color. Temporada 1, episódio 3. Acesso em: 20/12/2021..

³⁰⁷ “[...] *Quetzalcoatl and Xolotl descend to the underworld to retrieve the remains of the people destroyed in the flood. In order to obtain the precious bones, they trick the wily god of death, Mictantecuhltli.*” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 70.

³⁰⁸ “*Twins are widely found in the creation mythology of the Aztec, Maya and other Mesoamerican peoples. Quite commonly they serve as monster-slayers and culture heroes who create the environment and materials necessary for human life. But just as they are the creators of order, they are also the embodiment of conflict and change.*” TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 16.

Imagem 54: Quetzalcoatl e Tezcatlipoca conversam após apostarem no primeiro episódio.



Fonte: CRUNCHYROLL Brasil. Onyx Equinox - Episódio 1 (Dublado). Youtube, 05/12/2020.

A solução para impedir Mictlantecuhtli é fechar os portões que unem o inframundo aos vivos. Quetzalcoatl propõe a escolha de um “campeão da humanidade” para o cumprimento da missão, e assim surge a figura de Izel. Tezcatlipoca, nesse momento, serve como interferência e falta de fé na ação humana, acreditando que é impossível o sucesso do protagonista. Para as divindades envolvidas na aposta, o principal motivo de tudo é manter os sacrifícios e evitar que o submundo monopolize a oferta de sangue existente. A dualidade e a disputa pelo poder estão presentes, não apenas no momento da aposta, mas no choque entre as realidades do mundo dos mortos e dos vivos, e entre os deuses e os humanos. Além disso, também fica entendida a necessidade de um olhar complementar, onde o conflito se resolve a partir da lógica de codependência.

É necessário relembrar as lógicas e camadas representativas criadas por *Onyx* como produto dentro das lógicas latino-americanas. É inerente à sua produção uma tentativa de viabilizar um discurso mesoamericano, se desvencilhando de narrativas tradicionais sobre os pré-colombianos nas mídias, quando a Conquista Espanhola costuma ter protagonismo. Aqui, vemos uma representação que mescla motivações baseadas na cosmologia e estabelece uma narrativa consequente do hibridismo cultural, porém, partindo da valorização do olhar ameríndio, ainda que indiretamente, a partir do momento em que estabelece suas perspectivas de mundo como essenciais para o desenvolvimento do discurso apresentado.

3.4.1. Mais denso que o sangue: cosmologia indígena em uma animação

No terceiro episódio, *Thicker than water*,³⁰⁹ o jogo encontra-se representado. No original, o nome do capítulo faz referência ao ambiente aquoso e à sua densidade, o que nos faz pensar na água como local simbólico para a passagem e a transição. O cotidiano ameríndio por si só já carrega muito desse ideal, visto que a própria capital mexica era uma

³⁰⁹ Na tradução para o português o episódio foi chamado de “Mais denso que o sangue”.

ilha com grande número de passagens por via aquática. A perspectiva da dualidade também é sentida, visto que a água pode refletir, mas também é capaz de ser turva e oculta, manifestando bem a transição para o desconhecido. Porquanto, o espelho é um dos ícones relacionados aos olmecas, centrais para a narrativa central do anime, provavelmente por conta do material utilizado para produzir esse tipo de objeto ser a obsidiana. Tezcatlipoca, divindade importante na cosmovisão mesoamericana, é conhecido por sempre carregar um espelho,³¹⁰ denotando a alegoria do binarismo e da passagem em si.

Ao falar sobre a água, Taladoire lembra que o centro do campo carrega o ideal do dualismo como espaço de passagem: “[...] *Los mitos describen el centro del tlachco como un lugar simbólico definido por una cavidad de donde brotan el agua y la fertilidad. [...] Los investigadores interpretan directamente el itzompan como una fuente al centro de la cancha, un lugar celeste acuático.*”³¹¹ É intransponível o conceito de transição presente no campo de bola e nos ambientes aquosos para os mesoamericanos, dito isso, a relação tríade entre olmecas, campos e o sacrifício (sangue/água) constituída na série cria uma lógica que é sensível a cosmologia ameríndia.

A primeira aparição do *tlachtli* no anime ocorre em uma disputa entre duas equipes de quatro jogadores cada um, utilizada como transição de cenas. Com grandes templos ao fundo, o público cerca o campo sentado em muros laterais e no que parece a cabeceira do espaço, há o placar. Os jogadores se vestem de forma diferente em relação aos outros personagens, possuindo cocares com penas, um grupo com amarelas e outro com brancas, além de proteções nos quadris, joelhos e cotovelos. A população que acompanha o jogo vibra quando a bola passa pelos aros, dando a entender que o objetivo ali é justamente esse, o de ultrapassá-la sem o uso das mãos.

³¹⁰ “Tezcatlipoca was the omnipotent god of rulers, sorcerers and warriors, The name of this being signifies “smoking mirror”, and is a term rich in symbolic meaning. For one, mirrors of obsidian and other stones were widely used in necromancy and sorcery in ancient Mesoamerica.” MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. **op. cit.** p. 164.

³¹¹ TALADOIRE, Eric. **op. cit.** 2015-B. p. 159.

Imagem 55: *Tlachco* representado próximo a uma pirâmide, nele uma partida é disputada entre duas equipes de quatro membros cada

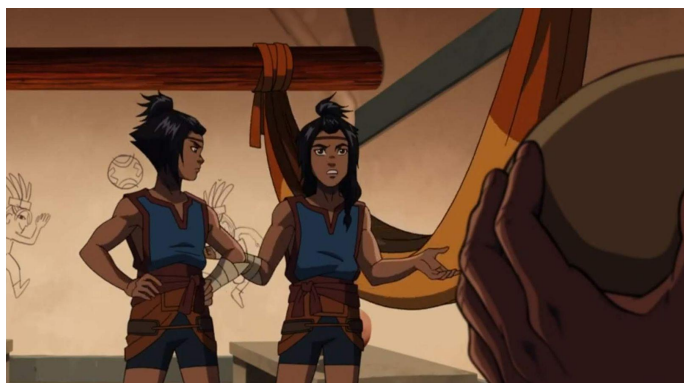


Fonte: JNARD Funny TV. Onyx Equinox Episode 3 full. Youtube, 06/05/2022.

O episódio em que os gêmeos são apresentados ainda conta com uma cena onde Maak é revelado como pai do protagonista, gerando um pequeno conflito entre os personagens. A cena, ambientada no lar dos irmãos, mostra que em seu quarto eles têm uma pintura de dois jogadores de bola. Mais tarde no mesmo capítulo, quando entram no templo, também é possível notar várias imagens referentes ao jogo nas paredes, uma forma de comunicar a relação entre a dualidade, a mitologia relacionada aos irmãos e a história que é construída pela série. É possível notar várias referências mesoamericanas na casa do pai dos personagens, desde estátuas de divindades em estantes até as já citadas pinturas.

Durante o episódio três, Y'un e Kin batem bola algumas vezes, sendo representados com diferentes comportamentos, enquanto um é supostamente mais equilibrado, o outro tende a ser mais impulsivo. Ambos, no entanto, são unidos quanto à relação com o jogo e o respeito pela prática. Quando Izel é levado por eles à pirâmide e tenta levar o objeto de forma simplória, eles o impedem e acabam a segurando. Nesse momento eles são “unidos” à bola e por conta do movimento do protagonista começam a batê-la, o que leva ao desabamento da estrutura. A partir disso, o instrumento que eles terão para combater os adversários que surgem é justamente a bola olmeca, que brilha em um tom de rosa néon todas as vezes que é jogada pelos gêmeos, como se fosse ativada.

Imagem 56: Quarto dos gêmeos com uma pintura de dois jogadores na parede.



Fonte: JNARD Funny TV. Onyx Equinox Episode 3 full. Youtube, 06/05/2022.

É em meio à missão que o faz confrontar a morte que Izel conhece seus meio-irmãos, uma dupla, criados pelo pai que o abandonou para ter outra vida. Além deles, Zyanya, presente em Dani Baán no momento da destruição por Mictlantecuhtli, é outra personagem que tem o binarismo de sua identidade sendo explorada na série. Durante certo período ela age como agente dupla e adota o axolotl como animal de estimação. *Onyx* faz alusões ao pensamento e cosmologia mesoamericana para o telespectador de forma a tornar compreensíveis várias conexões. Y'un e Kin por exemplo, são uma referência direta à ideia de “heróis gêmeos/irmãos”, mas como isso não é necessariamente acessível, há cenas autoexplicativas, recurso comum aos animes. Esses momentos ambientam e delimitam o universo apresentado, além de servir para expor em que nível determinado personagem ou situação está levando em conta informações prévias.³¹²

Nas paredes do templo é possível ver uma figura humanoide de grande estatura e quatro braços, onde segura humanos na representação de uma batalha. Visto a forma como deidades foram apresentadas em outros episódios da mesma série, é possível afirmar que ali está representada a fúria de Mictlantecuhtli no momento de destruição do quarto sol, que é anterior ao golpe dos deuses gêmeos sobre ele.³¹³ O engano sobre a morte toma um espaço importante para a série, visto que a missão principal dos protagonistas repousa justamente na repetição da vitória sobre o senhor do inframundo. Imagetivamente, o episódio que apresenta os irmãos serve a solução final e o *sine qua non* de suas jornadas logo ao início delas. Em

³¹² É comum em animações de estilo japonês muito famosas no Brasil como "*Naruto*" e "*Dragon Ball Z*" que os vilões expliquem seus golpes e poderes antes de utilizá-los, essa característica é popular nos chamados *shounen*.

³¹³ “Essa nova e atual humanidade, à qual pertenceriam todos os nahuas, maias e mixtecos, teria sido constituída a partir de ossos de humanidades anteriores, arditosamente trazidos do Inframundo por Quetzalcoatl depois de negociar e enganar Mictlantecuhtli, o Senhor do Lugar dos Mortos.” NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **op. cit.** 2020. p. 221.

outro momento, na mesma cena, os símbolos da parede são mudados e ao invés de os homens estarem nas mãos do gigante, eles os enfrentam, retratando Hunahpu e Xbalanque e o jogo narrado no *Popol Vuh*.

Imagem 57: Figura humanóide de quatro braços na parede do templo.



Fonte: CRUNCHYROLL Brasil. Onyx Equinox - Episódio 1 (Dublado). Youtube, 05/12/2020.

Partindo do princípio que existe uma comunicação entre o pensamento acadêmico e o saber cotidiano, conseqüentemente também ocorre esse contato com produções que em algum momento representam a realidade ameríndia ou se inspiram nela. Se compreendermos como o passado continua a ser rearticulado nos dias atuais podemos ter ideias acerca das representações ocorridas no passado. É um exercício de percepção que não pretende idealizar o *tlachtli*, mas alcançar as possibilidades de compreensão sobre as formas como ele foi apropriado em discursos de espanhóis e dos povos indígenas.

Esse exercício de reflexão nos leva a compreender que na narrativa de *Onyx*, o jogo serve como elemento que simplifica a realidade e transforma os personagens apresentados em elementos comuns e aproximados. A ideia de que dois irmãos são jogadores e, por conta disso, podem ter habilidades essenciais para o cumprimento de uma missão é instrumentalizado pela história que primeiro os apresenta passando essa ideia e logo estabelece uma conexão com a cosmologia indígena. É o que vemos como uma construção constante de camadas representativas, onde ao pensar e animar o *tlachtli* como instrumento de uma narrativa, novos sentidos são postos em um conjunto de pluralidade cultural, constituída desde antes do choque entre ameríndios e espanhóis.

3.5. Recepção do mercado e impacto da série

A recepção da série é de difícil mapeamento, isto porque a maior parte dos sites que promovem ranqueamento de animações e filmes são norte-americanos e aqueles que fazem

isto especificamente para animes costumam medir prioritariamente a venda de mangás físicos e digitais no Japão.³¹⁴ Ainda assim, cremos ser possível entender ao menos de maneira generalizada como a produção é vista hoje, cerca de dois anos após seu lançamento, utilizando ferramentas que a internet possui para levantamentos.

A primeira forma pode ser a ferramenta *Google Trends*. Nela não vemos números totais, mas sim uma escala de 0 a 100 que representa o interesse total do público sobre determinado assunto em um espaço de tempo delimitado.³¹⁵ Para *Onyx Equinox* tiramos dois períodos distintos, — levando em conta todos os países disponíveis — o dos últimos 12 meses e o dos últimos 5 anos.³¹⁶ Primeiro observamos os números do último ano. No período entre 13 de março de 2022 e 4 de março de 2023 a série só teve um pico acima de 75 pontos e três vezes esteve acima de 50. O pico de 100 ocorreu na semana entre 24 e 30 de Julho de 2022, mas não conseguimos encontrar um motivo específico. Para o pico de 59 pontos entre 23 e 29 de outubro do mesmo ano, a explicação provavelmente seja a participação da autora no evento *Pixelatl*, em Guadalajara, em datas próximas.

Quanto ao interesse por região, apenas 14 países ultrapassam a marca de 10 pontos, sendo três de fora das Américas: Nova Zelândia (26), Noruega (16) e Nigéria (13). O topo é, de maneira esperada, em dois países próximos da cultura Maia e Mesoamericana, México (100) e Nicarágua (76). É importante ressaltar que o Japão nem sequer chegou a pontuar, apesar de ser um local voltado para a produção de obras como essa. Esse tipo de recepção negativa e falta de interesse reforçam as lógicas do mercado japonês para o consumo interno e a negação de obras que apesar de terem a narrativa de anime são estrangeiras. Apesar disto, essa informação vai contra a recepção que *Onyx* teve na *Crunchyroll* japonesa onde foi a série original mais vista da plataforma na temporada de 2020 — ano de seu lançamento —, o que deixa transparecer o caráter de nicho do site distribuidor em um país que consome a cultura dos animes em números exacerbados. Nota-se ainda que nas pesquisas relacionadas o termo “onyx equinox segunda temporada” tem aumento de mais de 140% no período.³¹⁷

³¹⁴ O principal exemplo é o *Oricon*, site japonês que publica semanalmente o ranking de vendas de cópias físicas de séries e capítulos de produções. Ver ORICON News. Disponível em: <<https://www.oricon.co.jp/>> Acesso em: 13/03/2023.

³¹⁵ A definição utilizada para o sistema de números para as pesquisas é a seguinte: “Os números representam o interesse de pesquisa relativo ao ponto mais alto no gráfico de uma determinada região em um dado período. Um valor de 100 representa o pico de popularidade de um termo. Um valor de 50 significa que o termo teve metade da popularidade. Uma pontuação de 0 significa que não havia dados suficientes sobre o termo.”. GOOGLE Trends. Disponível em: <<https://trends.google.com.br/trends/explore?q=onyx%20equinox>>. Acesso em: 07/03/2023.

³¹⁶ Ainda que no momento da pesquisa o anime tenha sido lançado a cerca de 2 anos completos, não há possibilidade desse intervalo na ferramenta de pesquisa.

³¹⁷ As informações encontram-se em: GOOGLE Trends. Disponível em: <<https://trends.google.com.br/trends/explore?q=onyx%20equinox>>. Acesso em: 07/03/2023.

Quando o período de pesquisa é ampliado para os últimos cinco anos temos algumas diferenças notáveis, entre elas: os picos de 100 e 99 pontos são nas semanas de dezembro de 2020 quando a obra foi lançada, já o número de países em que esses pontos são mais do que 10 é maior que o que vemos apenas no último ano: 20. Entre os países não americanos temos respectivamente: Gana (23), Nigéria (19), Quênia (13) e Portugal (11). Mais uma vez o México representa o pico máximo de 100, enquanto outros países da América Central figuram como os maiores pontuadores, além do país original.³¹⁸

Existem ferramentas de avaliação diretamente voltadas para filmes e séries, entre elas o IMDb, site estadunidense reconhecido por seu sistema de avaliação que aplica notas de maneira ponderada — críticos mais antigos e verificados contam mais —. Nele, *Onyx Equinox* tem 7,1/10 na média de 486 críticas.³¹⁹ As notas podem ser diferentes e conferidas entre usuários dos EUA e fora dele, mas nesse caso, são as mesmas. Geralmente acredita-se que uma nota acima de sete é a base para a qualidade na avaliação do portal.

Se pensarmos em um portal estrito para animes podemos citar o *Anime Trendz*, que por meio de votação online aberta faz rankings semanais de melhores animes, personagens e casais das séries. *Onyx* só poderia aparecer em uma semana por conta de ter sido lançado no intervalo entre duas temporadas de anime³²⁰ e mesmo assim não vemos nem a série nem seus personagens no ranking.³²¹ O *My Anime List*,³²² outro site reconhecido por reunir informações sobre obras do gênero e criar rankings, nem sequer põe *Onyx Equinox* entre uma das séries de anime lançadas na temporada de inverno de 2021. A discussão sobre a obra ser ou não categorizada como anime nos leva ao ponto de que oficialmente, o termo não se encaixa por conta de fatores que incidem desde a recepção até a produção externa ao Japão. Porém, sua narrativa baseada em *shonen* nos deixa espaço para uma análise de suas representações que permita colocar *Onyx* neste estilo sem perda de sentido.

O que podemos observar de forma geral é que o alcance de *Onyx* foi limitado, existe em uma bolha de consumo dentro de um nicho. Para os consumidores gerais de anime a obra geralmente fica em um limbo, nem sequer sendo considerada como parte do estilo por conta

³¹⁸ As informações encontram-se em: GOOGLE Trends. Disponível em: <<https://trends.google.com.br/trends/explore?date=today%205-y&q=onyx%20equinox>>. Acesso em: 07/03/2023.

³¹⁹ ONYX Equinox. IMDb. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt12605636/>>. Acesso em: 13/03/2023.

³²⁰ Geralmente no Japão e no hemisfério norte as obras são classificadas pela temporada de seu lançamento utilizando a estação do ano. *Onyx* foi lançado entre a temporada de outono de 2020 e a de inverno de 2021.

³²¹ ANIME Trendz. Anime Trending - Top anime charts: Winter 2021 Anime Season. Week 1 (January 17,2021). Disponível em: <<https://anitrendz.com/charts/top-anime/2021-01-17>>. Acesso em: 07/03/2023.

³²² MY Anime List. Seasonal Anime - Winter 2021. Disponível em: <<https://myanimelist.net/anime/season/2021/winter>>. Acesso em: 07/03/2023.

de sua produção norte-americana. Para os consumidores de animação, é geralmente avaliada com bons números, mas nada que faça o apelo por continuções romper a escolha da *Crunchyroll* de manter o cancelamento. Assim sendo, podemos dizer que as imagens reproduzidas em *Onyx* ficam restritas a um público geralmente mexicano — ou latino, como é visto no *Trends* do *Google* — que já tem familiaridade com as questões históricas da Mesoamérica. Não existe, portanto, uma evidência de que a produção tenha conseguido se vender como um produto particular da latinidade que rompe a expectativa e o nicho ao tentar se inserir num modelo mais geral de animes.

É provável que o impacto da produção da *Crunchyroll* seja mais sentido quando vemos o painel geral de animações que retratam a Mesoamérica ou a ancestralidade indígena. Pouco depois do lançamento, a Netflix, grande empresa do ramo dos *streamings*, colocou em seu catálogo dois originais relacionados à temática: *Maya y los tres* (2021)³²³ e *El camino de Xico* (2020).³²⁴ Sofia Alexander cita a primeira em entrevistas e afirma que é bom ver *Onyx* participando de um momento de ampliação de obras que exploram a pluralidade da cultura mexicana. Recentemente, o personagem Namor, da empresa norte-americana Marvel, teve sua história de origem adaptada no filme *Black Panther: Wakanda Forever* (2022)³²⁵ para estabelecer relação entre a etnia dele e povos pré-colombianos. No pôster oficial do filme vemos os personagens de Wakanda — país fictício da África — com prédios atrás de si, em contraposição a Namor e seus conterrâneos, que tem atrás pirâmides mesoamericanas. A composição é feita para opor a lógica de tradição e avanço tecnológico além da abertura ou fechamento para o contato com outros povos, tema que é debatido durante o longa.

Apesar da notável relação entre *Maya* e *Onyx*, por conta do formato de animação, temos diferenças que também se fazem citar aqui. A primeira é uma minissérie e, portanto, não tem projetos de continuação, e possui uma classificação indicativa de público mais jovem que a série aqui analisada. De maneira geral, ambas representam um olhar para o passado mesoamericano com a intencionalidade de traduzi-lo para novas gerações, utilizando fontes primárias e relatos de colonizadores como inspiração para reimaginar o período, construindo novas representações sobre ele e ampliando as possibilidades de sentidos sobre esses povos.

Vimos durante o capítulo como as representações anteriores, presentes em documentos que na colonialidade e posteriormente ganham um *status* de importância — como se fossem

³²³ MAYA and the three (Maya e os três guerreiros). Direção: GUTIÉRREZ, Jorge R. Produtora: Netflix. Estúdio: Tangent Animation Studio, 2021. 1 temporada.

³²⁴ EL CAMINO de Xico (XICO - O cachorro mágico). Direção: DIAZ, Eric D. Cabelo. Produtora: Anima, México, Distribuidora: Netflix. 2020.

³²⁵ BLACK Panther: Wakanda Forever (PANTERA Negra: Wakanda Para Sempre.) Direção: COOGLER, Ryan. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos. 2022.

canônicos para o entendimento do passado —, são necessários para a construção das perspectivas atuais acerca da Mesoamérica. *Onyx* se posiciona como uma produção que remonta diversas lógicas clássicas sobre o *tlachtli* e os povos ameríndios, ao mesmo tempo que se comunica, em uma perspectiva global, com estilos narrativos comuns em animações japonesas, os animes. Essa pluralidade de sentidos é cada vez mais comum e assenta a importância de estudos que se coloquem dispostos a compreender as camadas representativas que se impõe sobre a realidade contemporânea.

CONCLUSÃO

Grande parte das representações sobre o jogo e a sociedade mesoamericana seguem uma lógica determinada pela colonialidade. Isso nos leva a compreender que interpretam os povos ameríndios como existências presentes em uma temporalidade suspensa, pertencendo à área do mito e da fantasia. Isso ocorre em contradição com o olhar para o passado europeu, que comumente é encarado de forma mais direta e sem a perspectiva de uma origem mítica.

Podemos perceber essa visão ao longo dos capítulos, quando analisamos os três documentos que protagonizam a pesquisa. Tanto o Borbónico, as *Histórias* de Durán quanto a animação, trazem perspectivas que se relacionam diretamente com a colonização ou com a herança deixada por ela. O que observamos, é como o estabelecimento de pensamentos oficializados tendem a tentar controlar as formas de representar dentro de um contexto específico. Como apontamos, Canclini e hooks são autores que reforçam a ótica de que as representações mobilizam as noções da sociedade de como poder e cultura são compreendidos. Assim, quando vemos o jogo e as mudanças na forma de traduzi-lo em diferentes documentos, podemos também mapear de maneira generalizada algumas continuidades e distanciamentos sociais na forma como a cultura ameríndia é observada.

Primeiro, temos um documento de produção indígena que é fruto de um momento inicial do fenômeno da hibridação, quando a força colonial espanhola ainda não tinha tanto poder social nas Américas. Nele, o jogo é geralmente representado próximo de símbolos que remetem diretamente a ideias chave como a fertilidade e a metáfora constante da dualidade. Compreendemos que essas lógicas representativas não podem estar presentes de forma esvaziada, visto que remetem a uma importância da prática que naquele contexto não era esportiva, mas religiosa.

Desde a constituição arquitetônica do campo e seus arredores, elencada por pesquisadores como Eric Taladoire e Lothar Knauth até a presença no Borbónico próximo a deidades e símbolos específicos nos levam a crer na importância do *tlachtli* como elemento de potência explicativa para as atividades mesoamericanas. Quando falamos em representação, entendemos que o jogo e os jogadores não são apresentados sem terem uma conexão com perspectivas que elencamos como intrinsecamente relacionadas à prática. Logo, o Borbónico é veículo que amplia o papel do lúdico como ferramenta de fortalecimento da cosmovisão ameríndia no sentido de sua vital relação com a dualidade como motor de

mudanças e continuidade da existência. As representações observadas no códice são, portanto, compreensíveis em um sentido de disputa de poderes e símbolos, relação que os teóricos já citados afirmam ser inerente em processos representativos. O Borbónico passa a funcionar como elemento de partida para novas concepções e ideias, mas em si próprio carrega intencionalidades de seus produtores.

Já nas *Histórias* de Diego Durán observamos uma lógica representativa que filtra o aspecto religioso do jogo a partir do olhar europeu, onde o mesmo serve como elemento de exemplo para a forma de colonizar o pensamento e os costumes indígenas. A todo tempo, apesar de ressaltar os feitos físicos dos jogadores, o frade relembra como aquela prática abre espaços para o pecado e por isso precisaria ser combatida. Notamos que a imagem que acompanha o capítulo de Durán em seu manuscrito é uma representação bastante simples do jogo, contendo dois homens de peito nu em um campo que segue padrões tradicionais de representação em códices ameríndios — um sinal claro do contato intelectual entre as representações indígenas e a obra do religioso — e que foge da proximidade com outros documentos, onde podemos observar deuses e símbolos religiosos à beira do campo.

O capítulo dos escritos do frade no qual ele narra o jogo tem como consequência primeira a relação do jogo com práticas indesejadas pela colonização, ao mesmo tempo que marca a visão dos europeus sobre a complexidade das atitudes dos ameríndios. Durán narra com um misto entre a dúvida — onde se questiona sobre a possibilidade do que presencia — e a capacidade analítica de transpor em palavras o evento. Assim, apresenta um jogo tão disperso no tempo e espaço quanto o que é animado em *Onyx Equinox*, este sem nenhum compromisso histórico e cultural, solto ao mesmo tempo que relacionado. É compreensível que a narrativa religiosa e distante produza um sentido que desumaniza a prática, a colocando no terreno do fictício e do irreal, como já dito, podendo influenciar reproduções posteriores.

Ao mesmo tempo, a potencialidade dos feitos físicos e lúdicos dos indígenas narrados pelo religioso são possíveis como pontos de partida para reimaginar o lugar comum no momento de representar a força dessas populações. Fato é que a disputa de discursos inerentes à modernidade também possibilita a criação de uma resistência pautada em discussões que partem do olhar colonizador sem concordar com ele, mas o desconstruindo.

Quanto à animação, em *Onyx Equinox* vemos um produto da contemporaneidade que precisa ser compreendido dentro de seus padrões culturais. Feita em um contexto de identidades nacionais formadas e disputas acerca do passado, a obra ocupa um espaço fronteiro entre as representações que fortalecem o olhar respeitoso sobre os povos indígenas através da leitura de documentos e fontes de diferentes origens, ao mesmo tempo que busca

contemplar questões que dizem respeito mais ao seu período de produção do que ao século XIV. Grande exemplo disso é a cena em que o pai dos gêmeos Y'un e Kin relaciona a partida de *ullama* com o risco de morte, algo que provavelmente não fazia sentido dentro do contexto social ameríndio, visto que a possibilidade de sacrifício era comumente representada como uma consequência honrosa dentro do contexto que cercava o *juego de pelota*.

Ao apresentarmos as formas como a animação resolve as questões que pressupõe em seu roteiro, percebemos uma utilização de princípios cosmológicos pré-hispânicos em diálogo com um formato narrativo mais amplo que parte da “jornada do herói” e de outras características dos *shounen* como a formação de equipes, a apresentação de um grande problema e a revelação de poderes secretos por parte do protagonista. Assim, temos em conta a ideia de que o produto cultural *Onyx Equinox* é compreensível e possível apenas quando entendemos que o local América Latina se encontra num espaço de transicionalidade no mundo atual, onde há menos produção de obras voltadas para o público interno e produzidas em estúdios desses mesmos países, em detrimento de uma forte influência dos modelos de criação dos grandes centros capitalistas.

Onyx é fruto de uma lógica de resistência histórica ameríndia e latino-americana, que se utiliza dos padrões dos centros, estabelecidos em uma ordenação da modernidade, para contar uma história que tem raízes pressupostas em um passado não colonial. A obra que não encontra um espaço claro nem nos animes nem em animações tradicionalmente ocidentais é resultado direto do que Canclini chama de hibridismo cultural, uma mistura que gera algo novo e culturalmente plural. A possibilidade da criação de ressignificações nos ambientes de disputa representativa é dita por bell hooks, ou seja, observamos que se trata de uma animação que cria a partir de um modelo que não é próprio para o que pretende. Para além do sucesso de seus números de reprodução, é necessário olhar como *Onyx* conseguiu alocar lógicas latino-americanas contemporâneas — no sentido de como uma autora que escreve a partir da fronteira estadunidense/mexicana —, em conjunto com a expectativa de ser distribuída em uma plataforma dedicada a narrativas que partem do olhar japonês.

Em hooks vemos que a modernidade tem como uma de suas bases uma relação intrínseca entre representação e política. Ou seja, aqui acreditamos num processo ainda mais profundo que conecta ideias de representação que unem tanto o século XVI quanto a contemporaneidade através dos olhares que reproduzem lógicas coloniais e da colonialidade. Assim, é possível estabelecer uma conexão temática entre o Borbónico, Durán e *Onyx* por meio de olhares que se complementam e disputam espaços simbólicos através de camadas representativas. Vimos que o jogo e as intenções acerca dele não são as mesmas nos

documentos, até por conta de seus formatos e momentos distintos, mas existem lugares de fronteira onde a construção de novas lógicas é inegável.

É nessas fronteiras que cremos que as representações do jogo demonstram a atualidade e importância de continuar visualizando as reminiscências e camadas de representação sobre o passado mesoamericano — e outros passados ameríndios. Todas essas imagens analisadas do *tlachtli* são políticas e se relacionam com alguma perspectiva de mundo específica, na tentativa de estabelecer um jogo que seja predominante ou único. O Borbónico demonstra uma pressuposta oficialidade, é um documento obviamente mais “próximo” dos indígenas mas nem por isso é aquele no qual o jogo “real” reside. Da mesma forma que seria um erro acreditar que os relatos de Durán não possuem um juízo de valor colonial quando narram a prática.

Assim, sabemos que não há possibilidades de alcançar uma realidade e um jogo original nesses documentos, mas podemos mapear as intencionalidades que seus produtores tinham ao reproduzir esta prática em específico. O Borbónico tinha o jogo como prática elementar e conjunta das lógicas religiosas narradas nas duas páginas analisadas aqui. O *tlachtli* era necessário porque se relacionava com as outras atividades, ainda que sozinho tenha seus sentidos inerentes. Para Durán, o jogo foi uma das várias ferramentas exemplares da ideia de que os ameríndios eram pecadores, mas também criativos e capazes de utilizar sua força — física e espiritual — em atividades dos mais distintos tipos. No caso da animação, o jogo fez um papel de coadjuvante no momento de apresentar a realidade da série, conectando o público com uma prática tradicional.

No contexto das Américas é comum que as palavras e ideias políticas tenham origens que sejam mais complexas do que modelos recentes e eventos históricos. O que queremos dizer é que para compreendermos o jogo que surge não só nas telas de *Onyx Equinox*, mas aquele que foi representado pela Beija-Flor em seu desfile carnavalesco de 1986, ou na abertura da Copa do Mundo do mesmo ano, é necessário ir até as primeiras formas como o mesmo era imaginado, politizado, representado e dotado de intencionalidade. O Borbónico e os manuscritos de Durán são capítulos de um longo processo de disputas narrativas sobre o passado que os espanhóis travaram com a realidade mesoamericana e que acabam reverberando através do tempo até atingir os dias atuais.

Assim, algumas das representações que vimos são generalistas e tomam por base uma Mesoamérica que não é dotada de vida política e social. Existe sempre a criação de uma perspectiva que é dotada da ideia de oficialidade, o que independe da temporalidade dos documentos. No códice vemos isso quando toma sua perspectiva através das festas de elite, e

também Durán, que o narra como representante da religiosidade cristã por meio da Igreja. Já a animação tem essa perspectiva na sua forma narrativa, que parte de vontades e conflitos divinos. É necessário observar que esse generalismo não é capaz de diminuir os sentidos pressupostos nessas imagens produzidas sobre o jogo, é na realidade uma consequência da colonialidade que esvazia as individualidades e complexidades de tudo que não é considerado moderno o suficiente. Ou seja, o jogo, principalmente na perspectiva de Durán e da animação, é apresentado como atividade simples e estática, sem toda a pluralidade simbólica que podemos observar no Borbónico, principalmente quando observamos os diálogos de sentidos entre o jogo e os outros símbolos representados nas páginas do códice.

Existe uma política constante de desconhecimento do passado baseado em lógicas ligadas ao movimento tradicionalista. O passado indígena é imaginado como fortaleza que baseia princípios de nações antigas e fortes, ao mesmo tempo que o indígena do presente é negado como um ser parado no tempo e mal quisto na formação social. É algo que reverbera o mesmo pensamento que observamos em Durán, que elogia atitudes das elites indígenas, nos capítulos citados chega a admirar textualmente os feitos físicos de jogadores, ao mesmo tempo que os qualifica como próximos a atitudes pecaminosas e indesejadas para a sociedade que a colonização construía.

Acreditamos que os limites das representações também são necessários de pontuar. Durante as discussões da pesquisa elencamos as diversas possibilidades de intencionalidade que são percebidas nos documentos, tanto utilizando inspirações de documentações oficiais quanto de narrativas socialmente aceitas acerca do passado. Porém, toda representação é limitante, de forma que traz em si aquilo que a intenção dos locutores — e aqui, incluímos toda a pluralidade social e política que incide sobre estes — que é considerada.

Os sentidos são sempre dados de forma comunitária, logo a separação entre o oficial e o popular, do que é aceito ou não nos regimes de pensamento moderno tem de necessariamente passar por uma contextualização do momento em que a representação é produzida e lida. O que queremos dizer é que não se pode olhar o Borbónico com o mesmo peso que as imagens de *Onyx Equinox* entregam sobre o passado mesoamericano, porquê está posto de forma bem clara que seus públicos alvo e seus locutores se posicionam em postos distantes, porém, se isso é limitante também é ponto de partida. Entendemos que saindo desta compreensão a pesquisa entendeu que todos os documentos mergulham em ponto unificante quando se relacionam com a colonização e sua perspectiva de colonialidade.

A representação não é apenas um reflexo do irreal e das intenções, ao modo que percebemos que as narrativas de Durán, conectadas ao modelo religioso da Igreja de olhar

para as Américas, têm conexão com a tradicionalidade que estabelece o conservadorismo sobre o continente posteriormente — e por que não dizer que o frade é um dos influenciadores desse modelo de pensamento? —. Assim, entendemos que as representações são parte essencial do debate acerca da realidade. Elas estão presentes nas disputas narrativas, no debate político e na forma como as comunidades constroem suas perspectivas acerca de si mesmas. O discurso de Sofia Alexander, criadora de *Onyx Equinox*, é um dos maiores exemplos acerca disso, quando constantemente afirma em entrevistas que a série é fruto do que a conecta com a infância, e que pretende estabelecer uma animação que traduza respeitosamente o que entender a cultura mexicana.

Essa ideia parte do princípio de que o jogo, os ameríndios e tudo que se estabelece com eles é parte do país que se constrói posteriormente sobre as consequências históricas, políticas e sociais da colonialidade. Toda representação que observamos aqui então é fruto dessa hibridação e da transcendência que o processo representativo gera. Alcançar o passado, por meio de mídias e modelos narrativos distintos — do sistema pictográfico do Borbónico, ao manuscrito de Durán, chegando à linguagem imagética e fluída de *Onyx*, uma animação — é um desafio constante que a modernidade apresenta.

Portanto, o que podemos observar nesta pesquisa foi a construção de uma linha que transita tematicamente pelas representações do jogo de bola a fim de observar as formas como o mesmo foi utilizado, pensado e reimaginado. Esse fenômeno de transmutação dos sentidos é inerente à representação como dito por Chartier. Essas mudanças geram camadas múltiplas nos objetos que são afetados. Assim, vemos que o jogo cronologicamente mais recente, aquele presente na animação, é o que mais contém resquícios do pensamento pautado na modernidade e colonialidade, inicialmente presentes nos documentos analisados no segundo capítulo.

Ainda assim, as camadas percebidas nessa “arqueologia do pensar” não significam necessariamente que o jogo serve a uma perspectiva moderna, mas que ele é impactado por essa gama de pensamentos e sentidos. Temos em conta a partir disso uma atividade que é matriz de movimento, fluída e viva como uma atividade cultural. Logo, pode ser fonte de pensamento e análise sobre os povos que a disputavam ludicamente e aqui, sobre aqueles que disputam seus sentidos e fazem dele um canal de interesses.

O *tlachtli* funciona portanto como um modelo, onde outras atividades praticadas por grupos mesoamericanos também poderiam ter suas representações mapeadas. Num contexto mais geral, percebemos ao longo dos capítulos que a cultura — tirada pelo jogo — é território onde a disputa e a criação de significados é constante. Logo, temos a importância de manter

viva a discussão acerca de como os sentidos são estabelecidos, a quem os mesmos servem e porque determinadas atividades são resgatadas historicamente ganhando destaque. O juego de pelota que os mexicanos usam como símbolo do país no pôster da Copa do Mundo de futebol em 1986 é instrumento, não é original assim como nenhuma das formas do jogo que observamos nos documentos desta pesquisa, mas é dotado de camadas e lógicas que foram constituídas por essas narrativas que partem de diversos personagens e mantêm vivos os questionamentos acerca do que é ou não moderno.

ANEXO

Relato de experiência com o juego de pelota na educação básica

Apresento neste anexo uma breve atividade onde o jogo e os códices são relacionados com o ensino de História nas escolas. Insiro a ideia de que esta própria pesquisa é uma representação, é uma politização do passado e uma colocação acerca de como conectamos o passado mesoamericano à atualidade. Esse posicionamento é essencial para reforçar que esta pesquisa se encontra em um espaço de discussão plural, onde as representações se deslocam com o tempo e suas intencionalidades podem ser mapeadas e compreendidas como ferramentas para debater e ampliar as perspectivas acerca do passado ameríndio, combatendo os modelos de colonialidade e eurocêntrico reproduzidos não apenas nas salas de aula, mas na sociedade e no mundo acadêmico.

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, mantive meu trajeto enquanto professor da rede particular de ensino, onde atuo há seis anos. Nesse ínterim, buscando em diversos momentos fazer do chão da escola o lugar para fortificar as práticas e conhecimentos que adquiri na academia, busquei levar um pouco de minha pesquisa para a sala de aula. Em 2022 nos dias 21 e 22 de setembro, junto com alunos do primeiro ano do Ensino Médio, jogamos o *tlachtli*. A atividade ocorreu com duas turmas, em unidades que eu atuava — Realengo e Méier — no Sistema Educacional Momento/Rede Futuro Vip na cidade do Rio de Janeiro.

Baseio-me também na legislação educacional atual que determina competências específicas a serem seguidas no Ensino Médio. A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) em sua primeira competência para as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas determina que os alunos devem “analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos [...]”³²⁶ Assim sendo, cremos que a prática do jogo e da análise documental sirva como impacto inicial para um processo maior de entendimento das lógicas culturais e sociais dos povos ameríndios.

Dentre as habilidades desenvolvidas listamos: EM13CHS101 — Analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão e à crítica de ideias filosóficas e processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais³²⁷ —; EM13CHS102 — Identificar, analisar e

³²⁶ BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2018. p. 559.

³²⁷ *ibid.* p. 560.

discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos³²⁸ —; e EM13CHS104 — Analisar objetos da cultura material e imaterial como suporte de conhecimentos, valores, crenças e práticas que singularizam diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço³²⁹ —.

Todas as habilidades acima se relacionam com a experiência da análise de fontes primárias indígenas pouco vistas no ambiente escolar, com o esforço dos alunos em alinhar sua perspectiva à compreensão de realidade ameríndia e a nossa constituição de uma representação do jogo de bola. Assim, prezamos por um fenômeno educacional completo onde os alunos recebem o material e constroem suas próprias narrativas e entendimentos sobre eles, contando com o apoio do professor para poderem estabelecer as devidas relações com a cultura analisada.

Aqui, deixo as considerações tiradas da nossa prática, levando em conta que pretendi que os alunos percebessem a pluralidade cultural e social representativa dos povos mesoamericanos. A escolha do primeiro ano do Ensino Médio se deu por conta do planejamento geral da rede, porquanto no currículo os povos mesoamericanos são abordados durante o terceiro trimestre deste ano desse segmento. Por serem alunos dentro de um sistema de transição entre o Ensino Fundamental e Médio, constantemente cobrados por uma lógica educacional que tende a empurrá-los para um conhecimento engessado e que pensa o primeiro ano como ponto inicial de um processo voltado para os resultados de pré-vestibulares, percebo os alunos desta fase quase sempre tensos e necessitados de atividades menos relacionadas a um ensino bancário³³⁰ e de avaliações imediatistas.

A atividade foi pensada em duas etapas, uma em sala de aula e outra em quadra. A presença em sala com o uso de material impresso se faz necessária quase sempre quando atividades fora do planejamento tradicional ocorrem. Isso ocorre por pelo menos duas questões: primeiramente porque a lógica educacional espera balizamento tradicional para justificar atividades externas em disciplinas como a História; e segundo, porque naturalmente o primeiro momento da atividade gera expectativa nos alunos e aguça o conhecimento acerca dos povos que os mesmos já viam nos livros.

³²⁸ *ibid.* p. 560.

³²⁹ *ibid.* p. 560.

³³⁰ Ver HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir:** A educação como prática da liberdade. WMF Martins Fontes, 2017.

Na primeira etapa foram selecionadas fontes primárias diversas. Com cinco folhas impressas, em cada uma utilizei a imagem de um códice no verso, e no inverso duas passagens de autores — tanto religiosos quanto acadêmicos — sobre a atividade do jogo de bola mesoamericano. Em seguida, as turmas foram divididas em grupos pedindo para que lessem as passagens e observassem as imagens e então definissem alguns pontos sobre o jogo como: qual a função do mesmo? Quem poderia jogar? O que ele significava? Qual a relevância dele para os indígenas?

As imagens e passagens foram: códice Bórgia, página 40, junto com passagens dos textos *¿Sacrificaban al que ganaba en el juego de pelota?*³³¹ e *El juego de pelota según las fuentes escritas*.³³² Na segunda folha, a página 19 do Borbónico junto de dois pequenos comentários de religiosos, Durán³³³ e Oviedo y Valdés,³³⁴ sobre o jogo. Na terceira, a imagem do jogo de bola que acompanha o início do capítulo em que Durán narra o jogo e duas passagens, uma do texto *Filosofía y simbolismo del juego de pelota mesoamericano*³³⁵ e de *Origins of the Mesoamerican ballgame*.³³⁶ Na quarta folha, a página 21 do Bórgia e outras

³³¹ “Como exemplo da imolação (sacrifício) ao perder na guerra (ou no campo de jogo) temos o caso do confronto entre Huitzilopochtli e Coyoxauhqui — que segundo Durán se realizou em um jogo de bola entre os deuses (teotlachco) — Do qual o primeiro se saiu triunfante, e o segundo, por conseguinte, morto por decapitação, seguida da extração do coração de seus seguidores.” MATOS MOCTEZUMA, Eduardo. *¿Sacrificaban al que ganaba en el juego de pelota?* In. **Arqueología Mexicana**. Vol. XIX, N. 120, págs. 88-89. Disponível em: <<https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/sacrificaban-al-que-ganaba-en-el-juego-de-pelota>>. Acesso em: 07 Jan. 2023.

³³² “Entre os nahuas (mexicas/astecas) o jogo parece ter sido exclusivamente masculino, ainda que o frei Bartolomé de Las Casas tenha visto partida entre mulheres, talvez na ilha de Hispaniola. No século XVI, segundo as fontes, o jogo tinha caráter profano e popular, pois não há menção de que os sacerdotes tenham realizado encontros de caráter ritual. Nos jogos participavam tanto os *pipiltin* (nobres) quanto os *macehualtin* (comuns e comerciantes), seja jogando e assistindo.” LA GARZA, Mercedes. *El juego de pelota según las fuentes escritas*. In. **Arqueología Mexicana**. N. 44, págs. 50-53.

³³³ “Era um jogo de muita diversão para eles, e regozijo principalmente para os que o tomavam por passatempo e entretenimento e entre os quais haviam quem jogasse com tanta destreza e manha que em uma hora acontecia de a bola não parar de um lado ao outro sem encostar no chão, mas apenas nos quadris dos jogadores, sem que se chegasse a encontrar na bola também com mãos, pés, nem panturrilhas nem braços.” DURÁN, Diego. **op. cit.** p. 242.

³³⁴ “Na Itália, quando lá estive, vi se jogar um jogo de bola muito grossa, tão grande quanto um pote pesado, ou maior até, que se chamava *balón ó palon* (bola ou grude). A forma do jogo que lá assisti em muito se parece com o que é dito dos índios”. OVIEDO Y VALDÉS. **La Historia General y Natural de Las Indias, Islas y Tierra Firme del Mar Oceano**. 1851. p. 164.

³³⁵ “Entre os maias, as alegorias de morte e ressurreição também eram comparadas ao ciclo de vida do milho. Assim os perdedores do jogo de bola eram decapitados igualmente ao deus do milho, que foi enterrado no campo de Xibalbá pelos senhores da morte. Podemos ver uma relação entre o jogo e os rituais agrícolas relacionados ao milho.” AGUILAR, Miguel. **op. cit.** 2004.

³³⁶ “A presença de mais de 2.300 prováveis campos de bola na região da Mesoamérica indica a grande importância dessa prática para os antigos mesoamericanos. [...] Numerosos jogos de bola (e outras competições de cunho atlético) existiam na Mesoamérica, só alguns desses envolvendo uma bola dura de borracha e um campo construído.” BLOMSTER, Jeffrey P.; SALAZAR CHÁVEZ, Víctor E. *Origins of the Mesoamerican ballgame: Earliest ballcourt from the highlands found at Etlatongo, Oaxaca, Mexico*. In. **Science Advances**. 2020.

duas passagens do texto de Matos Moctezuma³³⁷ já utilizado na primeira folha. Na última folha distribuída, recorri à página 80 do códice Nutall junto com outro trecho de Durán³³⁸ e outro de Aguilar-Moreno,³³⁹ dos mesmos textos antes utilizados. É importante ressaltar que em praticamente todos os textos houve uma livre tradução das passagens, visto que a maior parte do alunado não lê em espanhol ou inglês, línguas com maior número de produções sobre o *tlachtli*.

Nas duas unidades foi percebida a probabilidade de o jogo ser relacionado à religiosidade e às divindades indígenas. Isso acontecia quando eles cruzavam os relatos de representantes da Igreja com as imagens dos códices. Outro ponto interessante é que visualmente os alunos sabiam diferenciar bem as figuras que eram ou não representações de deuses, levando em conta as colorações e adereços presentes nas imagens. Os alunos do Méier tenderam a compreender o jogo como atividade lúdica e esportiva entre os indígenas, enquanto os de Realengo afirmaram que o mesmo devia ter uma condição social próxima da religião. Por conta das representações em códices serem plurais nesse sentido, não houve uma unanimidade sobre a quantidade de jogadores ou qual seria o perfil individual dos jogadores.

Assim, partimos para o jogo nas quadras, levando em conta uma regra base explicada por mim, porém, deixando um espaço para que o alunado desenvolvesse modificações. A bola utilizada era de voleibol por sua maior possibilidade de quiques, o que facilitou a jogarem a mesma entre os campos. Seguem as regras: dividindo as turmas em duas equipes, cada qual deveria passar a bola entre os bambolês erguidos nas laterais sem utilizar mãos ou pés. Dois alunos ajudaram segurando os bambolês que tinham a função dos aros, e também auxiliaram na conferência sobre usar ou não as mãos. Para facilitar a saída de bola, sempre que ela acontecesse, era permitido o uso das mãos.

³³⁷ “Para começar é necessário esclarecer que o Jogo de Bola, apesar de ser uma prática de distração, em ocasiões era disputado por profissionais, em que haviam apostas onde se privilegiava o vencedor, sem que necessariamente o perdedor fosse levado a morte, neste, havia um conteúdo simbólico de enorme importância relacionado com a guerra ritual, ou a luta entre a noite e o dia, a luz e a escuridão, em que os componentes do grupo inimigo que perdía eram sacrificados.”; “Há uma controvérsia quanto ao número de jogadores que participavam do jogo. O Popol Vuh (livro sagrado maia) afirma: “...de dois em dois se disputavam em um total de quatro, quando se reuniam para o jogo de bola” (1971, p. 49). Por vez, Torquemada afirma que podiam ser um contra um, dois contra dois, “três a três, e às vezes, dois contra três” (Torquemada, 1977, IV, p. 343). O dado arqueológico permite dizer que, por exemplo, em Chichen Itzá haviam sete jogadores em cada equipe.” MATOS MOCTEZUMA, Eduardo. **op. cit.** págs. 88-89.

³³⁸ “Os senhores, para não ser menos que os adversários, edificaram campos de jogo de bola muito cercados de coisas galantes e com o solo muito liso e cheio de muitas pinturas de efigies de ídolos e demônios, aos quais o jogo era dedicado e aos quais os jogadores tinham como defensores naquele exercício.” DURÁN, Diego. **op. cit.** p. 242.

³³⁹ “Pode-se crer que haviam diversas funções e significados relacionados ao jogo de bola: portal para o inframundo; cenário de recriação de batalhas cósmicas entre os corpos celestiais; rituais de fertilidade; cerimônias de guerra; afirmação política de governantes; cenário para sacrifícios humanos, etc.” AGUILAR, Miguel. **op. cit.** 2004.

A pontuação foi definida em conjunto: os times que atravessassem a bola por qualquer um dos aros fazia 50 pontos, e quem “queimasse”³⁴⁰ jogadores do outro time faria 10. A quantidade de pessoas em cada time variava, foram 8 para cada equipe em Realengo e 6 no Méier, números que eu creio serem relacionados diretamente à atividade anterior. Os alunos do Méier foram mais competitivos, focando diretamente na ideia de vencer uns aos outros e descobrir maneiras mais rápidas de passar a bola pelo aro. Eles, inclusive, definiram que seria aceitável e possível no jogo impedir a bola de ultrapassar o bambolê se conseguissem fazer isso sem invadir o campo uns dos outros. Como a ideia era definir regras mais abertas, aceitei, e percebi que a intenção competitiva deles era apenas uma característica do perfil dos alunos e não causava atrito à atividade. Faço aqui outros apontamentos que julgo importantes sobre o jogo: O mesmo pode ser disputado entre alunos de todos os gêneros em conjunto, até por conta do pouco contato físico. Como dito antes, a primeira parte da atividade se mostrou essencial, visto que nas duas unidades aqueles que mais participaram das análises foram justamente os que se empenharam no jogo, com raras exceções aos alunos que naturalmente preferem atividades externas.

De maneira geral, o *tlachtli* adaptado que joguei com meus alunos logrou-se uma atividade interessante para fixação de conceitos gerais sobre os mesoamericanos e ajudou a quebrar a constância de atividades comuns em sala de aula, tão criticada pelos discentes. Creio que ela possa ser repetida em outras turmas de ensino Médio e também fundamental — com as devidas adaptações — nos momentos em que a Mesoamérica é estudada. Se houver a possibilidade de utilização de mídias visuais, é possível apresentar aos alunos além de imagens e trechos textuais, alguns vídeos do jogo e pensar nas possibilidades de reproduzi-lo.

Um dos nossos principais objetivos com a atividade era pensar nas representações como objeto de análise e parte do processo de conhecimento em diversos níveis — Por isso a distribuição das folhas com fontes primárias —. Com os alunos, podemos observar como as formas de construir as imagens e ideias sobre uma atividade comum podem ser modificadas no tempo, nas intencionalidades e de acordo com seus produtores. De certa forma, conseguimos estabelecer, com alunos diferentes, representações novas e dissonantes sobre o jogo, sem deixar as referências anteriores. Reitero que a ideia não passa por uma fidelidade da forma de jogar ameríndia, mas sim, em uma possibilidade de aproximar o alunado do conhecimento existente acerca desses povos e fazê-los perceber o como os mesmos eram

³⁴⁰ Além da costumeira aproximação com outros esportes contemporâneos, foi comum aos alunos a associação a atividades lúdicas como o queimado. Nele, dois times jogam e o objetivo é atingir — queimar — todos os adversários com a bola.

plurais e produziam diversas lógicas sociais e culturais as quais não são conhecidas e exploradas atualmente.

BIBLIOGRAFIA

AGUILAR, Miguel. *Filosofía y simbolismo del juego de pelota mesoamericano*. In: Estudios Jaliscienses, N. 56, Maio de 2004.

AGUILAR-MORENO, Miguel. *The handbook of life in the Aztec world*. Nova York; Facts On File. Collection Library of World History. 2006.

AGUILAR-MORENO, Miguel. *The Ballgame as a portal to the Underworld*. In. The PARI Journal. Vol. III, N. 2. págs. 4-9. 2002.

AGUILAR-MORENO, Miguel. *Ullama: pasado, presente y futuro del juego de pelota mesoamericano*. In. Anales de Antropología. Vol. 49-1. p. 73-112. jan. 2015.

ALEXANDER, Sofia. Onyx Equinox: Interview with creator Sofia Alexander. In. SciFiNow. HARPER, Rachel. Disponível em: <<https://www.scifinow.co.uk/interviews/onyx-equinox-interview-with-creator-sofia-alexander/>>. Publicado em: 15/12/2020. Acesso em: 31/05/2020.

ALEXANDER, Sofia. Sofia Alexander, criadora de Onyx Equinox, fala um pouco sobre o que torna a série tão especial. In. Crunchyroll. SKARZ, José. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2020/11/13/sofia-alexander-criadora-de-onyx-equinox-fala-um-pouco-sobre-o-que-torna-a-srie-to-especial>>. Publicado em: 13/11/2020. Acesso em: 31/05/2022.

ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. *El libro del cihuacoatl: Homenaje para el año del fuego. Livro explicativo del llamado Códice Borbónico*. Fondo de Cultura Económica, México. 1ª Ed. 1991.

ANDERS, Ferdinand.; JANSEN, Marteen.; GARCÍA, Luis Reyes. *Los Templos del Cielo y de la Oscuridad. Oráculos y liturgia. Libro explicativo del llamado Códice Borgia*. Fondo de Cultura Económica. México. 1ª Ed. 1993.

BERDAN, Frances. *Late Postclassic Mesoamerican trade networks and Imperial Expansion*. In. Journal of Globalization Studies, Vol. 8, N. 1. págs. 14-29. mai. 2017.

BLACK Panther: Wakanda Forever (PANTERA Negra: Wakanda Para Sempre.) Direção: COOGLER, Ryan. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos. 2022.

BLOMSTER, Jeffrey P. SALAZAR CHÁVEZ, Víctor E. Origins of the Mesoamerican ballgame: Earliest ballcourt from the highlands found at Etlatongo, Oaxaca, Mexico. In. *Science Advances*. 2020.

BORHEGYI, S.F. *Piedras semiesféricas con asas para el juego de pelota y "manoplas" en mesoamérica: una posible alternativa para su función*. In. Estudios de Cultura Maya, Vol. VI, 1967.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2018.

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. Editora UNISINOS, São Leopoldo-RS. Coleção Aldus (18), 2003.

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

CANCLINI, N. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar na modernidade*. EDUSP. São Paulo, 2013.

CARBALLO, David M. *Los juegos de pelota en el altiplano central de México*. In. *Arqueología Mexicana*, Vol. 46. págs. 42-47. 2017.

CARLOS ROMO, Jesús Ernesto. *Conceptos nahuas en el juego de pelota*. In. *Horizonte Histórico - Revista Semestral De Los Estudiantes De La Licenciatura En Historia De La UAA*, Núm. 3, págs. 58-66. Acesso em: <<https://revistas.uaa.mx/index.php/horizontehistorico/article/view/788>>; 2010.

CHARTIER, R. **A História Cultural entre práticas e representações**. GALHARDO, M. M. (Trad.) Difusão Editorial. Algés, Portugal, 2002 (1982).

CHÁVEZ, Sergio Gómez.; GAZZOLA, Julie. Una posible cancha de juego de pelota en el área de la ciudadela, Teotihuacan. In. **Anales de Antropología**. Vol. 49. 2015.

COBOS, Tania Lucía. *Animación Japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina*. In. **Razón y Palabra**, n. 72, México. 2010. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/acercade72.html>>. Acesso em: 12/03/2023

CÓDICE Borbónico. Sem Autor, data desconhecida, México. fac-símile coleção Loubat (1899). Disponível em: <<http://www.famsi.org/research/loubat/Borbonicus/thumbs0.html>> Acesso em: 24/05/2022.

CÓDICE Borgia. Sem Autor, 1500, Puebla - México. fac-símile coleção Loubat (1898). Disponível em: <<http://www.famsi.org/spanish/research/loubat/Borgia/thumbs0.html>> Acesso em: 24/05/2022.

CÓDICE Boturini, ou Tira de la peregrinación. In Mediateca INAH. Disponível em: <<https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/codice%3A605>>. Acesso em: 06/11/2022. México, século XVI.

CÓDICE Colombino. Sem Autor, 1100-1199. Oaxaca - México. Instituto Nacional de Antropología - INAH (México). Disponível em: <<https://www.wdl.org/pt/item/3245/>> Acesso em: 24/05/2022.

CÓDICE Mendoza. Autor desconhecido. México. 1541. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CodexMendoza01.jpg>>. Acesso em: 26/03/2023.

CÓDICE Porfirio Diaz. Século XVI. Mediateca INAH. Disponível em: <<https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/codice%3A636>>. Acesso em: 03/12/2022.

CÓDICE Tonalamatl Aubin. Sem autor, data desconhecida, México. fac-símile. coleção Loubat (1901). Disponível em: <<http://www.famsi.org/research/loubat/Tonalamatl/thumbs0.html>>. Acesso em: 19/01/2023.

CÓDICE Tovar. Manuscritos, México, 1585. Biblioteca John Carter Brown. Disponível em: <<http://hdl.loc.gov/loc.wdl/rpjb.6744>> Acesso em: 24/05/2020.

CÓDICE Vaticano 3738 A. Sem autor, México. (fac-símile). Universitätsbibliothek Rostock, coleção Loubat (1900). Disponível em: <http://www.famsi.org/research/loubat/Vaticanus%203738/page_31v.jpg>. Acesso em: 20/01/2023.

CÓDICE Vaticano 3773 B. Sem autor, México. (fac-símile). Universitätsbibliothek Rostock, coleção Loubat (1900). Disponível em: <<http://www.famsi.org/research/loubat/Vaticanus%203773/thumbs0.html>>. Acesso em: 20/01/2023.

COYOTLI. In. Nahuatl Dictionary of Oregon University. Disponível em: <<https://nahuatl.wired-humanities.org/content/coyotli>>. Acesso em: 24/01/2023.

CRUNCHYROLL Brasil. Onyx Equinox - Episódio 1 (Dublado). Youtube, 05/12/2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vVDSpYVz4XU&t=1276s>>.

CRUZ, Luís Miguel. *Sofía Alexander: No voy aceptar que no me digan que no cuente mi historia*. In. Radix Animación. Disponível em: <<https://radixanimacion.com/figuras/entrevista-sofia-alexander-pixelatl-onyx-equinox/>>. Publicado: 06/10/2022. Acesso em: 01/03/2023.

DENADAI DA SILVA, Renato. As representações do indígena na obra de Frei Diego Durán. In. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH**. São Paulo, Jul. 2011.

DURÁN, Diego. *Historias de las Indias de Nueva España y islas de Tierra Firme*. (manuscrito). México, 1579. Disponível em: <<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000169486&page=1>> Acesso em: 07/01/2023.

DURÁN, Diego. *Historia de las Indias de Nueva España y islas de Tierra Firme*. Tomo II. Capítulo C e Capítulo CI (fac-símile). Imprenta de Ignacio Escalante, México, 1880. Disponível em: <<https://www.cervantesvirtual.com/obra/historia-de-las-indias-de-nueva-espana-y-islas-de-tierra-firme-tomo-ii--0/>>. Acesso em: 07/01/2023.

DUNNING, Nicholas P. *Long twilight or new dawn? Transformation of Maya civilization in the Puuc region*. In. GRUBE, Nikolai; EGGBRECHT, Eva; SEIDEL, Matthias. (eds.). *Maya: Divine Kings of the Rain Forest*. Colônia, Alemanha. p. 323–337. 2006.

EL CAMINO de Xico (XICO - O cachorro mágico). Direção: DIAZ, Eric D. Cabelo. Produtora: Anima, México, Distribuidora: Netflix. 2020.

FERRER-JOLY, Fábien. *Feathers: The identity of pre-columbian America*. In. FERRER-JOLY, Fábien. (Dir.). **Feathers: Visions of Pre-Columbian America**. Musée des

Jacobins, Auch. 2016. Disponível em:
<https://issuu.com/baranes/docs/feathers_2016__extrait_/16>.

FLORES, Miguel Pastrana. *Motecuhzoma ante la Conquista (cap. 3)* In. Historias de la conquista. Aspectos de la historiografía de tradición náhuatl, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas. 2009.

GALEGOS GÓMORA. Miriam Judith. *Un patolli prehispánico en Calakmul, Campeche*. In. **Revista Española de Antropología Americana**. N. 24. págs. 9-24. Edit. Complutense, Madrid. 1994.

GALICIA. Sergio Ángel Vázquez. *El alacrán en Mesoamérica: transgresor sexual y símbolo de lo negativo*. In. **Itinerarios**. Disponível em:
<<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6128096.pdf>>. V. 21. págs. 101-122. 2015.

HARTOG, François. **O Espelho de Heródoto**: Ensaio sobre a representação do outro. Belo Horizonte, Editora UFMG. 1999.

HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir**: A educação como prática da liberdade. WMF Martins Fontes, 2017.

HOOKS, bell. **Olhares Negros**: raça e representação. Editora Elefante, 2019.

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

JNARD Funny TV. Onyx Equinox Episode 3 full. Youtube, 06/05/2022. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=lf5CR7MTc9Q>>. Acesso em: 05/03/2023.

JUEGO de pelota de Xochicalco. In. Mediateca INAH. Disponível em:
<<https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia%3A357836>>. Acesso em: 06/11/2022.

KALIL, Luís Guilherme de Assis; DENADAI DA SILVA, Renato. O pão das Índias: o milho nos relatos de Diego Durán e José de Acosta. In. **Clio - Revista de Pesquisa Histórica**. N.32, V. 1. Pernambuco.p. 28-44. 2014.

KALIL, Luís Guilherme; FERNANDES, Luiz Estevam. **Narrando a Conquista**: como a historiografia leu e interpretou os acontecimentos ocorridos no México entre 1519 e 1521. In. *História da Historiografia*. v. 12, n. 30, mai-ago 2019, p. 71-103

KIRCHHOFF, Paul. *Mesoamérica: sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales*. In. Suplemento de la Revista *Tlatoani*, p. 1-12. N. 3, ENAH, México, 1960.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. Despertar...!! (Cap. 27), Vol. 3. 2000.

KNAUTH, Lothar. *El juego de pelota y el rito de decaptación*. In: Estudios de Cultura Maya, Vol. 1, p. 184-198. 1961.

LA GARZA, Mercedes. El juego de pelota según las fuentes escritas. In. **Arqueología Mexicana**. N. 44, págs. 50-53.

LA GARZA, Mercedes de.; IZQUIERDO, Ana Luisa. El Ullamalitzli en el Siglo XVI. In. **Estudios de cultura Náhuatl**, N. 14, p. 315-333. 1980.

LA ZONA Cero. Sofia Alexander: El reto de desarrollar Onyx Equinox en PANDEMIA / Extras. Youtube.13/10/2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CF5_dFG_xDg>. Acesso em: 14/03/2023.

LEÓN-PORTILLA, M. **Códices**: Os antigos livros do Novo Mundo. Editora UFSC, Florianópolis, 2012 (2003).

LEÓN-PORTILLA, Miguel. *La visión de los vencidos*. UNAM, 2007(1959).

LONDOÑO, F. T. **No princípio da história, era um jogo de bola**: jogo, poder e religião entre os maias. In. Rever, p. 111-125. Ano 15, n. 01, Jan.-Jun. 2015.

LÓPEZ, Luis Alberto M.; MÉNDEZ, S. P. *Un juego de pelota en la ciudad de México*. In. Arqueología, Vol. 1, 1989.

MARCADOR de juego de pelota. Disponível em: <https://lugares.inah.gob.mx/es/museos-inah/museo/museo-piezas/12272-12272-marcador-de-juego-de-pelota.html?lugar_id=428> Acesso em: 16/02/2022.

MATOS MOCTEZUMA, Eduardo. ¿Sacrificaban al que ganaba en el juego de pelota? In. **Arqueología Mexicana**. Vol. XIX, N. 120, págs. 88-89. Disponível em: <<https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/sacrificaban-al-que-ganaba-en-el-juego-de-pelota>>.

MAYA and the three (Maya e os três guerreiros). Direção: GUTIÉRREZ, Jorge R. Produtora: Netflix. Estúdio: Tangent Animation Studio, 2021. 1 temporada.

MILLER, Mary.; TAUBE, Karl. *An Illustrated Dictionary Of The Gods And Symbols Of Ancient Mexico and the Maya*. Thames and Hudson Ltd., Londres. 1993.

MONTEIRO, John M. **Entre o Etnocídio e a Etnogênese: Identidades indígenas coloniais. (Cap. 3)** In. Tupis, Tapuias e Historiadores. Estudo de História Indígena e do Indigenismo. Tese de Livre Docência (UNICAMP), 2001. p. 53-78.

MUSEO de Sitio de Chimalhuacán. In. Lugares INAH. Disponível em: <https://lugares.inah.gob.mx/es/museos-inah/museo/museo-colecciones.html?search=colecciones_museo&task=search&coleccion_museo=428&lugar_id=428> Acesso em: 16/02/2022.

NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. Os **sistemas mesoamericanos de escritura (cap. 3)**. In. BERTAZONI, C.; NATALINO DOS SANTOS, E.; FRANÇA, L.M. (org.) História e arqueologia da América Indígena: tempos pré-colombianos e coloniais. Editora da UFSC, Florianópolis, 2017.

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.

NATALINO DOS SANTOS, Eduardo. **Textos e Imagens, Histórias e Cosmologias**

Indígenas da Mesoamérica e Andes Centrais. Programa de Pós-Graduação em História Social-USP: Intermeios, Coleção entr[H]istória, São Paulo, 2020.

NAVARRETE LINARES, Federico. *Las tradiciones históricas indígenas.* In. **Los Orígenes de los pueblos indígenas del Valle de México. Los altépetl y sus historias**,(edición digital en PDF). UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas. p. 37-92. Disponível em <<https://ru.historicas.unam.mx/handle/20.500.12525/141>>. Cidade do México, 2019.

NAVARRETE LINARES, Federico. *Cómo contar una historia muchas veces contada.* In. **Los orígenes de los pueblos indígenas del valle del México. Los altépetl y sus historias** (edición digital en PDF). UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 11-35. Disponível em <<https://hdl.handle.net/20.500.12525/140>>. Cidade do México. 2019.

NAVARRETE LINARES, Federico. *Historia mundial y cosmohistoria.* In. RIOJAS, Carlos; RINKE, Stefan (eds.). **Historia global: perspectivas y tensiones.** WBG Academic. historamericana. Darmstadt, 2022.

NAVARRETE LINARES, Federico. **Prólogo.** In. 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.

OMACATL In. Nahuatl Dictionary of Oregon University. Disponível em: <<https://nahuatl.uoregon.edu/content/omacatl>> Acesso em: 21/02/2022.

ONYX Equinox. Direção: ALTIERI, Kevin.; TOMITA, Keni.; YONEMURA, Emi.; WONG, Ken. Produção: Crunchyroll. Estúdios: Tiger Animation; DR Movie. 2020. 1 temporada.

ORDUÑA, Santiago de. *Metáfora arquitectónica en el pensamiento nahua.* In. RUA, p. 45-54. 2010.

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

PASO Y TRONCOSO, Francisco del. **Descripción, historia y exposición del Códice Pictórico de los Antiguos Nahuas que se conserva en la Biblioteca de la Cámara de Diputados de París (antiguo Palais Bourbon).** Florença. Tipografía de Salvador Landi. 1899. Disponível em: <<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000175711>>. Biblioteca Digital Hispánica. Acesso em: 21/01/2023.

RADIX Animación. *Entrevista a Sofía Alexander creadora de Onyx Equinox.* Youtube, 02/09/2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bVvxZDcSEUA>>. Acesso em: 01/03/2023.

RADVANSKEL, Iziquel Antônio.; LIMA SILVA, Maria dos Remédios. Ecologia de saberes e perspectivismo: epistemologias decoloniais. In. **Anais da V Conferência Internacional de Filosofia da Educação e Pedagogia Crítica.** EdiPUCRS, Porto Alegre, 2019.

RECOPIACIÓN de las leyes de las Indias. Libro Nono, Título Segundo: De los juegos y jugadores. Ley primera: Que no se pueda jugar à los dados, ni tenerlos, y à los naypes, y otros juegos no se juegen mas de diez pesos de oro en un día. Publicado originalmente pelo Imperador D. Carlos, Toledo, 1529, e posteriormente em Valladolid, 1551.

SÁNCHEZ, Kate. *Interview: Geekspanic Heritage Month: Onyx Equinox with Showrunner Sofia Alexander*. In. *But Why Tho?*. Disponível em: <<https://butwhytho.net/2020/10/geekspanic-heritage-month-onyx-equinox-with-showrunner-sofia-alexander/>>. Publicado em 15/10/2020. Acesso em: 01/03/2023.

SOUSTELLE, Jacques. **Os astecas na véspera da conquista espanhola**. Coleção ‘A Vida Cotidiana’, Companhia das Letras. São Paulo, 1990 (1955).

STOCKER, Terry. *The Aztec trickster on display: the darkest side*. In. **Trickster’s Way**. Vol. 1. 2002. Disponível em: <http://digitalcommons.trinity.edu/trickstersway/vol1/iss1/2?utm_source=digitalcommons.trinity.edu%2Ftrickstersway%2Fvol1%2Fiss1%2F2&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages> Acesso em: 16/11/2023.

TALADOIRE, Eric. *Cinco tesis discutibles relativas al juego de pelota*. In. **Arqueología**, N. 50, p. 191-209. Abril de 2015.

TALADOIRE, Eric. *¿El centro del tlachco, el centro del mundo?* In: **Anales de Antropología**, p. 157-181. n. 49-I, 2015.

TALADOIRE, Eric. *Las aportaciones de los manuscritos pictograficos a el juego de pelota* In. **Anales del instituto de investigaciones estéticas**. Vol. XXXVII, n. 106. p. 181-225. 2015.

TALADOIRE, Eric. *Las canchas de juego de pelota en la cuenca de México. Una tentativa de mapa*. In. **Estudios de Cultura Náhuatl**, n. 57, p. 31-79. jan-jun. 2019.

TAUBE, Karl. *Aztec and Maya Myths: The Legendary Past*. British Museum Press, 1995 (1993).

THE LAST Day (O último dia). In. *Onyx Equinox*. Criação: ALEXANDER, Sofia. Direção: ALTIERI, Kevin. Escritor: REEVES, Charlie. Estados Unidos/México: Crunchyroll, 2020, 23min, son., color. Temporada 1, episódio 1. Acesso em: 20/12/2021.

THE ROAD to El Dorado. (O caminho para El Dorado). Direção: BERGERON, Bibo., PAUL, Don. Produtora: DreamWorks Animation, 2000. 89 min.

THICKER than water (Mais denso que o sangue). In. *Onyx Equinox*. Criação: ALEXANDER, Sofia . Direção: YONEMURA, Emi. Roteiro: PRUETT, Joshua. Estados Unidos/México: Crunchyroll, 2020, 23min, son., color. Temporada 1, episódio 3. Acesso em: 20/12/2021.

TODOROV, Tzvetan. **A Conquista da América: A questão do outro**. WMF Martins Fontes, 2010.

TOWNSEND, Camilla. *Fifth Sun: A new History of the Aztecs*. Oxford University Press, 2019.

TURNER, Victor. **Do ritual ao teatro: a seriedade humana de brincar**. Editora UFRJ. 2015.

URIARTE, Maria Teresa. *The Mesoamerican Ball Game In. Voices of Mexico*, n. 43, apr-mai. 1998. p. 73-78.

VISTA lateral del juego de pelota. *In. Mediateca INAH*. Disponível em: <<https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia%3A294715>>. Acesso em: 06/11/2022.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **O Mármore e a Murta**: Sobre a Inconstância da Alma Selvagem. Editora Cosac Naify, São Paulo. 2014 (2002).

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Metafísicas Canibais**. São Paulo: CosacNaify, 2015.

WACHTEL, N. *Vision of the Vanquished: The Spanish Conquest of the Peru through Indian Eyes, 1530-1570*. Hassocks, Reino Unido: Harvest Press, 1977