



Curso de Licenciatura em Letras (Português/Literaturas de Língua Portuguesa)

GILDO HENRIQUE DE AZEREDO

LARA PRAZERES RIBEIRO GOMES

**PELOTA MAIA:
uma análise baseada na Semiótica da Cultura**

Trabalho apresentado à Professora Vania Bernardo, da disciplina Fundamentos da Semiótica II I, da turma do sexto período do Curso de Licenciatura em Letras (Português/Literaturas de Língua Portuguesa), como parte da avaliação assistemática do primeiro trimestre.

Campos dos Goytacazes, RJ
Março 2016

A PELOTA MAIA: uma análise baseada na semiótica da cultura

I- INTRODUÇÃO

A busca da compreensão de uma civilização no tempo e espaço da História passa por análises em várias esferas da existência desse povo, entre elas os aspectos religiosos, geográficos, linguagem e assim por diante. As cidades maias na América Central pré-hispânica, que teve seu apogeu entre o ano 300 d.C. a 900 d.C, revelam uma história contada nas pedras de seus numerosos monumentos, cujos hieróglifos são de fácil entendimento, sendo que "a civilização maia clássica é a única cultura totalmente literária entre os aborígenes do Novo Mundo" (COE, SNOW e BENSON, 2006, p. 114) e seu florescimento teve seu ápice nas terras baixas do México, principalmente na província de Yucatán, no extremo sudeste daquele país.

Uma atividade muito importante no cotidiano das cidades maias era o jogo de bola mesoamericano, ou *juego de pelota* (ou *pelota maya*) nome dado pelos conquistadores espanhóis, ao que não era uma simples competição atlética. As próprias quadras eram um diagrama cosmológico imbuído da estatuária da morte e do sacrifício, cujas cerimônias subsequentes ao jogo incluíam a morte de perdedores, em rituais em que o capitão da equipe era colocado em uma pedra sacrificial e um dos vencedores afundava uma faca no peito do derrotado, arrancando-lhe o coração, tudo em honra dos deuses (o criador de tudo, o da chuva, o do vento, o da agricultura, o do sol, etc.).

O objetivo do jogo era fazer com que uma pesada bola de látex passasse através de um aro de pedra localizado na lateral do campo, não sendo permitido o uso dos pés ou das mãos para fazê-lo: permitia-se apenas o uso dos ombros, quadris e coxa para arremessá-la ao aro. Ainda que a bola não pudesse ficar na mão durante a partida, e os melhores lances se faziam com o quadril, e são várias as versões sobre as regras e sobre como se marcavam pontos. O equipamento protetor dos jogadores (de cinco a sete de cada lado) incluía um cinto largo e pesado de madeira e couro, protetores dos quadris e dos joelhos, luvas, e, em algumas cidades, também capacetes.

Este trabalho visa, do ponto de vista da Semiótica da Cultura, a analisar os aspectos puramente desportivos e as vestimentas usadas pelo competidores da *pelota maia*, com um recorte sobre as estruturas do sistema semiótico: um *sistema de textos*, e, enquanto tal, um sistema perceptivo, de armazenagem e divulgação de informações, *modelizando*, isto é, lendo os sistemas de signos a partir dessas estruturas, a fim de que corresponda à busca da *gramaticidade* como fenômeno organizador da linguagem.

II- DESENVOLVIMENTO

Entendida a *modelização* como uma leitura de sistema de signos a partir de uma estrutura, isto é, a linguagem natural, buscamos conferir certa *estruturalidade* a esse sistema que, por natureza, não dispõe de um modo organizado para a transmissão de mensagens. Dessa forma separamos as "camadas" que possam ter "relacionamento entre natureza e cultura em suas implicações no processo de *semiose* nas mais variadas esferas comunicacionais (...) toda e qualquer investigação orientada pela compreensão da linguagem é, por natureza, semiótica" (MACHADO, 2015, p. 24). Num primeiro momento, para a caracterização dos códigos culturais que interagem na constituição do sistema de signos elementares e complexos – para que estes aspectos sejam considerados como texto –, selecionamos o que de mais significativo nos parece como facilitador da linguagem. Para tanto, escolhemos e **delimitamos o sistema** e fizemos um recorte dos aspectos puramente desportivos e as

vestimentas usadas pelo competidores da *pelota maia*, **analisamos as camadas do texto** de modo a **separar as unidades básicas** que dialogam entre si e as que possuem **significação secundária**; e focamos a **interpretação do sistema na métrica social**, a partir de suas manifestações e implicações, conforme abaixo de detalham:

1 – A **civilização maia** habitou a região das florestas tropicais das atuais Guatemala, Honduras e Península de Yucatán (sudeste do atual México). Entre os séculos IX e X, os *toltecas* invadiram essas regiões e dominaram a civilização maia. **Organização e sociedade maia**: os maias nunca chegaram a formar um **império** unificado, fato que favoreceu a invasão e domínio de outros povos vizinhos. As cidades formavam o núcleo de decisões e práticas políticas e religiosas da civilização e eram governadas por um **estado teocrático**. O império maia era considerado um **representante dos deuses** no Planeta Terra. A zona urbana era habitada apenas pelos **nobres** (família real), **sacerdotes** (responsáveis pelos cultos e conhecimentos), **chefes militares** e **administradores do império** (cobradores de impostos). Os **camponeses**, que formavam a base da sociedade, **artesãos** e **trabalhadores urbanos** faziam parte das camadas menos privilegiadas (Centro de Pesquisas Odisseia, 2016).



Templo de Kukulcán (Pirâmide "El Castillo") em Chichén Itzá, província de Yucatán, México. Uma das 7 maravilhas do mundo moderno.

2 – **Sacrifícios**: ainda hoje, pesquisadores de todo o mundo tentam compreender a ideologia do **sacrifício humano**, cujo significado está baseado na noção de **dívida** e do **agradecimento**. Muitos acreditam que na sociedade maia todos aqueles que deviam, pagavam com o autossacrifício, ou **com o próprio sangue**. Havia outros momentos em que se praticava o sacrifício humano em virtude de **fenômenos cósmicos**, como **eclipses**, **secas** ou **inundações**, com **oferendas aos deuses e imolações**. Existem registros das diferentes práticas do sacrifício, que muitas vezes estão associadas aos **modelos míticos**: as mais comuns eram a **extração do coração** e a **decapitação**. Em algumas ocasiões, podiam ser combinados dois ou três métodos de sacrifício dependendo do **ritual**. Outro sacrifício recorrente era **sangrar-se** em oferenda a divindades e a outras forças cósmicas para **manter o equilíbrio do universo**.



Sacrifício maia.

3 – Os **rituais maias**: os seres humanos são criaturas incomuns. De modo diferente dos outros animais, inclusive dos mamíferos superiores, os humanos interagem mutuamente a partir de um entendimento compartilhado. Na vida social, as intenções são atribuídas a uma ação, tendo como base **os significados compartilhados de um grupo** que definem o que esta ação é e quais são os seus reais efeitos sobre o grupo como fato social em que podem ser criadas expressões performativas explícitas, cujas relevâncias significativas da vida social não implicam meras interpretações individuais – a realidade não consiste naquilo que cada indivíduo acha, mas sim o que acha os membros da coletividade. Esse entendimento compartilhado é um aspecto crucial da **interação social humana** (KING, 2013). As sensações que os maias experimentavam nos rituais e que eram atribuídas a um deus eram, na verdade, o **poder de seu grupo social**. Certamente eles faziam mais que venerar esse deus social. Estudos mais recentes sobre as culturas maias têm aberto novas perspectivas para as interpretações do significado dos rituais de sacrifício humano: o povo maia acreditava que a função do ser humano na terra era **venerar os deuses**. Sem o homem para realizar os rituais adequados, os deuses morreriam, o que acarretaria o desaparecimento do universo. Por conta disso, na vida cotidiana eles se dedicavam à realização das mais diferentes cerimônias, nas quais, para **alimentar e apaziguar os deuses**, eram comuns as oferendas. **Os deuses**, pensavam os maias, **precisavam de sangue – a energia vital e sagrada**. Todas as cidades possuíam um centro cerimonial onde eram realizados os rituais de adoração aos deuses. Grandes cerimônias públicas, realizadas em todo o império, estavam relacionadas com o calendário.



Chefe maia preparando um ritual de sacrifício. Fonte: <http://www.sistema.templodeapolo.net/imagens/imagens/Religiio-0002-www.templodeapolo.net---Ritual-de-sacrificio-humano-maia.jpg>

4 – **A pelota maia**: um dos principais rituais era uma **espécie de jogo de bola**, simbolizando a **luta de contrários cósmicos**. Esses contrários podiam ser o **sol e a lua**, as **forças do dia contra as da noite**, etc. O jogo sempre estava relacionado com a luta sagrada de princípios astrais para a manutenção da vida. A disputa ocorria entre duas equipes: **cinco a sete jogadores** se enfrentavam em um campo dividido em dois, em formato de I, com a utilização de uma **bola feita de látex ou larva de vulcão**, que deveria ser **golpeada com o antebraço, ombro, costas e glúteos** (não se podia tocá-la com mãos e pernas). Os jogadores se atiravam ao solo para tocar a bola, e esta deveria **passar por dentro de um aro**, localizado no alto dos edifícios (monumentos). Os lances eram rápidos e perigosos, pois a bola era rebatida com muita força e velocidade. Esse jogo milenar ainda hoje é praticado pelo povo mexicano, com algumas alterações nas regras e na estrutura da bola e vestimentas.



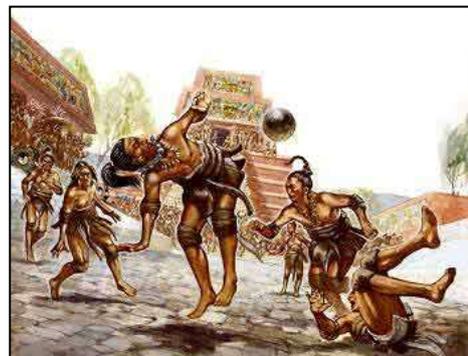
Aro da pelota maia.

Fonte: <http://www.mundomaia.com.br/artigos/a-jogo-de-bola.html>

5 – **A vestimenta:** equipamento protetor dos jogadores incluía um **cinto largo e pesado de madeira e couro, protetores dos quadris e dos joelhos, luvas, e, em algumas cidades, também capacetes.**



Vestimenta do jogo de pelota maia. Fonte: <http://ocandelabrodojhon.blogspot.com.br/2012/03/o-jogo-de-bola-na-america-antiga.html>



Fonte: <http://locuraviajes.com/blog/el-juego-de-pelota/>

6 – **O campo:** a maioria dos campos tinham a forma de I, com uma zona central comprida e estreita, flanqueada por paredes inclinadas (no período clássico) ou com degraus (no pós-clássico), pintadas com cores fortes. Suas extremidades aparentemente suportavam estruturas temporárias onde os espectadores se sentavam. Estima-se que o tamanho médio dos campos de jogo fosse 36,5 por 9 metros, apesar de existir uma grande variabilidade. O maior de todos os campos de jogo conhecidos é o campo principal de Chichén Itzá, com 168 metros de comprimento e 70 de largura, cujos muros laterais medem 6 metros, sendo maior que um campo de futebol.



O campo de Chichén Itzá. Montagem dos autores.

Com relação à **interpretação da semântica do sistema**, ou seja, a análise dos códigos do ponto de vista de seus interpretadores, observamos as seguintes facetas do processo sógnico:

– os **competidores** eram selecionados para um jogo de sorte, perícia e mesmo trapaça refletindo a vida. O esforço da equipe levava à partilha de comportamento e cultura, apresentando, reforçando e reinventando o jogo da vida e o **lugar de cada um na ordem cósmica**, muitos deles eram mantidos presos, torturados durante anos antes da competição e sacrifício;

– as **vestimentas**, protetores do corpo e adornos eram marcas representativas do povo maia, que se distinguem na estratificação social por formas, cores e estilos;

– **proibição do uso de mãos e pés durante o jogo**: pode ser entendida como uma dificuldade para fazer atravessar a bola pelo aro, além de dar dignidade aos competidores em seu ritual;

– o sacrifício realizado ao final da competição, conforme a leitura dos hieróglifos da arquitetura maia, envolve a **extração do coração** do capitão perdedor, feita pelo vencedor. Tal atitude faz desprender-se do corpo **grande quantidade de sangue**: elemento fundamental do ritual; e

– a **decapitação** torna-se importante, como a retirada da "parte mais importante do corpo": um corpo sem cabeça é o máximo de sacrifício que se pode ofertar à divindade.

Ao realizarmos a análise, encontramos **algumas matrizes tipológicas em sistemas semelhantes** das quais selecionamos o **jogo de basquete** da atualidade. Se na *pelota maia* a bola devia **atravessar um aro**, no basquete ocorre o mesmo princípio para se marcar pontos, com a diferença de que o aro fica na horizontal, os jogadores podem usar as mãos, o espírito é apenas esportivo, sem feições religiosas ou rituais, e, principalmente, ninguém irá a um sacrifício.



Comparação entre a pelota maia e o basquete.
Montagem dos autores.

III - CONCLUSÃO

Ao delinear a *estruturalidade* que "define o traço da cultura enquanto texto (...) qualidade textual da cultura sem a qual as mensagens não podem ser reconhecidas, armazenadas e divulgadas" (MACHADO, 2003, p. 39), esboçamos um *sistema modelizante* a partir de conceitos esboçados na Escola de Tártu-Moscou, com os estudos que resultaram no viés da Semiótica da Cultura. Dessa forma, escolhemos como tema um evento praticado pelos maias pré-hispânicos, na província de Yucatán, no extremo sudeste do México, conhecido como *juego de pelota*, em que um sincretismo religioso revestido de ritual que sacrificava perdedores, momento em que elencamos algumas *situações estandardizadas* como texto, discriminando as que julgamos mais representativas.

Ao estratificarmos as *informações em unidades básicas*, realizamos a interpretação da *semântica do sistema*, por meio da análise do ponto de vista de interpretadores, analisando, também, as manifestações e implicações do sistema em foco na sociedade aborígine maia

daqueles idos em que os espanhóis ainda não tinham chegado à América, enfocando toda a representatividade do evento que foi hierarquizada em códigos culturais extremamente complexos aos olhos da atualidade. Por fim, concluímos que há outras matrizes em sistemas semelhantes, como o jogo de basquete: competição que também faz lembrar aquele jogo. Terminamos com uma assertiva que pode relevar qualquer deslize de nossa parte com relação à *semiose* do que ora analisamos:

A ideia básica da modelização é, portanto, a possibilidade de considerar tanto as manifestações, os produtos ou atividades culturais quanto organizações segundo qualquer tipo de linguagem e, conseqüentemente, como texto. (MACHADO, 2003, p. 51)

Referências:

Centro de Pesquisa Eletrônica. *Expedição Odisseia no mundo maia*. Disponível em: <<http://www.mundomaia.com.br/artigos/a-jogo-de-bola.html>>. Acesso em: 14 de mar. 2016.

COE, Michel; SNOW, Dean; BENSON, Elizabeth. *Grandes civilizações do passado: a América antiga*. Barcelona: Ediciones Folio, S. A, 2006.

KING, Anthony. *Os rituais no esporte*. Disponível em: <<http://www.revista.ufpe.br/revsocio/index.php/revista/article/viewFile/173/139>>. Acesso em: 14 de mar. 2016.

MACHADO, Irene. *Escola de Semiótica*. A experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura. São Paulo: Ateliê Editorial-FAPESP, 2003, p. 11-65.