

MARADONA: UM CONCEITO FUTEBOLÍSTICO

Vinícius Falcão Oliveira Carneiro¹

RESUMO: Embora a Filosofia não tenha um objeto claro de estudo, por ser um saber que se caracteriza muito mais pela forma conceitual a que responde os problemas postos pela realidade subjacente. O futebol, e é incomum que filósofos gostem de esportes, pode ser um objeto filosófico. Neste artigo, tentarei pensar este esporte por meio de três conceitos e um jogo: tempo, nomos, necessidade e Argentina 2x1 Inglaterra (pela copa do mundo de 1986).

PALAVRAS-CHAVE: tempo, nomos, necessidade, futebol e Maradona.

ABSTRACT: Although the philosophy don't have a clear study object, because is one subject área that is mark much more for the conceptual form capable of contest the problems put for the underlying reality. The footbaal, and is incomun the philosophers like sport, can be an philosophical object. In this article, i'll seek think this sport through of three concepts and one game: *time, nomos*, necessity and Argentina 2x1 Inglaterra (for the world cup 1986).

KEYWORDS: time, nomos, necessity, football and Maradona.

1. Introdução

Embora a Filosofia não tenha um objeto claro de estudo, por ser um saber que se caracteriza muito mais pela forma conceitual a que responde os problemas que ela mesma põe para si – sempre

¹ Titulação: mestre em filsoofia (pelo CMAF da UECE), ano de obtenção: 2016. Vínculo profissional: professor substituto da UECE (departamento de filosofia). E-mail para contato: p3ntoxibenzeno@hotmail.com.

ligados com a realidade histórica concreta que a subjaz – o futebol, sendo inclusive incomum que filósofos gostem de futebol, é possível pensar futebolisticamente a filosofia. Mais do que isso, é possível pensar o futebol como uma espécie de grande corrente filosófica, dada a sua complexidade, relação com diversos saberes sem necessariamente os ser especificamente, assim como o é a filosofia.

O futebol² é o esporte com mais fãs no mundo por ter, em seu jeito próprio de jogar, uma abertura incrível para reproduzir a realidade em 90 minutos (ou um pouco mais, com os acréscimos do juiz). Sempre será possível encontrar, neste esporte, uma similitude com algo que o transcende, com a realidade vivida fora dele. A grande peculiaridade deste esporte é o fato de ser o único, dentre os esportes coletivos, onde a soma das individualidades não necessariamente expressa, no resultado final, a verdade do jogo. E muitas vezes nem o resultado logra tal êxito. Campeões contestados e derrotados exaltados, equipes bastante inferiores – na teoria e na realidade do jogo – vencendo outras muito melhores, reviravoltas impensadas em poucos minutos: tudo isso faz parte da realidade e da história do futebol. Isto é o futebol, para além da vida ou da morte, como disse um dos grandes pensadores deste esporte: “Algumas pessoas acreditam que futebol é questão de vida ou morte. Fico muito decepcionado com essa postura. Posso assegurar que futebol é muito, muito mais do que isso.” (SHANKLY, Bill)³. Eu apenas acrescentaria: é uma questão de conceitos.

Este artigo é uma proposta de pensar o futebol e, mais particularmente, um personagem, o maior personagem deste esporte, o argentino Diego Armando Maradona, por meio de um “tratamento filosófico”, ou seja, conceitual. A proposta é conduzir o problema para um jogo e, mais especificamente, para dois momentos de poucos segundos, dois gols, separados por cinco minutos: os dois gols de Maradona contra a Inglaterra na copa de 1986, copa que seria vencida pela Argentina. Este jogo, pelo que aconteceu no campo, pelo que é o esporte, pelo que aconteceu antes (e fora dos domínios do esporte) é um dos máximos exemplos do que é o futebol, o desafio aqui é elevar estes eventos ao *status* de problema e pensa-los conceitualmente. Há músicos que compõem a letra de

2 O corte histórico-epistemológico feito neste trabalho para compreender o futebol se dá no ano de 1863. É possível falar de um jogo onde o pé move a bola remontando há mais de mil anos, mas, para este estudo, o corte histórico é quando as regras do futebol são formuladas, criando o esporte de modo oficial. Seria possível problematizar o esporte antes e depois disso, bem como problematizar a consideração oficial (com as regras) como início do esporte, mas, por uma simples questão de delimitação de estudo, esta data é considerada como a de “criação” ou “invenção” do esporte. Portanto, em outros termos, o futebol, para este estudo, é o esporte cujas regras (que marcam sua criação) é criado em 1863, ainda que estas mesmas regras tenha sido (e sigam sendo) modificadas.

3 “Some people believe football is a matter of life and death, I am very disappointed with that attitude. I can assure you it is much, much more important than that.” (SHANKLY, Bill. Tradução livre). Retirado de: <https://www.dailymail.co.uk/sport/football/article-1232318/Bill-Shankly-The-quotes-Liverpool-legend-50-years-day-took-over.html> (consultado em 26 de novembro de 2011). Essa frase se popularizou com a seguinte formulação: “O futebol não é uma questão de vida ou morte: é muito mais do que isso”.

acordo com as partituras já elaboradas, e são a maioria; assim como há escritores de artigos que os escrevem sobre leituras e citações, e são a maioria. Este artigo é uma tentativa ao revés: primeiro seu texto foi escrito e depois lhe foram acrescentadas as citações, como uma espécie de condição necessária para ser o que é: um artigo, e não outra coisa. Os conceitos aqui elaborados tangenciam (ou quase) os conceitos filosóficos já elaborados, pois a filosofia é uma tentativa de explicar o real conceitualmente e o futebol é uma tentativa de produzir a realidade humana sem as mãos, sem o polegar oponível – a marca anatômica que possibilita ao homem ser o que é –, uma tentativa de filosofar sem o polegar e tudo o que o faz ser necessário ao homem.

Mais propriamente, ideia deste artigo é pensar, do geral ao específico, do futebol a seu jogo singular máximo: Argentina 2x1 Inglaterra na copa de 1986. Ou, em outros termos, como este jogo explica o futebol e, em menor medida, como o futebol explica este jogo. Como modo de respeitar o tempo dos conceitos – filosofia – partimos primeiro do mais geral para, então, encarar o mais específico.

2. O jogo – suas regras e seu *nomos*

O futebol, enquanto jogo, reproduz, em sua lógica, ainda que sem intenção, a própria lógica humana da sociedade em que vivemos. Há uma espécie de constituição política, que são os dois livros de regra – do torneio em questão e do jogo em geral – e uma série de “autoridades” que executam, julgam e elaboram estas **regras**. Mais do que isso, os jogos singulares possuem suas próprias regras: a aplicação prática da regra depende tanto da subjetividade do árbitro que, na prática, ele faz a regra em tempo real, a cada marcação⁴. Analogamente à sociedade humana, onde um policial é, na prática, um árbitro: arbitra a lei em tempo real, tendo, neste caso, poder de vida e morte sobre qualquer um, ao alcance do gatilho de sua arma. Para além disso, há códigos de conduta diversos que existem apenas dentro das linhas que demarcam o campo de futebol: por exemplo, se um jogador der uma cotovelada em outro e quebrar-lhe o nariz a “vítima” não irá para a delegacia processar o “agressor”. Há um velho ditado no futebol que diz “o que acontece no campo, fica no campo” – cusparadas, pontapés, cotoveladas e vários outros tipos de agressões, dentro do *nomos* do jogo, são aceitos.

⁴ Um pequeno exemplo disso é que há certo tipo de contato físico compreendido por alguns árbitros como faltoso e, para outros, como lance normal de jogo

2.1 O *nomos*

O conceito de *nomos* que serve como referência para este trabalho é do pensador Carl Schmitt⁵. Nesse sentido, o pensador político retoma, do grego e dos gregos, o conceito de *nomos* restaurando nele um conceito mais abrangente de lei, que está acima da lei positiva e da concepção jurídica como um dever-ser. Em Schmitt há uma postura dita “realismo político” e, portanto, a lei positiva, embora cumpra seu papel na realidade política, não pode ser tratada como algo a ser seguido de modo absoluto. As relações e os processos pelos quais as leis são cumpridas, por exemplo, são tão importantes quanto a própria lei. Sendo mais claro: em Schmitt, mais do que a lei positiva, o *nomos* é este conjunto de costumes (que englobam também a lei) que configuram uma sociedade em seu território.

O conceito de *nomos* se transforma ao longo do tempo dentro da própria Grécia. Já em Platão⁶, admite Schmitt, há uma tentativa de reduzir o *nomos* à forma da lei posta. Em uma tentativa de retomar o conceito mais original, Schmitt recorre ao termo *nomos* como conceito que designaria uma lei fundamental, primordial, a partir do que tudo o mais se organiza e com o que precisa estar em harmonia. O *nomos*, que tem um sentido triplo de apropriar, distribuir e apascentar⁷, remete justamente a esta dinâmica entre o homem e a terra, entre o *topos* e a lei. Assim como é o futebol: cada movimento cria seu próprio espaço, transformando seu *nomos* justamente nos movimentos que possibilitam uma apropriação, distribuição e apascentamento do espaço físico do campo.

2.2 O *nomos* do jogo

O antecedente do futebol, ou seja, a forma social que o gerou é a do Império Britânico do século XIX: o imperialismo daquele reino tinha como marca própria a expansão não apenas econômica, mas sobretudo cultural. Os britânicos não dominavam um país apenas com suas companhias comerciais, mas com seus costumes. Uma das formas de dominação mais eficientes, porque lúdicas, eram os esportes, não por acaso a maioria dos esportes coletivos populares – como o rúgbi, o futebol, o tênis ou o vôlei – são de origem britânica. Estes esportes, que serviam como

5 Para dialogar com Schmitt utilizei o livro “Der Nomos der Erde im Volkerrecht des Jus Publicum Europaeum” em uma versão traduzida para o inglês: The Nomos of the Earth: in the International Law of the Jus Publicum Europaeum. New York : Telos Press Publishing, 2006. ISBN 978-0- 914386-30-8.

6 “The fact that *nomos* and land-appropriation are related has not been evident since the Sophists. Already in Plato, *nomos* signified a *schodon* - a mere rule - and Plato's *nomoi* already contain something of the utopian plan-character of modern laws. Aristotle distinguished between the concrete order as a whole, the *politeia*, and the many individual *nomoi*.” (SCHMITT, 2006, p. 67).

7 Nesse sentido, cf. Carl SCHMITT, “Nehmen, Teilen, Weiden: ein Versuch, die Grundfragen jeder Sozial- und Wirtschaftsordnung vom *Nomos* her richtig zu stellen”, Verfassungsrechtliche Aufsätze, Duncker & Humblot, Berlin, 1958, p. 489-504 (p. 491-492)

exibição do modo de vida de uma classe aristocrática em uma espécie de culto aos corpos atléticos, não tinham como escopo a vitória em si, o fim era o jogo pelo jogo, a diversão como amostra de uma capacidade viril e imposição do modo de vida que o produziu, que poderia ser facilmente “exportado”. Em outras palavras, os esportes se tornaram uma das mais poderosas armas da diplomacia e do imperialismo britânico no século XIX, posto que, sem disparar um único tiro, conseguiam submeter populações locais inteiras à lógica própria de vida daquela nação. Nas palavras de Eduardo Galeano:

O jornalista Juan José de Soiza Reilly evocou esta memória de sua infância. Nos primeiros tempos, o futebol parecia *um jogo de loucos* no rio da Prata. Mas em plena expansão imperial, o futebol era um produto de exportação tão tipicamente britânico como os tecidos de Manchester, as estradas de ferro, os empréstimos do banco Barings ou a doutrina do livre comércio. Tinha chegado pelos pés dos marinheiros, que o jogavam nos arredores dos diques de Buenos Aires e Montevideu, enquanto os navios de Sua Majestade descarregavam ponchos, botas e farinha e embarcavam lã, couros e trigo para fabricar, lá longe, mais ponchos, botas e farinha. Foram cidadãos ingleses, diplomatas e funcionários da estrada de ferro e da companhia de gás, que formaram as primeiras equipes locais. A primeira partida internacional jogada no Uruguai, em 1889, confrontou os ingleses de Montevideu e Buenos Aires sob um gigantesco retrato da rainha Vitória, pálpebras caídas, careta de desdém, e outro retrato da rainha dos mares amparou em 1895 a primeira partida do futebol brasileiro, que foi disputada entre os súditos britânicos da Gás Company e da São Paulo Railway.⁸

E é nesse contexto que o futebol surge como esporte, se afirma como linguagem política e se recria como obra de arte, mas já não mais no “Grande Reino” e sim em sua periferia⁹, onde qualquer coisa poderia ser uma bola e as traves; onde qualquer plano irregular poderia ser o campo (ou seu simulacro mais propício, porque aumenta o nível de dificuldade em relação ao terreno real, que modela caráter aumentando o nível de jogo); qualquer garoto pobre, sujo, preto e descalço, em um campo de várzea ou num *potrero*¹⁰, poderia ser artífice da bola, poeta com os pés.

Como o tango, o futebol cresceu a partir dos subúrbios. Era um esporte que não exigia dinheiro e que podia ser jogado sem nada além da pura vontade. Nos baldios, nos becos e nas praias, os rapazes nativos e os jovens imigrantes improvisavam partidas com bolas feitas de meias velhas, recheadas de trapos ou de papel, e um par de pedras para simular o arco. Graças à linguagem do futebol, que começava a tornar-se universal, os trabalhadores expulsos do campo se entendiam muito bem com os trabalhadores expulsos da Europa. O esperanto da bola unia os nativos pobres com os peões que tinham atravessado o mar vindos de Vigo, Lisboa, Nápoles, Beirute ou

⁸ GALEANO, Eduardo, 2014, p. 28.

⁹ Seja a periferia próxima, seja a distante. Um exemplo disso, foi a rivalidade Inglaterra *versus* Escócia como grande rivalidade inicial do futebol, ou “como os escoceses ensinaram o futebol aos ingleses”. Nesse sentido, uma boa dica é o documentário “The english game”, mas também, como Eduardo Galeano, em seu livro “Futebol a sol e sombra” relata. A Escócia foi a periferia próxima, as Américas são a periferia distante.

¹⁰ Forma como os argentinos usam para designar campo de bairro.

da Bessarábia, e que sonhavam fazer a América levantando paredes, carregando caixotes, assando pão ou varrendo ruas. Linda viagem, a que havia feito o futebol: tinha sido organizado nos colégios e universidades inglesas, e na América do Sul alegrava a vida de gente que nunca tinha pisado numa escola.¹¹

O futebol, mais do que qualquer outro esporte, não se resume às suas regras, nem à capacidade de força atlética, há toda uma série de movimentos que aparecem de modo inexplicável e desafiam a lógica normal do esporte, porque improváveis, de tempos em tempos.

Este conjunto de regras e *nomos* fazem do futebol um esporte bastante peculiar, justamente porque o balanceamento destes dois conjuntos de leis dá ao esporte, na prática, um amplo espaço de possibilidades. Diferentemente de outros esportes que exigem movimentos muito mais específicos¹², o futebol tem uma lógica tal a permitir, por causa deste balanceamento, que os piores times sejam capazes de façanhas inimagináveis, bem como que os jogadores aparentemente mais incapazes (fisicamente) o pratiquem com a máxima excelência.

2.3 A topografia do *nomos*

Ainda nos primórdios, quando os ingleses estavam começando a jogar com a “regra de ouro” (não se joga com a mão) eles não se deram conta da possibilidade de passar a bola entre si, tocar a bola de um jogador ao outro: cada um tentava, sozinho, desvencilhar-se da marcação e fabricar o gol. Foram os escoceses que “ensinaram” o passe como possibilidade de evoluir no campo com a bola e em conjunto, o que tornou, efetivamente, o esporte coletivo em seus dois momentos fundamentais: com e sem a bola.

O futebol acontece em um local muito bem delimitado: o campo. O oficial, que segue todas as regras e vemos na televisão, tem seus contornos traçados por linhas brancas que formam um retângulo. O campo de jogo é o grande *topos*. E este *topos* só é grande no tamanho, mas, na prática não é tão importante porque existe uma regra, talvez a regra de prata do esporte, a “lei do impedimento”. Sem esta regra, o futebol seria um esporte um tanto enfadonho e bastante mecânico, pois os defensores iriam se enfiar em sua própria área e os atacantes na área rival, desocupando o meio do campo de jogo, que é onde a magia do jogo acontece: não somente enquanto topologia, mas também enquanto arte. É no meio campo que o jogo de luz e sombra do futebol (seu *nomos*) ganha corpo nos pés dos atletas. Impossibilitando aos jogadores do time

¹¹ GALEANO, Eduardo, 2014, p. 29.

¹² No basquete, por exemplo, o time que possui a bola tem um tempo específico para sair de seu próprio campo e, ao adentrar no campo ofensivo – sem poder voltar a bola ao campo defensivo – tem outros segundos para concluir a jogada em arremesso. No futebol não há nada parecido com isso.

atacante a recepção da bola em quaisquer condições, os jogadores precisam se movimentar e passar a bola em um ritmo que o próprio jogo cria. Neste espaço mediano do campo que defesa e ataque se enfrentam, não somente de maneira física, mas, principalmente, de maneira mental: ocupando e desocupando espaços por meio de uma estratégia previamente treinada à exaustão de modo a burlar as linhas rivais e buscar o passe perfeito, do ponto de vista de quem ataca; ou o movimento perfeito que evite este passe, do ponto de vista de quem defende. No momento em que estes movimentos se desenrolam, cada time se transforma em um organismo vivo, com movimentos coordenados e automatizados, que visam enganar o rival para afirmar seus próprios interesses. Em jogos decisivos, o caráter simbólico dessas partidas é maior, pois, nestas ocasiões, um dos dois será eliminado.

É o advento do impedimento que faz o futebol um esporte com modelos de jogos diferentes, que **circunstancialmente** funcionam ou não, nunca nos termos de certo ou errado; com modelos táticos que evoluem e são repaginados, e não descartados ou esquecidos; que possibilita estratégias próprias de acordo com a capacidade de cada conjunto de jogadores, observando o encaixe individual nos movimentos coletivos, no próprio time e em função de descaracterizar os movimentos dos rivais, nunca buscando um jogador padrão para um jogo padrão. O futebol não é um esporte com padrões pré-definidos por elementos físicos como altura ou pura força física, essenciais na maioria dos demais esportes e tão menos relevantes no futebol. E tudo isso, além da regra de ouro (não poder usar a mão) é possibilitado pela regra do impedimento:

[...] se não podemos falar da regra do impedimento como uma “cláusula pétrea” do futebol – a regra foi mudada mais de uma vez – está fora de questão não reconhecer sua importância para o estabelecimento da própria dinâmica do jogo. Existe uma clara relação entre a regra do impedimento, por um lado, e a disposição dos jogadores em campo, isto é, os sistemas táticos utilizados por treinadores, e a velocidade do jogo, por outro.¹³

A regra do impedimento está cristalizada no futebol quase como a regra de não usar a mão, sua implementação e suas modificações não são mero aperfeiçoamento posterior, mas intervenções que se tornaram elementos naturais ao jogo, necessárias para o sentido amplo (ético, estético, físico e metafísico) do jogo. Em suma, a lei do impedimento é uma parte essencialmente constitutiva do futebol, mesmo sendo posterior à formulação primária de suas regras e mesmo

¹³ MORAIS, J. V.; BARRETO, T. V. A REGRA DO IMPEDIMENTO E A DINÂMICA DO FUTEBOL: UMA ANÁLISE A PARTIR DA SOCIOLOGIA FIGURACIONAL. In: SIMPOSIO INTERNACIONAL PROCESO CIVILIZADOR, 11., 2008, Buenos Aires. Anais... Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2008. p. 414.

havendo mudado substancialmente. Ela é necessária no mesmo sentido em que Hegel, em sua “*Fenomenologia do espírito*”, entende por necessidade:

A necessidade está escondida no que acontece, e só no fim se manifesta; mas de tal maneira que o fim mostra justamente que essa necessidade era também o primeiro. O fim, porém, mostra essa prioridade de si mesmo, porque, através da alteração que o agir operou, nada resultou que já não o fosse.¹⁴

O impedimento é uma espécie de necessidade posterior, que o jogo cria para si, e ressignifica sua realidade, tornando-se, posteriormente, parte orgânica da dinâmica mesma do jogo. É a adoção do impedimento que complementa e torna o futebol um esporte mágico, porque abre infinitas possibilidades para se jogar, que faz das combinações estratégicas do jogo possibilidades múltiplas e não únicas. Além de um novo conceito do *topos*, o impedimento cria a possibilidade para um tempo diferente, que não se encerra somente em sua duração cronológica do relógio do árbitro, mas nas velocidades que as combinações individuais, harmônicas e orgânicas entre os jogadores com (em torno da) a bola, criam. Mais do que isso, a posição da bola pode mudar toda configuração do jogo mesmo: o impedimento rompe, no futebol, de certa maneira, o limite entre tempo e espaço, subordinando o espaço ao tempo: é a estratégia, ou seja, o modo de ocupar o espaço e emular o ritmo de jogo com e sem bola, que cria um *nomos*, ao mesmo tempo anárquico e hierárquico, de espaço-tempo. Em outros termos, há mais de um espaço no campo: o real e o virtual. O espaço real é o permitido pelo impedimento e o virtual é o mensurado pela área do gramado: o espaço às costas do penúltimo defensor ou à frente da linha da bola¹⁵ não pode ser ocupado, apenas atacado, ele, portanto, não é uma área normal do jogo, mas uma área virtual, em vias de constante atualização, condicionando todos os movimentos e decisões tomadas, com e sem bola, pelos jogadores. E este espaço duplo é criado, recriado e atualizado, ao longo do jogo, pelo tempo que o jogo produz a si mesmo.

2.4 O ritmo do *nomos*

A abertura da lei do impedimento causa, no futebol, uma novidade em relação a todos os jogos: o que há de mais importante no jogo é ditar seu ritmo, ou seja, dominar o tempo em que ele

¹⁴ G. W., HEGEL. *Fenomenologia do espírito* (trad. Paulo Menezes, 2. ed., Petrópolis, Vozes, 1992), parte I, § 257, p 169.

¹⁵ A regra do impedimento consiste basicamente em proibir que, no campo contrário (à baliza que defende), o jogador de um time receba a bola à frente de 2 jogadores adversários ou à frente da linha da bola, condicionando, assim, a forma do time que ataca ocupar o espaço e, por tabela, fazendo com que os defensores, que detêm a linha de impedimento a seu favor, também se movimentem condicionando o rival.

acontece. Ter mais ou menos a bola, estar mais ou menos no campo de ataque, criar mais ou menos ocasiões de chutar ao gol, nada disso é o fundamental. O fundamental, no futebol, é a condição de controlar o tempo do jogo. Quem está imerso no jogo sem entender seu tempo, corre no campo-programado físico; quem está imerso no jogo criando seu tempo, dá ao jogo o significado e impõe, ao adversário, sem que ele sequer entenda, sua própria realidade. O jogo tem seus tempos próprios e condiciona a si todas as variáveis físicas, técnicas e táticas – isso porque, acima dessas três realidades, meramente físicas, o jogo é mental, pois envolve escolhas que só são tomadas em harmonia com o todo das demais peças (do próprio time e do rival) envolvidas.

A última revolução por que passou o esporte, dita guardiolista, é precisamente uma mudança na percepção mental do jogo: o mais importante não era a retenção da bola, a ocupação persistente do campo de ataque ou a superioridade física dos atletas, mas a capacidade de sincronicidade de movimentos tal que os onze jogadores funcionavam como um só organismo vivo, sendo indiscerníveis defensores de meio campistas e atacantes, não necessariamente nessa ordem. Um time que controlava os ritmos do jogo, por jogarem todos os jogadores num mesmo ritmo; um organismo que controlava a bola e os espaços como uma mera extensão de seu tempo: imposto enquanto tática, traduzido em técnica e desdobrado em seu físico, mas necessariamente mental, antes de tudo. Porque não é a preparação física das máquinas de exercitar o corpo que fazia daqueles jogadores bem preparados, nem a numerologia dos esquemas ou a pura capacidade de dominar a bola individual que tornava o time especial, mas, antes de tudo, sua capacidade enquanto equipe. Antes dessa revolução (guardiolista) houve jogadores que, individualmente, logravam fabricar, sozinhos, o tempo do jogo. Como relojoeiros, ditavam o ritmo e sabiam, no momento exato, encontrar a ocasião para acelerar e desacelerar os ritmos, ajustar a força e ferir de morte o adversário no momento certo. Enquanto esta espécie de solista, ninguém foi maior que Diego Armando Maradona.

3. Maradona, senhor do tempo do jogo – o “marca-passo” ideal.

Mais do que um jogador, Maradona foi uma ideia, um conceito. Não por ser um gênio do espaço, mas, ao contrário, por ser um gênio do tempo. Fisicamente, adiposo e baixo; atleticamente, medianamente lento; taticamente, anárquico. Como um jogador que não reúne condições atléticas e é indisciplinado taticamente pode ser um gênio? A resposta **tecnicamente possível** é: o jogo não se joga essencialmente sobre o mundo físico. Tudo o que é fixo no jogo se modifica, está diluído e

evanesce no próprio tempo jogo: da extensão do campo¹⁶ à posição dos jogadores¹⁷, tudo depende do tempo do jogo que é definido por uma dupla programação mental: do técnico, que organiza a estratégica do jogo; e dos jogadores, que executam, como tática, lance a lance, a estratégia. A resposta **logicamente correta** é: não importa como, ele fez, a explicação fica para os outros, como em qualquer obra, de arte ou não. Em suma, a resposta apenas encaixa a necessidade de reconciliar a verdade expressa na realidade do jogo, ainda que de forma inacreditável, por ser bastante improvável. O feito se torna maior, sua explicação mais difícil, por estar além dos limites conhecidos dos saberes disponíveis, por isso a ordem é invertida: são os saberes que se atualizam para explicar o que extrapola o jogo das probabilidades. Ainda mais quando esta dimensão ocorre numa constelação de acontecimentos que coincidem e não podem ser, eles mesmos, mera coincidência, como foi aquele Argentina dois, Inglaterra um, em 1986.

3.1 Do campo de guerra...

O precedente do grande jogo foi uma guerra. O mundo vivia no contexto da dita guerra fria e, na América do Sul, por meio de uma rede de intervenções do lado liberal-capitalista desta guerra, várias ditaduras cívico-militares imperavam. Uma delas, era na Argentina¹⁸. Como uma espécie de bote de salvação, o regime cívico-militar Argentino, lança o país em um desesperado e irracional esforço de guerra no ano de 1982, onde garotos sem nenhuma preparação foram mandados ao campo de batalha para recuperar as Ilhas Malvinas (Falkland, para os ingleses). A resposta da nação que fundou o futebol, por meio de sua primeira ministra, Margaret Thatcher, foi rápida e sem vacilações: enviou tropas altamente preparadas e bastante superiores, em tecnologia e preparação, às tropas argentinas. Em dias a guerra estava resolvida e foi, a um só tempo, decisiva para o fim do regime ditatorial argentino, para o aumento de popularidade da primeira ministra britânica e desastroso para a população argentina, que via seus combatentes sendo dizimados como formiguinhas sendo esmagadas.

As marcas dessa guerra deixam feridas no coração do povo Argentino até hoje, sendo criada, por parte deles, uma rivalidade intestina contra os ingleses, em qualquer instância. Um confronto,

16 Que diz respeito muito mais à posição dos jogadores em relação à regra do impedimento e quase nada em relação à extensão e cumprimento da relva.

17 Quando, por exemplo, um jogador que, originalmente, é defensor estiver dentro da grande área rival, ele não será mais um defensor, mas um atacante: naquele instante, naquele momento do tempo do jogo.

18 Nesse sentido, há um conjunto de quatro documentários bastante interessantes "Memórias do chumbo – futebol nos tempos do Condor", as versões tratam de entrelaços entre o futebol e das ditaduras no Brasil, no Chile, na Argentina e no Uruguai.

em qualquer campo, em qualquer contexto, entre argentinos e ingleses, é tratado como uma espécie de revanche desta guerra. Um primeiro momento de produção deste sentimento se deu na final do mundial interclubes¹⁹ de 1984 quando o Independiente (máximo campeão da copa libertadores, com sete conquistas) venceu o Liverpool (que vivia seu melhor momento da história) por um gol a zero. Mas, sem dúvidas, a grande “revanche das Malvinas” se deu na copa de 1986, onde as coincidências do futebol criaram as condições ideais para uma vingança. O time de Maradona iria se emparelhar com os ingleses e eles sabiam exatamente qual era a exigência para aquele jogo: vencer. Como se, àquele campo, não somente a relva verde estivesse, mas por baixo, por cima, pelos lados, por todas as direções, ecoassem os gritos e corresse o sangue de todos os soldados argentinos mortos nas Malvinas. Aquele jogo era uma continuação da guerra, pelos mesmos meios e, se possível, que o fosse com requintes de crueldade. E foi.

3.2 ... à guerra no campo.

A Argentina chegaria à copa de 1986 com grandes dificuldades: classificou de forma sofrida contra uma seleção peruana, o gol foi feito pelo atual técnico da seleção peruana: Ricardo Gareca. Nesse contexto, os argentinos chegam à copa desacreditados, jogando realmente mal. Não havia nenhuma esperança, nacional e internacional, sobre um bi-campeonato argentino da copa do mundo de seleções naquele torneio.

Até 1982, a seleção argentina havia contado com César Luis Menotti como treinador. Menotti é conhecido por ter uma ideia de futebol ofensivo, onde a retenção da bola e a ofensividade são a marca, e que, a partir disso, os resultados e os títulos chegam. Depois de seu fracasso na copa de 1982, Menotti sai e sua antípoda, seu “duplo negativo” é convidado para comandar a seleção. Ao contrário do antecessor, que acreditava mais no coletivo e menos no individual; acreditava mais no jogo ofensivo como forma de produzir, secundariamente, resultados; Carlos Salvador Bilardo vinha de outro tipo de escola. Estes dois treinadores criaram, para o futebol argentino, duas grandes filosofias, duas grandes linhagens para entender o jogo: o “bilardismo” e o “menottismo”. Um bilardista quer o resultado, como seja; um menottista pensa que, retendo a bola e impondo seu toque de bola no campo de ataque, está sempre mais próximo da vitória, ainda que perca. Mais,

¹⁹ Este torneio era, na época, disputado entre o vencedor da Copa Libertadores e da Copa dos Campeões da UEFA. Quem ganhasse o título era considerado como o campeão do mundo de clubes. Este torneio era disputado no Japão, ou seja, em campo neutro, e tinha o patrocínio de uma grande montadora de carros nipônica, que dava oficialmente nome ao torneio.

Bilardo foi forjado na “escola pincha”²⁰, onde os melhores jogadores eram acomodados pelo esquema tático de modo a potencializar suas capacidades, onde alguns jogadores teriam que correr por estes craques. E o grande craque da Argentina, o único grande jogador daquele geração, era Diego Armando Maradona.

Maradona é um capítulo a parte na história do futebol. E o é por uma escolha, talvez inicialmente inconsciente, uma mera coincidência, mas que, ao longo de sua carreira, tornou-se uma marca, um selo. Maradona, onde jogava, era o único diferente ao lado de outros muito abaixo de si. Não havia, a seu lado, nem nos clubes e nem na seleção, jogadores com o mesmo peso técnico que ele. Mais do que isso, principalmente nos clubes, Maradona escolheu isso. Começou no pequeno Argentinos Juniors, um clube que, em sua história, sem figurou entre a primeira e a segunda divisão, e conseguiu deixar este clube pequeno nas primeiras posições do campeonato argentino. Depois, foi ao Boca Juniors²¹, um dos dois gigantes do país, mas que, naquela época, vivia uma fase difícil, visivelmente abaixo de River e Independiente, por exemplo. E, no Boca foi campeão. E do Boca foi ao Barcelona, onde teve um desempenho muito bom, em um Barcelona que não tinha nada da opulência glamorosa dos últimos 15 anos, sendo ele o único craque. Mas problemas (dentro e fora do campo) o tiraram do time espanhol e Maradona escolheu ir a um clube pequeno do sul da Itália, o Nápoli. Nos anos 80 do século 20 o campeonato italiano de futebol era o mais difícil do mundo, os melhores jogadores europeus e vários de outros continentes jogavam nos clubes italianos²². E Maradona, por um clube considerado pequeno, conseguiu ganhar duas vezes o *calcio*²³.

Foi nesse contexto que se armou a guerra no campo. A seleção argentina, que não contava mais com um time estelar, como era na época de Menotti, jogava para ganhar. Bilardo, novo treinador do selecionado, construiu um time onde Maradona pudesse flutuar livre pelos espaços do campo, livre para ser o relojoeiro, o criador e controlador dos tempos do jogo, sua melhor

20 Pincha é o apelido do Estudiantes, clube argentino considerado pequeno no país, mas que detém quatro copas Libertadores da América, mais que qualquer time brasileiro. Três desses títulos foram comandados por um lendário técnico, Osvaldo Zubeldia. A escola de Zubeldia era absolutamente resultadista, valorizando mais não sofrer a fazer gols e valendo-se de todas as estratégias, inclusive covardes (como mandar seus jogadores darem **literalmente** alfinetadas nos rivais), para vencer. Ao fim e ao cabo, o mais importante era vencer e não o subjetivo conceito de “jogar bem”. É desse modo de ver o jogo que vem o ditado “las copas no se juegan, se ganan” (“as copas não são jogadas, são vencidas”).

21 San Lorenzo, Boca Juniors, River Plate, Independiente e Racing Club, são considerados os cinco maiores clubes de futebol argentinos por toda “comunidade futebolística” do país. Isso se dá pelo fato de que são os cinco os de melhor constância em desempenho no futebol argentino. O Estudiantes, por exemplo, possui mais títulos de expressão que Racing e San Lorenzo, porém, estes dois clubes considerados grandes, são muito mais regulares que os *pinchas* e, por isso, são considerados grandes em detrimento do Estudiantes.

22 Grandes jogadores brasileiros como Zico (Unidinese), Falcão (Roma), Júnior (Torino), Casagrande (Torino), Careca (Nápoli), atuaram, nesta época, por clubes italianos. Além de craques de outros países, como Platini (Juventus), Rijkaard (Milan), Van Basten (Milan), Lothar Matthäus (Internazionale), também atuaram por clubes da Itália.

23 Como é conhecido o campeonato italiano de futebol.

função/posição. Seus dois maiores parceiros ofensivos eram Burruchaga e Valdano, que estavam tecnicamente muito abaixo de si.

Na copa do mundo, em um grupo razoavelmente fácil, a Argentina passa em primeiro, ganhando da Coréia do Sul e da Bulgária, empatando com a Itália (atual campeã mundial de seleções). Maradona apareceria de modo decisivo justamente no jogo mais difícil, o empate por um gol contra a Itália, onde converteu o gol de empate. Nas oitavas de final, Pasculli (um atacante reserva) marcou o gol da vitória contra o Uruguai, no clássico do Rio da Prata e então viria *o jogo*.

Passando do Uruguai a Argentina deveria enfrentar a Inglaterra e não havia outro caminho que o de transformar aquela partida na continuidade da guerra das Malvinas, a guerra que, para os argentinos, nunca irá terminar: será sempre uma ferida aberta. Se foi uma covardia (do ponto de vista da diferença potencial entre as forças em conflito) a guerra das Malvinas, o jogo entre Argentina e Inglaterra em 1986 foi equilibrado, mas era, sem dúvidas, àquela altura da história humana, o campo em que mas equilibrado aquele confronto poderia se dar. Maradona tratou de saber produzir o tempo do jogo, a ocasião correta para produzir os gols, de modo certo. No primeiro tempo não se deu a ocasião e o jogo acabou sem gols. Mas, logo no começo do segundo tempo, depois de uma tentativa de trocar passes com Valdano que pareceria sem sucesso, pois a bola sobrava para Shilton (o goleiro inglês), Maradona corre para disputar a bola e, vendo que não alcançaria com a cabeça, dá um soco com a mão, de modo sutil, para que a redonda, como força resultante do soco, fosse quicando ao gol.

Mísseis, navios, helicópteros e armas de última geração em geral não poderiam ser mais precisos que este gol (de cabeça e) com a mão, feito por Diego. Era o começo da redenção em forma de vingança, da produção de uma glória infinita no coração de um povo que sofrera pouco mais de quatro anos antes. O árbitro (mesmo distando apenas quatro metros do lance) não percebeu que Diego Armando tocou a bola com a mão e, como todo Deus, o onipotente Maradona quebrou a “regra de ouro” em nome do *nomos* naquele que foi o jogo de todos os tempos. Como alguém poderia ser Deus se não quebrasse a “regra de ouro”? Por isso o movimento foi batizado acertadamente por seu próprio autor como “*la mano de Dios*”²⁴. Isso, porém, não era suficiente. Não bastava quebrar as regras do jogo, era preciso quebrar o *nomos* do jogo: e este veio no segundo gol. Maradona domina a bola atrás da metade do campo, ou seja, no campo de defesa de sua seleção. E arranca correndo e driblando, ao mesmo tempo, todos os ingleses que surgiam. Mais: com a cabeça

24 “A mão de Deus” – e, por sorte, ainda não havia a figura do árbitro de vídeo.

levantada, sempre buscando um passe: “Burruchaga? Valdano?”, perguntava-se mentalmente enquanto driblava a todo o time Inglês. Burruchaga e Valdano se moviam em nome de deslocar a marcação, abrindo espaços para que o tempo penetrasse no campo ofensivo. Até que Maradona entra na área, dribla o goleiro e dá um toque preciso, conciso e letal. Argentina 2x0 Inglaterra. Neste mesmo tempo, imerso nele, Victor Hugo Morales, narrador uruguaio, radicado na Argentina, por problemas com a ditadura de seu país, narrou este gol desta maneira: “*Ahi a tem Maradona. Dois o marcam. Pisa na bola Maradona, arranca pela direita o gênio do futebol mundial. Pode tocar para Burruchaga... sempre Maradona... Gênio, gênio, gênio... tá, tá, tá, tá, goool. Quiero chorar, Deus santo, Diegoool. Maradona!*”²⁵. Este gol não é o reverso do primeiro, mas seu duplo, seu irmão gêmeo, sua continuidade cinco minutos depois, seu eterno retorno. O efeito de um gol como esses é o mesmo: se todo gol está muito mais próximo de um soco certeiro no boxe e não de um ponto no vôlei, estes dois gols são sequências de socos certos durante todo um assalto que levam o rival à lona. Esses dois gols foram o momento em que Maradona e, com ele toda Argentina, assaltaram o céu, numa dessas coincidências que o futebol proporciona.

E a Argentina, depois de vencer a batalha, ganhou a copa do mundo, contra a Alemanha (que viria a ser algoz argentino em duas finais de copa: em 1990 e 2014). Depois de fazer dois gols a zero, deixar que os alemães empatassem, Maradona encontrou o tempo certo e deixou Burruchaga sozinho com o goleiro alemão, Maier, para colocar o definitivo três a dois no jogo.

Considerações finais

O futebol é uma pequena reprodução ao nível de maquete da sociabilidade que o produz, sem tirar nem por. Desde a produção de um tempo próprio, de um *nomos* e de uma lógica que mercado que o circunda, tudo é igual, apenas a nível menor. Nesse sentido, há homens que desafiam a lógica do esporte ou situações que ultrapassam o campo de jogo, como “o” jogo. E é nesse contexto que Maradona se forma e forja a si mesmo como jogador, entende a necessidade que tem de ser “o” jogador: para sua seleção e reproduz isso nos clubes, como uma espécie de treino. Maradona foi o grande produtor do tempo do futebol. Mais que qualquer outro jogador, Maradona foi um jogador conceitual, por, no momento exato, produzir o que dele se esperava, nem que fosse com a mão.

²⁵ “Ahi la tiene Maradona. Le marcan dos. Pisa la pelota Maradona, arranca por la derecha el genio del futbol mundial. Puede tocar para Burruchaga. Siempre Maradona... Genio, genio, genio... tá, tá, tá, tá, goool. Quiero llorar, Dios Santo. Diegoool!”. (visto em 27/11/2020 <https://www.youtube.com/watch?v=1wVho3loNtU>, tradução minha)

REFERÊNCIAS

GALEANO, Eduardo. **Fútbol a sol y sombra**. Cidade do México: Siglo XXI (ebook), 2014.

HEGEL, G. W. **Fenomenologia do espírito** (trad. Paulo Menezes, 2. ed., Petrópolis, Vozes, 1992).

MORAIS, J. V.; BARRETO, T. V. A REGRA DO IMPEDIMENTO E A DINÂMICA DO FUTEBOL: UMA ANÁLISE A PARTIR DA SOCIOLOGIA FIGURACIONAL. In: **SIMPOSIO INTERNACIONAL PROCESO CIVILIZADOR**, 11., 2008, Buenos Aires. Anais... Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2008. p. 414.

SCHMITT, Carl - **The Nomos of the Earth: in the International Law of the Jus Publicum Europaeum**. New York : Telos Press Publishing, 2006. ISBN 978-0- 914386-30-8.

Material virtual:

<https://www.youtube.com/watch?v=1wVho3loNtU>.