



Cadernos do *Sociofilo*

Segundo caderno (2012)

O drible, uma experiência fenomenal

Eduardo Fernandes Nazareth

RESUMO

Este artigo consiste na tentativa de apresentar uma compreensão fenomenológica do drible – esse momento que fascina praticantes e fãs de esportes. Com esse fim, torna-se necessário considerar a lógica competitiva interativa, os termos corporais e espaciais em que se apresentam ao jogador e as consequências sobre a consciência no âmbito de todo um modo de ser no mundo do jogo esportivo.

INTRODUÇÃO

Esse artigo se propõe a compreender o drible em esportes coletivos de uma perspectiva fenomenológica. Pretende-se entendê-lo como ação no curso das interações competitivas em uma partida, a partir da experiência prática dos jogadores. Por meio de redução fenomenológica, suspendemos a atitude natural da crença ingênua na realidade do mundo do jogo e a colocamos entre parêntese a fim de compreender o processo de constituição da experiência da jogada a partir da perspectiva de jogadores (Schutz, p.58, 1979).

Mas, como aquilo que experimentam se situa na relação com o mundo percebido ao redor, corpos e objetos, em uma ativa participação interativa na própria produção dos eventos vivenciados, devemos nos referir ao que se passa ao redor sob a organização do mundo do jogo, pois é em relação a esse ambiente, na facticidade com que se apresenta, que se determina além de um sentido existencial, a intencionalidade e o sentido das ações – entre elas as do drible – e dos atos de consciência constituintes da experiência de jogar.

Refiro-me aqui não ao drible desprezioso, rotineiro, mas àquele com a intenção de fazer prosseguir de si mesmo o avanço de todo um movimento coletivo – o drible que se im-

Cadernos do Sociofilo

pregna do objetivo de fechar ao redor de *nós*, de *mim* e *você*, e depois outro, e outro, o próprio lance.

Desse modo, não poderíamos deixar de considerar, nessa empreitada, jogadas reais e célebres de exímios dribladores, nem abrir mão de localizar o contexto típico em que elas ocorrem e fazem sentido prático, além de estético. Começamos por Garrincha, mais adiante passaremos a um dos lances mais vistos de Pelé e outro mais recente, a sequência de *pedaladas* de Robinho.

1 GERSON E JORDAN CONTRA GARRINCHA

O primeiro lance a ser analisado consiste em uma descrição de Gerson, o “Canhotinha de Ouro”, de um drible que levou de Garrincha.

“Em 62, Jordan e eu [ambos do Flamengo] marcando Mané. E eu nunca fui marcador! Aí, para o Mané na linha de fundo (na ponta direita, é claro). Um palmo da linha de fundo – não tinha mais do que isso! – e eu na frente dele. E Jordan ali atrás, ‘Vai! Vai!’. E eu tô indo. E o Mané com a bola parada. Aí, de repente, o Jordan, ‘Para aí!’. Eu parei. ‘Agora eu vou saber o que é que esse cara vai fazer’. Aí eu tô olhando pra ele, e ele tá olhando pra mim. Aí ele começou, né – o que é o pior! – ele começou a empurrar a bola pra cima de mim e eu comecei a recuar. Tô me arrumando aqui [Gerson, que está sentado ao narrar o ocorrido, balança o corpo como se denotasse a busca pelo equilíbrio e disposição a uma pronta reação]. Eu digo, ‘bom pra cá ele não pode vir porque aqui é a linha de fundo [sinaliza com a mão essa linha passando à sua esquerda, paralela a seu pé], só aqui [e sinaliza toda a área à sua direita]. ‘Aqui ele não vai passar, pô! Aqui [pela direita em direção à grande área] eu dou uma trombada nele. E aqui [no sentido da linha de fundo] ele vai passar por fora, saiu a bola’. Eu tava imaginando isso.

Aí tô recuando, ele tá empurrando a bola encima de mim. Aí Jordan gritou, 'Para aí!'. Parei. Aí ele deu aquele drible dele pra cá - jogou o corpo pra cá [para a direita de Gerson] - e eu vim pra cá. Eu e Jordan, naturalmente - Jordan tá aí atrás. Mas o bobo nessa altura sou eu. 'Sou o mais novo tenho que ir'. Tombou o corpo pra cá, eu vim aqui. Quando eu vim aqui ele, empurrou a bola pra cá [um ar de desânimo na voz], e passou aqui [rente á linha de fundo] com palmo. Deu uma pancada!... A bola bateu no rosto do Vanderlei e entrou" ¹

Esse depoimento de Gerson seria aparentemente banal e corriqueiro, ainda que apreciável, se não envolvessem dois dos grandes jogadores da história do esporte mais popular do país. Contudo, ele pode ser mais útil à compreensão da interação esportiva. Na medida em que consideremos que Gerson tenta reproduzir uma experiência originária por meio de um ato intencional de rememoração, tendo ela como único propósito o de restaurar uma experiência vivida e guardada na memória em sua unidade objetiva, esse depoimento, mesmo acentuando certos aspectos e perdendo outros daquela vivência autêntica no curso dos tempos apresentando-se em uma nova síntese, ela ainda assim, suponho, pode nos ajudar a compreender como esse evento, o drible, se constitui na experiência prática interativa dos próprios jogadores, sobretudo ao preservar em si certos traços práticos mais vivos e essenciais do ponto de vista de quem joga - nesse caso, de um defensor.

Nos esportes em que é permitido, o drible é uma das ações típicas mais importantes no contexto do desafio interativo coletivo que o jogo coloca. Além disso, é um lance que manifesta habilidades pessoais como poucos, sendo considerados um dos mais belos por aficionados pelo jogo. Essa ação consiste em protagonizar a condução coletiva da bola, por alguns instantes, rumo à meta. Esse jogador que a conduz avança no campo de

¹ <<http://www.youtube.com/watch?v=zA600EhuYK8>>

Cadernos do Sociofilo

jogo controlando-a de tal maneira que os adversários não consigam tomá-la dele nem impedir sua progressão.

Para isso, é necessário que realize movimentos com o próprio corpo em uma conexão funcionalmente unificante com a própria condução da bola. Isso significa que a totalidade de movimentos nessa condução deve ainda ser capaz de manejar as impressões que os adversários diretos fazem a respeito desse movimento no momento imediatamente a seguir, sugerindo de modo convincente um sentido falso à ação. O que requer que esse movimento total seja dotado de proporção, ritmo e harmonia, justamente o que lhe confere, além de sua propriedade prática de condução e de modelação da reação adversária, propriedades estéticas (Dewey, 1974, p.250).

Tais relações de conexão simultânea e sequencial entre esses dados constituintes da experiência, em função das intenções a que se lançam os jogadores, da coerência interna, da regularidade e estabilidade da prática, permitem integrá-los e vivenciá-los como partes convergentes de movimentos intencionais totais, conformando o próprio fluxo da ação dos jogadores.

Nessa corrente de experiência prática, por um lado, destacam-se e unificam-se em síntese pré-fenomenal, as partes do corpo inteiro que, se comunicando entre si como uma unidade, predispostos a certos conjuntos de movimentos cujas propriedades sistêmicas e funcionais no interior do esquema corporal, se submetem a um modo de ser que se caracteriza pela sustentação da impressão de ambiguidade ou de dissimulação de seu movimento global de condução da bola que se deve realizar no jogo produzindo uma espécie de integração no fluxo da ação com tais objetos².

² É esclarecedora nesse sentido o que nos diz Merleau-Ponty (1999, pp.424-2). “E, quando comparamos o trabalho de nossa mão [ou de nossos pés] àquele de nossos dedos, eles se distinguem ou se identificam sobre o fundo de uma potência global do nosso membro anterior; é na unidade de um ‘eu posso’ que as operações de diferentes órgãos aparecem como equivalentes. Correlativamente, as ‘impressões’ fornecidas por cada um deles (...) se dão de um só golpe como

Por outro lado, esse corpo por meio do qual se conduz a bola se move em referência à totalidade do corpo desse defensor imediato e à intencionalidade que manifeste³ com o qual

manifestações do peso 'real', a unidade pré-objetiva da coisa é o correlativo da unidade pré-objetiva do corpo. Assim, o peso aparece como uma propriedade identificável de uma coisa sobre o fundo de nosso corpo enquanto sistema de gestos equivalentes. Essa análise de percepção do peso ilumina toda a percepção tátil: o movimento do corpo próprio é para o tato aquilo que a iluminação é para a visão. Toda a percepção tátil, ao mesmo tempo em que se abre a uma 'propriedade' objetiva, comporta um componente corporal, e a localização tátil de um objeto, por exemplo, o situa em relação aos pontos cardiais do esquema corporal. Essa propriedade, que à primeira vista distingue absolutamente o tato da visão, ao contrário, permite aproximá-los".

³ Mas como vejo esse movimento como o de outro ser humano e o integro como condicionante de minha ação? A empatia é importante nesse processo, diz Gurwitsch (1979, pp. 50-7). Com relação ao fundamento da constituição real do corpo do outro em geral, podemos dizer que, se vejo a ação de outros corpos sobre objetos e não sinto seu peso, se vejo a pressão de parte de seu corpo sobre ele e não sinto nada sobre meu corpo, distingo esse corpo do meu. Os movimentos são percebidos como se referindo ao organismo do outro, e, como "movimentos peculiares ao viver" (apud Stein), diferencia-se de outros movimentos como os das coisas. O *movimento peculiar a algo que vive* se diferencia dos movimentos percebidos como mecânicos – o que também se distingue por empatia, sob a base de que meu movimento se enquadra num mesmo tipo universal de *movimento de viver* que daquele outro ser. Esses movimentos adquirem certa coloração e tonalidade de vida, nos aparecem como dotados de energia, sentimento e vontade que parecem emanar de si. Uma característica relevante desses movimentos do organismo revela-se no seu aspecto expressivo. Onde quer que haja qualquer traço corporal, ou melhor *organísmico* (na expressão que Gurwitsch afirma tomar a Scheler) uma fisionomia nos é dada como expressão dessa vida que o corpo comporta, e que se refere a algo psíquico com o qual o organísmico forma uma "unidade natural". Essa dimensão psíquica é capturada ou constituída através da expressão suposta sob o contraste do fenômeno da vida dado e percebido conjuntamente em fusão com o organísmico. No psíquico se constitui como o núcleo dessa unidade – o próprio outro – que se descarrega nesse organismo, criando o fenômeno expressivo. Resulta, para quem percebe, portanto, uma pressuposta conexão interior estreita, fundada em uma relação sintética entre os processos mentais desse outro e seu corpo, de onde emergem como expressões suas. O fenômeno da expressão concreta então se baseia na pressuposição da manifestação do processo mental do outro, espontâneo ou intencional.

Cadernos do Sociofilo

também se integra no fluxo da ação. Tudo isso vivenciado em sequências de agora, em sínteses que aproximam e organizam esses elementos em relações de interdependência dadas pelos propósitos da ação de parte a parte, sobre o fundo da configuração que os demais formam no espaço manipulatório ao redor⁴. Fundo em relação ao qual se determina um sentido maior ao movimento, permitindo prosseguir de acordo com a lógica contextual e usual da jogada real (Wittgenstein, 1966). Essas sínteses são realizadas pela consciência na prática e constituem a experiência autêntica, originária, prospectiva de jogar. Como precisamente isso ocorre no drible é a nossa questão.

É justamente nesse ponto que podemos compreender como as consciências de driblador e defensor se entrelaçam microscopicamente de um modo mais ajustado na ação, por meio da relação mais estreita entre seus corpos ao mesmo tempo em que se afrouxam as conexões com as demais interações, tal o leve isolamento que o enquadramento da situação cria. Ambos seguem em ações interdependentes, em um espaço manipula-

⁴ Como indica Mead (1938, p.139), “O que eu quero enfatizar é que a coisa física em pressão de contato, e à distância em uma resposta manipulatória e antecipatória alerta, suscita no organismo o que é contínuo em sua natureza interior, de modo que a ação da coisa onde ela está é identificada com a resposta do organismo. É isso que torna possível para o organismo localizar-se bem como a sua área manipulatória a qualquer distância o objeto e assim estender o espaço da área manipulatória indefinidamente, alcançando de perspectivas dissonantes um mesmo espaço homogêneo. O que é essencial é que a coisa física suscita no organismo sua própria resposta de resistência e que o organismo como matéria está atuando como a coisa física age.” Em outras palavras, o que Mead indica é que, além do papel de agente sobre uma matéria, o organismo também é a coisa ou matéria sobre a qual a coisa física atua. É a resistência e o esforço que estão em questão estabelecendo continuidade e unidade à experiência. Prossegue Mead, “Nós vimos que a continuidade de esforço e a resistência da matéria facilita a localização do organismo com a área manipulatória a espaços distantes (...) O que eu venho indicando é que os objetos distantes suscitam a resposta de sua própria resistência tanto quanto o esforço de reagir a eles (...) Eu estou convencido de que essa incorporação do objeto na resposta do organismo é fator essencial na emergência das coisas físicas (...) Ele se interioriza quando suscita no organismo sua própria resposta e por isso a resposta do organismo a sua resistência” (ibid., p.140).

tório e em um tempo imanente comuns nos quais se aprofundam ao prosseguir dentro de uma forma lógica de ação segundo a qual cada um espera do outro uma ação em reação ao que se está fazendo - reação essa em função da qual seguem agindo atualizada e continuamente em um mesmo fluxo de experiência que essa zona intersubjetiva estreitada de experiência competitiva comporta.

Em termos fenomenológicos, o drible é o ato de produzir sobre o defensor uma protensão ou projeção baseada na impressão induzida sobre a retenção de um movimento corporal dissimulado. Esse gesto insinua de modo convincente a sequência falsa de um deslocamento contínuo logo a seguir. Seu objetivo é desestabilizar a posição corporal do defensor a fim de emendar um outro, em outro sentido, por assim dizer, dissonante, visando ultrapassá-lo e avançar no sentido da meta ou da sequência da ação coletiva.

O driblador o faz supondo no defensor o engajamento de suas energias em impedir, dentro e às vezes até fora da regra, esse seu avanço, protendendo ou antecipando seus movimentos para interrompê-lo e tomar-lhe a bola. O driblador tenta antecipar a protensão ou antecipação do defensor para seguir do modo mais eficiente e ultrapassá-lo. O defensor tenta fazer o mesmo. Portanto, o evento do drible só se constitui porque ambos estão previamente conectados pelas intenções coletivas mutuamente referidas e interdependentes determinadas pela forma da competição, especificadas pelo enquadramento interpessoal que uma circunstância típica nessa forma competitiva possibilita. Por essa razão, antes de nos determos sobre o drible, devemos entender de um modo geral em que contexto ele se insere.

Cadernos do Sociofilo

2 O CONTEXTO DO DRIBLE

Situando-se em uma contraposição estruturante e constituinte da atividade e de sua lógica competitiva, o drible é parte de um esforço ofensivo de avanço que assim se constitui em face da resistência *taken for granted* da defesa. Os integrantes de ambas as equipes, em função da orientação viva das ações, sentem exercer sobre si e mutuamente as forças de síntese que os integram e os opõem como forças antagônicas, sendo elas expressas no próprio espaço e sobre os corpos em função da organização da competição.

Para melhor compreendermos como essas sínteses coletivas se apresentam como forças coletivas, podemos recorrer ao argumento de Mead (ibid.) ao tratar da experiência do corpo. Segundo ele, experimentamos no corpo próprio, em face da força que os objetos podem exercer sobre o ele – além de ativamente visar agir sobre o objeto, este exerce sobre ele um impacto que o ressalta como corpo. A sensação tátil ou a sua expectativa emerge diante da pressão que mutuamente se exerce permitindo que se experimente não só o objeto, mas a própria força contra sua resistência e a própria resistência contra a sua força.

No jogo, o mesmo ocorre entre as equipes num nível que vai além da percepção física, produzindo-se sínteses de sentimentos coletivos (Durkheim, 1996) que emergem da forma da prática. A relação competitiva se organiza a partir das interações que envolvem uma relação mais integral dos corpos entre si no espaço ao redor, em um cenário adequado para a realidade da competição – um espaço demarcado, com os equipamentos próprios (balizas, placares, bola, etc.). As interações entre os competidores são organizadas por regras que criam duas partes em uma disputa que se desdobra dentro de uma forma organizada, em que as ações devem transcorrer em coordenação, por assim dizer, no formato de linhas ofensivas em face de con-

tra-linhas defensivas e simultâneas, em que tais posições se alternam pela posse da bola, que confere à uma equipe a posição de atacante enquanto à outra, a de defensora. O jogo segue se constituindo sobre o tempo vazio de sua duração a partir da articulação, constitutiva da dimensão temporal do encontro, entre o que se faça agora e a construção do resultado, atualizada diante de eventos significativos quanto a quem está em vantagem e em desvantagem, produzindo expectativas e vivências comuns.

Com base em um conjunto de conhecimentos práticos acerca do jogar esse jogo, isto é, dentro da forma interativa regulamentar, as equipes exercem forças umas sobre as outras nos termos do jogo. A cada jogada reforça-se e atualiza-se a contraposição que a organização da prática cria, enquanto essa dinâmica segue produzindo aderência, enquadrando nossa experiência em nosso encontro, aprofundando e isolando nossa relação competitiva do que se passa fora dela.

Desse modo, esse aspecto formal da competição corresponde à vontade de vencer trazendo ao horizonte experiências anteriores que fazem com que cada jogador veja possibilidades mais ou menos comuns nos eventos e situações presentes. Esse aspecto especifica também um saber comum acerca de como jogar, do que faz parte essa identificação como parte de uma equipe, predispondo-o a experimentar a si mesmo, aos demais e a ocasião a partir de um antagonismo de *nossas* forças contra às *deles*, que especifica, preenchendo de modo imanente a forma interativa desse jogo, a própria experiência do jogar. São forças coletivas por cuja síntese as equipes se engrandecem ou apequenam na relação competitiva perante os olhos dos participantes.

É nesses termos que tanto *nós* quanto *eles* aparecemos a nós mesmos como forças coletivas, meio imanentes (porque resulta também de mim), meio transcendententes (porque resulta de algo que também não sou eu individualmente), *de* nossas equi-

Cadernos do Sociofilo

pes, que entretanto só podem surgir como tais em face dessa contraposição fundamental de objetivos produzida pelo jogo. São os sentimentos e as energias produzidas e avivadas nas ocasiões de efervescência produzidas nesse embate que são capturadas, condensadas e transferidas para os símbolos e emblemas de uma agremiação (clubes, seleções, etc.), expressando sua força (Durkheim, 1996, pp.239-45), demarcando rivalidades que constituem a *in-lusio* do jogo esportivo (Huizinga, 2005, p.14).

Os eventos se produzem não só a partir da organização lógica e coerente da competição, mas também a partir do modo como essa oposição se traduz, a priori, em identificação competitiva. Ambos me permitem produzir e experimentar os acontecimentos originariamente de um ponto de vista tal nessa configuração que eles imediatamente aparecem a mim como resistência *deles* à força da *nossa* própria ação, no exercício mesmo dessa força, isto é, enquanto *agimos* – força essa de que se impregna nossa ação contra a resistência *deles*. Assim como experimento também a força *deles* em relação à *nossa* resistência, nessa ação dessa mesma de resistência. Ambas, força e resistência, de lado a lado, se mostram assim pela referência mútua e parecem integrar a entidade coletiva a que se referem – identificada com uma agremiação ou apenas com as equipe na disputa. Do ponto de vista prático originário, a força se exerce e evidencia em relação à resistência e vice-versa, presentes na ação, se expressando mesmo, mas não apenas, em esforço físico maior ou menor, dependendo do jogo. Se já há uma agremiação com uma história, força coletiva previamente existente a ser avivada no jogo entra em questão.

Assim como força e resistência, vantagem e desvantagem, seus índices resultam originariamente do modo como os eventos nascem da igualdade formal e crescem segundo as oposições em que se baseiam a competição e o sentido dos eventos, que se encaminham numa síntese de nós mesmos, em função

de um esquema de percepção, interpretação e ação que os orienta à contraposição das partes já no seu nascedouro, dando como certo que *eles* evidentemente também o fazem, confirmando essa realidade e dando como certo os aspectos mais fundamentais de sua constituição. Todas as ações se saturam desses sentimentos de antagonismo que a conformação agonística do jogo cria, atualiza e aprofunda.

As forças que se opõem se exercem e renovam nos termos do que a regra permite e a forma do jogo que essas regras criam determina. Essa forma se refere aos limites constituintes das interações que se conformam no curso de ações coletivas que se desdobram entre pontos iniciais e as metas coletivas, que são contrapostos polarizando as ações coletivas em referência mútua e simultaneamente. A meta a ser alcançada por uma é aquela a ser defendida pela outra.

As interações resultam das seguintes intenções coletivas que as regras do jogo criam - aqui expostas de um modo bastante resumido e impressionista. As ações coletivas das equipes no ataque visam realizar movimentos que abram caminho no sentido da meta. A estas contrapõem-se as linhas tipicamente horizontais, de contenção, das defesas, que, vez por outra, quando mais agressivas, tornam-se também verticais para a contenção da ação ofensiva em um ponto de seu avanço. O atacante pretende atravessar as linhas de contenção opostas pelos defensores, empreendendo linhas insinuantes de sentido vertical rumo à meta, visando romper ou se desviar das barreiras defensivas com movimentos que abram espaços entre os corpos dos defensores - daí a importância do drible. O defensor, sabendo das intenções do atacante, busca manter uma posição a meio caminho entre as linhas verticais possíveis em direção à meta a fim de atualizar suas posições mantendo da melhor maneira possível as posições que fechem com seus corpos os caminhos para o avanço, neutralizando as possíveis ações do atacante.

Cadernos do Sociofilo

A dinâmica interdependente se resume a atacantes tentando mover-se de modo a fazer a bola avançar no campo de jogo no sentido da meta e defensores tentando ajustar-se entre atacantes e essas metas, impedindo sua progressão. Nesse eixo, se exercem forças de direcionamento a aproximação, atração e repulsão, entre corpos se movendo intencionalmente em configurações e sob lógicas que mantêm as ações mais ou menos presas umas às outras, coordenando-se e ajustando-se estreitamente, sob referenciais de linhas, ângulos e eixos em sistemas ofensivos e de cobertura que determinam condicionamentos mútuos e a espacialidade efetivamente vivenciada da situação⁵, constituindo-a como uma e a mesma, sendo no entanto experimentada de pontos de vista e de funções distintas por parte dos jogadores envolvidos. Toda essa organização prática coletiva determina portanto relações de interdependência entre as ações de jogadores de uma equipe que são interna e externamente simultâneas, e que durante a prática se unificam em sínteses dadas por formas de ação já conhecidas diante dos propósitos práticos conferindo logicamente um sentido geral às ações e percepções em termos contrapostos.

⁵ Para Merleau-Ponty (1999, p.144-6), a compreensão acerca de como a forma que segundo a *Gestaltpsychologie* organiza a percepção do espaço se refere a uma espacialidade corporal e a mútua relação entre as partes do corpo, que se define e se evidencia na constituição dos fenômenos levando-se em consideração não uma espacialidade de posição entre essas partes, mas uma *espacialidade de situação*, em que sei por um “saber absoluto” (ibid., 146) e imediato a sua localização em relações recíprocas, inclusive destacando-se mais umas do que outras, e em relação aos objetos que ele porta bem como as coordenadas espaciais do ambiente ao redor, em função da tarefa assumida, sem que seja necessário formular verbalmente a mim mesmo ou calcular distância, ângulo e amplitude de meus movimentos no espaço sobre coordenadas objetivas. Esse espaço se define imediatamente na relação do corpo, o fundo a partir do qual a realidade é vivida pela consciência (a consciência é também corpo), com o espaço em suas tarefas. Em outras palavras, a experiência do corpo – o terceiro termo dinâmico, dotado da capacidade de movimento, a que a *Gestaltpsychologie* não atentou, afirma o autor –, em relação aos objetos dispostos no espaço, constituem a forma referencial da percepção em face de uma tarefa conscientemente assumida.

Essa interdependência gera uma cadeia de influências de uns sobre os outros, sucessivas e simultâneas, em ações dotadas de um sentido coletivo e de propriedades de totalidades contrapostas em ação, seguindo de modo mais ou menos organizado ao longo das ações coletivas, sob a lógica maior do jogo e daquelas mais específicas a cada jogada em curso, com certa harmonia, ritmo, proporção que o próprio desafio requer dos competidores. Essa cadeia de ações amplia o espaço manipulatório incluindo corpos dos jogadores a partir de ações individuais que possuam força lógica de mobilização das conexões evidentes de interdependência alterando as configurações.

Assim, as situações de drible são emolduradas pelas demais interações em curso. Por um lado, ela é suscitada por tais movimentos coletivos, diante de jogadores predispostos à ação. Todos eles agindo sob a organização da prática competitiva, buscando efetivamente fazer que deve ser feito para isso, ocasiona as circunstâncias reais apropriadas à sua realização. Por outro, é em meio a esses movimentos, e como parte condicionante central, dotada de valores funcionais (Saussure, 1972, p.132) diferencialmente maiores entre os esportes, que os dribles imediatamente se apresentam aos jogadores, engajados na prática, como possibilidade e efetivamente acontecem. Como todas as ações são interdependentes pela mediação do que se faça com a bola agora – que por sua vez é dependente dos movimentos ao seu redor, realizados e percebidos em conjunto – o drible pode reorientar todo o eixo de definição de sentido das interações sob essa cadeia total e bem delimitada de influências recíprocas, que é, desse modo, reorientada no curso do próprio drible e em relação a ele.

3 O ENQUADRAMENTO DA SITUAÇÃO

Quando o momento do drible se apresenta, a interação se fecha⁶ em torno de um foco único (Goffman, 2010, p. 109) enquadrando o espaço ao redor e entre nós dois a partir de um engajamento mútuo, delimitando a espacialidade de nossa situação sob o referencial da tarefa que se apresenta e nos contrapõe. Ele tem início com uma espécie de convite codificado⁷, em que o olhar, definindo intenções, se mostra importante – o que corresponde ao momento em que Gerson diz ter pensado, “Agora eu vou saber o que é que esse cara vai fazer”. Aí eu tô olhando pra ele, e ele tá olhando pra mim”. Um início de movimentos sugere que o enquadramento deve se fechar aqui entre nós, indicando a própria relação de nossos corpos diante do espaço potencial de nossas ações a abrangência desse nosso espaço. A centralidade resulta dessa interseção da polarização da tarefa de cada um que tem no outro sua referência.

Inicia-se o deslizar sobre o campo de jogo indicando o sentido para onde se vai – “Aí ele começou, né – o que é o pior – ele começou a empurrar a bola pra cima de mim e eu comecei a recuar”. O defensor se prepara assume uma posição que se refere à do atacante – “Tô me arrumando aqui. Eu digo, ‘bom pra

⁶ “Um encontro é iniciado por alguém que faz uma jogada de abertura, normalmente através de uma expressão inicial dos olhos, mas às vezes com um enunciado ou um tom de voz no contexto de um enunciado. O engajamento propriamente dito começa quando essa abertura é reconhecida pelo outro, que retorna um sinal com seus olhos, voz ou postura para indicar que ele se colocou à disposição do outro para propósitos de uma atividade olho a olho mútua [diria corpo a corpo, no caso do instante do drible no jogo] – mesmo que seja apenas para pedir ao iniciador que adie seu pedido de audiência” (Goffman, 2010, p.104). Nos jogos esportivos essa expressão inicial remete a um movimento do corpo inteiro, no contexto das interações coletivas mais amplas do jogo. Tanto iniciativas quanto respostas se referem a movimentos de corpos inteiros que envolvem inclusive os olhos. Caso a resposta direta ocorra, inicia-se uma dinâmica que introduz o fechamento em nosso espaço manipulatório mútuo.

⁷ A expressão comumente utilizada “chamou pra dançar” é uma metáfora que destaca esse instante inaugural de nossa interação.

cá ele não pode vir porque aqui é a linha de fundo, só aqui. 'Aqui ele não vai passar, pô! Aqui eu dou uma trombada nele. E aqui ele vai passar por fora, saiu a bola'. Eu tava imaginando isso."

Os eixos dos posicionamentos corporais se ajustam, as ações evoluem em estreita relação. Embora não tenhamos a descrição de Garrincha, não é difícil conceber, a partir de seus movimentos corporais, do enquadramento que incluía a bola e o corpo de seu marcador, que estivesse profundamente atado aos seus movimentos em resposta aos próprios - intercalados por jogadores que adentrassem ao fundo, por detrás desse defensor, como indicando o que estaria adiante no tempo das ações. Podemos dizer que *estamos* (Gerson e Garrincha) em uma experiência em um enquadramento mais restrito, vivendo em um tempo imanente comum, sob o fundo em movimento de interações que se desdobram em cadeias simultâneas de influências mútuas, dependentes dessa interação.

O que Gerson fez foi descrever o que se passou nessa *nossa* corrente de experiência, do seu ponto de vista, em que experimentamos um ao outro em uma relação intercorporal num nível comunicativo que se evidenciava imediatamente pela lógica prática do jogo. A inter-relação dos corpos no espaço se traduzia em uma linguagem e uma gramática que ambos dominam - ou melhor, que Garrincha dominava, pois como Gerson disse, "E eu nunca fui marcador!", ao contrário de Jordan, considerado pelo próprio Garrincha o seu melhor e mais leal marcador.

A forma do jogo os coloca em lados opostos em competição direta, estando visceralmente ligados. Um quer passar e o outro quer impedir. Normalmente, tem lugar uma disputa sobre quem toma a iniciativa e domina as ações, impondo ao outro os termos da reação, a partir dos movimentos corporais adequados. A configuração que se percebe formada entre um corpo e outro, do ponto de vista destes corpos mesmos, permite ver neles um significado referente à linha e o estilo dessa *nossa*

Cadernos do Sociofilo

disputa. Por sobre o saber prosseguir de ambos, agindo de modo competente – um como defensor e outro como atacante, *nessa* configuração – pode-se ler um significado preciso, extraído da singularidade desse momento em termos do que cada um, diante de como se posicionou – e portanto diante de como um modelou o ponto de partida do outro – pretende fazer *agora*.

Este é um significado que se assenta na funcionalidade prática do movimento e que depende das particularidades do contexto, mas que, por outro lado, supõem o conhecimento de relações fixadas entre uma configuração e o movimento a seguir inscritos no contexto maior da etapa da ação coletiva em curso. Isto é, partem da suposição *taken for granted* do conhecimento acerca das relações lógicas sintagmáticas ou associativas (Saussure, 1972, pp.142) entre as formas de ação que no uso devem se suceder em um saber prosseguir naturalmente (Wittgenstein, 1996, p.72, p.95), o que necessita que se dê como certo que o outro possui a competência (Garfinkel, 1967) para jogar, sendo um competidor capaz de possibilitar resistência, sem o que a realidade perde muito de sua tensão propulsora.

Embora os movimentos em campo não permitam de linguagens arbitrárias, já que os movimentos entre os corpos cujo propósito permite ver sentido imediatos, há uma minúcia de detalhes que requerem uma competência específica para compreendê-los de modo praticamente eficiente. Há quase que uma linguagem corporal que consiste em um conjunto de movimentos no espaço que significa algo quase já fixado, suscitando uma relação eficiente baseada nesse significado entre ação e resposta, o que permite dizer mesmo que consiste em uma espécie de quase linguagem,⁸ tanto do ponto de vista da percep-

⁸ De modo análogo a como Saussure entendeu a língua (*langue*), como uma totalidade sistêmica que possibilita comunicação, uma totalidade de signos postos em conexão estrutural, sintagmática ou associativa, que permitem ao falante comunicar (*parole*), podemos tentar compreender o jogo, isto é, como formas de ação reação de ataque e defesa organizados segundo uma estrutura a lógica de alternância de posse de bola e a partir de sua dinâmica competitiva,

ção ou leitura do que se passa, quanto da concepção da ação, isto é, para o exercício de uma expressividade incorporada (Goffman, 2010, p.23) por cuja lógica prática⁹ os movimentos corporais são inter-relacionados no espaço.

Embora signifiquem algo no contexto do movimento coletivo maior em que se situam, importa-nos esse quase encerramento espacial ao que se passa entre *nós*, driblador e marcador. Vale ressaltar, que esse quase encerramento espacial consiste em um espaço imanente ao nosso movimento aberto no tempo adiante, logo após o drible, ao espaço maior. É no âmbito desse encerramento que a posição dos corpos comunica algo a partir da posição relativa em seu sentido prático de atacar ou defender. Esse espaço se delimita a partir do que disse Gerson, “bom pra cá ele não pode vir porque aqui é a linha de fundo”.

A estrutura das situações de jogo, em especial a do drible, inscreve os corpos de defensores e atacantes no próprio espaço manipulatório do outro, em uma superposição de espaços individuais, em interdependência de movimentos, constituindo o *nosso* espaço imediato, vivenciado entretanto de pontos de referência e de tarefas simetricamente contrapostas, polarizadas entre pontos iniciais e objetivos estabelecidos de pontos antagônicos. A indexicalidade de nossas ações, ou seja, sua relação significativa com o contexto, se refere a situações problemáticas vivas que se colocam em interações sobre a espacialidade do

permitindo aos praticantes competirem. Com a ressalva de que aqui desejamos antes compreender a ação em seu curso vivo do que extrair dela tais relações sincrônicas, abstratas, estruturais.

⁹. Mas cada ação, em fluxos, requer respostas imediatas, lógicas e que comportam um detalhamento espontâneo de movimentos corporais correspondentes, possuindo um significado motor imediatamente apreendido pela referência com que se vem fazendo na relação imanente com os demais movimentos para ambos os envolvidos. Essa lógica prática e o reconhecimento da competência (Garfinkel, 1967, p.57; 1963, p.237) em observá-la na imanência dos eventos nos autoriza a afirmar que essa interação não se trata de mera resposta reflexa do organismo sem qualquer sentido consciente, como a descrição de Gerson permite notar. Esse sentido emerge endogenamente dos dados percebidos sob a antecipação do que já é familiar em um horizonte interior (Gurwitsch, 1957, pp.190-1).

Cadernos do Sociofilo

jogo, sendo elas atravessadas pelas forças dos direcionamentos, atração e repulsão, constantes do ambiente de jogo, determinadas pela forma da competição. O contexto originário da experiência se apresenta a nós requerendo uma leitura específica do que se passa em um idioma que, pressupomos, todos os envolvidos – a considerar os jogadores minimamente competentes – dominamos. Assim cada movimento, dada a interdependência entre as ações, estimula a reação imediata do outro, segundo a gramática incorporada em treinamentos, tal a predisposição que a interdependência inerente à prática sustenta.

O defensor, observando as restrições ao uso da violência, parte da gramática do jogar, só com o próprio corpo, deve inibir ou impedir o avanço, orientando o espaço por onde o atacante pode passar, restringindo-o ao máximo se não pode fechá-lo completamente, visando modelar a ação ofensiva no seu curós com a própria posição corporal, em relação com os demais. Já o atacante, com a bola, deve avançar em face dessas mesmas forças de interdependência geradas pelos jogadores além desse enquadramento, abrindo espaço com seus movimentos corporais em relação ao corpo do seu marcador e todos os demais defensores, arrancando-o de suas relativas posições *a meio caminho*.¹⁰

¹⁰ O modo como se organiza a interação sob essas relações profundas e viscerais que interligam atacante e defensor está mediado por condutas expressivas manifestas no corpo, que nos permitem não apenas informar sobre o papel a ser encenado nessa interação, mas o modo como se pretende *representá-lo*. “Assim, uma maneira arrogante, agressiva pode dar a impressão de que o ator espera ser a pessoa que iniciará a interação verbal e dirigirá o curso dela. Uma maneira humilde, escusatória por dar a impressão de que o ator espera seguir o comando de outros, ou pelo menos que pode ser levado a proceder assim. Frequentemente esperamos uma compatibilidade conformadora entre aparência e maneira. Esperamos que as diferenças de situações sociais entre os participantes sejam expressas de algum modo por diferenças congruentes nas indicações dadas de um papel de interação esperado”(Goffman, 1975, p.31). De um ponto de vista mais formal, atacantes são favorecidos no sentido de tomar a iniciativa das ações, eles tem a bola, enquanto defensores sentem incidir sobre sua conduta a necessidade lógica formal, criada por essa forma de competição, a reagir. A conduta arrogante, agressiva ou a conduta humilde, escusatória, se

Do ponto de vista mais prático da reação que continuamente se apresenta, há uma conexão entre as ações no âmbito das interações que possui um caráter constrangedor, como bem retratou Sacks (1995).¹¹ Essas relações de interdependência, mais ou menos fixadas pelo hábito ou por que sempre induzem a expectativas e reações apropriadas ao drible ou à defesa, podem ser e são exploradas de parte a parte. Elas qualificam a noção de relações de intenção – ou fios intencionais (M. Ponty, 1999, p. 153) – que fixam e tornam interdependentes nossas ações dentro dessa interação, nessas circunstâncias.

Em relação aos demais dados sucessiva e simultaneamente percebidos, concernentes aos demais movimentos fora do

traduzem no jogo de outras maneiras, mas igualmente se referem à tomada ostensiva da iniciativa ou atitude mais predisposta a ser reativa, tendo ou não a bola, sendo atacante ou defensor.

¹¹ De acordo com um dos estudos sobre linguagem de Harvey Sacks (ibid. p.3), podemos afirmar que se estabelecem regras unificadoras da sequência dessas ações, que constroem as partes em interação a reagirem em um determinado sentido endógeno, a partir de certo ponto dessa interação, de modo mais aberto ou mais reservado. Na análise de gravações de atendimentos telefônicos a pessoas com problemas psicológicos, Sacks (ibid., p.4) notou que após a resposta ao *"Hello, This is Mr Smith may I help you"*, normalmente se obtinha espontaneamente a resposta desejada *"Yes, this is Mr Brown"*. Tal como diante de *Hello* obtém-se uma resposta, *Hello*, como parte de uma unidade interativa, obtém-se após *"This is Mr Smith, may I help you"*, *"Yes, this is Mr Brown"* – o que era muito importante para os fins do atendimento. Em geral, quando por alguma razão a resposta era outra, dificilmente se conseguia o nome da pessoa, que se constrangia a se identificar como alguém com problemas psiquiátricos. Há conexões entre as falas que em uma interação se fundam na interdependência entre elas no tempo vivo. Uma ação requer a outra na sequência devido a um encadeamento bem estabelecido. São interdependentes, uma se encaixa logicamente na outra, exercendo uma função na interação formando um conjunto aberto no tempo e à continuidade. Para Sacks, uma regra interna as liga na sua emergência prospectiva. A ação de abertura da interação de um, de certa forma, desencadeia e orienta a reação do outro. Criam-se as circunstâncias pelas quais um é capaz de induzir a ação do outro. Esse controle se dá pela manipulação dessa espécie de regra de conexão, que, no caso dos esportes, se apresenta não pela linguagem falada, mas da linguagem imediata entre corpos e movimentos, mobilizando as relações de interdependência acionados pela ocasião do jogo.

Cadernos do Sociofilo

quadro, é possível dar um sentido imediato ao que se passa enquadrando esses dados em que minha atenção se detém. Posso ampliar esse enquadramento, me abrindo à possibilidade de incluir linhas de ação potencialmente relevantes ou fechá-lo na minha relação com o marcador, e este em relação ao atacante. Faz parte das competências que um jogador deve ter para saber prosseguir de acordo com as interações globais entre as equipes saber orientar a atenção e sustentar mutua e eficientemente percepção e ação, em outras palavras, saber ler o que se passa, isto é, ver nesses dados comunicações individuais ou coletivas, voluntárias ou involuntárias, realizadas nessa linguagem. Essa competência consiste em realizar um equilíbrio entre envolvimento lateral ao que se passa no plano do fundo, com o qual essa linguagem me diz algo acerca do que se passa, e envolvimento principal, administrando a figura e o fundo em continuidade de um só lance, concernindo a uma só totalidade, a do jogo¹².

Essa *língua é falada* com o corpo no espaço enquanto se pretende agir. Seu propósito é comunicar com um fim prático, no sentido que Austin (1990) dá ao ato de fala, mas realizar outro. Todavia, o próprio fazer por meio do corpo na comunicação ambígua, possivelmente ilusória ou dissimulada, já é fazer. O jogar essencialmente, nunca é só comunicar, é também fazer. No entanto, ação e resposta ocorrem simultânea e continuamente, com a posição dos corpos em referência mútua se man-

¹² Goffman (2010, p.54) faz a distinção entre envolvimento principal e lateral ao se referir a interações desfocadas, aqui ambas fazem parte da mesma atividade, sob um mesmo foco, dado coletivamente e que deve ser individualmente administrado. A “capacidade de envolvimento não utilizável” (p.63), normalmente drenada para envoltimentos subordinados, na alocação requerida das pessoas em ambientes públicos, perde sentido. O jogo deve atrair toda essa capacidade, a ocupação em questão puxa a atenção e requer essa administração perceptiva que ocupa todo o campo fenomenal, demandando uma síntese que unifique acontecimento ao redor de modo a permitir uma ação ajustada, ora subordinando-os ora superordenando-os de modo a dar sentido correspondente ao real aos eventos que seguem se constituindo.

tendo em ação. Isso enquanto atacantes e defensores convergem para o mesmo ponto, um atacando e o outro defendendo, estruturando reciprocamente a sequência da ação do outro – constituindo assim a interação.

E o fazem enquanto visam, tanto quanto possível, suprimir o *gap* insuperável pela barreira do tempo entre a suposição da ação do outro e a ação real. A própria intenção de retardar ou acelerar a ação visando justamente produzir algum desequilíbrio dentro de uma ordem de movimento entre a ação de ambos, ocorre com uma amplitude de possibilidade de sentido mais ou menos restrita, estabilizada e familiar, em função da regularidade da prática nessa mesma comunidade. Os mesmos dribles, e as mesmas respostas são realizados em correspondência. Essas intenções específicas que se seguem orientam as ações a um mesmo ponto, permitindo que sigam bem ajustadas na disputa enquanto ambas tentam realizar seus objetivos. Mas até mesmo por isso, cada uma das partes busca, em sua execução, dificultar a exatidão da identificação do sentido do gesto, aumentando a distância entre a impressão do movimento a seguir e o movimento real que se constrói enquanto se progride. Ambos acabam criando de parte a parte a sustentação intencional de uma ambiguidade acentuando a já existente indeterminação¹³ com seu movimento corporal bem como toda a tensão e expectativa com relação à ação efetiva que se seguirá no curso do mesmo lance sustentando o interesse no curso de todo lance.

4 O DRIBLE E O TEMPO

Para melhor compreender o que se passa durante o drible, é preciso compreender como os atos de consciência ligam os dados em continuidade e concordância mútua formando a aparência da coisa em unidade na percepção, possibilitando ante-

¹³ Sobre a relação entre familiaridade e indeterminação inerente à experiência real, cf. Gurwitsch, 1957, pp.190-225.

Cadernos do Sociofilo

cipações dessa coisa no tempo enquanto o olhar a percorre, isto é, na sequência do processo perceptivo em que ela se apresenta. A fim de capturar esses processos fenomenais, devemos ter em mente alguns conceitos caros à tradição fenomenológica. Toda essa ação ocorre com base em um ato de consciência chamado de protensão fundada por sua vez em retenções. Mas o que seriam retenções e protensões?

Para Husserl, como afirma Schutz (1967(a), p.49) “É devido à retenção que a multiplicidade do escoamento da duração é constituída: o agora atual se diferencia do anterior porque a retenção, como ser ainda consciente do que acabou de ser, tem continuidade em um agora com cuja constituição compartilha algo”. Husserl (1950, p.78) ilustra a ideia do que seria a *retenção* com a imagem da cauda do cometa cujo núcleo seria a experiência perceptiva momentânea da coisa real no agora. A retenção seria a impressão dessa percepção sobre a consciência. Ela diz respeito a uma nova fase da experiência da coisa como repercussão de sua apresentação explícita. Ela é a fase da memória fresca do que acabou de acontecer que, após a vivacidade da impressão, se esmaece enquanto segue se conectando com o que continua a acontecer num novo agora encaminhando-se para o passado, formando um novo evento no agora como uma unidade. A consciência da experiência da coisa começa então a ser transformada em lembrança em contato com o novo que com ele se mescla.

O *ressoar* interior da percepção, essa impressão retencional do evento na corrente de consciência, se sintetiza em continuidade com o percebido no agora, que se orienta ao porvir no sentido da linha geral típica e familiar desses eventos, determinado por uma *protensão* (Husserl, 1959, pp.83-4) – uma antecipação vazia que se atualiza no tempo em função do transcorrer vivo dos eventos reais que especificam na sequência reconhecível das retenções, determinando-se em sua unidade. Do encontro entre retenção e protensão, o sentido dos eventos no agora

se constitui na singularidade do instante, com um sentido de unificação (ainda que ainda parcial) e de objetivação (ibid.).

Esses nexos que anteriormente estabelecem a relação entre retenção e protensão, já estão pré-conformados na relação entre um sistema noético, em que as protensões se acentuam estendendo-se da retenção¹⁴, e o sistema de aparências das coisas, constituindo o sentido da experiência. Seguindo as determinações presentes em sistemas de aparência da coisa visada e percebida, e a partir desse modo de olhar, percorrem-se as indicações que o sistema noemático dessa coisa, que a identifica (Gurwitsch, 1957, pp.177-9), sendo ela já conhecida e familiar, é possível vê-la de fato. A partir desse modo de olhar a coisa a ser vista se apresenta já dotado de uma circunscrição de possibilidades congruentes, indica-se, no caso de Gerson, o sentido dessa situação já típica, de antemão assustadora, de estar diante do maior driblador da época, perante de um público provável de dezenas, senão centena de milhares de espectadores - como ele dizia, afinal de contas, ele era o mais novo, devia ser o bobo o *João* da vez. Assim, já se restringiam as possibilidades sequenciais da situação, ao menos quanto à sua direção e dribles básicos, as passadas irresponsáveis, rápidas e subsequentes de perna por sobre a bola, que antecederiam a explosão de velocidade pela direita¹⁵.

Retenções e o agora pontual, fundidos em um só conjunto, orientado a expectativas sequenciais dadas pelas protensões, deslizam no tempo voltando-se ao futuro por sobre o pontilhado de grandes linhas (Gurwitsch, 1957, p.177), indicando o sentido das ações defensivas, atualizadas sob as retenções dos ges-

¹⁴ Sobre atos de consciência antecipatórios em geral, v. Gurwitsch (1957, pp.225-30).

¹⁵ Gerson disse naquele mesmo depoimento, "Foi o maior jogador de futebol que eu vi jogar na minha vida. Ele foi Garrincha. Ele era desconcertante. Na ponta esquerda [do Botafogo], tinha esquema tático. Da meia direita pra ponta direita, não tinha esquema, era o Garrincha".

Cadernos do Sociofilo

tos e reações de Garrincha. Este, agindo sob os mesmos limites desse sistema noemático, dentro das mesmas possibilidades de dribles já habituais, busca produzir nessa circunscrição tanta indeterminação quanto possível. Era nisso que consistia justamente a sua habilidade, isto é, a de, diante de uma situação tão familiar a todos, ainda assim, devido à relação contínua, em proporção, ritmo e harmonia entre seus movimentos corporais, suscita ambiguidade e até um certo atordoamento em um movimento corporal global, que de modo coerente, fluente e contínuo, induzia a protensões e antecipações que constrangesse por sua vez o próprio corpo do marcador a ações em desacordo com as verdadeiras e ocultas intenções, ainda vagas e indecifráveis, encontradas ali, endogenamente, em função do corpo do marcador, passar, afinal, por onde todos sabiam que passaria.

Por ocasião do drible, o atacante, por um saber absoluto consolidado por anos de prática, dependente de uma habilidade inscrita no próprio corpo, pressupõe que o defensor está disposto a realizar este ato de protensão para agir do modo mais ajustado e tão prontamente quanto possível para interferir na sua ação surpreendendo-o num instante da sua execução, especialmente quando esta se situe em um momento de maior fragilidade na condução da sua linha. Por exemplo, quando a bola saia do contato e do controle do atacante, como no instante em que o jogador de futebol toca a bola adiante, estando ela a uma distância tal que dificulte a retomada do contato antes da intervenção. Assim, insinua movimentos, sugerindo ímpetos de progressão a fim de retirá-lo de sua posição, desequilibrá-lo, nunca expondo a bola a seu contato do defensor antes que um toque o seu o possa impedir.

O defensor com seu corpo se posiciona acentuando o espaço ocupado, estendendo o movimento no seu raio de ação reforçando um sentido lateral de obstáculo ao avanço em relação a um eixo traçado do corpo do atacante à meta, atualizado

continuamente sua posição a cada movimento progressivo do atacante. O atacante então busca causar a impressão de que a ação tomará um sentido, visando retirar o defensor dessa posição a meio caminho em que está com seu corpo para abrir o espaço para a progressão. Ambos sabem como o outro agirá e veem pelo movimento preciso em realização o sentido que possuem no quadro em andamento. Todo o quadro é percebido em comum como *uma* situação, estamos no curso de *uma* mesma experiência, com um poder de objetivação quase espontâneo. Ao buscar o drible o atacante percebe o defensor, assim como o quadro em que ambos se situam, já em protensão referida a uma retenção e ao agora, como também o faz o defensor. A situação do drible, em especial as que Garrincha protagonizava, já supõe uma unidade a ser preenchida pelo evento real. É o que sugere a seguinte fala de Gerson,

“‘bom pra cá ele não pode vir porque aqui é a linha de fundo [sinaliza com a mão essa linha passando à sua esquerda, paralela a seu pé], só aqui [e sinaliza toda a área à sua direita]. ‘Aqui ele não vai passar, pô! Aqui [pela direita em direção à grande área] eu dou uma trombada nele. E aqui [no sentido da linha de fundo] ele vai passar por fora, saiu a bola’. Eu tava imaginando isso”.

Uma das condições constitutivas da prática é a de que além de capacidades físicas, os jogadores devam saber realizar com seus corpos movimentos no espaço de ocultação ou de dissimulação de suas reais intenções. Mas não basta saber realizar os movimentos, é necessário saber executá-los em um instante precisamente eficaz, capaz de realizar aquilo a que se propõe. Para isso, é necessário que o jogador localize o acento constitutivo dos eventos (Garfinkel, 1963) sobre os quais intervir ou nos quais agir. Como as ações são dinâmicas, e estão em constante movimento, num um ritmo que não permite que se aguarde o início do movimento para só então começar a agir, o

Cadernos do Sociofilo

jogador deve estar disposto a realizar protensões a quase todo tempo.

Essas protensões devem localizar desse modo esse acento não no agora, mas no que o agora contém do instante imediatamente a seguir. Ao que corresponde evidentemente a um modo intencional e consciente de se voltar ao objeto, ao corpo do outro aos objetos físicos, ao próprio movimento.

A localização do acento constitutivo se refere a sua dimensão típica mas sua realização factual é única, devendo ser buscada e encontrada nos dados efetivamente percebidos e nos sinais que indicam. Sobretudo porque, do ponto de vista prospectivo, desajustes mútuos da ação ao evento potencial são buscados tanto por atacantes como por defensores, tornando o ajuste aos eventos extremamente dependente do que efetivamente se faça agora, a que devo ter me ajustado um tempo antes. Essa busca pela adaptação no tempo adiante é a o que sustenta a referência mútua direta – razão pela qual se constitui esse nosso tempo imanente. Por essa mesma razão, os jogadores voltam sua atenção para essa zona intersubjetiva comum que a forma do jogo abre tentando sondar a intenção do outro por meio de seu corpo.

A prática requer a sustentação da atenção a um ponto do tempo a que o que se passa agora deve se estender. Esse ponto deve ser aquele a que é possível protender o agora sem a perda do ajuste a tempo da ação. Se estou por alguma razão preso aos eventos do passado, mesmo que prospectivamente agindo em relação ao que passa agora, tendo involuntariamente a segurar a localização o acento constitutivo em um ponto aquém do ritmo do que se passa num adiante adequado para uma ação ajustada, atrasando-a em relação ao ritmo de intervenção sobre a constituição dos eventos reais. Se minha preocupação é com o futuro, com o resultado, estou além do imediatamente a seguir, e tendo a ultrapassar as etapas intermediárias visando o adiante, que não se realiza completamente de acordo com essa ante-

cipação porque negligenciei a prática viva e a retenção que nos conduz ao que efetivamente acontecerá.

Sob o ponto de vista espacial, estamos no nosso corpo, no aqui, no espaço do jogo, e no agora do tempo de ação. O próprio ímpeto onipotente das ações e movimentos que certa situação cria é de certo modo ajustado, inibido ou coordenado pela própria resistência que o espaço a ser percorrido, a ameaça adversária e as próprias condições físicas para a execução da ação constituem. A meta visada demonstra como os objetos se expressam no organismo em termos de resistência a qual eu estou referido em minha conexão existencial avivada pela referência prática a esses objetos e demais corpos ao redor (Mead, 1938, p.142).

5 ANTECIPAÇÃO E PROTENSÃO

Quanto ao seu sentido, a descrição de Gerson é feita por alguém na posição de defensor, de acordo com as prescrições do conhecimento de senso comum do jogo sendo ajustada no detalhe segundo as possibilidades tornadas presentes pela antecipação e pela protensão a cada instante do movimento. Faço essa distinção com a finalidade de diferenciar o ato de antever no agora o que será o futuro imediato e o de antecipar sem dado percebido a ser estendido adiante no tempo.

Quando não posso protender um gesto que ainda não se iniciou - isto é, se não posso estabelecer uma continuidade de algo que ainda não existe no tempo e no espaço pela sequência retenção que produziu sobre minha consciência, como uma só unidade temporal de movimento que se estenderia adiante - eu executo uma ação de acordo com uma antecipação, que me orienta antes mesmo de qualquer ação perceptível. Ela permite especificar de antemão uma predisposição de ajuste a uma expectativa gerada por experiências anteriores, e tornada potencialidade de desdobramento do agora - todos já sabiam como

Cadernos do Sociofilo

Garrincha driblaria, a ansiedade era flagrante na descrição, como se reproduzisse a sensação do momento. Como disse Gerson, “ ‘Agora eu vou saber o que é que esse cara vai fazer’. Aí eu tô olhando pra ele, e ele tá olhando pra mim. Aí ele começou, né – o que é o pior – ele começou a empurrar a bola pra cima de mim e eu comecei a recuar”.

Protensão e antecipação são atos intencionais de consciência orientados pela prática, que buscam o ponto para onde os eventos devem avançar. Em ambos há elementos de forma e se referem à extensão do que se passa. No caso da protensão, predomina uma extensão do que já se passa no agora. Na simples antecipação, prevejo o que se sucederá um instante adiante, como que por um breve salto por sobre o agora, mas considerando-o sem que um acento temporal se localize nele. Aqui a forma se delinea como dado implícito, mas ainda não se apresenta como dado efetivamente percebido, embora ainda com alto grau de generalidade. Enquanto a protensão já contém uma especificação.

Nem sempre é necessário um ato de protensão para ajustar a própria ação às ações dos demais, pois às vezes os acontecimentos se encontram em um estado latente, implícito (Gurwitsch, 1957, p.227), restando guardar a posição preparando-se para o fluxo torrencial de sua ocorrência.

O jogo está repleto de ações familiares devido ao seu movimento cíclico de ataque e defesa realizado de modo simultâneo e sucessivamente estruturado, o que suscita ideias mais gerais de desdobramento. Há já um hábito que consolidou essas relações incidindo sobre as ações. A inserção no mundo traz os fios intencionais (M.-Ponty, 1999, p.153) potenciais consigo bem como um senso de direção e de aproximação e distanciamento (Heidegger, 2005, p.152) entre os corpos, estabelecendo relações de interdependência mais precisas em razão das quais forças básicas de atração e repulsão se ativam sobre o ser por meio dessa relação entre os corpos dos jogadores. Sobre a resultante

de forças que se exercem sobre todos, se tomam decisões que intensificam ou neutralizam essas forças.

6 DRIBLE COMO RACIOCÍNIO PRÁTICO

O raciocínio prático do drible é um raciocínio que, para ser eficiente, deve estar condicionado às possibilidades do corpo no espaço na relação com outros corpos diante dos fios intencionais, moldados sob a forma do jogo, que circunstancialmente tendo sido ativados, ligam os jogadores por relações de interdependência que podem ser ativados ora aqui, ora ali, podendo ser eles mesmos a matéria da ação. Pois é por meio da manipulação dessas conexões de intenção que se podem realizar movimento de desvio, de engano, de frustração sobre os adversários, evocados e bruscamente alterados, gerando impulso de movimento e força inercial.

Esse raciocínio consiste na ação pensada num *flash* diante de um problema que a configuração percebida dos corpos apresenta ao olhar (noesis) do jogador, em seu ato de consciência de antecipar ou protender, seja em atitude de reação ou concebendo uma ação, constituindo o fluxo prático dessa experiência.

Mas, no modo como se raciocina – supondo-se aqui uma separação artificial –, deve-se adaptar o raciocínio às limitações ao movimento assim como às potencialidades do corpo. Por exemplo, se devo mudar de direção, o ritmo do pensamento prospectivo deve se ajustar ao fato de que meu corpo segue na inércia da força que ele mesmo acabou de fazer, devendo reorientá-lo para me ajustar e prosseguir no instante imediatamente posterior respeitando suas possibilidades. Do mesmo modo, o corpo deve estar preparado para reagir tão prontamente quanto o raciocínio. Raciocínio e corpo devem estar ajustados ao ritmo um do outro, o que se obtém com a prática rotineira.

Cadernos do Sociofilo

O jogador, durante o jogar, quando percebe o espaço e uma configuração da sua perspectiva em movimento, protendendo-as ou antecipando-as, vê caminhos. Progride e segue vendo a trilha que retenções abrem a protensões que, mescladas a antecipações, seguindo iluminando, em relação sintética do que segue percebendo ao redor, um trajeto rumo à sua meta. E o jogador, envolvido no problema de ultrapassar os oponentes adiante impedir que toquem na bola, progride. Avança assim na corrente interior de solução desse problema enquanto vê ao redor a chance de seguir ainda mais adiante.

Considerando que os outros agem em relação a si também protendendo a sua ação, executa os movimentos que propriamente criam espaços ao indicar uma direção e seguir rapidamente por outro. Todos sabem que os demais, assim como ele próprio, vivem com o acento da realidade na protensão ou antecipação das ações. Supõe-se que estão todos vivendo o agora, mas localizando-o em relação ao futuro imediato, quando todos poderão estar prontos para interceder sobre a ação um do outro.

Portanto, quem dribla protende linhas defensivas, e segue agindo com base nela confiante de que segue vendo e protendendo corretamente o que o defensor protende e enquanto segue realizando plano que secretamente supõe ocultar do defensor.

Esse raciocínio prático opera no fluxo da ação por ciclos prospectivos contínuos e bidirecionais, de percepção e ação, coordenados e organizados por esquemas entrelaçados, concentrados sobretudo no agora e no imediato da ação, atento a cada necessidade de atualização. A cada novo dado que altere como prosseguir requer um gesto, um *flash* perceptivo e uma ação imediata de acordo, pois essa foi a atitude assumida ao me colocar no jogo.

7 DOIS OUTROS CASOS

Vale mencionarmos mais dois casos para testar o alcance das ideias apresentadas até aqui. Alguns lances típicos no futebol de campo podem nos facilitar ainda mais a compreender como o processo do drible ocorre, como nos contra-ataques. Eles enquadram a interação com espaço e uma relação mais individualizada entre atacante e defensor. Esse esporte nos facilita ainda a observar o drible porque no futebol os gestos significativos do drible são mais espaçados no tempo do que no basquetebol, por exemplo, e o olhar do observador é capaz de apreender a totalidade dos movimentos que compõem a unidade da ação, por se acomodarem melhor à percepção.

7.1 Pelé e Mazurkiewicz

Um dos lances conhecidos como os *gols que Pelé não fez*, na semifinal da copa de 1970, no México, contra o Uruguai, talvez seja um dos grandes e mais esclarecedores exemplos sobre como se manipula a impressão do outro com o próprio corpo nos esportes coletivos.

Depois de um *chutão* da defesa brasileira, a bola vai parar nos pés de um defensor uruguaio próximo à linha de meio de campo, rente à linha lateral esquerda do campo de defesa brasileiro. Jairzinho consegue tomar-lhe a bola, pegando a defesa uruguaia desorganizada e dá um passe de 5 metros a Tostão, a dois metros da linha de meio campo, já no campo ofensivo brasileiro, e corre pela lateral esquerda, atraindo o defensor que logo que perdeu a bola passou a marcá-lo. Com três toques na bola, Tostão avança já pela *meia esquerda* no sentido de uma imaginária faixa vertical ao centro do campo, e dá um passe em diagonal, *em profundidade* para Pelé, entre dois defensores uruguaios que voltavam para a defesa, tentando fechar a progressão de Tostão e a linha do passe a Pelé, que já vinha correndo

Cadernos do Sociofilo

em velocidade na diagonal inversa (da direita para o centro), quase reto ao encontro da bola e em direção ao gol.

Assim que se evidencia o destino do passe, o goleiro Mazurkiewicz, percebendo o risco de se ver cara a cara com Pelé, parte no sentido do ponto de encontro entre Pelé e a bola. Provavelmente, visava aproximar-se de Pelé no instante do domínio, que aconteceria na entrada da grande área, a fim de talvez intervir na condução da bola no instante crítico do seu domínio, ou, no caso de uma tentativa de conclusão direta, para fechar o ângulo pela qual a bola pudesse passar e chegar ao gol. Ou ainda, quem sabe, tentar retardar o lance ou fazer-lhe a falta, impedindo que Pelé desse continuidade à jogada e tentasse fazer o gol.

Eram essas as possibilidades prováveis que o lance comportava. Mazurkiewicz parece pretender lançar-se a uma posição a meio caminho entre elas para agir de modo mais ajustado em função de como as ações concretas se desdobrassem no ponto do contato, e tão mais rápido quanto pudesse, assim que identificasse os primeiros sinais sobre qual delas Pelé seguiria. O corpo do goleiro vinha totalmente no fluxo de um movimento que se desenhava. Deslocava-se em velocidade até o provável ponto do contato entre Pelé e a bola

Quanto mais se aproxima desse ponto, mais Mazurkiewicz se prepara para o momento de sua efetiva participação no lance, quando então abre o raio de alcance do seu corpo, braços e pernas, para dificultar a passagem da bola e ao mesmo tempo assumir uma posição de propulsão do próprio corpo para reagir imediata e eficazmente. Esse movimento se criava em função de uma protensão normal do movimento de qualquer atacante nessas condições, implicando portanto a certeza de que ele dominaria a bola para concluir ao gol, principalmente diante do sentido diagonal de sua corrida.

Pelé então, para a surpresa de todos, se abstém de tocar na bola, deixando Mazurkiewicz sem ação. A posição a meio ca-

minho do goleiro torna-se totalmente desajustada, inócua, abrindo uma imensa brecha nas suas expectativas – é como se num instante o chão se abrisse. Pode-se notar que o seu gesto corporal, assim que nota que a sequência fora outra, totalmente inesperada, distinta daquele conjunto de possibilidades com base na qual concebia sua ação, demonstrou o quão desconcertado, sobressaltado e aturdido ficara diante da bola passando na sua frente, sem tempo para reajustar o corpo, dividido entre a bola passando de um lado e Pelé do outro lado, ambos fora de seu alcance. Seu corpo dividido entre alcançar a bola e o corpo de Pelé expressa a grande confusão momentânea que se abateu sobre Mazurkiewicz.

O nível mais fundamental das expectativas que tinha, voltadas para um ponto dessa trajetória, tidas como certas e com base nas quais concebeu sua ação, foram frustradas por um simples gesto corporal, após ver Pelé abdicar de dominar a bola – algo difícil de imaginar a um atacante nessas condições – saindo de seu raio de alcance. Nem a falta ele podia mais fazer.

Logo que o passe de Tostão é dado, Pelé, já em movimento, protende a trajetória da bola em conexão sintética dada pelo seu propósito prático unindo-se a ela no futuro. Iniciando-se a concepção da ação. A princípio corre em direção a trajetória da bola a fim de chegar a ela num ponto futuro antes do goleiro, pretendendo e antecipando as ações. Mas nota-se que quando se aproxima dela, enquanto o goleiro se aproxima daquele ponto em que buscaria dificultar suas ações, Pelé, ao preparar-se para o que se seguirá, dá a impressão de um erro de cálculo, saindo um pouco, num ponto de sua trajetória, da linha da direção da bola, descrevendo uma pequena curva no sentido lateral inclinando seu corpo para a esquerda, assumindo uma linha divergente quase imperceptível, atrasando sua chegada à bola, e assim induzindo o goleiro a acreditar que realmente suas expectativas de que dominaria a bola se reforçavam e se realizavam.

Cadernos do Sociofilo

Pelé então, já no semicírculo da grande área, deixa a bola passar, seguindo adiante no sentido diagonal para retomar o centro - fez uma curva para fora e agora outra curva para dentro - inclinando seu corpo para o centro do campo e descrever uma curva em direção à bola para assumir uma posição propícia ao chute, *ajeitando o corpo* tanto quanto possível para então concluir, um pouco desequilibrado ao gol. A bola cruza o gol enquanto um defensor uruguaio (o mesmo que acompanhara Jairzinho) chega desesperado para tentar cortar a sua trajetória, que passa rente à trave pela linha de fundo. “Eu só pensava em me antecipar e evitar o gol”, disse o então goleiro uruguaio, Mazurkiewicz, recentemente, a uma emissora de tv brasileira, concluindo “e consegui”.

Pelé não protendeu a protensão do defensor para então planejar agir de tal modo que... O raciocínio prático não pode ser tão cheio de mediações. Ele precisa ser imediato. Quando do seu ponto de vista se configurava a trajetória da bola em face da sua e da vinda do goleiro a um só tempo, a solução do problema se apresentou. O que Pelé fez foi protender sua ação com base em uma imagem protendida comum, esperada para um goleiro daquele nível naquelas circunstâncias, e então agir de acordo tentando surpreendê-lo. O olhar espontaneamente já assume essa predisposição ao se engajar no jogo. Ele já protende a ação dos envolvidos em uma unidade temporal determinada num sentido, em continuidade com o sentido dado pelo jogador à linha que parece vir descrevendo até ali.

Em outras palavras, o que Pelé fez foi sustentar a impressão de que faria o que normalmente qualquer atacante faz - controlar a bola para driblar o goleiro e chutar ou chutar *de primeira*. Jamais se poderia imaginar que um atacante, em qualquer instante da partida, e sobretudo no instante da conclusão, abrisse mão do controle da bola quando pudesse obtê-lo em uma circunstância de tamanha possibilidade de fazer o gol.

Tudo supõe uma relação não problemática entre intenção consciente e capacidade corporal de expressão dessa intenção.

Agindo desse modo, Pelé induziu a protensão natural de Mazurkiewicz neste sentido, até que o goleiro se tornasse impedido, desconcertado e dividido, de reajustar sua posição assim que notasse o que realmente Pelé estava fazendo. O gesto desconcertado de Mazurkiewicz, esticando a perna esquerda para tocar a bola que já passava por ele em continuidade com o movimento de desequilíbrio diante da percepção do inesperado, seguido da tentativa de segurar Pelé com a mão direita, denuncia esse fato. O goleiro tenta impedir de qualquer maneira o gol ou a continuidade do lance. Mas no instante adiante percebe que não há mais o que fazer. Pelé então reassume a tarefa de retomar a bola para a conclusão ao gol sem goleiro, mas a bola não entra.

Todos foram pegos de surpresa porque a solução encontrada por Pelé foi realmente uma ação inesperada, incomum. Ao invés de uma ação ativa em que confirma seu protagonismo ativo no lance, como faria qualquer atacante, Pelé assusta *perdendo* o controle da bola, pondo em risco sua chance, permitindo que ela passe diante do goleiro. Na realidade pôs em risco a oportunidade, e, se Mazurkiewicz tivesse um pouco mais próximo da trajetória da bola, ele poderia esticar a perna e talvez tocá-la, retirando-a da angulação em que Pelé pudesse alcançá-la para a conclusão a gol. Foi tudo preciso, proporcional, harmônico, ajustado. Mas, ao que parece, ele tinha total certeza, como o goleiro, assim como qualquer membro da comunidade de praticantes do seu tempo, que aquele lance prosseguiria dentro de um conjunto de possibilidades que excluía totalmente aquela - nisso consiste a habilidade e o brilho do atacante.

Ambos agiram de acordo com a iminência imaginada de um lance dentro dos limites do possível, que em algum ponto coincidia, e portanto integrando a ambos, intersubjetivamente, em um mesmo segmento espaço-temporal dentro do jogo, ab-

Cadernos do Sociofilo

sorvendo a totalidade de seu campo fenomenal, em ações mutuamente referidas ao centro dos acontecimentos. Um agiu prontamente de acordo com essa possibilidade, o outro inseriu criativamente uma outra ação incomum pelo fato de supor imprevisível ao adversário. Ambas as protensões já indicam um conhecimento prático que delimita um conjunto de possibilidades mais prováveis acerca de como o outro agirá. Esse conjunto de possibilidades pode não corresponder ao que de fato pode acontecer. A disputa se dá nesse nível o tempo todo.

7.2 Robinho e Rogério

Um outro lance de drible no futebol pode nos ser útil analisar. A sequência de *pedaladas* de Robinho, na final do Campeonato Brasileiro de 2002, devido ao caráter de ambiguidade que cria com a sucessão de seus movimentos, ilumina outros aspectos envolvidos num drible.

Robinho, então jogador do Santos, vem pela intermediária da linha lateral em direção ao vértice da grande área com a bola dominada. Um defensor do Corinthians o marca individualmente – Rogério. Não há ninguém por perto a não ser um outro defensor já dentro da área. Robinho avança numa linha reta naquela direção aumentando sua velocidade ao longo dos 5 toques na bola que dá adiante, chegando nas proximidades da grande área corintiana. A cada toque, a bola não corre além da velocidade do jogador e não foge do raio de ação mais imediato de Robinho. Ela está sempre bem mais próxima de seus pés do que do de qualquer adversário. Isso dificulta a intervenção do defensor, pois este sabe que diante do menor sinal dessa intervenção, é grande a chance de que o atacante protenda essa ação adiante e toque a bola antes do defensor em um drible que permita ultrapassá-lo, dando assim ao atacante o que ele quer – a chance de superar a linha de contenção deste defensor após o desajuste.

Uma vez sendo ultrapassado, o tempo de girar o corpo, alcançar o atacante, que prosseguiu sua trajetória aumentando sua velocidade, torna para o defensor quase impossível retornar a posição entre ele e a meta. Ele sabe que essa recuperação se torna muito difícil, então precisa ser cauteloso. Isso é algo que de parte a parte é dado como certo que ambos tem em mente.

Para não comprometer toda a defesa sendo superado pelo atacante, Rogério, diante de um driblador reconhecidamente habilidoso, veio mantendo a distância e recuando, enquanto Robinho prosseguiu avançando. Enquanto progride, a cerca de 10 ou 12 metros da grande área, encorajado pelo próprio avanço e pelo hesitante recuo de Rogério, emenda uma sequência de dribles, imediatamente ajustados a esse recuo em consonância com a gravidade que passa a adquirir quanto mais se aproxima da grande área.

O quinto toque faz a bola prosseguir numa velocidade tal que se mantém rolando próxima a seu corpo enquanto Robinho inicia, com o pé direito, uma sequência de pedaladas que se prolonga até penetrar a grande área, quando a perda de velocidade da bola o obriga a definir um lado para ultrapassar Rogério, já diante de um defensor desequilibrado após várias tentativas de sustentar a posição a meio caminho. E prossegue com um toque mais longo para a linha de fundo para realizar o *cruzamento*. Logo após o toque, quando emenda a primeira passada nesse sentido, sofre a falta. Pênalti.

Desde o início dessa sequência de pedaladas, o defensor mantém os olhos fixos na bola aguardando sinal evidente acerca de para onde seguirá o atacante. A cada instante em que se concluía uma pedalada – enquanto o pé direito tocava o chão, o esquerdo começa a passar sobre a bola, e na sequência enquanto este tocava o chão o outro passava sobre a bola – num movimento contínuo, nessa lógica, que sugere sempre a possibilidade do toque, que não acontece, prosseguindo o movimento

Cadernos do Sociofilo

circular em nova possibilidade. São possibilidades que sucessivamente se alternam em sentidos opostos, demandando do defensor assumir disposições corporais oscilantes.

Todos os movimentos corporais possuem esse sentido de deslocamentos interdependentes que reduzem e sustentam a problemática a nós dois. A comunicação acerca de para onde vou se dá a partir de movimentos corporais em seu conjunto em que, por exemplo, os braços funcionalmente participam não só do equilíbrio geral do corpo mas da função de sustentação de impressões de movimentos de propulsão coerente num e noutro sentido. Em seus movimentos circulares lançando-se um de cada vez a frente como se lançassem o corpo adiante, dão a impressão de que o movimento definitivo é naquele sentido. Como são se confirmam, seguem criando uma indefinição e uma tensão no instante e uma gravidade crescente, tanto quanto se prolongue o drible, na medida em que se avança prossegue, pois esse estado de agitação mantém viva a iminência dessa explosão de velocidade, quando o defensor já se mostra atordoado. As pedaladas vão se emendando em tal movimento coordenado entre as partes do corpo em uma só ação.

Nesse caso, Robinho assumiu a iniciativa das ações, demandando do defensor reação. Com a seqüência do movimento do pé esquerdo que agora passa sobre a bola enquanto o direito faz a propulsão adiante, o foco de atenção e a protensão se concentra sobre a iminência desse toque ser aquele definidor da trajetória, que não acontece. O foco sobre a bola não oculta de todo as possibilidades iminentes que os movimentos de partes desses corpos suscitam em função do que trazem de possibilidades de desdobramento do lance. As retenções do movimento de uma perna se embaralham no tempo às protensões ambíguas do movimento da outra, criando e recriando sentidos divergentes continuamente, mas com um ritmo de mudança de direção possível do movimento capaz de ir desequilibrando o corpo do defensor, atordoado, pouco a pouco.

O resultado é que ritmo do deslocamento do defensor dado pela sua passada entra em um descompasso progressivamente maior em relação à perna de propulsão do atacante, no que indica de sentido de movimento global. Se a perna de propulsão de Robinho, em um momento dessa sequência, é a direita, impulsionando-o para seguir uma linha à sua esquerda – com a bola sendo tocada desse modo pela perna esquerda nesse sentido – o defensor deve, no âmbito de seu movimento global, fazer sua propulsão com a perna esquerda ligeiramente para trás para acompanhá-lo, no sentido de girar seus ombros ou calcanhares (isto é, o sentido de todo o seu corpo) para trás à sua direita, resguardando ao máximo, com o volume de seu corpo a trajetória da posição do atacante à meta. Mas isso só pode ocorrer em um ligeiro desajuste, inerente ao tempo da ação defensiva, que impõe ao defensor reagir a ele um tempo atrás.

Com a sucessão de pedaladas, a cada novo gesto ofensivo seguido de outro em outro sentido, exige-se do defensor um reajuste ainda no âmbito do ajuste ao movimento anterior, isto é, este ajuste já parte de um desequilíbrio, que vai crescendo tanto mais quanto a sequência avança. A cada ajuste e a cada nova pedalada, Rogério se desequilibrava ao tentar adequar suas passadas, que se tornavam progressivamente mais descompassadas em relação às de Robinho, porque tendo saído do eixo a meio caminho diante de uma pedalada, ao buscar retornar àquela posição deve realizar movimento de retorno de maior amplitude, sendo a força inercial fator que dificulta o equilíbrio corporal justo no instante em que o atacante está retornando para a direção de onde está vindo.

Após a primeira pedalada, Rogério mantém-se cedendo a lateral, fechando o meio. Não se preocupa em ajustar sua posição com exatidão, o que passa a fazer com tão maior prontidão para intervenção quanto mais Robinho prossegue. Quando inicia-se a segunda pedalada, Rogério assume a tarefa da conten-

Cadernos do Sociofilo

ção. Seu corpo, até então ereto, se curva passando a estar pronto para uma intervenção. Já estamos a dois metros da grande área. Na terceira pedalada, Rogério está ajustado a Robinho. Sua perna esquerda em relação ao seu movimento de recuo, aquela da propulsão, está em quase consonância com a do atacante. Quando se inicia a quarta pedalada, a perna direita do defensor ainda esta recebendo o peso de seu corpo para devolvê-lo à esquerda no movimento de ajuste, enquanto Robinho já está na propulsão com a perna esquerda em direção à direita do defensor. Inicia-se a quinta, com Robinho se dirigindo para a esquerda, e Rogério com o corpo totalmente voltado para o meio, tendo acabado de se ajustar à pedalada anterior. Robinho poderia dar o toque e ultrapassar o defensor, contudo executa a sexta pedalada e Rogério parece retomar o ritmo e reduzir a distância no tempo entre a ação e a reação. Mas Robinho dá uma sétima, um pouco diferente das anteriores – não era bem uma pedalada. Fugia do padrão, e Rogério a protende como sendo aquela que define o lado. Mas não é, e finalmente, quando Rogério chegava fechando a linha direita do atacante, Robinho tocou para a esquerda (a direita do defensor).

Rogério, enquanto está concluindo o movimento de ajuste a essa ultima finta, ainda voltado para esse lado, vendo a bola e o atacante passar pelo outro (seu pescoço está totalmente virado para a sua direita, enquanto seu corpo está voltado para sua esquerda – como Mazurkiewicz em relação a Pelé), estica a perna esquerda e atinge Robinho, que passava rente a seu corpo, rumo à linha de fundo. Penalti.

Ao longo de todo o recuo do defensor, atento aos sinais contraditórios do atacante, aquele vai exigindo deste uma atualização de sua posição. O atacante também segue efetuando a protensão do movimento defensivo, também indeciso, que se evidencia totalmente dependente do seu próprio.

8 O DRIBLE, A CONSCIÊNCIA E O CORPO

A protensão é feita a todo tempo em meio a antecipações, mas especialmente diante de cada possibilidade percebida de drible ou finta para um lado ou outro implícito em qualquer movimento. Há uma permanente expectativa de defensores que adotam a atitude predisposta a protender ou antecipar ações dos atacantes, enquanto estes protendem e antecipam os movimentos destes durante sua ação. E em função desses dados percebidos ou reconhecidos como implícitos, busca-se atualizar continuamente o ajuste da posição prescrita à exigência do momento.

Tendo em mente a disposição à protensão ou antecipação do defensor e a sua prontidão a agir com base nessa protensão, baseada na seleção e fixação em certos pontos do corpo (noesis), indicadores do seu movimento global (noema) a fim de reagir rapidamente de acordo, o atacante atua realizando uma expressão corporal no sentido de insinuar, com um gesto convincente, de maior ou menor amplitude, que induza o defensor a distendê-la no futuro imediato, sugerindo, com a totalidade desse movimento, a partir dessas partes do corpo enfocadas pelo defensor, um sentido de ação, produzindo em resposta um sentido de ajuste enquanto no curso deste o atacante assuma uma outra direção cuja progressão o defensor já não possa impedir¹⁶.

Uma vez que se tenha fechado o enquadramento da situação de drible, o foco perceptivo dos defensores se orienta para a parte do corpo que em conjunto com as demais denuncia esse sentido global do movimento corporal, deslizando ora para uma extremidade ora para outra em função do que o próprio movimento segue sugerindo. Sua percepção sofre a força de atração ou repulsão inercial a um sentido ou outro como exten-

¹⁶ Um drible bastante conhecido no meio futebolístico chamado *elástico*, consagrado nos pés de Rivelino, é um ótimo exemplo do princípio básico do drible permitindo visualizar o que se diz aqui.

Cadernos do Sociofilo

são continua do movimento da totalidade do corpo. Para que o drible seja possível, há que realizar esse gesto cuja proporção interna indique e enfatize um movimento que inclua a bola em relação prática evidente de sentido, congruente com a jogada, com o membro que a conduziria a essa virtual direção combinada com todo um movimento corporal.

Na estrutura perceptiva de tema, campo temático e margem, estabelece-se durante o movimento um continuum de zonas centrais e periféricas do corpo em que bola e membro que a conduz assumem uma posição de centralidade, embora em conexão com o todo corporal, indicando esse sentido. Os atacantes, com base no conhecimento prático de que assim agem os defensores (porque também defendem, sem a bola), evidenciam, com a globalidade de seus movimentos ao conduzirem a bola, um sentido de ação para bruscamente buscar outro ou, se aproveitando da ambiguidade que esse estado de coisas atribui à sua ação, simplesmente seguindo adiante.

Os defensores, em sua atitude de ampliação do espaço ocupado como em uma barreira horizontal ao avanço, realizam às vezes fluxos ativos de movimento fustigando o atacante, enquanto visam então prosseguir ajustando-se a ele em reações determinadas em função de um esforço de leitura dê seus movimentos a fim de seguir de acordo, impedindo a progressão. O defensor busca sinais involuntários da intenção desse atacante, o que lhe possibilita agir no sentido de neutralizar a sua ação no seu nascedouro temporal. Os atos perceptivos se unificam em uma atitude noética direta com esse propósito em referência ao movimento global do atacante. Nesse caso, o defensor olha e entrevê a intenção real do atacante, e age para contê-lo.

A hesitação do atacante, a dificuldade que apresenta na sua condução da bola, facilita ao defensor realizar essa operação. Pois driblar, no sentido preciso a que nos referimos aqui, exige um senso de oportunidade, um instante e um tempo de execução ajustado às possibilidades do defensor, que se deter-

mina no tempo interior da referência mútua de nosso movimento assim percebido a partir de nosso ponto de vista recíproco, endógeno, que é o que dá sentido específico e preciso, e de certo modo íntimo, à nossa interação.

Os movimentos constitutivos da ação do drible exigem uma certa velocidade de movimentos laterais ou diagonais de ida e retorno em um sentido de proporção, harmonia, ritmo e unidade referido a um sentido real das ações do atacante. Enquanto o defensor deve ser capaz de busca sustentar uma posição *a meio caminho* capaz de atualizar a sequencia da progressão, numa atitude mais ou menos ativa de obstáculo corporal móvel e consciente, atualizando sua prioridade fundamental de se colocar como impedimento a qualquer avanço significativo à meta, até as últimas instâncias do possível, mantendo-se entre o atacante e a meta (como em geral manda a própria lógica espacial do jogo e, no que diz respeito aos detalhes corporais, determinam os manuais defensivos). Essa é uma atitude de contenção, de resistência, visando, quando não impedir esse avanço, atrapalhar ao máximo fechando as linhas mais prováveis dentro de uma hierarquia de relevância segundo a qual as ações que produzam maior risco de pontuação sejam aquelas que devem ser fechadas.

9 UMA ATITUDE CORPORAL INERENTE AO SER-NO-MUNDO-DO-JOGO-ESPORTIVO-COLETIVO

O corpo, como parte da totalidade do ser-no-mundo-do-jogo-esportivo-coletivo, se ilumina e ganha destaque existencial tanto para si quanto para os demais, adquirindo espontaneamente¹⁷ o caráter, relevante para a lógica da atividade, de meio

¹⁷ De acordo com o que M. Ponty (1999, p.282) nos diz com base na psicologia indutiva, a percepção se inscreve no âmbito de uma conduta total do ser, em que o corpo, diante de uma sensação no ambiente, produz efeitos totalizantes e inconscientes sobre todo um modo de ser, sobre uma atitude existencial incorporada referida às circunstâncias; como quando cores diferentes produzem

Cadernos do Sociofilo

prático expressivo proeminente. Assim, o corpo dos jogadores, além de assumir o sentido de meio de representação agonística do eu no mundo do jogo, entendendo-se esse eu como personalidade de competidor a ser provada contra outros, também se apresenta como integrante de uma equipe (Goffman, 1975, p.178), e também em termos também agonísticos, de uma agremiação (clube, seleção, etc.), adquirindo esse *eu* representado uma dimensão também coletiva, manifesta tanto simbolicamente, como a camisa, os emblemas, a combinação de cores, etc. (Durkheim, 1996), quanto uma relevância prática de enenação em coordenação, inerente à ação no jogar.

A prática do ajuste entre defesa e ataque induz a que os jogadores intencionalmente assumam uma postura corporal ambígua, dissimulada, o que faz parte do prosseguir adiante de acordo com a lógica do próprio jogo, sendo esse traço o que caracteriza toda uma atitude corporal enquanto se está *no* jogo. O que, de um lado, implica produzir intencional e continuamente sobre o outro uma inversão, aceleração ou retardamento das impressões acerca das próprias ações, e sobre o que seria de se esperar, vivenciando em si mesmo a prática dessa inversão como intenção e eixo existencial nessa realidade. E, simultanea-

impactos diferenciados sobre o comportamento e sobre o corpo. Algumas cores, como o vermelho e o amarelo, por exemplo, produziram sobre o ser uma atração pelo mundo e uma atitude corporal involuntária de ida ao seu encontro, que o corpo expressa em uma disposição à abdução, ou seja, ao mover-se no sentido de desviar de um membro da posição paralela ao eixo médio do corpo humano, num sentido de expansão. Enquanto outras cores, como o verde e o azul, produziram uma atitude corporal de desvio do mundo em uma atitude de adução, de aproximação de um membro do plano médio do corpo, numa atitude de recolhimento. “A cor pode alterar minhas reações sem que eu me aperceba disso”, destaca M. Ponty (ibid., p.283). Portanto, as cores e sua percepção não se fecham em si, mas difundem seus efeitos continuamente sobre a motricidade, requerendo do ser como que uma outra atitude imediata em correspondência, cujo impacto apenas às vezes sentimos emergir à consciência. O mesmo se passa em relação à sujeição existencial, inerente a adoção intencional a um modo de ser, à lógica da atividade que como um mundo se apresenta ao ser ligando-o mais estreitamente ao corpo com um sentido mais preciso.

mente, de outro lado, requer um constante esforço, no curso da própria ação, de ler no corpo do outro para além de suas simulações, suas reais intenções, em síntese com a própria ação sob a lógica da jogada.

A dissimulação comum ao jogar, a do drible, a de fingir reduzir a velocidade e de repente acelerar, ou simular ir para um lugar e repentinamente ir para outro, é aquela que se desdobram dentro das regras. E essa mesma atitude é parte do jogar de boa fé. Essa atitude – em si mesma, resultado de uma habilidade e de uma disposição corporal no jogo –, entretanto, pode ser utilizada para fins escusos, desonestos, frustrando a confiança dos demais jogadores, tangenciando a trapaça, a malandragem, o desejo de aproveitar-se da boa fé do oponente, gerando conflitos¹⁸, desconfiança, sensação de injustiça, caso não encontrem punição e compensação.

Realizando esses atos, visando se aproveitar da boa fé dos jogadores e dos árbitros, enquanto finge agir normalmente de modo a que o jogo prossiga, o jogador, numa atitude cínica e em desacordo com valores morais compartilhados, ao realizar essas ações, e acaso estas se tornem frequentes e por alguma razão não encontrem reação coletiva de reprovação – sejam elas de punição da regra ou do repúdio da comunidade – podem enfraquecer essa regra baseada na confiança (Garfinkel, 1963) que os demais depositam no seu vigor, criando-se outras moralmente mais flexíveis em seu lugar, que contenham alguns limites mais amplos, comportando algum grau de malandragem, ao menos até que novas regras entendidas como moralmente fortes (Durkheim, 1999) se consolidem novamente.

¹⁸ Sobre conflitos que suscitam processos de normalização de disparidades em relação aos eventos esperados, considerados normais, em face da desconfiança gerada circunstancialmente entre membros de boa fé, ver Garfinkel (1963).

Cadernos do Sociofilo

BIBLIOGRAFIA

ARISTÓTELES. *Poética*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

AUSTIN, John L. *Quando dizer é fazer, palavras e ação*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1990.

BATESON, Gregory. "A Theory of Play and Fantasy". In: *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books, 1972.

BOURDIEU, Pierre. *The Logics of Practice*. Stanford: Stanford University Press, 1990.

BUTTON, Graham. *Ethnomethodology and the human sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres, La máscara e el vértigo*. Mexico: Fondo de Cultura Económica, 1994.

COLLINS, Randall. *Interaction Ritual Chains*. New Jersey: Princeton University Press, 2004.

CICOUREL, Aron V. *Cognitive Sociology, Language and Meaning in Social Interaction*. New York: Free Press, 1974.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihalyi. *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial, 2008.

DEWEY, John. *A Natureza Humana e a Conduta: Introdução à Psicologia Social*. Bauru: Tipografia Brasil, 1956.

_____ *Art as Experience*. New York: Capricorn Books, 1958.

_____ *Textos Seleccionados. Coleção Os Pensadores*. São Paulo: Ed. Abril, 1974.

_____ *Experience and nature*. La Salle. Open Court, 1989.

DURKHEIM, Emile. *As Formas Elementares da Vida Religiosa*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

_____ *Da Divisão do Trabalho Social*. São Paulo: Martins Fontes, 1999 (a).

ELIAS, Norbert & DUNNING, Eric. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel, 1992.

ELIAS, Norbert. *What is sociology?* London: Hutchinson, 1978.

GARFINKEL, Harold. "A Conception of, and Experience with, "Trust" as a Condition of Stable Concerted Actions". IN: *Motivation and Social Interaction: Cognitive determinants*. Org: HARVEY, O. J. New York: The Ronald Press Company, 1963.

_____ *Studies in Ethnomethodology*. New Jersey: Englewoods Cliffs, 1967.

_____ *Ethnomethodology's Program: Working Out Durkheim's Aphorism*. Boston: Rowman & Littlefield Publishers, 2002.

GOFFMAN, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Indianapolis, New York: The Bobbs-Merrill Company, Inc, 1961.

_____ *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*. New York: Anchor Book, 1967.

_____ *Frame analysis: An Essay on the Organization of the Experience*. New York: Harper & Row, 1974.

_____ *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1975.

_____ "The interaction order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address". *American Sociological Review*, 48 (1): 1-17, 1983.

_____ *Comportamento em lugares públicos: notas sobre a organização social dos ajuntamentos*. Petrópolis: Vozes, 2010.

GURWITSCH, Aron. *Théorie du Champ de la Conscience*. Desclé De Brouwer, 1957.

_____ *Human encounters in the social world*. Pittsburgh: Dunquesne University Press, 1979.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e tempo*. Parte 1. Petrópolis: Vozes, 2005.

HUSSERL, Edmund. *Ideés directrices pour une phénoménologie*. Tome premier. Introduction générale a la phenoméologie pure. Paris: Gallimard, 1950.

_____ *Fenomenologia de la consciencia del tiempo inmanente*. Buenos Aires: Editorial Nova, 1959.

Cadernos do Sociofilo

- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- JAMES, William. *The principles of psychology*. New York, Dover, 1950.
- KANT, Immanuel. *Crítica da razão pura*. São Paulo: Nova Cultural, 1996.
- _____ *Crítica da razão prática*. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- _____ *Crítica da faculdade do juízo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- LEITER, Keneth. *A Primer on Ethnomethodology*. New York, Oxford: Oxford University Press, 1980.
- MEAD, George Herbert. *Mind, Self, and Society: from the stand point of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press, 1934.
- _____ *The Philosophy of the act*. Chicago: University of Chicago, 1938.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- RAWLS, Anne W. "Language, self, and social order: a reformulation of Goffman and Sacks". *Human Studies* 12: 147-172, 1989.
- SACKS, Harvey. *Lectures on Conversation*, Volumes I and II. Edited by G. Jefferson with Introduction by E.A. Schegloff. Oxford: Blackwell, 1995.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Lingüística Geral*. São Paulo: Editora Cultrix, 1972.
- SCHUTZ, Alfred. *Collected Papers II: Studies in social theory*. Edited by Maurice Alexander Natanson. The Hague: Martinus Nijhoff, 1964.
- _____ *The Phenomenology of the Social World*. Northwestern University Press, 1967(a).
- _____ *Collected Papers I: The problem of social reality*. Edited by Maurice Alexander Natanson. The Hague: Martinus Nijhoff, 1967(b).

Segundo Caderno - 2012

_____ *Fenomenologia e Relações Sociais*. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1979.

SEARLE, John. *Actos de habla*. Madrid: Editorial Cátedra, 1990.

_____ *The Construction of Social Reality*. New York: The Free Press, 1995.

WACQUANT, Loïc. *Corpo e Alma: notas etnográficas de um aprendiz de Box*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações Filosóficas*. Coleção Pensadores, São Paulo, Editora Nova Cultural, 1996.