

Estéticas espaciais no futebol brasileiro: para uma semiótica do drible futebolístico

CAVALCANTE, Diego Frank Marques; Comunicólogo e mestre em Sociologia pela Universidade Federal do Ceará | displap@bol.com.br

resumo

A discussão sobre “futebol arte” e “futebol de resultado” permeia diversas localidades de nossa sociedade. Há quem pense que o futebol de outrora, o dito “futebol malandro”, é o único capaz de arte, reduzindo assim o contemporâneo a força e velocidade. A intenção deste artigo é compreender estilos diferentes de criar em consonância com o contexto sociológico-cultural de cada momento histórico. Investigarei dois estilos de criação, a saber. Um malandro, que funciona sob a lógica da sedução e com técnicas corporais conhecidas como de “jogo de cintura”, e um tático-objetivo, que se utiliza de técnicas corporais disciplinares sob uma lógica de pensamento norteadas pela imaginação tática.

PALAVRAS-CHAVE: estética; semiótica; futebol

abstract

The discussion on “art soccer” and “result soccer” is in several places inside our society. Some people think that old times’ soccer is the only one capable of art, reducing contemporary soccer to strength and speed. The intention of this paper is to understand different styles of creation inside the cultural-sociological context of each historical moment. I will explore two types of creation. The first one, the picaroon (“malandro”, in Portuguese), which operates under a logic of seduction, with body techniques known as “play it somehow”, and the second one, the tactic-objective, based on physical techniques and disciplinary logic, guided by tactical imagination.

KEYWORDS: aesthetics; semiotics; soccer

disposições e semiótica do drible

Utilizarei um duplo recurso para investigar o estilo malandro e o tático objetivo de criar. Em princípio analisando o *habitus* no qual Garrincha e Kaká aprenderam a jogar futebol.

O *habitus*, para Bourdieu, pode ser compreendido como a conexão entre o ator social e a sociedade, uma segunda natureza. Desde criança, na educação familiar, vai se interiorizando valores que lhe servirão como “esquemas perceptivos” e de ação para conceber sentido e valor as ações sociais. O que interessa no conceito de *habitus* é romper com as dicotomias entre indivíduo-sociedade, objetividade-subjetividade, teoria-prática. Trata-se, portanto, de situar o fenômeno em uma lógica onde os indivíduos são matizados pela cultura, mas, ao mesmo tempo, tendo suas práticas como parte estruturante dessa. Portanto, há uma estruturação que se estabelece pela prática. Neste sentido, “(...) as relações de dominação se fazem, desfazem e se refazem na e pela interação entre as pessoas” (BOURDIEU, 1996: 184).

Na perspectiva de Elias (2001), o *habitus* é concebido como uma rede de inter-relações na qual a interdependência entre os indivíduos produz um “gabarito” que envolve tanto a disposição do ser (*Ethos*) com as disposições corporais (*Hexis*). Destarte, a partir da análise do “corpo social” podemos compreender tanto a disposições do pensamento como as disposições corporais que são reproduzidas nas relações objetivas em cada dado contexto.

Tomando a mediação corporal como aspecto privilegiado de análise e interpretação, enfatizo o drible como indício de diferentes estilos de pensamento futebolístico do brasileiro. Utilizo este recurso por entender que essa forma de interação, caracterizada por um “duelo” (driblador - marcador), concentra o problema (dar seguimento a jogada) em um dado jogador. Trata-se, portanto, de uma jogada que “exige” um esforço do pensamento, tornando-o mais evidente.

Para compreender a lógica da invenção na ocasião do drible, recorrerei à semiótica. Proponho, portanto, uma semiótica do drible. A partir desse método, pode-se analisar o funcionamento do pensamento a partir do processo de comunicação baseado em um sistema de significação, como lembra Eco (2005). Farei isto a partir de um visionamento intensivo de imagens. Isto porque utilizando recursos como o da câmera lenta é possível descrever e interpretar a linguagem e os significados, em parte imperceptíveis, dos movimentos e processos comunicativos entre os corpos.

Para investigar o drible, utilizarei um método baseado na análise do movimento de Laban (1978) e da cinésica demonstrada por Eco. A estes últimos adicionarei as variações da bola e do tempo. Chamarei “amálgama semiótico

futebolístico” este método.

Amálgama semiótico futebolístico significa as variantes sintáticas que estão envolvidas no processo de significação e comunicação futebolística. Para elaborar esse conceito utilizei, em princípio, a técnica de análise do movimento de Laban. Esta fornece quatro dimensões analíticas: 1) Qual a parte do corpo que se move? 2) Em que direção ou direções do espaço o movimento se realiza? 3) Qual a velocidade que se processa o movimento? Que grau de energia é gasto no movimento? (LABAN, 1978: 56).

A isto coadunarei elementos estudados na cinésica, proposta por Eco. O primeiro é a noção de extremidade que está relacionada à ideia do início e crescimento do movimento: com a lógica do seu desdobramento, “(...) distinguir o ponto em que a seta nasce do ponto que a seta cresce” (ECO, 2005: 108). O segundo é a longitude. Trata-se do comprimento e da largura do movimento. Essas duas primeiras marcas sintáticas são dimensionais. A terceira diz respeito ao “movimento para”, embora imperceptível em sua totalidade, os “recortes” da percepção indicam uma possibilidade de percurso. A quarta marca é a força dinâmica: a intensidade do movimento está associada a significados de proximidade e distância. Outrossim, para descrever o pensamento futebolístico, tem-se que inserir elementos outros.

Primeiro a relação da velocidade com o espaço: a temporalidade, uma codificação do tempo. Segundo, a relação dessas variantes sintáticas com a bola e as próprias variantes sintáticas da bola, que são as mesmas, excerto a parte do corpo que se move. Para se interpretar o movimento da bola há de se dominar seus códigos imanentes, de velocidade, tempo etc. Nesse sentido, estabelecerei na comunicação e significação futebolística nove dimensões sintáticas: 1) partes do corpo, 2) vetorial, 3) velocidade, 4) espacialidade, 5) temporalidade, 6) força dinâmica, 7) extremidade, 8) longitude e 9) bola.

a arte futebolística

O que me interessa investigar é o pensamento enquanto potencial inovador, ou seja, enquanto arte, experiência estética. Mas o que estou chamando aqui de arte? Partindo de uma inspiração deleuzeana, o artista é antes de tudo um inventor, e o faz ante uma emergência. Ele é agarrado pelo pescoço por um fluxo de sensações que o atravessam e o fazem criar¹.

Destarte, a arte futebolística tem o seguinte efeito semiótico, a saber. Em termos de comunicação e significação poderemos definir um novo drible como um amálgama das variantes sintáticas que não encontra representação precisa nos códigos estabelecidos. Significa dizer que na interação o marcador representará o objeto (drible) como rema. Logo, suas interpretações, quer dizer, seus gestos, seus movimentos não oferecem resistência ao drible artístico. Nesse tipo de interação, pode-se perceber o marcador como “indefeso”.

¹ Para Deleuze, a arte está envolvida diretamente com a invenção, “composição, composição, eis a única definição da arte. A composição é estética, e o que não é composto, não é obra de arte (...). A composição estética é o trabalho da sensação (...) e nunca uma obra de arte é feita por técnica e pela técnica” (DELEUZE, 1992: 247).

Mas em que consiste uma arte futebolística? O jogador de futebol, enquanto artista é, sobretudo, um inventor de espaços. Trata-se de se utilizar das dimensões do amálgama sintático para criar subterfúgios espaciais por onde a bola deve passar. Para isso devemos perceber um duplo aspecto do espaço:

1) A localidade como amálgama sintático codificado na cultura futebolística através das experiências sociais. Trata-se do acervo de jogadas disponíveis para réplica na ação do jogador.

2) Região como um espaço “a-codificado”, ou seja, como percurso ainda não convencionalizado pelas conexões dimensionais que caracterizam a *performance* futebolística, em uma palavra: um espaço virtual. O artista futebolístico é, portanto, o que desestrutura uma localidade a partir da invenção de percursos: uma potência regional que faz movimentar as localidades. Pode-se perceber esta experiência de forma análoga à escultura. Sobre esta escreve Vattimo:

A escultura é por-em-obra da verdade na medida em que é acontecer do espaço autêntico (no que este tem de próprio), e tal acontecer é, precisamente, o jogo de localidade e região, em que a coisa-obra é decerto colocada em primeiro plano como agente de uma nova ordenação espacial, mas também como ponto de fuga em direção à vastidão livre da região (...), abertura como inaugurar e fundar, mas também (...) o abrir como dilatar. (VATTIMO, 2007: 78-79)

Em suma, a arte futebolística é caracterizada pela invenção de espaços, tal criação tem como “matéria-prima” as variantes do amálgama sintático futebolístico. Partindo destes pressupostos analisarei a imanência da arte de Garrincha e Kaká através de suas experiências com o drible futebolístico.

garrincha: o artista das temporalidades

Garrincha nasceu com as pernas tortas, fato que antes proporcionou uma maior complexidade no entendimento da lógica do seu movimento do que uma limitação para o atleta. Nascido em Pau Grande, Minas Gerais, foi descoberto em uma várzea e levado para o Botafogo, grande clube do Rio de Janeiro. Não se trata aqui de fazer uma biografia de Garrincha, mas sim de analisar dois aspectos importantes para a compreensão do pensamento malandro: 1) Quais foram as condições sociológicas de sua aprendizagem futebolística; 2) Uma análise de seu famoso drible pela direita, a fim de perceber a lógica da sua criação.

Garrincha aprendeu a jogar nas várzeas. Neste contexto a lógica da interdependência social convergia antes para a busca da diversão do que para a disciplina. Isto porque as pressões sociais não estavam associadas ao alto rendimento como em um futebol profissionalizado e regido pela lógica da disciplina, mas antes à habilidade individual do jogador que é capaz de manipular

os deslocamentos da bola, iludindo o marcador. Nesse sentido, o drible visando à “brincadeira” era normativo nesta figuração. Poder-se-ia chamar de *habitus* malandro estas disposições.

Parto do axioma de que as “disposições para o pensamento” em um “*habitus* malandro” são caracterizadas pela lógica da sedução. A sedução opera pelo jogo do segredo: o que ela oculta e o que se procura nela não estão envolvidos no jogo, ela é antes o adorno que absorve e conduz a uma dúvida (BAUDRILLARD, 1991). Por outro lado, as disposições corporais aprendidas neste contexto podem ser definidas como o jogo de cintura e a ginga.

Em termos semióticos a malandragem está vinculada à produção de falsos indícios. Como a linguagem futebolística se dá em movimento, trata-se de uma relação entre a posição inicial do jogador (predicado) e a possível direção do percurso (sujeito). Assim, o signo malandro consiste em produzir predicados sem sujeitos, ou melhor, com “falsos” sujeitos. Quando o marcador é envolvido pela malandragem ele representa um percurso que está em dissonância com o de fato percorrido pelo driblador. Encontra um sujeito que não esperava: o espaço vazio do campo, enquanto o malandro lhe ultrapassa.

Analisarei o famoso drible pela direita de Garrincha. Trata-se de investigar como se cria “malandramente”. A jogada pode ser pensada em três momentos: primeiro, o momento da “sedução magnética”, pois tem a função de absorver o marcador. Segundo, o da “sedução intempestiva”, caracterizada por “espasmos” de movimentos e gestos paradoxais de breve duração. O terceiro momento é a finalização do drible que advém também de um espasmo, mas que se torna um percurso “de fato”.

Garrincha se defronta com o marcador. Ao observar sua presença, “Mané” executa pequenas pressões na bola com o pé direito em direção ao seu adversário. Nesse sentido, o vetor aponta para a direção do marcador. O “movimento para” leva indícios ao receptor de que o porvir do movimento será o de aproximação. A baixa força dinâmica com que Garrincha toca a bola produz uma representação de proximidade entre Garrincha e a bola. A extremidade, ou seja, o desenvolvimento do movimento se dá de forma cíclica, linear e curta, gerando um percurso com longitude de largura e comprimento curtos. A velocidade e o tempo são lentos, gerando uma espacialidade reduzida. A relação entre a bola e o corpo é de consonância, e as características das marcas sintáticas da bola são as mesmas do corpo.

Nesse primeiro momento, Garrincha realiza um amálgama sintático, por assim dizer, facilmente representado. A baixa velocidade e a pouca mobilidade do movimento geram um amálgama defensivo da mesma monta. Nesse sentido, o marcador é “magnetizado” pela “monotonia” e obviedade do momento e permite a aproximação de Garrincha sem movimentos e gestos abruptos. Uma

observação é válida: Garrincha era conhecido como um grande driblador. Os marcadores sabiam da sua capacidade, e assim ficavam receosos de atacar a bola e serem driblados. Garrincha, portanto, utilizava esse primeiro momento para “magnetizar” a presença do marcador.

No segundo momento, da sedução “intempestiva”, Garrincha rompe o “marasmo” como gestos e movimentos abruptos, sejam para a esquerda ou para a direita.

Analisarei para a esquerda. As partes do corpo mais influentes nesse momento são o quadril, os ombros e a perna: esta sempre em consonância com o lado da simulação, no caso a esquerda. A força dinâmica do movimento é alta, gerando uma representação de distância. O vetor indica para a esquerda. O “movimento” traz indício de um porvir do movimento para a esquerda. A velocidade é alta e o espaço é curto, provocando uma temporalidade rápida. O movimento se desenvolve para a esquerda e para frente, gerando uma breve largura e uma pequena verticalidade. A bola permanece em linha reta: dissonância corpo-bola. Nesse sentido, alguns *subcódigos* dão indícios de um “sujeito” do percurso distante: como um alto grau da força dinâmica. Outros apontam para um sentido de proximidade como a pequena extremidade do movimento. Nesse sentido, pode-se observar um alto grau de conotação nos gestos e movimentos: de *subcódigos* que derivam de códigos, ora ratificando, ora se contrapondo ao sentido precedente.

Este momento é fundamental na sedução de Garrincha. Ele instala o pânico e a dúvida no marcador, desestabilizando seu corpo, algumas vezes levando à queda do marcador. Pode-se perceber isso pelos gestos do marcador que, seduzido, acompanha o movimento de Mané e tenta voltar ao perceber a simulação. Esses espasmos de movimentos produzem uma tripla incerteza. A primeira é de “tempo”, quando Garrincha irá, ou seja, em que momento ele romperá o marasmo? A segunda é: para que lado será esse percurso? Embora grande parte fosse para a direita, Mané por vezes driblava para a esquerda e, sobretudo, simulava para os dois lados. A terceira: será simulação ou trata-se do percurso verdadeiro?

Na análise das imagens, pode-se perceber que por vezes Garrincha se utiliza uma, duas ou mesmo três vezes desses “espasmos” antes de efetivar o drible. Tudo se passa como se Mané os utilizasse em consonância com a “resposta” do marcador. Nesse sentido, Garrincha parece ter desenvolvido uma concepção muito precisa dos movimentos e gestos do marcador. Quando percebe que o marcador perdeu um pouco o equilíbrio ou abriu em demasia uma brecha no espaço em decorrência da simulação, Mané parte para a direita. Antes de efetivar o drible ele produz a sedução “fatal”: joga a perna e o tronco para o lado esquerdo e, no meio do desenvolvimento do movimento, precipita-se para a direita – efetivou-se o drible.

Em suma, poder-se-ia dizer que Garrincha cria o mesmo espaço, mas este é sempre outro: o espaço se diferencia no tempo. Este cria a “saída” em consonância com a sedução do marcador que, iludido, atualiza o espaço até então virtual. O espaço é o lado direito! Mas quando? O lado direito de que instante? Garrincha está constantemente colocando seu “drible em ação”.

káka: criar em fuga e perseguição

Kaká aprendeu a jogar futebol em um contexto social diferente. Trata-se de um futebol altamente profissionalizado, no qual a disciplina norteia suas relações objetivas desde as categorias de base no São Paulo Futebol Clube.

Com a profissionalização e o advento do futebol como um dos temas da cultura de massa, o capitalismo “se incorpora” de forma maiúscula na experiência futebolística, e passa a coadunar “níveis” mais complexos de pressões sociais. Não se trata mais de jogar por diversão em uma “várzea”, mas de jogar em um clube e ser pago para tal, além de ter dirigentes e torcedores pressionando-o para uma boa *performance*. Significa, portanto, tornar mais complexas as redes de interdependências, interligando a função social do jogador ao sistema tático do time: uma consciência tática. Essa lógica de interdependência culmina em um maior autocontrole dos impulsos. Em termos práticos, significa jogar não em busca da sua diversão, mas antes para o time, os torcedores, dirigentes etc.

Poder-se-ia, portanto, compreender um “*habitus* disciplinar” como: uma interdependência das funções culminando em um maior autocontrole; uma disposição para um pensamento funcional integrado ao sistema de jogo. Por outro lado, temos disposições corporais que permitem o aumento da força, velocidade, resistência e, logo, um aprimoramento técnico.

Na ótica foucaultiana (2006), a disciplina consiste em tecnologias políticas do corpo que adestram seus comportamentos; ordenando-os de forma salutar no espaço; de maneira a torná-lo dócil e útil; catalisando sua produção.

Para pensar a disciplina no futebol, elencarei dispositivos que considero os principais na sua atualização futebolística. Primeiro, um conhecimento tático que torna organizado o posicionamento do time em campo, é o que Foucault chama de quadro das localizações funcionais. Trata-se aqui de codificar a relação entre o espaço e a função, sincronizando os deslocamentos dos jogadores de forma eficaz. Trata-se também de “interiorizar” no jogador uma sabedoria do deslocamento, evitando movimentos e gestos “a esmo”, desconectados do funcionamento do organismo tático.

Outro elemento importante é a catalisação da *performance* do corpo: o profissional da educação física ganha uma importância fundamental para que o time fique mais veloz e aguente o ritmo forte durante toda a partida (velocidade, resistência e força), além dos médicos e fisioterapeutas que cuidam

do bom funcionamento e recuperação do corpo do atleta. O senso comum e alguns pesquisadores representam o “futebol disciplinado” como reduzido a velocidade, força e resistência. Na verdade, essas são antes disposições corporais imprescindíveis para a prática disciplinar. Da mesma forma, o jogo de cintura é uma técnica corporal que facilita a execução do pensamento malandro.

Esses elementos coadunados são capazes de produzir uma eficácia tática, que é o “ápice” do sistema disciplinar. Foucault conclui: a “tática, arte de construir, com os corpos localizados, atividades codificadas e aptidões formadas, aparelhos em que o produto das diferentes forças se encontra majorado por sua combinação calculada” (2006: 141).

Estas disposições, portanto, passam a ser incorporadas nas relações objetivas, caracterizando uma disposição corporal marcada pela velocidade, força, gestos e movimentos eficazes, e uma disposição de pensamento que poderíamos chamar de tático-objetiva.

Em uma perspectiva semiótica, o pensamento tático pode ser compreendido como a capacidade de interpretar a linguagem dos movimentos sincronizados (dos adversários e companheiros) e imaginar soluções eficazes ante essas informações. Destarte, a manipulação do código tático no futebol permite ao jogador uma inserção eficaz dentro do “organismo” do seu time e, ao mesmo tempo, conseguir “decodificar” as brechas no sistema defensivo do adversário.

Para se evitar anacronismos temos que compreender a invenção tático-objetiva a partir de sua linguagem imanente. Ou seja, não se trata de buscar na sedução dos movimentos a invenção do espaço, mas na imaginação tática². Esta poderia ser caracterizada por uma capacidade de “ver” as informações do jogo (o arranjo tático do seu time em consonância com o do adversário) e, na velocidade da jogada, imaginar espaços nos quais seus “sujeitos” (devir do percurso) estarão desmarcados.

Para compreender como se dá a criação no bojo de um saber tático-objetivo e com disposições da mesma monta, analisarei a “arrancada” de Kaká. Como material empírico, utilizarei a jogada efetuada por Kaká no jogo entre Brasil e Argentina, em setembro de 2006. As imagens foram colhidas no Youtube³.

Kaká rouba a bola na intermediária defensiva e avança em alta velocidade. Com disposição corporal ereta e passadas largas, o jogador a cada momento levanta a cabeça a fim de analisar a disposição tática do adversário. Esse momento me parece importante para perceber sua criação. É que Kaká não toma como objeto de sua representação apenas o marcador que está à sua frente, mas a vasta porção de campo a percorrer. Nesse sentido, Kaká vai decodificando as “brechas” do sistema defensivo e imaginando sua futura abertura. Em consonância com sua rápida velocidade, ele vai erguendo a cabeça e “prevendo” o deslocamento do

² Lyotard escreve que o saber na pós-modernidade é um saber em sistema. Segundo o autor, o que se torna mais significativo para a melhoria da *performance* é um novo lance no jogo da linguagem. Seja ele para melhorar a lógica do jogo (invenção) ou mesmo para compor uma nova (paralogia). Estes lances são produzidos pela imaginação. Esta pode ser definida como a “capacidade de articular em conjunto o que assim não estava. A velocidade é uma de suas propriedades” (2000: 93). Em uma perspectiva futebolística, a invenção tática está vinculada uma conexão com o coletivo (esquema tático) e sua capacidade de produzir lances através da imaginação. Esta resulta na invenção de espaços.

³ N. do E.: os vídeos estão disponíveis no canal [youtube.com/semiosis](https://www.youtube.com/semiosis).

adversário. Seu drible não consiste em seduzir o marcador, mas antes inventar “percursos em movimento”, sempre atualizados em cada decodificação tática (levantar da cabeça), a fim de evitar o contato com o marcador.

O drible de Kaká, portanto, pode ser entendido a partir de um duplo fluxo: de fuga e de perseguição. O primeiro diz respeito a “escapar” da marcação. Kaká pega a bola e sai em disparada. Com o pé esquerdo joga a bola para frente e prossegue conduzindo-a. Os movimentos se dão em alta velocidade e força dinâmica, gerando uma representação de distância e de intensa aproximação: o que força o marcador a organizar seu amálgama sintático defensivo em intensa velocidade. Este (o marcador) corre em direção a seu gol e constantemente olha para trás para decodificar o deslocamento de Kaká e adequar sua marcação. O marcador foge de Kaká para persegui-lo no devir do movimento.

Um momento primordial no drible é quando Kaká joga a bola em direção a seu marcador (pequena fagulha de sedução em alta velocidade), com um vetor que indica em direção deste (compreende a região central do campo). Esse amálgama produz uma extremidade que se precipita para a dimensão ao encontro do marcador. Um movimento de largura diminuta e alta profundidade, produzindo uma representação de intensa aproximação. O marcador olha para trás, decodifica o movimento e se posiciona a fim de ocupar essa região. Em uma fração de segundo, quando o marcador tira a vista de Kaká, este joga a bola para a direita: o espaço desmarcado. O movimento é em alta velocidade e força dinâmica, efetuado com o pé direito. É nesse momento que Kaká foge da marcação e persegue uma visibilidade mais distante: o gol. Quando o marcador percebe que Kaká mudou o percurso, já é tarde, não consegue acompanhá-lo. Kaká completa o drible e chuta na saída do goleiro.

Kaká inventa o espaço pela imaginação. A cada “erguer” de cabeça, faz a leitura das “ressonâncias” de seus movimentos no sistema defensivo adversário. A partir dessa decodificação imagina a falência deste: seus movimentos “forjam” essa falência.

Em suma, neste artigo procurei problematizar perspectivas que apontam demasiada atenção para a técnica, eclipsando o pensamento que a utiliza. Nesse sentido, procurei descrever a lógica do pensamento futebolístico através da experiência do drible. Procurei também mostrar estilos diferentes de futebol-arte, colocando em xeque uma concepção única de arte no futebol.

bibliografia

BAUDRILLARD, Jean. **Da Sedução**. Papirus. Campinas, 1991.

BOURDIEU, Pierre. **Razões Práticas**. Campinas: Papirus. 1996.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é filosofia?** Rio de Janeiro:



Ed. 34, 1992.

ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ELIAS, Norbert. **O Processo Civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

FOUCAULT, Michel. **Estratégia, poder-saber**. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2006.

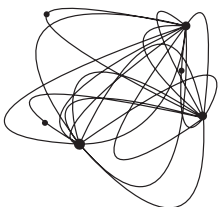
LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

VATTIMO, Gianni. **O fim da modernidade: Niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna**. Martins Fontes: São Paulo, 2007.

LABAN, Rudolf. **O Domínio do Movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

como citar este artigo

CAVALCANTE, Diego Frank Marques. Estéticas espaciais no futebol brasileiro: para uma semiótica do drible futebolístico. **Semeiosis: semiótica e transdisciplinaridade em revista**. [suporte eletrônico] Disponível em: <<http://www.semeiosis.com.br/semiotica-do-drible/>>. Acesso em dia/mês/ano.



semeiosis

© SEMEIOSIS 2010. ALGUNS DIREITOS RESERVADOS. MAIS INFORMAÇÕES EM SEMEIOSIS.COM.BR