

Experiências interativas no videoclipe: o universo “*Three Dreams of Black*”¹

Carlos Henrique Sabino CALDAS²

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, SP

RESUMO

O presente artigo analisa o videoclipe dentro do contexto de convergência midiática, em que os recursos de produção presentes nos diferentes dispositivos de comunicação infoeletrônicos agem no processo de constituição de sua linguagem, criando experiências inovadoras nos modos de fruição e nas realidades de consumo. Com isso, pretende-se abordar as intervenções dos actantes da enunciação em novos formatos de vídeos pautados pelas relações interativas possibilitadas por tecnologias digitais das mídias contemporâneas. Nesta perspectiva, realizar-se-á a análise das experiências de videoclipe interativo desenvolvidas pelo diretor Chris Milk, em especial ao projeto “*Three Dreams of Black*”. Neste trabalho será usado o arcabouço teórico-metodológico da sociosemiótica, em especial os regimes de interação.

PALAVRAS-CHAVE: videoclipe; interação; semiótica; consumo; comunicação.

VIDEOCLÍPE, CONVERGÊNCIA E INTERAÇÃO

Desde seu nascimento o videoclipe é um formato aberto a experimentações e, a partir do final da década de 70, o vídeo saiu “do circuito das galerias de arte às quais estivera confinado por mais de um decênio” e passa a conquistar “de fato um espaço próprio em todos os âmbitos da produção da imagem, do artístico ao industrial” (GAZZANO, 1985, p. 135). Na concepção de Arlindo Machado, o videoclipe aparece “como um dos raros espaços decididamente abertos a mentalidades inventivas, capaz ainda de dar continuidade ou novas consequências a atitudes experimentais inauguradoras” (MACHADO, 2000, p. 174).

Logo, a indústria fonográfica apropriou-se desse alfabeto e o adaptou para a imagem televisiva. Observa-se que essa trajetória caminha agora em direção às novas mídias, dando continuidade ao processo de transformação constante dessa linguagem e suas formas de consumo.

No ambiente da convergência midiática se pode observar que o videoclipe está inserido no cotidiano das pessoas na TV, internet, nos shows, nos celulares, em

¹ Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bolsista CAPES, especialista em Arte Educação pela UNESP-FTC (Presidente Prudente/SP), mestrando do Curso de Comunicação Midiática da UNESP-FAAC (Bauru/SP) na linha pesquisa e produção de sentido na comunicação midiática. Desenvolve o projeto de dissertação “Videoclipe em ambiente de convergência midiática: regimes de interação e sentido”, orientado pela Professora Doutora Ana Sílvia Lopes Davi Médola. E-mail: sabinocaldas@hotmail.com.

multiplataformas. E, como um produto audiovisual, os vídeos são agentes de transmissão de mensagens produzidas para fazer do fã um consumidor. Antes de se analisar o vídeo interativo *Three Dreams of Black* do projeto Rome, serão brevemente explanados conceitos sobre cultura da convergência e interatividade que subsidiarão posteriormente a análise.

No contexto de convergência midiática as possibilidades de acesso ao vídeo extrapolam as telas do suporte televisivo. Agora os *displays* são móveis e projetados para promover a participação do enunciatário por meio de ferramentas de interatividade. Em *Cultura da convergência* Jenkins (2008) procura explicar o momento atual em que as mídias novas e tradicionais colidem, a comunicação alternativa e corporativa passa a ter mais presença na cena midiática, na qual o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem. Segundo este autor:

[...] a convergência ressurgue como um importante ponto de referência, à medida que velhas e novas empresas tentam imaginar o futuro da indústria do entretenimento. Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas (JENKINS, 2008, p. 30-31).

Para compreender a cultura da convergência, segundo Jenkins (2008), é necessário ter claro como a convergência vem impactando as mídias e as transformações das práticas de consumo. Neste universo há uma profusão de histórias a serem contadas, marcas vendidas e todos os consumidores se encontram cercados por múltiplos suportes de mídia tentando chamar atenção para si. Assim, a convergência constitui um processo cultural, e não apenas uma mudança tecnológica, no qual os consumidores são incentivados a se conectarem para terem acesso às informações de seu interesse em meio a conteúdos midiáticos dispersos. Essa conexão promove uma alteração na produção midiática tendo em vista a necessidade de estar presente em diferentes dispositivos. Na cultura da convergência “em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, pode-se agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo” (JENKINS, 2008, p. 28).

Nessa alteração na maneira de consumir e produzir os meios de comunicação observa-se que a interatividade é utilizada como um recurso das formas de produção e consumo da contemporaneidade. Para pensar a interatividade embasou-se nos estudos sobre os regimes de sentido e interação desenvolvidos por Eric Landowski, sendo eles a programação, a manipulação, o ajustamento e o acidente. A partir desses regimes, o autor organiza os princípios referentes à maneira pela qual os sujeitos estabelecem suas relações com o mundo,

com os outros sujeitos e consigo mesmo. O regime da programação está fundado nas regularidades que podem ser decorrentes tanto das causalidades físicas como dos condicionamentos socioculturais ou de processos de aprendizagem, resultando em ações que exprimem as práticas de ordenação social, as ações rotineiras, comportamentos automatizados. Este regime também implica a ocorrência de um percurso narrativo predeterminado por papéis temáticos ou posições definidas por certas regularidades. O videoclipe em análise concebe uma intervenção orientada pelo papel temático de interator, circunscrevendo sua atuação enquanto enunciatário aos limites do programado no dispositivo.

Landowski (2009) descreve o regime da manipulação como aquele fundado na intencionalidade em que se manifestam as motivações e as razões do sujeito. A manipulação pressupõe, por um lado, um sujeito que quer que o outro queira, e, de outro, a existência de um “sujeito de vontade” capaz de avaliar os valores em jogo e aderir ou não ao contrato proposto. No regime de acidente, no qual o azar constitui seu princípio, Landowski afirma ser o mesmo fundamentado no risco, no sem-sentido e na imprevisibilidade. O regime de ajustamento se embasa no fazer sentir e no contágio entre sensibilidades com a característica do ser sentido. Outro atributo do regime de ajustamento é o comportamento imprevisível do ator com o qual se pretende interagir.

O autor não analisa os regimes isoladamente, mas em conjunto, formando o que considera um sistema. É esse quadro teórico que irá orientar a leitura semiótica de um videoclipe destinado a propor novas formas de consumo para enunciatários globalizados. Para situar o videoclipe na cena da globalização, considera-se relevante analisar o objeto na perspectiva de seu desenvolvimento enquanto produto midiático no contexto da convergência e seu papel nos processos de inovação e experimentação de linguagem audiovisual, de modo a fundamentar a pertinência de sua escolha.

E é sob essa perspectiva de convergência midiática e de regimes de sentido e interação que se direciona o olhar para a análise do objeto aqui proposto. Alinhado com as propostas de pesquisa do Grupo de Estudos Audiovisuais – GEA da UNESP, este trabalho pretende observar o videoclipe dentro do contexto de convergência midiática, onde os recursos de produção presentes nos diferentes dispositivos de comunicação infoeletrônicos agem no processo de constituição de sua linguagem, criando experiências inovadoras nos modos de fruição e nas realidades de consumo. Como se afirmou no início deste artigo, o videoclipe nasceu em um contexto de forte influência de novas tecnologias de imagem e som incorporadas ao fazer artístico, mas, ao mesmo tempo, dentro de um ambiente de mídia de massa com forte presença da lógica de mercado e venda de produtos e, por isso, tem-se como objetivo fazer

alguns apontamentos sobre quais os possíveis caminhos para os quais esse formato tem convergido, observando experiências e tendências de seu consumo e produção. O projeto interativo do clipe *Three Dreams of Black* expressa esse direcionamento. A escolha desse objeto foi motivada pela sua representatividade em termos de inserção, projeção e inovação estética.

ROME: THREE DREAMS OF BLACK

O videoclipe “*Three Dreams of Black*”³ é um videoclipe interativo que faz parte do projeto Rome, álbum originado da parceria entre o produtor Danger Mouse e o compositor Daniele Luppi. Esse álbum foi produzido entre os anos de 2008-2011, contando com a participação de Jack White e Norah Jones. Quem assina a direção e roteiro do videoclipe é Chris Milk, que afirma: “Eu tenho uma filosofia sobre contar histórias em múltiplos canais [...]. Hoje, nós podemos tocar essas histórias em múltiplas plataformas e por longos períodos de tempo [...]. Tem muitas surpresas e coisas escondidas, muito a ser explorado” (MTV, 2012).

Como se pode perceber em sua declaração, Milk segue uma linha em suas obras de experimentação audiovisual, ele não produz apenas um videoclipe, prefere realizar experiências inauguradoras em seus trabalhos. Em seus últimos dois trabalhos, *The Wilderness Downtown*⁴ e *The Jonny Cash Project*⁵, Milk sela uma aliança de produção com Aaron Koblin, diretor do Google Data Arts Team. Koblin declara que:

Muitos dos projetos mais recentes em que trabalhei foram colaborações com Chris Milk. Tem sido principalmente uma investigação de novas tecnologias e oportunidades, descobrindo os tipos de histórias que podem ser conduzidas e tecidas nessas tecnologias. Se queremos fazer um videoclipe diretamente para um navegador, o que podemos construir? Como podemos fazer alguma coisa sob medida para indivíduos? Podemos mostrar que você consegue ter uma experiência muito interessante com dados e criar uma história em volta disso? (2012, CREATORSPROJECT).

Pode-se perceber a preocupação de Milk e Koblin em criar projetos marcados pela participação e interação dos usuários. Essa vertente é encontrada em “*Three Dreams of Black*”. Este é um videoclipe interativo que funciona como um visualizador de modelos em

³ Disponível em: <<http://www.ro.me/>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

⁴ Disponível em: <<http://thewildernessdowntown.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

⁵ Disponível em: <<http://www.thejohnnycashproject.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

WebGL⁶. Ao entrar no site www.ro.me (Figura 1) são apresentadas três opções: em destaque a opção entrar, à esquerda adicione um sonho, e à direita explore outros sonhos. Ao clicar em entrar é iniciado o clipe. A narrativa apresenta três sonhos separados, a primeira um vídeo, a segunda gráficos 2D e a terceira modelos em 3D. Vale a pena ressaltar que esse videoclipe interativo foi feito exclusivamente para navegador de internet.

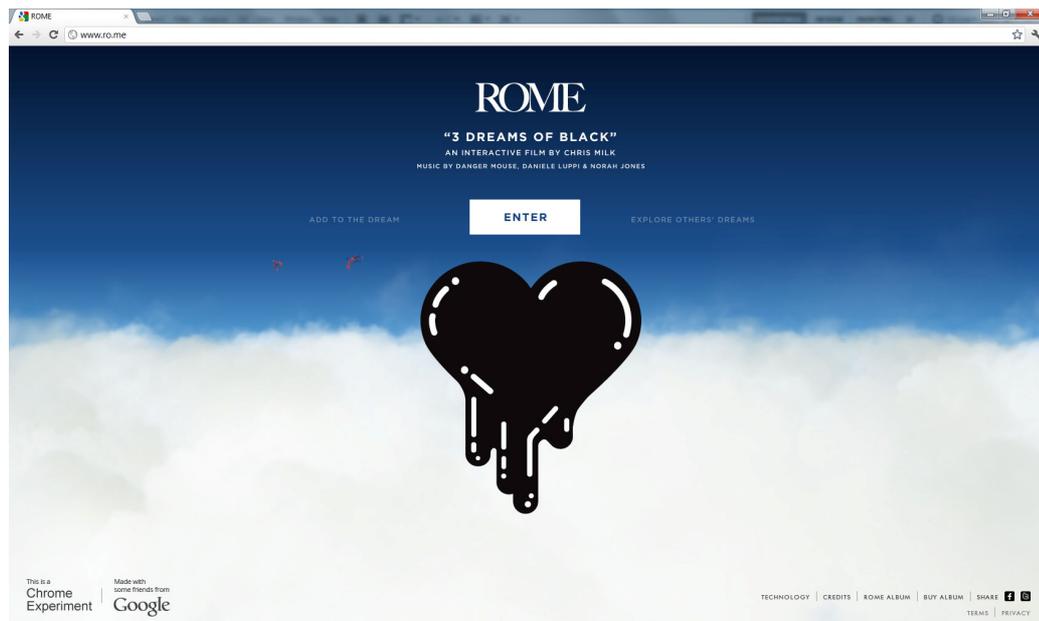


Figura 1: Tela inicial do videoclipe interativo *Three Dreams of Black*

O clipe inicia no suporte em vídeo com o personagem principal vagando por uma cidade abandonada e destruída. Por quase todo o clipe (Figura 2) o personagem principal aparece em câmera subjetiva. Ao cair no sono, o personagem é levado para o ambiente dois, o espaço gráfico 2D. O personagem acorda e vaga de carro pela cidade. Nesse suporte há a opção de interagir com o mouse em panorâmica e tilt e, por onde o mouse passar, a imagem fica mosaificada. Novamente o personagem principal vaga pela cidade de carro até chegar a um trecho no qual ele é tomado por elementos verdes. Quando isso acontece a imagem bidimensional converge para elementos tridimensionais. A partir desse momento os pés e mãos do personagem não aparecem mais, apenas a perspectiva do olhar.

⁶ WebGL (Web Graphics Library) é uma extensão de JavaScript que possibilita a geração de gráficos 3D interativos em qualquer browser compatível sem a necessidade de plug-ins.

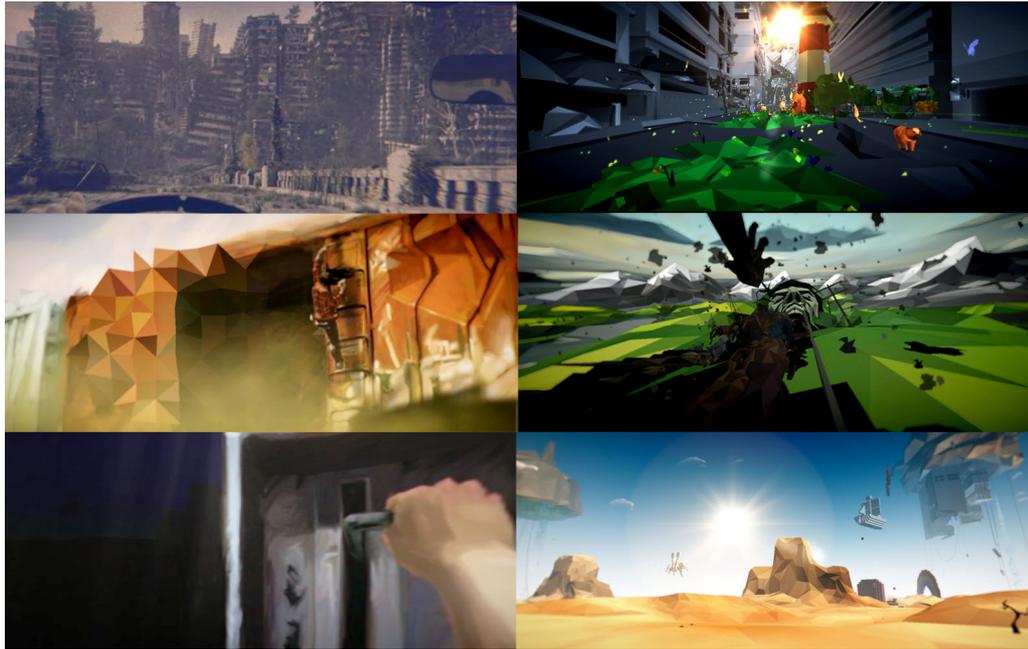


Figura 2: Cenas do videoclipe interativo *Three Dreams of Black*

Por onde o usuário direcionar o mouse são geradas imagens tridimensionais de animais (alces, cavalos, flamingos, entre outros) correndo pelas ruas da cidade e deixando um rastro de triângulos verdes (árvores, farol e campos) até entrar em um túnel escuro. Esse túnel tem o formato da face do produtor Danger Mouse. Nesse momento, retorna o ambiente bidimensional, mas em outro cenário, uma típica pradaria norte-americana. O personagem principal está dentro de um trem de carga observando ao seu lado búfalos correndo. Quando o usuário passa o indicador do mouse sobre os búfalos, estes se transformam em tarântulas mosaicadas. Na sequência o ambiente converte novamente para tridimensional, voltando as possibilidades de pan e tilt com o mouse. Por onde o indicador do mouse sobrepõe, o relevo é transformado em cenas negras, como se maculasse o ambiente natural, deixando rastros de triângulos pretos na paisagem com imagens de animais escuros e peçonhentos (tarântulas, crocodilos, corvos, entre outros). O trem é levado para outro túnel escuro.

Prosseguindo a descrição da narrativa do clipe, o personagem acorda em um quarto, em um ambiente bidimensional, levanta da cama e caminha em direção a uma chave de energia. Quando ele aciona esta chave aparece o cenário de um deserto tridimensional. Ele caminha pelo deserto até que em determinado momento começa a flutuar e voar junto com pássaros. Por onde ele passa é deixado novamente o rastro verde no ambiente desértico. Nesse ambiente é possível visualizar os outros dois cenários, a cidade destruída e a pradaria norte-americana, ambas de cabeça para baixo. Pode-se perceber que por onde o personagem voa é possível visualizar vários desenhos tridimensionais, como, por exemplo, o logotipo do Google

Chrome e a marca Rome do cd. Ao término da música a imagem escurece totalmente e, em seguida, é aberta uma janela no navegador com as seguintes opções (Figura 3):

- Continuar explorar (o usuário volta ao cenário de deserto com a possibilidade de retorno aos cenários cidade e pradaria através dos túneis);
- Reproduzir novamente;
- Explorar outros sonhos (o usuário é direcionado para uma galeria de desenhos tridimensionais produzidos por outros usuários, com as categorias: todos os sonhos, sonhos no solo/chão, sonhos no céu e sonhos favoritos);
- Adicionar um sonho (o usuário é direcionado para a ferramenta de sonhos. Há duas possibilidades, construir um sonho no solo/chão e um sonho no céu);
- Tecnologia (Site com o material de divulgação da tecnologia WebGL com textos, links e vídeos).

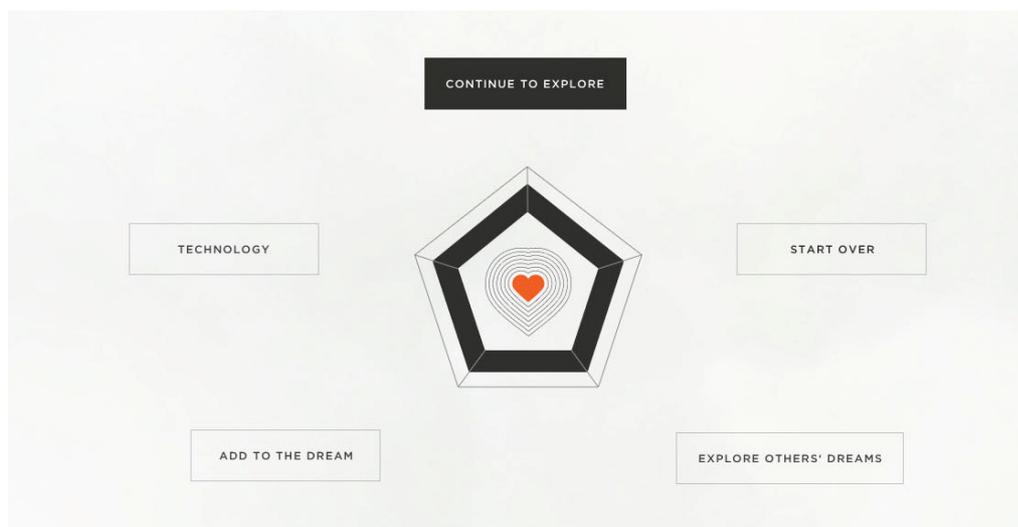


Figura 3: Navegador com Links de acesso do clipe *Three Dreams of Black*

Pode-se observar que ao reproduzir o clipe não há possibilidade de pausar ou cancelar a reprodução. Há, também, dois momentos em que o personagem sai da câmera subjetiva e aparece em cena, a primeira quando ele sobe no trem de carga e a segunda quando ele caminha para ligar a chave de energia. Outro ponto importante a ressaltar é sobre o funcionamento do clipe no navegador. O que o usuário assiste não é apenas um vídeo fechado, mas um código de programação executando e renderizando em tempo real vários modelos visuais. É o que afirma Mikael Emtinger, diretor técnico da Google:

[...] isso realmente nos permite criar experiências interativas em 3D usando apenas HTML e JavaScript. O WebGL é acelerado por hardware, o que

significa que ele usa sua placa de vídeo para processar todos os gráficos muito, muito rápido. O que era impossível antes (CREATORSPROJECT, 2012).

Finalizando essa breve descrição, pode-se considerar o projeto Rome como um projeto transmídia, pois, além do videoclipe interativo, existem outros fragmentos da história em múltiplos suportes, como no álbum, no videoclipe interativo e agora em outro clipe, *Two Against One*, desenhado e animado a mão. Sobre esse projeto Chris Milk revela:

Eu, Brian (Danger Mouse) e os produtores Anthony Bregman e Megan Ellison estamos atualmente desenvolvendo o projeto Rome para um longa-metragem. Enquanto o vídeo para *Two Against One* é uma animação desenhada a mão, o filme será em live-action. O clipe é essencialmente um sonho, um delírio do antagonista da história. É sobre o seu passado e a sua vida antes do conto que veremos no filme. Se você tem um computador rápido com Chrome instalado você também pode ver a versão interativa do sonho da protagonista em www.ro.me. Esses pedaços são como pequenas narrativas que te levarão à história completa. Mais chegará em breve (TRADUÇÃO LIVRE, 2011, NPRMUSIC).⁷

Observa-se, nesse trecho da fala de Milk, que há a busca pela inovação, criatividade e ineditismo em seus projetos. Percebe-se que Rome foi pensado e desenvolvido no âmbito da convergência, demonstrando novas possibilidades de idealização, produção e circulação de um produto ou marca, com ênfase na participação e interação dos consumidores.

REGIMES DE INTERAÇÃO NO VIDEOCLIFE

A descrição do videoclipe interativo *Three Dreams of Black*, realizada acima, aponta para três regimes de interação refletidos nas diferentes interações presentes, o de programação, a manipulação e o ajustamento, conforme se adiantou ao tratar da comunicação em contexto de convergência tecnológica. No regime de programação é possível afirmar que as diversas ações dos enunciatários podem ser caracterizadas como parte dessa programação. A interação do enunciatário com o clipe só é passível de ocorrer em função da programação imposta, ou seja, assistir somente o videoclipe no navegador ou acessar as outras

⁷ Myself, Brian (aka Danger Mouse), and the producers Anthony Bregman (Eternal Sunshine) and Megan Ellison (True Grit), are currently developing the Rome project into a theatrical feature film. While the video for "Two Against One" is hand-drawn cell animation, the film would be live action. The music video is essentially the fever dream of the antagonist of the story. It's mostly his backstory, his life before the tale we see in the movie. If you have a fast computer with Chrome installed you can also see the interactive lucid dream of the protagonist at www.Ro.me. These pieces are sort of narrative breadcrumbs that lead you to the eventual larger story. More to come soon (NPRMUSIC, 2012).

possibilidades, como ações com o mouse durante do clipe ou como continuar explorando, explorar outros sonhos e adicionar um sonho.

Programaticamente, a interação é potencializada no *Three Dreams of Black* à medida que o enunciatário é modalizado a um querer fazer, compartilhando um sonho ou curtindo outro sonho nas redes sociais. No clipe em fluxo, tem-se a estratégia de utilização da câmera subjetiva, modalizando o enunciatário a uma imersão como personagem principal da história.

No regime de manipulação, ao projetar figurativamente o usuário como personagem principal o enunciador cria estratégias de sedução e de exclusividade visando à identificação do enunciatário com o personagem principal. Essa manipulação é concretizada por meio da câmera subjetiva e dos controles de pan e tilt ao utilizar o mouse, pois o enunciador direciona o enunciatário a fazer olhar a cena e fruir através das tecnologias, desencadeado um desejo de imersão. Esse efeito de sentido pode remeter a interpretar essa relação como um regime de ajustamento. Esse ajuste seria de maneira reativa, pois há um simulacro de ajustamento entre o ser humano e um objeto inanimado possibilitando uma relação de sentido.

Na mesma proposta ocorrem as outras opções de continuar explorando, explorar outros sonhos, adicionar um sonho. Na opção continuar explorando o enunciatário tem a sensação de estar navegando por um universo inexplorado. Na opção adicionar um sonho identificam-se duas possibilidades. A primeira possibilita criar um objeto tridimensional no ambiente WebGL do clipe. A segunda é de submetê-lo à avaliação para possível inserção ao universo do clipe. Na opção explorar outros sonhos o enunciatário pode avaliar os sonhos dos outros usuários em positivo ou negativo (Figura 4). Os mais bem avaliados ficam na classificação de sonhos favoritos.

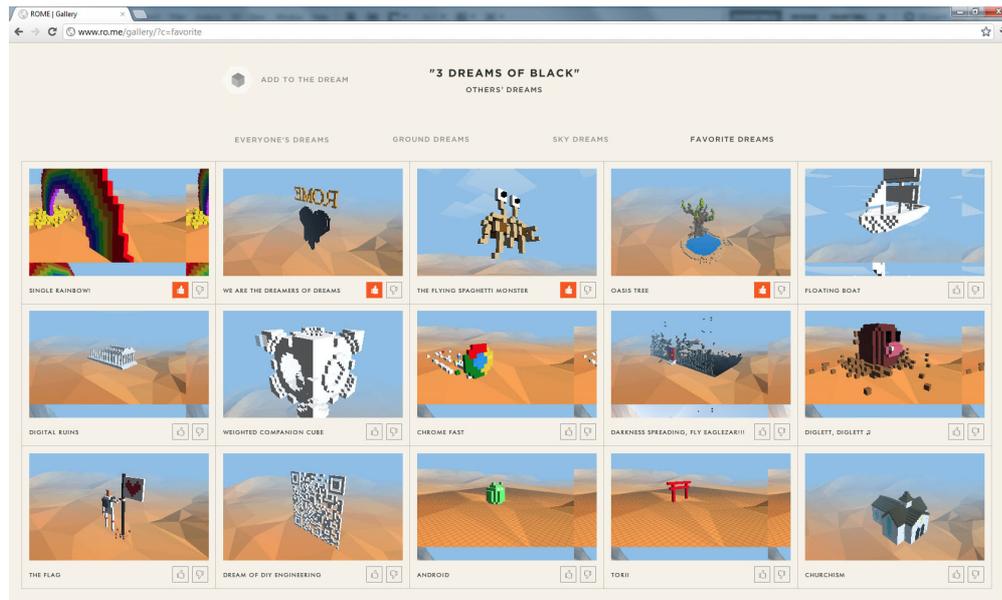


Figura 4: Navegador com Links de acesso do clipe *Three Dreams of Black*

Ao compor o universo *Three Dreams of Black*, o objeto construído e submetido insere o enunciatário figurativamente nesse mundo produzindo o efeito de sentido de pertencimento a essa comunidade de fãs e “co-produtores” de conteúdo Rome. Pode-se observar nas regularidades uma transcendência em suas relações, em que o sujeito é motivado a ultrapassar os limites do assistir, mas interagir com todo o aplicativo. Nesse princípio de intencionalidade do enunciador volta-se ao regime de manipulação. Através de procedimentos persuasivos de sedução e de exclusividade o enunciatário é conduzido a um fazer-fazer. Neste caso, percebe-se a intencionalidade do enunciador, filtrando apenas o a utilização do aplicativo Rome, manipulando o enunciatário a interagir somente nessa plataforma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse artigo se pôde perceber que vivemos um momento de reconfiguração, um tempo de ajustamento. Observa-se, também, que o foco dos criadores do projeto Rome é se estabelecerem cada vez mais na internet e mídias digitais, demonstrando suas estratégias, pois, mais do que uma banda ou a divulgação de um CD, a estratégia é divulgar a marca em um universo transmídia. Neste trabalho procurou-se demonstrar que para o enunciatário esteja motivado a realizar a ação de interagir, o regime de programação deve estar articulado, também, à manipulação, de modo que o regime de interação próprio da adaptação de um sujeito a um objeto, no caso da programação, seja regido pelas estratégias de manipulação obtendo do actante a coparticipação por meio da persuasão. Essas experiências inovadoras

nos modos de fruição e nas realidades de consumo, a partir de um videoclipe, são exemplificadas no projeto Rome, abrindo um grande espaço para pensar os processos de criação e desenvolvimento de novos projetos que contemplem a interatividade e participação dos consumidores, analisadas sob o olhar dos regimes de interação postulados pela sociossemiótica.

REFERÊNCIAS

BARRETO, R.R. **A fabricação do ídolo pop**: a análise textual de videoclipes e a construção da imagem de Madonna. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) Faculdade de Comunicação - Universidade Federal da Bahia, 2005. 198p.

BRANDINI, V. Panorama histórico – MTV Brasil. *In*: PEDROSO, M.G.; MARTINS, R. (Orgs.). **Admirável mundo MTV Brasil**. São Paulo, SP: Saraiva, 2006.

CARVALHO, C.O. **Narratividade e videoclipe**: interação entre música e imagem nas três versões audiovisuais da canção “One” do U2. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) Faculdade de Comunicação - Universidade Federal da Bahia, 2006. 175p.

CREATORSPROJECT. **Aaron Koblin**: Transformando Software Em Histórias. Disponível em: <<http://www.thecreatorsproject.com/pt-br/creators/aaron-koblin>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

FECHINI, Y.; VALE NETO, J.P. Regimes de interação em práticas comunicativas: experiência de intervenção em um espaço popular em Recife (PE). *In*: **19º. Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação - COMPÓS**, 2010, Rio de Janeiro. 19º. Encontro Anual da Compós - CD-ROM. Rio de Janeiro: Compós, PUC-Rio, 2010. v. 1.

GAZZANO, M.G. A vídeo-arte em busca de uma nova linguagem. *In*: ARISTARCO, Guido; ARISTARCO, Teresa (Orgs.). **O novo mundo das imagens eletrônicas**. Tradução: João Luís Gomes. Lisboa: Edições 70, 1985. p. 129-139.

GREIMAS, A.J. **Da imperfeição**. Tradução de Ana Cláudia de Oliveira. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

JENKINS, H. **Cultura de convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008. (Obra original publicada em 2006).

LANDOWSKI, E. **Interacciones arriesgadas**. Tradução de Desiderio Blanco. Lima: Fondo Editorial, 2009. (Obra original publicada em 2005).

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

MTV. **Novo disco do Danger Mouse ganha clipe interativo em 3D**. Disponível em:
<<http://mtv.uol.com.br/memo/novo-disco-do-danger-mouse-ganha-clipe-interativo-em-3d>>.
Acesso em: 15 jun. 2012.

NPRMUSIC. **Danger Mouse/Daniele Luppi, Two Against One**. Disponível em:
<<http://www.npr.org/blogs/allsongs/2012/01/05/144737123/first-watch-two-against-one>>.
Acesso em: 15 out. 2011.

PEDROSO, M.G., MARTINS, R. (Orgs.). **Admirável mundo MTV BRASIL**. São Paulo: Saraiva, 2006.

YOSHIURA, E.V. **Videoarte, videoclipe**: investidas contra a “boa forma”. São Paulo: Porto de Idéias, 2007.