

O percurso gerativo da animação em *loop* Fear de Alex Klexber¹

Bruna Goddini de Oliveira FERREIRA²

Thaís Schiavinoto GUIMARÃES³

William Machado de ANDRADE⁴

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

RESUMO

O presente artigo realiza uma análise semiótica de um texto audiovisual do domínio da animação, tendo como base o modelo de análise da semiótica discursiva. A análise objetiva compreender a relação entre construção de sentido e o plano de conteúdo, preocupando-se com o percurso gerativo de sentido. Como corpus de análise, escolheu-se a animação *Fear* de Alex Klexber, um dos vídeos selecionados ao desafio LoopdeLoop. Deste modo, objetiva-se relacionar como recursos gerativos podem ser empregados na construção de uma narrativa mesmo em um formato curto projetado para repetições.

PALAVRAS-CHAVE: semiótica discursiva; percurso gerativo de sentido; animação em *loop*.

INTRODUÇÃO

A semiótica é uma ciência que investiga todas as linguagens possíveis, considerando os fenômenos como processos de produção de significação e sentido (SANTAELLA, 2012). A semiótica discursiva em especial, conhecida também como semiótica francesa, pressupõe que todos os textos possuem um esquema de organização em comum, independentemente de suas características específicas (GOMES e MANCINI, 2007). Como conceito de texto, esse pode ser definido como tudo que produz sentido, englobando assim, objetos de estudo como fotografia, uma canção ou partida de futebol, entre outros (MENDES, 2011).

Desta forma, dentro do escopo da semiótica discursiva, a análise de um texto como objeto de estudo significa a explicação dos sentidos dos textos, assim como os procedimentos e mecanismos usados para construí-los, que são organizados em uma

¹ Trabalho apresentado na IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

² Estudante de Graduação 2º. semestre do Curso de Animação da USFC, e-mail: brunagoddini@gmail.com.

³ Estudante de Graduação 2º. semestre do Curso de Animação da USFC, e-mail: thaisschiv@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Animação da UFSC, e-mail: w.andrade@ufsc.br

sequência de níveis representados no percurso gerativo de sentido (BARROS, 2013). Em suma, ultrapassa-se os domínios da semântica e passa a compreender como se constrói o sentido do texto como um todo (MENDES, 2011). Partindo deste quadro teórico, o presente artigo analisa a animação Fear desenvolvida pelo animador Alex Klexber para o desafio de animação LoopdeLoop.

Lançado em maio de 2011 com o objetivo de conectar os profissionais da indústria de animação independente, LoopdeLoop é um desafio *online* bimestral aberto a todos os países. O evento explica o requerimento do *loop* por causa da tangibilidade de criação, já que em comparação a um curta animado, não possui a necessidade de planejamento e execução de uma narrativa completa. O desafio aponta entre os benefícios:

Animação em *looping* é um ótimo desafio de criação, porque ela força você a refinar uma ideia em um pequeno formato e comprime um monte de tempo e esforço em uma curta sequência de imagem. Quando bem executado, o *loop* resultante é uma sequência engajante que flui naturalmente e que suporta repetidas exibições. (LOOPDELOOP, 2019)

No final de cada desafio, uma compilação com os cem melhores vídeos enviados é exibida ao vivo no espaço *Loop*, em Melbourne (Austrália). Além disso, a partir da disponibilização do arquivo *online*, pessoas de outras cidades são incentivadas a organizarem sua própria exibição. Deste modo, busca-se criar uma oportunidade internacional de *networking* através do *blog* e, na escala local, uma chance de conhecer e interagir com colegas de profissão.

Em resumo, apesar de o desafio proposto não requerer uma narrativa completa, a análise da animação escolhida visa relacionar como diferentes recursos gerativos podem ser empregados em um vídeo curto projetado para múltiplas visualizações. Desta forma, o presente artigo objetiva exemplificar aos estudantes e profissionais como uma visão mais crítica pode ajudar a criar um repertório maior para futuros projetos de construção de narrativa.

PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO

O percurso gerativo do sentido é um modelo desenvolvido pela semiótica baseado na forma como se processa a criação de um texto qualquer. Como exemplificado por Barros (2013), este vai do mais simples e abstrato ao mais complexo

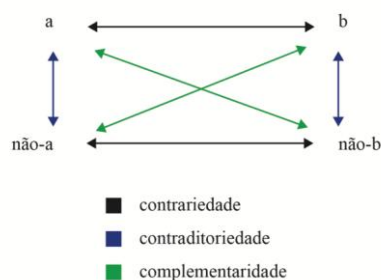
e concreto; havendo, dessa forma, um enriquecimento e concretização do sentido da etapa mais simples e abstrata à mais complexa e concreta. Sendo assim, uma análise do percurso compreende o processo contrário, ou seja, parte do objeto concreto e busca reconstruir as categorias abstratas iniciais (BERNARDES e SCOZ, 2018). Partindo do modelo, a estrutura de um texto pode ser dividida em três níveis, na seguinte ordem: nível fundamental, o narrativo e o discursivo (FIORIN, 2011).

Nível Fundamental

O primeiro nível de análise consiste no nível fundamental, o qual abriga as categorias semânticas presentes na base da construção de um texto, sendo que uma categoria semântica fundamenta-se em oposições. Por exemplo, vida *versus* morte, feminilidade *versus* masculinidade e totalidade *versus* parcialidade (FIORIN, 2011). Tais termos podem assumir um valor positivo (eufórico) ou negativo (disfórico), sendo que apenas pelo contexto do texto que se define o valor para o conceito (BERNARDES e SCOZ, 2018).

Estas categorias opostas podem ser representadas por meio de um modelo lógico de relações, chamado quadrado semiótico (figura 1). Neste, os termos hipotéticos *a* e *b* opõem-se, mantendo entre si uma relação de contrariedade, assim como ocorre com os termos *não-a* *versus* *não-b*. Ressalta-se que os termos em relação de contrariedade possuem um conteúdo positivo cada um. Entre *a* e *não-a* e *b* e *não-b* existe uma relação de contradição ou contraditoriedade, sendo que cada termo nesta relação se define pela presença ou ausência de um certo traço. Além disso, *não-a* mantém com *b*, assim como *não-b* com *a*, uma relação de implicação ou complementaridade, no qual o segundo termo implica o primeiro, por constituir um tipo de condição próxima a ele, mas não equivalente (MENDES, 2011; FIORIN, 2011; BERNARDES e SCOZ, 2018).

Figura 1 – Quadrado semiótico



Fonte: Gráfico produzido com base em Fiorin (2011)

Pela lógica do quadrado semiótico, a passagem de um polo a outro da categoria *a versus b*, jamais se dá diretamente, de modo que um termo precisa ser negado para que outro possa ser afirmado (TATHI, 2008). Esta abordagem corresponde à sintaxe do nível fundamental, abrangido duas operações: a negação e a asserção. No decorrer de um texto, é obrigatório ocorrer essas duas operações, sendo assim na categoria *a versus b*, podem aparecer as seguintes relações:

- Afirmação de *a*, negação de *a*, afirmação de *b*;
- Afirmação de *b*, negação de *b*, afirmação de *a*.

Em suma, Fiorin (2011, p. 24) afirma que “A semântica e a sintaxe do nível fundamental representam a instância inicial do percurso gerativo e procuram explicar os níveis mais abstratos da produção, do funcionamento e da interpretação do discurso.”

Nível Narrativo

O nível narrativo prevê uma estruturação mínima de modo que esta sirva como base para qualquer enunciado. De modo geral, há sempre um sujeito em busca de um objeto representativo de um valor, que reflete uma meta que o sujeito queira alcançar (GOMES e MANCINI, 2007). Os valores através dos objetos circulam entre os sujeitos, portanto quando um sujeito ganha ou adquire um valor, o outro o doa ou dele é privado (BARROS, 2013).

Na sintaxe narrativa, Fiorin (2011) identifica dois tipos de enunciados elementares: enunciados de estado e enunciados de fazer. O primeiro estabelece uma relação descritiva de junção, seja de conjunção (posse) ou de disjunção (falta), entre um sujeito e um objeto. Já o segundo tipo de enunciado mostra as transformações correspondente da passagem de um enunciado de estado a outro, representado pela conquista ou perda de um dado objeto. A partir de uma série de enunciados de ser e fazer, narrativas complexas são organizadas, as quais são estruturadas em uma sequência canônica com quatro fases: a manipulação, a competência, a performance e a sanção.

Na primeira fase, chamada de manipulação, um sujeito propõe a outro um contrato e tenta persuadi-lo de forma que a proposta seja aceita e a tarefa desejada seja feita. O sujeito a ser manipulado, por sua vez, interpreta a persuasão do manipulador,

nele acredita ou não e aceita ou não o acordo proposto (BARROS, 2013). Há inúmeros tipos de manipulação, mas Fiorin (2011) descreve os quatros mais comuns:

-Tentação: quando o manipulador propõe ao manipulado uma recompensa, ou seja, um objeto de valor positivo, com a finalidade de leva-lo a fazer alguma coisa;

- Intimidação: quando o manipulador obriga o manipulado a fazer por meio de ameaças;

- Sedução: o manipulador leva a fazer manifestando um juízo positivo sobre a competência do manipulado;

- Provocação: o manipulador impele à ação, exprimindo um juízo negativo a respeito da competência do manipulado.

Em qualquer dos tipos de manipulação exemplificados, o sujeito a ser manipulado é posto em uma dualidade, fazer o que o manipulador propõe e receber assim valores e imagens desejados ou evitar valores e imagens temidos; ou a segunda opção, não fazer e não receber os valores e imagens desejados ou sofrer as consequências dos valores e imagens temidos (BARROS, 2013).

A próxima etapa na sequência canônica acontece a fase da *competência*. Nesta parte, o sujeito que vai realizar a transformação central da narrativa é dotado de um saber e/ou poder fazer (FIORIN, 2011). Assim, ele adquire o chamado objeto modal, cuja aquisição é necessária para realizar a performance principal, este podendo consistir de algum tipo de habilidade, força ou conhecimento necessário para atingir o objetivo da narrativa e o objeto de valor, sendo esse o objeto com qual se entra em conjunção ou disjunção na performance principal (FIORIN, 2011;BERNARDES e SCOZ, 2018).

Após a aquisição do objeto modal, o sujeito encontra-se na fase da performance. Nesta etapa, ocorre a transformação central da narrativa, ocorrendo a passagem da disjunção com o objeto de valor pretendido para um estado de conjunção com o mesmo (FIORIN, 2011). Desta forma, o sujeito chega na ultima etapa do percurso, a fase da sanção. É nesta etapa que é constatado que a performance se realizou, o que engloba o reconhecimento ou avaliação do manipulador (BERNARDES e SCOZ, 2018). O manipulador vai, então, sancionar positiva ou negativamente o sujeito da ação, reconhecendo-o como cumpridor ou não do contrato estabelecido e atribuindo-lhe uma recompensa ou uma punição (BARROS, 2013).

Nem sempre aparecem prêmios e castigos na fase da sanção, porém sempre estará presente a verificação de que a performance aconteceu. Adicionalmente, nesta

fase também ocorrem as descobertas e revelações. É nesse ponto da narrativa, por exemplo, que os falsos heróis são desmascarados e os verdadeiros são reconhecidos (FIORIN, 2011).

Nível Discursivo

Segundo Fiorin (2011), o nível discursivo é a etapa em que as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude. Esse processo transcorre quando o sujeito da enunciação assume uma série de escolhas, construindo a narrativa a partir de um ponto de vista (GREGOLIN, 1995). Desse modo, um sujeito do nível narrativo em disjunção com o objeto *vida*, poderia ser figurativizado por “Estudante universitário foi morto por três tiros a queima-roupa na madrugada de ontem” (MENDES, 2011).

A semântica discursiva opera com temas, de natureza conceitual, e figuras, de caráter concreto, que são dois patamares sucessivos de concretização do sentido (FIORIN, 1990). Por exemplo, o tema "sorte" pode ser figurativizado com um trevo de quatro folhas ou por uma ferradura, considerando por exemplo as culturas irlandesa e americana respectivamente. Já a sintaxe discursiva se organiza através dos procedimentos de temporalização, espacialização e actorialização, ou seja, tempo, espaço e pessoa em que se ancora o texto (MENDES, 2011). Segundo Gregolin (1995, pág.5), esses recursos:

...têm como objetivo estabelecer a relação entre o enunciador do texto e o enunciatário, permitindo a interpretação por meio de marcas espalhadas no texto. Essas marcas conduzem o leitor a perceber a orientação argumentativa e as relações entre o texto e o contexto em que foi produzido.

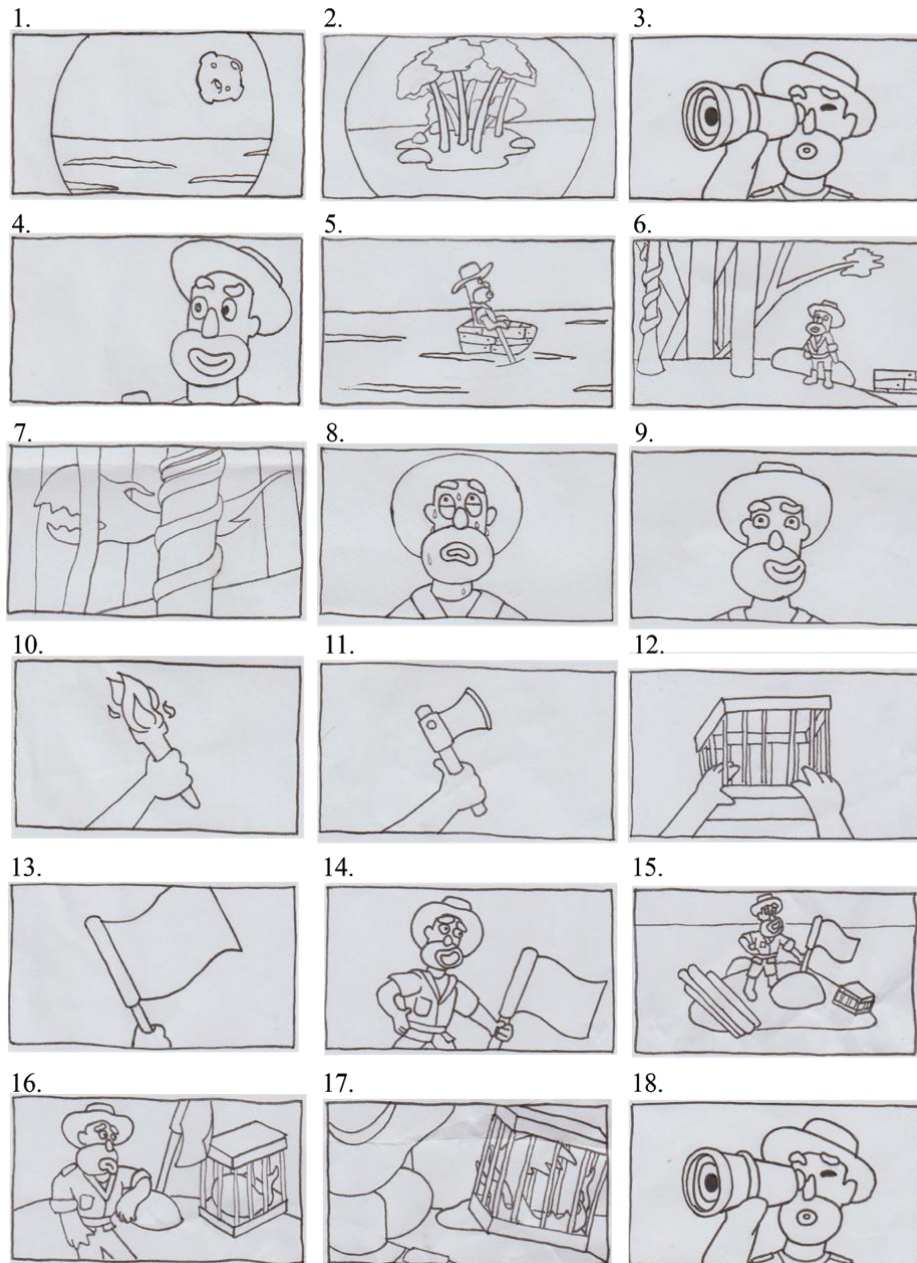
Em suma, pode-se relacionar desta forma os níveis narrativo e o discursivo, já que quanto mais profundo o nível, mais simples e abstratas são as unidades, e quanto mais superficial, mais as unidades se complexificam e se concretizam (FAGUNDES, 2011).

ANÁLISE DA ANIMAÇÃO FEAR

Escolhida como objeto de análise, a animação *Fear* foi desenvolvida por Alex Klexber a partir da temática medo proposta pelo desafio independente LoopdeLoop para

os meses de agosto e setembro de 2018, no qual foi selecionada como umas das oitos melhores de todos os arquivos enviados. Apesar de não possuir diálogo, a narrativa é estabelecida com ênfase na linguagem visual, como pode ser verificado na figura 2.

Figura 2 - Reprodução livre de sequências da animação Fear



Fonte: Reprodução livre dos autores baseada na obra

O protagonista pode ser referenciado como um explorador dos mares, em busca de terras desconhecidas e desabitadas para serem conquistadas. Essa construção ocorre através da situação apresentada: o personagem é apresentado sozinho em um vasto

corpo de água em um pequeno barco, com uma aparência saudável, trajes com referências militares e à procura de terra firme. A partir desses aspectos é possível inferir que o protagonista é um aventureiro e não um náufrago à deriva. Além disso, associa-se o conceito de bravura ao personagem pelo fato de viajar sozinho.

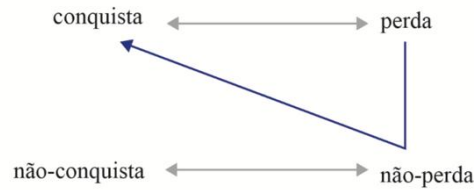
Entretanto, essa característica é posta em dúvida quando o explorador chega na ilha avistada e entra em contato com uma criatura desconhecida. Este é o ponto de tensão da narrativa, no qual não se sabe se o protagonista conseguirá sobreviver a esse encontro inesperado. Porém, rapidamente o personagem sozinho acha uma solução, simbolizando mais uma vez os saberes e competências especiais que o personagem possui.

Uma sequência de ação mostra o personagem atingindo seu objetivo de capturar a criatura e conquistar a ilha, porém a reviravolta final é a destruição realizada neste novo território, que acaba por desvalorizar a conquista. Após o enfraquecimento do deslumbramento com o resultado, o explorador procura por novas terras através de seu binóculo. Este é o ponto de partida para a repetição do *loop*.

Ao tentar demarcar semanticamente as operações fundamentais de base presentes no nível narrativo, percebe-se que apesar da animação ser criada a partir da temática medo, esse conceito não participa na oposição de base da narrativa. A oposição pode ser estabelecida a partir dos conceitos conquista versus perda, sendo a conquista o termo eufórico. O valor da euforia pode ser analisado a partir da ânsia do protagonista de descobrir novas terras e na satisfação ao fincar a bandeira para sinalizar a conquista/pacificação daquele pedaço de terra.

Através do quadrado semiótico (figura 3) é possível perceber que o percurso gerativo ocorre através da asserção da perda, negação de perda e a asserção da conquista. Estes conceitos são traduzidos na figura do território, já que o protagonista começa à deriva no mar, e após de avistar a terra desconhecida (não-perda), começa o processo de conquista da ilha. Ressalta-se que a primeira etapa, a asserção da perda somente é totalmente compreendida após o acontecimento do *loop*, no qual se pode compreender que o protagonista abandona um território com o intuito de conquistar outros. Como os valores em uma narrativa são transferidos de um sujeito a outro, o protagonista ao ficar em estado de conjunção com a conquista, conseqüentemente a criatura desconhecida fica em disjunção com esse mesmo valor.

Figura 3 - oposição de base



Fonte: Gráfico criado pelos autores

No nível narrativo fica subtendido uma manipulação por intimidação, já que através da reação do protagonista pode-se inferir que o encontro com a criatura é uma situação de vida ou morte. Nesta etapa, o explorador possui duas opções, desistir e fugir da ilha, fazendo que o manipulador (a criatura) obtenha o desejado, ou o protagonista pode continuar e enfrentar a situação. Percebe-se neste instante a inserção da temática medo como um recurso gerativo de sentido que reforça a oposição de base.

O explorador responde à manipulação por meio da segunda abordagem, de modo que ele aceita as possíveis consequências insinuadas na fase de manipulação. A aquisição da competência acontece através de uma autorreflexão, demonstrando que o saber necessário para alcançar o objetivo estava contido no próprio agente da performance, o protagonista. Este processo é representado através do contraste de expressão e sentimento, quando o explorador passa de uma feição de terror coberta de suor para uma de autoconfiança (quadros 8 e 9 da figura 2).

A partir da conscientização do que precisa ser feito, a fase da performance inicia através da apresentação de vários objetos modais necessários: a tocha; o machado, a gaiola e a bandeira. Deste modo, ocorre a transformação de disjunção para conjunção do protagonista com o objeto-valor, representado pela a ilha. Dentro dessa sequência, percebe-se que tanto o conhecimento como as ferramentas não precisaram ser adquiridos, de modo que já eram de posse do explorador.

Como fechamento da narrativa, a fase de sanção traz um resultado ambíguo, de recompensa e punição simultâneo. A realização da performance é confirmada com a fixação da bandeira branca simbolizando a dominação e "pacificação" do espaço, além de mostrar a criatura sendo privada de sua liberdade ao ser presa na gaiola. Entretanto, no movimento da câmera de *zoom out*, é revelado a informação de que a ilha foi completamente destruída neste processo de colonização, apesar que esse fato não parece interferir na satisfação do explorador de estar em conjunção com o objeto valor.

Por último, na análise do nível discursivo, percebe-se a temática de dominação como revestimento do esquema narrativo proposto pela oposição base do nível narrativo. O tema por sua vez é concretizado através da figura do explorador, o fixar da bandeira e o aprisionamento da criatura.

Adicionalmente, observa-se temáticas subjacentes em algumas etapas da sequência canônica: na fase de manipulação o conceito medo é representado pela reação do personagem e na sanção, o valor da conquista é posto em dúvida tanto pela destruição da ilha através do desmatamento e também pelo rápido descontentamento por parte do protagonista.

Em relação à sintaxe discursiva, a “actorialização” é ilustrada através da figura do explorador e da criatura. Enquanto o primeiro apresenta uma representação visual específica que ajuda o espectador identificar o personagem e seus respectivos objetivos, o enunciador opta por poucos detalhes na criatura, fato que intensifica o teor do desconhecido e ajuda também na abstração da figura do dominado. Já o espaço se restringe ao mar e à ilha, sendo que o primeiro serve como inserção ao mundo do personagem e o segundo como objeto em disputa.

Por último, o recurso da temporalização é incorporado através da mudança de tonalidade do céu, o que permite o espectador assumir que a narrativa transcorre em um dia e após a execução do *loop*, é inferido que este é um processo diário para o explorador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Field (1982), um roteiro bem estruturado é composto por: Ato I, ou apresentação, que representa 1/4 da narrativa, e deve apresentar a história, os personagens, a premissa dramática, a situação e estabelecer os relacionamentos entre o personagem principal e outros que habitam os cenários de seu mundo; Ato II, ou confrontação, que representa 2/4 da narrativa e no qual o personagem principal enfrenta obstáculos que o impedem de alcançar sua necessidade dramática; Ato III, ou resolução, que representa 1/4 da narrativa e apresenta a sequência final da narrativa.

Apesar de tratar-se de um curta em *looping*, nota-se que a narrativa de Fear se enquadra no paradigma apresentado: no Ato I são apresentados ao público o explorador, seu interesse pela exploração de novos territórios e o inimigo que o impede de realizar

seu objetivo; no Ato II o espectador acompanha o explorador em sua jornada pela dominação da ilha e derrota do inimigo, e no Ato III são apresentados os resultados das ações do explorador sobre a ilha, e sua decisão por procurar um novo local para repetir sua jornada.

Deste modo, percebe-se que apesar do objetivo proposto pelo desafio LoopdeLoop não focar no desenvolvimento de uma narrativa completa, pode-se inferir que a animação produzida por Alex Klexber constitui um texto coeso com uma narrativa adequadamente estruturada.

Além disso, a partir da análise semiótica, constata-se que a animação percorreu o percurso gerativo de sentido em sua totalidade. A animação inclusive se beneficiou do aspecto específico da repetição do *loop*, utilizando-o como uma forma de completar a passagem dos polos da oposição de base do quadrado semiótico.

Em razão do requerimento da construção da narrativa com duração curta, outro ponto a ser considerado é como a escolha de elementos visuais específicos ajudaram a fomentar a ideia rapidamente: o modo da construção do personagem, a mudança de feição na fase de competência, performance representada em três ações, e a sanção exemplificada pelo fincar da bandeira.

Já em relação ao cumprimento do *briefing*, pode-se perceber também como a temática medo foi incorporada como uma ferramenta para o espectador entender a fase de manipulação. Todavia, apesar de não pertencer à oposição de base, considera-se que não houve fuga ao tema. A inserção do conceito no momento decisivo para continuação da narrativa, reforça-se a intensidade da situação e cria o ponto de tensão. Em vista disso, identifica-se que durante a construção de uma ideia, o conceito central pode ser apresentado como uma consequência de uma situação de oposição de valores.

Em decorrer disso, reforça-se o potencial da análise semiótica e do modelo do percurso gerativo de sentido no âmbito da animação, sendo assim, uma possível forma de estudo do processo de criação. Vale ressaltar que a abordagem apresentada pela semiótica discursiva não se trata de uma fórmula restritiva para ser usada na fase de conceituação, mas sim de um modelo de desconstrução de texto para análise da estruturação do sentido ali presente. Desta forma, a partir de uma visão mais crítica, o animador pode criar um repertório de elementos usados em narrativas bem construídas que conseqüentemente ajudará em projetos futuros.

A criação de projetos de curta duração não restringe a capacidade narrativa da mídia. Além de concentrar os esforços a respeito dos aspectos visuais e técnicos da animação, é possível também adotar como um exercício de construção de narrativa.

Considerando a importância de aplicar conhecimentos teóricos, desafios como o proposto pela organização LoopdeLoop podem ser vistos como estímulos a soluções viáveis para práticas constantes em aplicações plurais.

REFERÊNCIAS

- BARROS, D. L. P. Estudos do discurso. 2013. *In*: FIORIN, José Luiz (Org.). **Introdução à linguística II: princípios de análise**. 5 ed. São Paulo: Contexto, 2013.
- BERNARDES, M. ; SCOZ, M . **Sentido nos quadrinhos: Análise semiótica de uma tira da Mafalda**. p. 250-257 . *In*: São Paulo: Blucher, 2018.
- COSTA, D. F., Jr. (2013). **Lógica em linguística: o quadrado semiótico e os estados intencionais da pragmática**. *Cadernos de Letras da UFF*, 23(46), 173-194.
- FAGUNDES, R. B. **Uma breve análise do percurso gerativo de sentido em uma tira de Magali**. *In*: Silel - Simpósio Nacional e Internacional de Letras e Linguística, 2011, Uberlândia. *Anais do Silel*. Uberlândia: EDUFU, 2011. v. 2.
- FIELD, S. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. 14. Ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FÍORIN, J. L. **Elementos de análise do discurso**. 5. Ed. São Paulo: Contexto, 2011.
- _____. **Fundamentos teóricos para o ensino da leitura**. *Letras, [S.I]*, n.2, p. 11-21, nov. 2013.
- GOMES, R. S.; MANCINI, R. **Textos midiáticos: uma introdução à semiótica discursiva**. Atas do IX FELIN. Rio de Janeiro: UERJ, 2007
- GREGOLIN, M. R. V. **A análise do discurso: conceitos e aplicações**. *ALFA: Revista de Linguística*, v. 39, 1995
- KLEXBER, A. **Fear**. Disponível em: <<https://vimeo.com/291275467>> Acesso em: 9 de março de 2019
- LOOPDELOOP. **About the loop**. Disponível em: <<http://www.loopdeloop.org/aboutdeloop>> Acesso em: 9 de março de 2019
- MENDES, C. M . **Da linguística estrutural à semiótica discursiva: um percurso teórico-epistemológico**. *Ráido (Online)* , v. 05, p. 173-193, 2011.
- SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

TATIT, L. Abordagem do texto. 2008. In: : FIORIN, José Luiz (Org.). **Introdução à linguística I: Objetos teóricos**. 5 ed. São Paulo: Contexto.