

As folksonomias e a teoria dos protótipos: avaliação das *plot Keywords* de filmes *slasher* no IMDb

Folksonomies and theory of prototype: evaluating slasher movies plot keywords on IMDb

Rafael Rodrigo do Carmo Batista

Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, RS, Brasil.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1978-1818>
E-mail: rafael.bibufsm@gmail.com

Caliel Cardoso de Oliveira

Mestrando em Ciência da Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, RS, Brasil.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8974-0579>
E-mail: caliel.co@gmail.com

Luciana Monteiro-Krebs

Doutora em Ciências Sociais pela KU Leuven, Bélgica e doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, RS, Brasil.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2882-6803>
E-mail: luciana.monteiro@ufrgs.br

Thiago Henrique Bragato Barros

Pós-doutor em Ciência da Informação pela Universidade de Brasília – UnB, DF, Brasil; Professor adjunto do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, RS, Brasil.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7439-5779>
E-mail: bragato.barros@ufrgs.br

Rita do Carmo Ferreira Laipelt

Doutora em Linguística Aplicada pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, RS, Brasil; Professora adjunta do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, RS, Brasil.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7429-8490>
E-mail: ritacarmo@yahoo.com.br

Resumo

Trata-se de um estudo metodológico, visando avaliar como sistemas de folksonomias podem contribuir para a indexação de obras cinematográficas, tendo como base teórica a Teoria dos Protótipos, oriunda da Linguística Cognitiva. Para tal, foi elaborado um *corpus* de análise composto por 25 filmes indexados na plataforma Internet Movie Database (IMDB) sob o termo *slasher*, que se refere a um subgênero do cinema de terror. Através do sistema de *plot keywords* do IMDB, foram extraídos 631 termos únicos deste *corpus*, atribuídos livremente pelos usuários da plataforma. A seguir, analisou-se quais termos além de *slasher* eram compartilhados por mais de um título presente no *corpus*, buscando obter aquelas *keywords* de maior valor semântico para a delimitação da categoria *slasher*. Foram identificadas 43 *plot keywords* compartilhadas, que são apresentadas graficamente de acordo com seu nível de frequência. Também buscou-se constatar quais os filmes mais centrais da categoria, aqueles que compartilhavam mais *plot keywords* com seus pares. Constatou-se que o filme mais prototípico dentro do recorte analisado compartilha 19 termos com os outros membros do *corpus*. Os termos que os três filmes mais centrais da categoria compartilham com seus pares foram apresentados graficamente. Conclui-se afirmando que a apreensão e descrição de atributos característicos do subgênero cinematográfico *slasher* por parte do público leigo condiz com o que é observado como significativo pela literatura especializada no tema; disto, observa-se que os postulados trazidos pela Teoria dos Protótipos se mostram úteis para se analisar quais atributos são semanticamente significativos na delimitação de uma categoria auxiliando no processo de indexação.

Palavras-chave: Folksonomia. Teoria dos Protótipos. Categorização. Gênero cinematográfico. Slasher.

Abstract

This is a methodological study, aiming to evaluate how folksonomies systems can contribute to indexing of films having as theoretical basis to Prototype Theory an derived theory from Cognitive Linguistics. To this end, an analysis corpus was created, consisting of 25 films indexed on the Internet Movie Database (IMDB) platform under the term *slasher*, which refers to a subgenre of horror cinema. Through the IMDB plot keywords system, 631 unique terms were extracted from this corpus, freely assigned by the platform users. Next, it was analyzed which terms besides *slasher* were shared by more than one title present in the corpus, seeking to obtain those keywords with the highest semantic value for the delimitation of the *slasher* category. 43 shared keyword plots were identified, which are presented graphically according to their frequency level. We also find out which films were most central in the category, those that shared the most plot keywords with their peers. It was found that the most prototypical film within the analyzed corpus shares 19 terms with the other members of the corpus. The terms that the three most central films in the category share with their peers were presented graphically. It concludes by stating that the apprehension and description of characteristic attributes of the *slasher* cinematographic subgenre by the lay public is consistent with what is observed as significant by the specialized literature on the subject; From this, it is observed that the postulates brought by Prototype Theory are useful to analyses which attributes are semantically significant in the delimitation of a category, helping in the indexing process.

Keywords: Folksonomy. Prototype Theory. Categorization. Film genre. *Slasher*.

1. Introdução

A ciência da informação, ocupa-se de compreender as múltiplas características constituintes da informação. O livro, a fotografia, o mapa, o filme. É possível encontrar tanto na literatura quanto em manuais técnicos a presença desses suportes e suas características. Dentro desse panorama, os suportes audiovisuais, representados de forma mais presente pelos filmes, apresentam características particulares desde a sua gênese até as formas de representar o seu conteúdo para fins de recuperação.

Em primeiro lugar, representar um filme se constitui em uma tradução de seu conteúdo para fins de recuperação. Mas como se daria a representação desse conteúdo a partir da multiplicidade de significados e possibilidade de análises pelo espectador, seja ele um simples usuário ou um profissional responsável pela categorização. É possível declarar que uma das diferenças mais fundamentais na busca de um usuário por um filme de sua preferência consiste no fato de que essa busca é realizada pelo conteúdo, em detrimento de informações técnicas. Apesar de existirem bases de dados consistentes com um conjunto considerável de informações técnicas como o Internet Movie Database – IMDb, em serviços de *Video on Demand* – VOD como Netflix e Amazon, é visível a centralização das categorias através de tags ou termos descritores.

A categorização mais usual no contexto dos de filmes é o gênero cinematográfico. Filmes são divididos através de gêneros, que por sua vez se dividem em subgêneros. Qualquer proposta de análise da categorização de filmes parte da existência dos gêneros e suas características. As *tags* refletem as características desses gêneros. Filmes de terror, por exemplo, são indexados através de termos como “violência”, “fobia”, “medo”, “sustos”, sendo esses atributos, características marcantes que definem esse gênero, mas é possível considerar que, em algum grau, esses termos também podem estar presentes em filmes de outros gêneros. Uma alternativa possível para estabelecer esse valor se concentra na linguística, através da teoria dos protótipos.

As características destacadas pela literatura indicam possibilidades de classificações e agrupamentos de filmes que possuem características em comum. Entretanto, considerando que a percepção de um espectador é relevante para indicar os sentidos e significados possíveis de um filme, plataformas como o *Internet Movie Database – IMDb* permitem que esse espectador indique, através de *plot keywords*, palavras-chave que representem o conteúdo do filme cadastrado. Contudo, essas *plot keywords* não refletem, necessariamente, as características descritas pela literatura sobre cinema.

A pesquisa se desenvolveu através de quatro eixos temáticos: filmes de terror do gênero *slasher*, o sistema de *plot keywords* disponível no *IMDb*, as folksonomias e a teoria da categorização por protótipos, oriunda das ciências cognitivas. Seu problema central é a seguinte questão: Como a folksonomia pode contribuir para a classificação de obras em um determinado gênero cinematográfico, através da identificação de suas características prototípicas? Para debater o problema, a pesquisa apresentou como objetivo geral a avaliação de como sistemas de folksonomias podem contribuir para a indexação de obras cinematográficas, tendo como base teórica a Teoria dos Protótipos, oriunda da Linguística Cognitiva. Metodologicamente, este trabalho consiste em uma pesquisa de caráter qualitativo, baseado no procedimento da análise de conteúdo, dividida em diferentes etapas, conforme descrito na seção 5.

2. O conceito de gênero cinematográfico

Obras como o Dicionário Teórico e Crítico de Cinema analisam o termo gênero através de duas perspectivas: a filosófica, onde a palavra gênero designa “a ideia geral de um grupo de seres e objetos que possuem caracteres comuns” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 141) e o cinematográfico, empregado desde o século XVII, que consiste em uma “categoria de obras que têm caracteres em comum (de enredo, de estilo, etc.)” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 141). O dicionário continua o desenvolvimento do verbete indicando que os gêneros sempre estiveram presentes no desenvolvimento da arte, mas sua definição nunca foi fixa, sendo produto de “flutuações” (AUMONT; MARIE, 2003). O formato dessas definições sempre oscilou de acordo com o aspecto mais importante a ser levado em consideração sobre uma obra. É nesse sentido que Tanenbaum (2008) afirma residir a dificuldade em se atribuir gênero a uma obra cinematográfica, já que o gênero, em vez de uma estrutura formal e sistematizada, é na verdade um construto social, cuja atribuição por parte do espectador dependerá muito de características de vida particulares daquele espectador.

Enquanto gênero específico, o cinema de terror surge nos primórdios da sétima arte, acompanhando as primeiras experiências de utilização do cinematógrafo. O ilusionista francês Georges Méliès foi o inventor do cinema fantástico (PRIMATI, 2014, p. 11), utilizando a fantasia e a mágica para iludir e impressionar os espectadores. Cousins afirma que “seu papel nos primórdios do cinema não foi negligenciado” (2006, p. 3) e que “Méliès mergulhou fundo nas possibilidades da caixa mágica do cinema, transformando os filmes realistas dos Lumière em fantasias teatrais” (2006, p. 27).

A partir da década de 30, o gênero terror seria então caracterizado e explorado como um intenso produto comercial. Ao longo da evolução desse gênero cercado de polêmicas, o terror foi sendo cada vez mais segmentado em subgêneros com variadas especificidades. Prohászková (2012) sugere uma divisão geral do terror através dos escritos de Todorov em três grandes grupos: o estranho, o terror maravilhoso e o terror fantástico. Esses grandes grupos, segundo a autora, se dividem em 9 subgêneros: o terror rural, cósmico, apocalíptico, crime, erótico, oculto e psicológico, surreal e visceral.

O subgênero de terror *slasher* surgiu na década de 1970, sendo preconizado pelo lançamento dos filmes *Natal Sangrento* e *O Massacre da Serra Elétrica*, ambos de 1974, e se sedimentando enquanto novo subgênero a partir do lançamento de *Halloween*, em 1978, que é

amplamente considerado o ponto de partida para o subgênero por reunir diversas das convenções de roteiro que se tornaram marcantes na categoria (PETRIDIS, 2014). Para definir o que é um *slasher* e suas características, Nolan e Ryan (2000) recorrem à análise de gênero e sexualidade de Carol J. Clover, que descreve esse gênero como histórias de psicopata que mata uma série de vítimas, principalmente femininas, de maneira sangrenta, uma por uma, até ser morto pela única garota que sobreviveu. Clover (2003) ainda conceitua a noção da *Final Girl*, ou seja, a personagem feminina protagonista que, num jogo que intercala papéis tanto de vítima quanto de heroína, derrota o vilão do filme, ou ao menos escapa com vida de seus ataques. Kaay e Kaay (2016, p. 165) tratam o *slasher* como um subgênero, cuja explosão aconteceu nos anos 80, auge da rebeldia jovem e do conservadorismo político. Os assassinos mascarados da época, possuíam “mais em comum com as personalidades das bandas de *hair metal* dos anos 80 do que vilões de filmes de terror anteriores” (KAAY; KAAY, 2016, p. 165, tradução nossa), e o apelo rebelde que contrariava os guardiões da moral da época uniu tanto o cinema de terror, com seus assassinos icônicos, quanto a música, com seus extravagantes *rockstars*.

Sapolsky, Molitor e Luque (2003, p. 28) ainda afirmam que os filmes *slasher* são “reconhecidos por conterem cenas que evocam suspense, nas quais o antagonista, geralmente um homem agindo sozinho, ataca uma ou mais vítimas”, com ênfase tanto no ato de violência quanto no medo expresso pelas vítimas. Esse foco na violência e na reação das vítimas nos *slashers* clássicos estaria pautado por um caráter punitivista, que castigava os personagens que tinham comportamentos tidos como “imorais”, tais como manifestações sexuais, consumo de drogas e álcool, etc. (PETRIDIS, 2014). Embora não tenham observado uma diferença expressiva entre o número de vítimas femininas e masculinas, Cowan e O’Brien (1990) expõem que um traço marcante nas vítimas femininas de *slashers* clássicos é sua constante sexualização, enquanto a protagonista sobrevivente (a *Final Girl*) não manifesta sua sexualidade, reforçando a noção do assassino como agente de punição contra atos “imorais”, atos nos quais a heroína não toma parte e pelos quais não tem de ser “punida” com a morte (CLOVER, 2003). Kaay e Kaay (2016, tradução nossa) indicam dois elementos comuns no subgênero que são facilmente percebidos em seus exemplares mais conhecidos: a) mortes apropriadas para os personagens e b) obrigatoriedade de um diferencial. O primeiro elemento diz respeito às mortes presentes nesse tipo de filme: as vítimas de um *slasher* geralmente são mortas de acordo com a maneira que viveram, reforçando a noção de punitivismo moral presente no gênero. O segundo, diz respeito a uma característica individualizante que se nota em todos os psicopatas de um *slasher*, tais como uma arma característica, um elemento visual particular, etc.

Para além dos *slashers* clássicos e suas características, Petridis (2014) ainda defende a existência de dois outros grandes períodos do *slasher*. O período pós-moderno, que o autor define como tendo se dado entre o começo da década de 1990 e o da década de 2000 se livra das convenções de roteiro do período clássico; no lugar do punitivismo moral, o que há aqui é o foco no próprio subgênero *slasher*, com tanto o espectador quanto os personagens sendo recompensados por seu conhecimento acerca do tipo de história no qual estão participando. Por fim, os *neoslashers* surgem como uma resposta do cinema de terror, novamente guiadas por um caráter conservador, à realidade geopolítica do mundo pós-11 de setembro. Essa resposta, segundo o autor, se dá de duas formas. Por um lado, ocorrem várias refilmagens de filmes clássicos no gênero, o que demonstra um desejo de se retornar a um passado já conhecido e seguro; por outro lado, começam a surgir filmes que buscam analisar “como o mal é criado” (PETRIDIS, 2014, p. 8), oferecendo motivações e mais personalidade aos assassinos. Além disso, há um foco na banalidade do mal, ou seja, em circunstâncias onde as vítimas não necessariamente possuem alguma ligação com os vilões (elemento marcante nos dois períodos anteriores), apenas sendo alvo de sua violência por acaso ou má-sorte.

3. Folksonomia e Plot keywords

O Internet Movie Database – IMDb está entre os sites mais conhecidos que utilizam o sistema de marcação típico das folksonomias. A atribuição de termos representativos do conteúdo de um filme cria um ecossistema informacional que possibilita, por exemplo, a utilização desses termos como categorias. A indexação social preconiza a criação de “etiquetas (*tagging*) pelos usuários aos itens compartilhados” (GUEDES; DIAS, 2010, p. 47). Os autores indicam que as etiquetas (*tags*), definidas como um produto da indexação livre (sem a tradução de seus sentidos em linguagens artificiais) retroalimentam o sistema de indexação, permitindo a criação de um índice de descritores passíveis de recuperação

As etiquetas podem se constituir através de várias palavras, caracteres especiais e são, como exposto, inteiramente geradas pelos usuários (KIPP; BEAK; GRAPF, 2015, p. 278, tradução nossa). O processo de etiquetar na web é “muito mais aceito pelos usuários da *web* uma vez que ela lhes permite muito mais liberdade de indexar e catalogar como lhes for mais conveniente” (MORAES; LOBO, 2020, p. 114).

O produto desse processo seria o que autores como Wal (2006) definem como folksonomia, ou seja, o sistema onde essas etiquetas estariam reunidas, sendo possíveis de serem utilizadas para fins de recuperação e organização da informação. A relação direta entre a indexação e a folksonomia se torna presente na medida em “que em ambas há o processo de representação de um conteúdo por meio de marcações a fim de garantir a sua recuperação” (MORAES; LOBO, 2020, p. 113).

As vantagens e desvantagens associadas ao uso de uma folksonomia estão associadas em maior ou menor grau a fatores ligados à sua própria natureza enquanto recurso que permite a autonomia de um usuário. O sistema de etiquetas começa “com uma massa de palavras comuns atribuídas a um item específico. O sistema parece caótico, mas com as visualizações simples das *tags*, padrões começam a aparecer” (KIPP; CAMPBELL, 2007, p. 8, tradução nossa).

3.1 Plot Keywords

Os *plot keywords* são termos atribuídos pelos usuários da plataforma e refletem de maneira direta temas, assuntos e até mesmo cenas de um filme. Essas *plot keywords* podem ser avaliadas como úteis ou não por outros usuários do IMDb e estão disponíveis em um campo específico do site. A escolha do IMDb como base de dados central é justamente pela sua relevância em termos de conteúdo e grande quantidade de usuários cadastrados (cerca de 250 milhões de visitas mensais).

Além de outros metadados descritivos, o IMDb usa *plot keywords* fornecidas pelos usuários - uma palavra (ou grupo de palavras conectadas) anexadas a um título (filme ou série) para descrever qualquer objeto, conceito, estilo ou ação notável que ocorre no título em questão (DIECKMAN, 2020)

As *plot keywords*, apesar de nem sempre fazerem sentido individualmente, são ferramentas importantes no sentido de estabelecer características e recuperar filmes com elementos em comum. A quantidade de *plot keywords* disponíveis por filme varia em função da disposição dos usuários em indexar esses termos na ferramenta. Alguns filmes possuem mais de 100 *plot keywords* cadastrados, enquanto outros possuem menos de 10.

4. O modelo de categorização baseado em protótipos

A categorização baseada em protótipos é uma técnica de organização do conhecimento alternativa ao modelo tradicional de classificação. No modelo clássico, é oferecida uma categorização binária, na qual os sujeitos *pertencem* ou *não pertencem* a determinada classe de acordo com atributos *necessários e suficientes* à sua inclusão, de forma que todos os sujeitos têm o mesmo grau de pertencimento à classe (DUQUE, 2001). Já a categorização baseada na Teoria dos Protótipos (TP) permite maior nuance entre as classes, aceitando que existem *limites difusos* entre elas, ou seja, as fronteiras entre classes nem sempre são tão claras, já que a mente humana agrupa os objetos do saber de acordo com suas *semelhanças familiares* (TAYLOR, 1995; MONTEIRO-KREBS; LAIPELT, 2018).

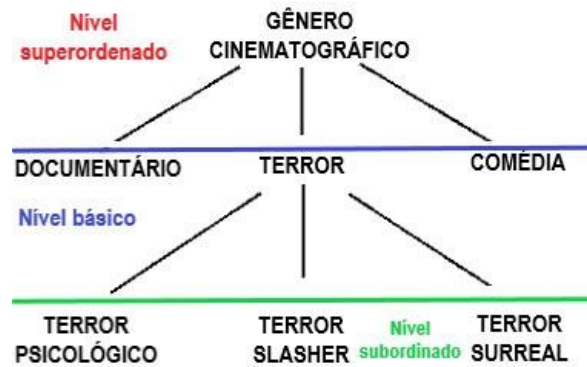
Outro ponto significativo de divergência entre o modelo clássico de categorização e o modelo baseado em protótipos é que o primeiro se baseia na relação da classe (ou seja, na soma dos seus atributos) para determinar sua extensão (ou seja, quais elementos farão parte da mesma), enquanto o modelo de protótipos aceita que é através da percepção das características compartilhadas entre os membros da classe que esta é definida (LIMA, 2010). Devido a esse foco nas semelhanças compartilhadas entre os membros de uma classe, a TP postula que, dentro da própria classe, haverá uma escala, um *gradiente* de pertencimento.

Os membros mais centrais são os que melhor representam a classe, por compartilharem mais atributos com outros membros sinalizando por portanto um caminho para o processo de seleção de termos, podendo-se dizer que pertencem “mais” àquela classe; já os membros mais periféricos são aqueles que, embora compartilhem atributos suficientes para serem reconhecidos como pertencentes à classe, não possuem muitos outros que estreitem sua similaridade com os outros membros, de forma que pertencem “menos” àquela classe. O exemplo mais representativo (ou central) de uma classe é chamado de *Protótipo*, e pode ser definido como:

[...] aquele que compartilhasse com os outros membros da categoria do maior número de características e que, por outro lado, compartilhasse de poucas características (ou nenhuma) com elementos provenientes de fora da classe. (LIMA, 2010, p. 116).

Ainda segundo Lima (2010), as categorias no modelo de protótipos estariam ordenadas de maneira hierárquica, em três níveis: categorias superordenadas, categorias básicas e categorias subordinadas. Observemos a figura 1:

Figura 1 – Níveis de ordenação na categorização por protótipos



Fonte: elaborado pelos autores. Adaptado de Taylor, 1995, p. 47.

De acordo com Rosch (1975) *apud* Taylor (1995, p. 50-51), são as categorias de nível básico que melhor serviriam para representar um conceito, pois elas maximizam o número de atributos compartilhados por todos os membros da categoria ao mesmo tempo em que minimizam aqueles atributos compartilhados com membros de outras categorias. Esse predicado não é verdadeiro nos outros extremos da hierarquia: uma categoria de nível superordenado acaba se assemelhando menos a um conjunto de atributos necessários e suficientes e mais a um agrupamento de semelhanças entre seus conteúdos; por outro lado, uma categoria de nível subordinado não possui atributos que a distingam suficientemente de outras categorias contidas no mesmo nível básico, remetendo à noção de limites difusos entre as classes. Em todos os níveis, porém, impera o axioma básico do modelo de protótipos: um item será mais central na categoria a que pertence se possuir mais atributos compartilhados com outros membros desta categoria do que com membros de outras categorias; *protótipo*, como já dito, é o elemento que condensa o máximo de atributos comuns à sua categoria, e que compartilha poucos ou nenhum atributo com outras categorias (LIMA, 2010; MONTEIRO-KREBS; LAIPELT, 2018).

Como mencionado acima, esses atributos comuns a uma categoria são comumente chamados de *semelhanças familiares*. Essa expressão, cunhada pelo filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein, serve para transmitir a ideia de que os atributos que existem entre os entes em uma classe não são apenas conjuntos de traços binários, cuja presença é necessária e suficiente para a inclusão na dita classe, e cuja ausência acarreta na exclusão da mesma. Ao contrário, esses traços binários, marcantes na Teoria Clássica da Categorização, abrem espaço na Teoria dos Protótipos para uma série de características que, distribuídas entre os membros da categoria, permitem observar a proximidade semântica entre esses membros (MONTEIRO-KREBS;

LAIPELT, 2018). O próprio Wittgenstein apresenta a questão das semelhanças familiares explicando-a através da metáfora dos jogos. Ele diz:

Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos. Agora passe os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem. [...] É tal é o resultado desta consideração: vemos uma rede complicada de semelhanças, que se envolvem e se cruzam mutuamente. Semelhanças de conjunto e de pormenor (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52).

Além disso, o autor ainda pontua que, pela aproximação de novas entidades com aquelas que já vinham sendo categorizadas como pertencendo a tal grupo, o próprio conceito do grupo se expande, de forma a englobar aqueles novos membros (WITTGENSTEIN, 1999). Por fim, o autor ainda trata da preocupação que pode surgir em relação ao esvaziamento de um conceito devido a sua constante extensão, ao afirmar que a falta de uma delimitação dura do conceito não diminui seu significado, e que os conceitos não deixam de serem compreensíveis apenas por terem “contornos imprecisos” que os deem forma (WITTGENSTEIN, 1999, p. 54).

5. Procedimentos metodológicos

A seguir, descrevemos as etapas metodológicas deste trabalho. Visando responder à problemática deste artigo, inicialmente planejávamos identificar todos os filmes pertencentes ao gênero *slasher* e analisar suas *plot keywords*, observando as semelhanças entre elas nos filmes do gênero de forma a identificar qual o filme mais prototípico da categoria *slasher*. O exemplar mais prototípico de uma categoria, lembramos, é aquele que compartilha o máximo possível de características com seus pares e o mínimo possível com indivíduos de fora de sua classe. Feito isso, nossa intenção era comparar as características deste filme com aquelas definidas na literatura como sendo particulares ao gênero de *slasher*, observando se o filme mais prototípico de fato possui os atributos considerados “necessários” ao gênero, ou se os atos de apreensão e atribuição de características pelos usuários acabariam por “descaracterizar” o filme daquilo que é definido como essencial ao gênero pela literatura.

Como indicado, o *corpus* de análise escolhido para nossa pesquisa seria composto por todos os filmes de terror do subgênero *slasher*, conforme identificados na base de dados IMDB. Todavia, embora seja possível localizar todos os filmes de determinado gênero no sistema de buscas do IMDB, o *slasher* não consta como filtro possível para essas buscas, possivelmente por ser considerado como um subgênero do horror ou terror; o que se identificou é que o

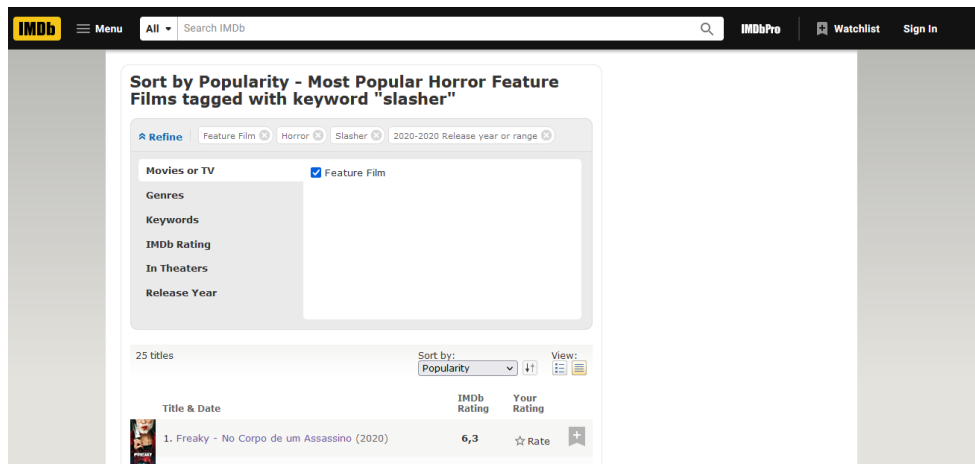
subgênero *slasher* está representado apenas como *plot keyword*, sendo parte do já mencionado sistema de marcação por usuários do qual o IMDB faz uso descrever seus títulos. Desta forma, selecionamos a *plot keyword* “*slasher*” e realizamos a busca de todos os títulos aos quais ela estivesse atribuída, tendo como resultado 2781 títulos.

A fim de manter a viabilidade do estudo, frente a tamanho volume de resultados, refinamos ainda mais a pesquisa, aplicando outros dois filtros: no filtro “*Movies or TV*”, que na prática descreve qual o formato do título a ser buscado, selecionamos apenas “*Feature films*”, ou seja, filmes de longa-metragem não produzidos especificamente para a televisão, incluindo lançamentos para cinema e serviços de *streaming*; com a aplicação deste filtro, obtivemos 1970 resultados. O segundo filtro selecionando foi o de gênero cinematográfico, já que nossa pesquisa se restringe a filmes de terror e a *keyword* “*slasher*” poderia estar relacionada a outros gêneros, embora esta possibilidade nos parecesse pouco provável; desta forma, no filtro “*Genre*” selecionamos apenas os títulos marcados como “*Horror*”, tendo como resultado 1827 títulos. Observando a dificuldade de se trabalhar com um volume ainda tão grande de dados, fomos forçados a aplicar também um filtro de temporalidade: selecionamos apenas aqueles filmes lançados no ano de 2020.

Embora inicialmente tivéssemos a pretensão de analisar filmes lançados no período 2020-2021, ao escolher o ano de 2021 como data limite a busca do IMDB devolve como resultado filmes que ainda não foram lançados, mas cujo lançamento está previsto para esse ano; por esse motivo, optamos por excluir o ano de 2021, levando em conta que as *keywords* atribuídas a filmes ainda não lançados poderiam não corresponder de fato ao conteúdo destes filmes. A opção pelos filmes lançados apenas no ano de 2020 se justifica, em parte, pela necessidade de trabalharmos com um *corpus* de análise que nos permitisse realizar a exploração dos materiais de maneira apropriada, o que seria difícil com um *corpus* que contivesse centenas de títulos. Além disso, consideramos que, dada a ocorrência da pandemia causada pela COVID-19, a maioria dos filmes lançados neste período provavelmente foi lançado primariamente em serviços de *video on demand*, o que poderia afetar a atribuição de *keywords* a eles.

Desta forma, tendo aplicados os filtros mencionados no parágrafo anterior, incluindo o de ano de lançamento, nosso *corpus* de análise foi composto por 25 títulos, conforme demonstrado no *print* a seguir:

Figura 2 – Filtros utilizados no IMDb para a coleta dos filmes



Fonte:

https://www.imdb.com/search/keyword/?keywords=slasher&ref_=kw_ref_yr&sort=metacritic.asc&mode=detail&page=1&title_type=movie&genres=Horror&release_date=2020%2C2020.

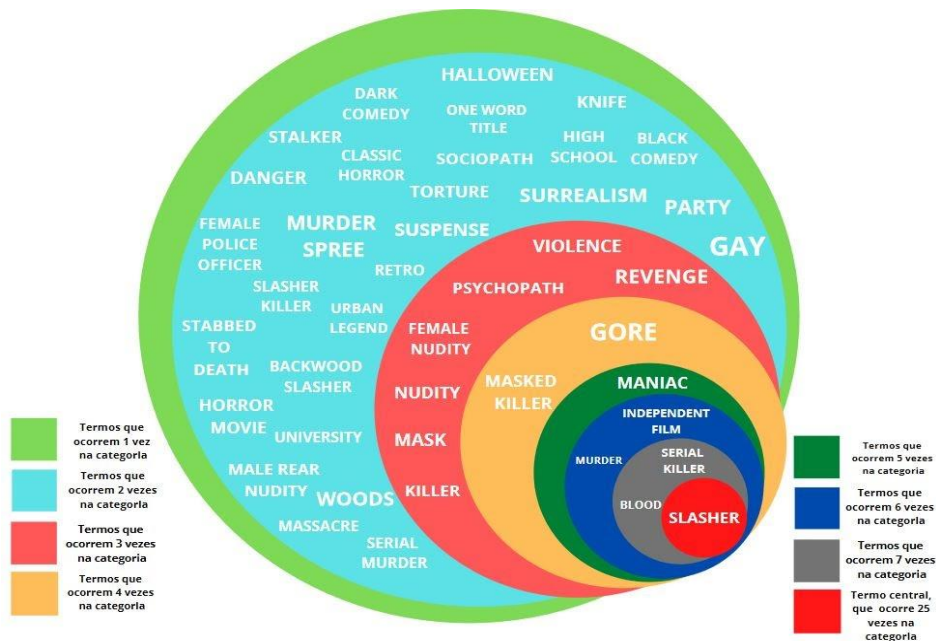
A seguir, apresentamos os filmes que compõem nosso *corpus* de análise: *Freaky*, *Initiation*, *Nobody sleeps in the woods*, *Skull: the Mask*, *For the Sake of Vicious*, *Redwood Massacre: Annihilation*, *The Stalker*, *Waiting for death*, *Slashlorette Party*, *Return to Splatter Farm*, *Teacher Shortage*; *Chop Chop*, *Who Was Phone?*, *Halloween Night*, *Expira*, *Why?*, *Children of Camp Blood*, *Backwoods*, *Indestructible: No Place to Hide*, *Vihanpidot*, *Death Drop Gorgeous*, *What Goes Around*, *Texas Death Trippin Ax-Tended Cut*, *Easter Bunny Bloodbath 2: No More Tears*, *Homecoming Massacre*.

Uma vez definido nosso *corpus*, passamos à coleta e discriminação das *plot keywords* atribuídas a cada um dos títulos que o compunham. Esse processo foi feito manualmente, utilizando uma planilha do *Google Docs*, com as linhas reservadas para os títulos e as colunas para as *keywords*. O título com menos *keywords* continha apenas 2 termos, ao passo que o que continha mais *keywords* possuía 352 termos atribuídos; ao todo, foram coletadas 631 *plot keywords* únicas.

6. Análise dos resultados obtidos

O gráfico abaixo apresenta quais as palavras de maior frequência na categoria, tendo como palavra mais expressiva o próprio termo *slasher*, que foi o ponto de partida de nossa pesquisa e é o elemento que define o nosso *corpus*. Neste ponto, cabe retomar Wittgenstein e fazer uma ressalva: segundo o autor, em vez de buscar um único termo que indique o que necessário, “essencial” a uma dada categoria, deve-se focar nas características compartilhadas, nos “parentescos” entre os entes desta categoria (WITTGENSTEIN, 1999). Nesse sentido, pode parecer um pouco contraditório que este trabalho possua uma característica central, a *keyword* “*slasher*”, que delimita nosso *corpus* de análise; no entanto, como expusemos acima, sem uma característica que servisse como ponto de partida para a busca, seria impossível recuperar um volume gerenciável de resultados que nos permitisse realizar nossa análise.

Figura 3 – Gráfico exibindo as *plot keywords* coletadas de acordo com seu nível de ocorrência no *corpus* analisado



Fonte: elaborado pelos autores

Devido ao grande volume de termos que ocorrem apenas uma vez na categoria, optamos por não incluí-los no gráfico, facilitando sua leitura. Sendo assim, “*slasher*”, se torna a característica mais central da categoria, que denota seu “contorno” e que ocorre mais vezes, já que é compartilhada entre todos os seus 25 membros. A partir dela o gráfico se expande, apresentando as palavras de maior frequência mais próximas ao centro e aquelas de menor

frequência nas periferias do gráfico. Ao todo, 43 *plot keywords* possuem frequência maior que 1, ou seja, são compartilhadas por dois ou mais títulos do *corpus*.

Os termos de maior frequência depois de *slasher* foram *blood* e *serial killer*, que ocorreram 7 vezes no *corpus* analisado. Essas *plot keywords* refletem duas características do *slasher* descritas no quadro A e nos escritos de Clover (2003): os filmes do gênero geralmente apresentam assassinos violentos que matam uma série de vítimas em rápida sucessão e, por focarem nas mortes violentas sofridas pelos personagens, naturalmente trazem consigo uma quantidade considerável de sangue.

As expressões *independent film* e *murder* ocorrem 6 vezes. Embora o assassinato seja elemento fundamental dos filmes *slasher*, não existe uma associação direta entre o subgênero e filmes independentes na literatura; a frequência do termo aqui, no entanto, coincide com o aspecto mercadológico dos *slashers*, que atingiram seu auge ao longo da década de 1980, posteriormente perdendo espaço para outros tipos de produção.

A seguir, a *plot keyword maniac*, ocorre cinco vezes. Esta *plot keyword* indica os assassinos que servem como vilões da trama. Ela denota que o assassino possui comportamentos tidos como incomuns ou deviantes, geralmente associados à violência. Nesse sentido, destaca Petridis (2014), o subgênero utiliza esses comportamentos para reforçar para sua audiência que o assassino é o “outro”, o “estranho” que deve ser temido e evitado.

Em seguida, ocorrendo quatro vezes, têm-se os termos *gore* e *masked killer*. “*Gore*” é uma palavra em inglês que se refere originalmente ao sangue coagulado, oriundo de ferimentos, mas que ganhou também o sentido de “ferimentos graves à mostra” ou de “atrocidades retratadas de maneira vívida”, especialmente no contexto de obras de terror (CAMBRIDGE DICTIONARY, 2021; MERRIAM-WEBSTER, 2021). Já *masked killer* denota uma particularidade do assassino que serve como vilão do filme (o fato de ele usar máscara), e vai ao encontro daquilo que expõe a literatura no que se refere ao assassino em *slasher* comumente possuir algum atributo particular que o diferencia ou o destaca.

Dentre os termos que ocorrem três vezes, muitos possuem significados similares com o que já foi exposto em outros níveis de incidência. Destacam-se, no entanto, *nudity*, *female nudity*, *revenge*. As duas primeiras referem-se ao elemento moral presente em muitos *slashers*: o comportamento sexual dos personagens é tido como imoral e serve como “justificativa” para as ações punitivas do assassino. *Female nudity*, em particular, remete às problemáticas trazidas

por Carol J. Clover (2003) quanto à fetichização da violência contra corpos femininos por parte do cinema de terror. Por outro lado, Petridis (2014) afirma ter havido uma redução deste aspecto moralizante nos *slashers* contemporâneos, ao menos em comparação com suas contrapartes clássicas; nesse sentido, é possível que estes elementos de nudez existam apenas como elemento de eroticismo por parte das produções analisadas. Por fim, *revenge* coincide com dois elementos apresentados pela literatura: em *slashers* mais antigos, por vezes havia alguma relação de proximidade entre as vítimas e o assassino, que voltava para se vingar. Já nos *slashers* mais recentes, observa-se uma tentativa de dar tridimensionalidade aos assassinos, com motivações mais desenvolvidas e melhor exploradas, explicando em parte seu comportamento.

A seguir, o gráfico apresenta os termos e expressões que ocorrem apenas duas vezes no *corpus* estudado. Apesar de seu baixo nível de incidência, o fato de ocorrerem mais de uma vez na categoria demonstra que algumas destas características ainda são perceptíveis em diferentes expoentes do *slasher*. A maioria das *plot keywords* possui proximidade com termos anteriores, fazendo referência ao vilão do filme (*stalker*, *sociopath*) ou a elementos gráficos da produção, sejam de ambientação (*woods*, *party*) ou das cenas de violência (*massacre*, *stabbed to death*). Destacam-se, no entanto, as expressões que denotam proximidade dos *slashers* com outros tipos de produção, tais como *surrealism*, *black comedy* e *dark comedy*; sua presença vai ao encontro daquilo que afirma Tanenbaum (2008), ao dizer que a noção de gênero cinematográfico é naturalmente imprecisa, pois elementos de um gênero frequentemente se fazem presentes em outro, o que também resgata o postulado da Teoria dos Protótipos acerca dos limites difusos entre as categorias. Por fim, chamam a atenção as *plot keywords retro* e *classic horror*; levando em conta que as produções analisadas são todas recentes, isso pode indicar que a tendência apontada por Petridis (2014) acerca dos *neoslashers* remeterem aos clássicos do subgênero.

Como indicado no começo desta seção, as *plot keywords* que ocorrem apenas uma vez no *corpus* analisado não constam no gráfico, devido a seu grande volume. Ainda assim, elas foram representadas pela elipse verde-escura, na periferia mais distante do centro do gráfico, indicando que, apesar de seu grande volume, não são compartilhadas por mais de um membro do grupo analisado. Nelas, encontra-se uma multiplicidade de termos e expressões.

A análise dos filmes em relação às *plot keywords* compartilhadas dentro da categoria *slasher* demonstra a aplicabilidade de um postulado importante dentro da Teoria dos Protótipos. É possível notar que, a partir da observação das características das obras, o espectador consegue

elaborar o contorno de uma categoria própria, o *slasher*. Mesmo que a *plot keyword slasher* não existisse, as obras que compunham nosso *corpus* de análise ainda compartilham um grande número de características entre si, de acordo com a visão do espectador, e, portanto, aproximam-se umas das outras. E, tendo a *tag slasher* como eixo central, pode-se constatar que essas características compartilhadas são todos atributos que ajudam a definir o contorno do subgênero *slasher*, estando presentes em muitas das obras que o compõem.

Após identificar a frequência das *plot keywords* atribuídas aos títulos de nosso *corpus*, o passo seguinte foi analisar qual título compartilhava mais *plot keywords* (ou seja, mais atributos) com seus pares. Os três títulos com mais *plot keywords* compartilhadas constam no quadro abaixo:

Quadro 2 – Relação dos 3 filmes com mais *plot keywords* compartilhadas com outros integrantes do *corpus analisado*

Título do filme	Número total de plot keywords	Quantidade de plot keywords compartilhadas com outros títulos
Freaky	352	19
Halloween Night	53	18
Initiation	26	14

Fonte: elaborado pelos autores

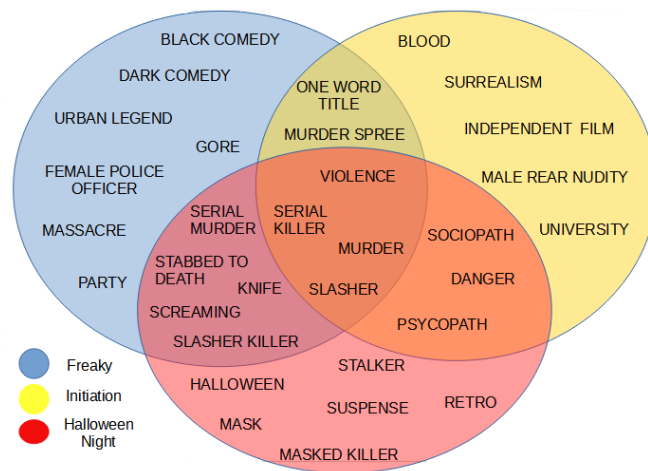
Por possuir mais *plot keywords* e de acordo com os parâmetros utilizados na pesquisa, o filme *Freaky* poderia ser mais considerado como prototípico, por apresentar mais características em comum com as outras obras da categoria analisada. Já os filmes *Halloween Night* e *Initiation* também estariam próximos ao centro da categoria, mas não seriam tão prototípicos quanto *Freaky* por possuírem menos características compartilhadas.

Aqui cabe apontar um ponto fraco desta pesquisa: idealmente, a avaliação do sujeito mais prototípico de uma categoria levaria em conta a comparação dele com aqueles sujeitos que não pertencem à sua mesma categoria. Dito de outra forma, o ideal nesta etapa seria constatar se as características que o filme *Freaky* compartilha com seus congêneres não são também compartilhadas com filmes que não pertençam à categoria *slasher*. No entanto, isso exigiria trabalhar com todos os filmes que não são *slashers*; ainda que fosse aplicado o mesmo

filtro de temporalidade, verificando apenas obras lançadas no ano de 2020, o volume de obras a se analisar seria bastante considerável.

A figura 3 expõe quais as *plot keywords* compartilhadas pelos três filmes mais centrais do *corpus* analisado com os outros filmes da categoria. As intersecções entre os conjuntos de termos ainda expõem quais deles são compartilhados também entre os três filmes, ou seja, as características de fato mais prototípicas presentes no *corpus* analisado.

Figura 3 – *Plot keywords* compartilhadas pelos três filmes mais centrais do *corpus* analisado



Fonte: elaborado pelos autores

Através da observação das características compartilhadas entre os sujeitos mais prototípicos da categoria (ou seja, que melhor exemplificam os atributos da categoria em questão), a familiaridade entre as obras do subgênero *slasher* se torna mais fácil de se constatar. As semelhanças dentro deste próprio grupo de filmes mais centrais na categoria expõem quais os termos de maior valor quando se deseja representar o que é o subgênero *slasher*. O termo *serial killer*, por exemplo, não apenas ocorre sete vezes na categoria como é compartilhado também pelos três filmes mais centrais, o que denota que, junto com o termo *slasher*, ele possui grande valor semântico e distintivo para a categoria como um todo.

7. Considerações finais

A tarefa de combinar a teoria dos protótipos a partir de uma folksonomia se mostrou complexa e as suas possibilidades não se encerram ao fim da pesquisa proposta. Um dos problemas verificados é que não foi possível trabalhar com elementos fora do recorte selecionado, o que prejudicou a análise das características compartilhadas. Existe uma gama de subgêneros de terror listados pela literatura que poderiam fornecer outras informações importantes, principalmente em relação à percepção do espectador. As ferramentas e recursos de refinamento presentes no próprio IMDb, como o fato dessa divisão entre gênero e subgênero cinematográfico não estar presente, afetaram a coleta e a análise dos termos mais utilizados. A ausência de um tesouro de terror também contribuiu para tornar mais complexa a análise da equivalência entre *plot keywords* e características tiradas da literatura.

A presença das *plot keywords* sugere reflexões importantes sobre a representação desse tipo de conteúdo pela ótica do espectador: em primeiro lugar observa-se que existe sim uma relação direta entre os termos propostos pelo público e a literatura que trata sobre o *slasher*. Dificilmente se percebe a ausência de um dos pontos enunciados pelos pesquisadores do terror naquilo que é posto como *tag* pelos usuários do IMDB. Dito de outra forma, pouco se perde daquele conjunto de características que define o contorno do subgênero *slasher* quando o público que consome obras do subgênero tem de atribuir essas características a determinadas obras. Contudo, existe um problema que já foi enunciado em outras pesquisas sobre folksonomias: ocorre que o espectador por vezes vai além do propósito das *plot keywords*, incluindo termos como *one-word title* ou mesmo citações de personagens (como ocorreu em algumas expressões de menor frequência), que dizem pouco ou nada sobre o conteúdo da produção ao qual as *tags* estão sendo atribuídas.

Desta forma, enquanto ferramenta de auxílio a categorização, o sistema de *plot keywords* do IMDb deixa a desejar por permitir a inclusão de termos que não se referem estritamente ao conteúdo das produções. No entanto, pôde-se observar que quando ocorre a aplicação correta das *plot keywords*, pode-se caracterizar uma obra com razoável grau de precisão. Além disso, o uso de termos diferentes permite observar relações de aproximação semântica que demonstram a validade de um modelo de protótipos na classificação das obras. O fato de haverem termos como *maniac*, *psycopath* e *sociopath*, díspares mas com significados similares, demonstra que o contorno do gênero *slasher* se faz visível através de várias expressões

próximas entre si, e pelas quais as produções se aproximam umas das outras, assemelhando-se, ainda que através de características particulares. Além disso, o fato de os próprios usuários do IMDb apontarem semelhanças do *slasher* com outros gêneros e subgêneros cinematográficos reforça a ideia, também trazida pelo modelo de categorização em protótipos, de que os limites entre as categorias são, por muitas vezes, difusos entre si.

Além disso, pôde-se observar que a apreensão de características das obras cinematográficas se dá em consonância com o que expõe a Teoria dos Protótipos, com a observação das diferentes características eventualmente culminando em relações de semelhança entre os sujeitos. Mesmo que expressas em termos diferentes, as características atribuídas a obras de um mesmo gênero possuem proximidade de significado entre si, ainda que se manifestem em maior ou menor grau de acordo com a obra em questão. A partir desta constatação, pode-se pensar novas contribuições para temáticas de representação, organização e recuperação do conteúdo de obras cinematográficas. As *plot keywords* presentes na Figura 4, compartilhadas pelos filmes mais prototípicos com os outros sujeitos da categoria, são extremamente valiosas para o trabalho terminográfico acerca de obras do subgênero *slasher*, pois sua alta frequência somada a seu valor como características prototípicas as destaca como termos valiosos para a construção de um vocabulário controlado. Nesse sentido, a partir do encontro entre as possibilidades oferecidas pela Teoria dos Protótipos e pelas folksonomias, o presente trabalho oferece algumas contribuições ao estudo dos termos e do processo de indexação, sem exaurir o tema e permitindo uma expansão dos estudos acerca dele. Importante sinalizar conforme a premissa descrita no início deste trabalho é possível aliar a teoria dos protótipo e indexações sociais para um refino do trabalho de análise documentária e sua posterior indexação, dando objetividade ao trabalho subjetivo do indexador.

Referências

AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

CLOVER, C. J. **Men, women, and chainsaws: gender in the modern horror film**. Princeton: Princeton University Press, 2003.

COUSINS, M. **História do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

COWAN, G.; O'BRIEN, M. Gender and survival vs. death in slasher films: a content analysis. **Sex Roles**, v. 23, n. 3/4, 1990. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1007/BF00289865>. Acesso em: 27 ago. 2021.

DIECKMAN, C. S. **Perceptions on aboutness of documentary films: comparing fast headings to user-created IMDB "plot keywords"**. Iowa, 2020. Color. Disponível em: <https://cornerstone.lib.mnsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1024&context=olac-conference>. Acesso em: 25 jun. 2021.

DUQUE, P. H. Teoria dos protótipos, categoria e sentido lexical: primeira parte. **Revista Philologus**, Rio de Janeiro, Ano 7, n. 21, set./dez. 2001. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/revista/21/13.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2021.

GORE. *In*: CAMBRIDGE ADVANCED LEARNER'S DICTIONARY & THESAURUS. [S. l.]: Cambridge Press, 2021. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gore>. Acesso em: 27 ago. 2021.

GORE. *In*: MERRIAM-WEBSTER.COM DICTIONARY. [S. l.]: Merriam-Webster, 2021. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gore>. Acesso em: 27 ago. 2021.

GUEDES, R. M.; DIAS, E. J. W. Indexação social: abordagem conceitual social indexing: conceptual approach. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis**, v. 15, n. 1, p. 39-53, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/72859>. Acesso em: 16 jun. 2021.

KAAY, C. V.; KAAY, K. F. **Horror films by subgenre: a viewer's guide**. Jefferson: McFarland & Company, 2016.

KIPP, M. E. I.; BEAK, J.; GRAF, A. M. Tagging of banned and challenged books. **Knowledge Organization**, Würzburg, v. 42, n. 5, p. 276-283, 2015.

KIPP, M. E. I.; CAMPBELL, D. G. Patterns and inconsistencies in collaborative tagging systems: an examination of tagging practices. **Proceedings of the American Society for Information Science and Technology**, v. 43, n. 1, p. 1-18, 10 out. 2007. DOI: <http://dx.doi.org/10.1002/meet.14504301178>.

MONTEIRO-KREBS, L.; LAIPELT, R. C. F. Teorias da linguística cognitiva para pensar a categorização no âmbito da ciência da informação. **Transinformação**, Campinas, v. 30, n. 1,

p. 81-93, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2318-08892018000100007>. Acesso em: 12 fev. 2021.

LIMA, G. A. B. O. Modelos de categorização: apresentando o modelo clássico e o modelo de protótipos. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 15, n. 2, p. 108-122, ago. 2010. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-99362010000200008>. Acesso em: 21 maio 2021.

MORAES, L. B.; LOBO, P. M. S. Folksonomia: a tagzação da informação na era digital. **Revista Bibliomar**, v. 19, n. 1, p. 110-124, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/141911>. Acesso em: 17 jun. 2021.

NOLAN, J. M.; RYAN, G. W. Fear and loathing at the cineplex: gender differences in descriptions and perceptions of slasher films. **Sex Roles**, v. 42, n. 1/2, p. 39-56, 2000. DOI: <http://dx.doi.org/10.1023/a:1007080110663>. Acesso em: 27 ago. 2021.

PETRIDIS, S. A historical approach to the slasher film. **Film International**, v. 12 n. 1, p. 76-84, 2014. Disponível em: https://doi.org/10.1386/fiin.12.1.76_1. Acesso em: 27 ago. 2021.

PRIMATI, C. Prefácio. In: ALMEIDA, C. **Cemitério perdido dos filmes B**. São José dos Pinhais: Estranho, 2014.

PROHÁSZKOVÁ, V. The genre of horror. **American International Journal of Contemporary Research**, v. 2, n. 4, p. 132-142, abr. 2012. Disponível em: http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf. Acesso em: 14 jun. 2021.

SAPOLSKY, B. S.; MOLITOR, F.; LUQUE, S. Sex and violence in slasher films: re-examining the assumptions. **Journalism & Mass Communication Quarterly**, v. 80, n. 1, p. 28-38, mar. 2003. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1177/107769900308000103>. Acesso em: 14 jun. 2021.

TANENBAUM, T. J. **Issues in decision tree classification of film genre using plot features**. 2008. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Issues-in-Decision-Tree-Classification-of-Film-Plot-Tanenbaum/2c8370f95d743edbe71508b51f4cec59c6641f4a>. Acesso em: 27 ago. 2021.

TAYLOR, John R. **Prototypes in linguistic theory**. 2.ed. Oxford: Clarendon, 1995.

WAL, T. V. **Online information folksonomy presentation posted**. Personal Infocloud. 2006. Disponível em: <http://www.personalinfocloud.com/blog?category=Folksonomy>. Acesso em: 08 set. 2021.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

Artigo submetido em: 08 set. 2021

Artigo aceito em: 24 maio 2022