

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

RAFAEL RODRIGO DO CARMO BATISTA

INDEXAÇÃO E GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS: Análise da categorização de  
filmes de terror em plataformas de *Video on Demand*

Porto Alegre

2022

RAFAEL RODRIGO DO CARMO BATISTA

**INDEXAÇÃO E GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS:**

Análise da categorização de filmes de terror em plataformas de *Video on Demand*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação.

**Orientador:** Prof. Dr. Thiago Henrique Bragato de Barros

Porto Alegre

2022

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**

**Reitor:** Prof. Dr. Carlos André Bulhões Mendes

**Vice-Reitora:** Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Patrícia Helena Lucas Pranke

**FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO**

**Diretora:** Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Maria de Moura

**Vice-diretora:** Vera Regina Schmitz

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIENCIA DA INFORMAÇÃO**

**Coordenador:** Prof. Dr. Thiago Henrique Bragato Barros

**Coordenador Substituto:** Prof. Dr. Moisés Rochemback

**CIP - Catalogação na Publicação**

Batista, Rafael Rodrigo do Carmo  
INDEXAÇÃO E GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS: Análise da  
categorização de filmes de terror em plataformas de  
Video on Demand / Rafael Rodrigo do Carmo Batista. --  
2022.  
108 f.  
Orientador: Thiago Henrique Bragato Barros.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do  
Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e  
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Ciência da  
Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. filme. 2. gêneros cinematográficos. 3.  
categorização. 4. indexação. 5. representação da  
informação. I. Barros, Thiago Henrique Bragato,  
orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

**PPGCIN – UFRGS**

**Rua Ramiro Barcelos, 2705, Prédio 22201**

**CEP: 90035-007 Porto Alegre – RS**

**Telefone: (51) 3308-5067**

**E-mail: ppgcin@ufrgs.br**

RAFAEL RODRIGO DO CARMO BATISTA

**INDEXAÇÃO E GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS:**

Análise da categorização de filmes de terror em plataformas de *Video on Demand*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação.

Aprovada em: Porto Alegre, 29 de abril de 2022

Banca examinadora:

---

Prof. Dr. Thiago Henrique Bragato Barros – Orientador PPGCIN/UFRGS

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Isadora Victorino Evangelista Gerotto - UFSCAR

---

Profa. Dra. Mariângela Spotti Lopes Fujita - UNESP

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rita do Carmo Ferreira Laipelt - PPGCIN/UFRGS

---

Prof. Dr. Rene Faustino Gabriel Junior - PPGCIN/UFRGS (suplente)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha mãe, Suzana, por todo o incentivo desde a minha escolha pelo curso de Biblioteconomia na Universidade Federal de Pernambuco, em 2011.

Agradeço a minha esposa Letícia pelo companheirismo, pela força que me inspirou e me inspira diariamente, pelas palavras reconfortantes e pelo exemplo diário.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Thiago Bragato, por embarcar nessa ideia e pelas brilhantes contribuições.

Agradeço a banca por todas as contribuições e leitura paciente deste trabalho.

Agradeço aos meus colegas de Universidade Federal de Santa Maria por todo o suporte durante o período de desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço a todo o corpo técnico e colegas que participaram da minha jornada no mestrado do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Foi um grande desafio realizar a pós-graduação durante a pandemia do COVID 19, mas a sensação de vitória após a conclusão deste trabalho é um sentimento que guardarei pelo resto da vida.  
**OBRIGADO!**

## RESUMO

A pesquisa busca compreender a organização (representação e recuperação) da informação audiovisual através da categorização de filmes de terror em serviços *Video on Demand* (VOD), indicando as características e desafios presentes na representação da informação de filmes. Objetiva-se avaliar a categorização de filmes de terror em três serviços VOD: *Netflix*, *Amazon Prime Video* e *Globoplay*. Apresentando a informação presente em filmes através do conceito de gênero cinematográfico, discutem-se algumas visões dentro da pesquisa de cinema sobre gêneros cinematográficos e a sua importância. Realiza-se um breve levantamento histórico do gênero terror, indicando suas principais particularidades e se resgatam as características presentes na literatura em Ciência da Informação sobre indexação e indexação de filmes. Também situa a indexação social como uma ferramenta de auxílio ao indexador e ao processo de representação da informação fílmica, estabelecendo sua abordagem metodológica a partir de uma perspectiva qualitativa, exploratória e documental. Os procedimentos metodológicos dividem-se em duas fases: a primeira consiste em uma análise do terror enquanto gênero cinematográfico e os seus possíveis subgêneros associados, elaborando conceitos e categorias norteadoras que expressem as suas características principais; a segunda, consiste em avaliar a categorização existente nos três serviços VOD selecionados: *Amazon Prime Video*, *Netflix* e *Globoplay* a partir de trinta filmes selecionados (dez de cada serviço). Os filmes foram vistos pelo autor e os dados relacionados a descrição do conteúdo de cada filme foram coletados das três plataformas. Além da coleta nas plataformas, foram construídos mapas conceituais para cada filme, utilizando uma atribuição baseada em indexação social para a criação de termos descritores baseados na percepção do espectador-autor. Os termos coletados nas plataformas foram comparados às categorias obtidas pelo domínio, enquanto testes de recuperação foram realizados a partir dos termos obtidos nos mapas conceituais. Ao final, concluiu-se que a Netflix oferece um desempenho maior em relação aos concorrentes, seja na comparação com o domínio, como nos testes de recuperação, quanto na recuperação de filmes através dos termos obtidos nos mapas conceituais – e essa diferença pode ocorrer pela preocupação da Netflix em oferecer uma experiência baseada na percepção do espectador. Por fim, indica-se que é possível caracterizar a organização de filmes em VOD, mas são necessárias outras análises, como o uso das emoções na construção dessas categorias.

**Palavras-chave:** filme; gêneros cinematográficos; categorização; indexação; representação da informação.

## ABSTRACT

We work with audiovisual information through the categorization of horror movies in Video on Demand (VOD) services. Indicating characteristics and challenges presented in the representation of movies. We evaluate categorization of horror movies in three VOD services: Netflix, Amazon Video and Globoplay. We present concepts and subjects of movie genres. Discusses views of movie research on movie genres and their importance. Also, carries out a historical survey of the horror genre, indicating its main particularities and present the characteristics related to Information Science literature on movie indexing. Situating social tagging as a tool to help the indexer in the process of representing movie information. It establishes its methodological approach from a qualitative, exploratory, and documentary perspective. It divides the methodological procedures into two phases: the first consists of an analysis of terror as a cinematographic genre and its possible associated subgenres, elaborating concepts and guiding categories that express its main characteristics. The second phase consists of evaluating the existing categorization in the three selected VOD services: Amazon Prime Video, Netflix and Globoplay from 30 selected movies (10 from each service). The movies were watched, and data related to the description of the content of each movie were collected from the three platforms. In addition to collecting on the platforms, conceptual maps were built for each movie, using an attribution based on social indexing to create descriptors based on the perception of the viewer-author. The terms collected on the platforms were compared to the categories obtained by the domain, while retrieval tests were performed based on the terms obtained in the concept maps. In the end, it concluded that Netflix offers better performance compared to competitors, whether in comparison with the domain as in the recovery tests or in the recovery of movies through the terms obtained in the concept maps. Also diagnoses that this difference may be due to Netflix's concern to offer an experience based on the viewer's perception. Finally, it indicates that it is possible to characterize the organization of movies in VOD, but other analyses are necessary, such as the use of emotions in the construction of these categories.

**Keywords:** movie; movie genre; categorization; indexing; information representation

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo de mapa conceitual elaborado para a pesquisa.....	35
Figura 2 - Gêneros cinematográficos disponíveis na Netflix .....	45
Figura 3 - Sessão de filmes de terror no catálogo da Netflix.....	46
Figura 4 - Detalhes do filme Operação Overlord .....	46
Figura 5 - Detalhes do filme It: a coisa .....	47
Figura 6 - Gêneros e categorias disponíveis no Prime Video .....	47
Figura 7 - Catálogo de terror disponível no Prime Video.....	48
Figura 8 - Detalhes do filme Pânico 4 .....	48
Figura 9 - Gêneros cinematográficos disponíveis no Globoplay .....	50
Figura 10 - Catálogo de terror disponível no Globoplay .....	50
Figura 11 - Ficha técnica do filme Pânico no Globoplay .....	51
Figura 13 - Mapa conceitual do filme Invasão Zumbi.....	58
Figura 14 - Testagem de recuperação do filme Invasão Zumbi no Netflix .....	59
Figura 15 - Mapa conceitual do filme O Bar .....	60
Figura 16 - Testagem de recuperação do filme O Bar no Netflix.....	60
Figura 17 - Mapa conceitual do filme Jogo Perigoso.....	61
Figura 18 - Testagem de recuperação do filme Jogo Perigoso na Netflix .....	62
Figura 19 - Mapa conceitual do filme O Animal Cordial .....	63
Figura 20 - Testagem de recuperação do filme O Animal Cordial na Netflix .....	63
Figura 21 - Mapa conceitual do filme Drácula de Bram Stoker.....	64
Figura 22 - Testagem de recuperação do filme Drácula de Bram Stoker na Netflix .....	65
Figura 23 - Mapa conceitual do filme Uma Noite do Crime .....	66
Figura 24 - Testagem de recuperação do filme Uma Noite do Crime na Netflix.....	66
Figura 25 - Mapa conceitual do filme Hush: a morte ouve .....	67
Figura 26 - Testagem de recuperação do filme Hush: a morte ouve no Netflix.....	68
Figura 27 - Mapa conceitual do filme Lenda Urbana.....	69
Figura 28 - Testagem de recuperação do filme Lenda Urbana na Netflix .....	69
Figura 29 - Mapa conceitual do filme “O Albergue” .....	70
Figura 30 - Testagem de recuperação do filme “O Albergue” na Netflix .....	70
Figura 31 - Mapa conceitual do filme “O Exorcismo de Emily Rose”.....	71
Figura 32 - Testagem de recuperação do filme “O Exorcismo de Emily Rose” na Netflix .....	72



Figura 33 - Mapa conceitual do filme “Halloween 3: a noite das bruxas” .....	73
Figura 34 - Testagem de recuperação do filme “Halloween 3”: a noite das bruxas no Amazon Prime Video.....	73
Figura 35 - Mapa conceitual do filme “Uma Noite de Crime” (Amazon Prime Video)	74
Figura 36 - Testagem de recuperação do filme “Uma Noite de Crime” no Amazon Prime Video.....	75
Figura 37 - Mapa conceitual do filme “Curva Mortal” (Amazon Prime Video).....	75
Figura 38 - Testagem de recuperação do filme “Curva Mortal” no Amazon Prime Video .....	76
Figura 39 - Mapa conceitual do filme “Pânico” (Amazon Prime Video) .....	77
Figura 40 - Testagem de recuperação do filme “Pânico” no Amazon Prime Video ...	77
Figura 41 - Mapa conceitual do filme “A Vastidão da Noite” .....	78
Figura 42 - Testagem de recuperação do filme “A Vastidão da Noite” no Amazon Prime Video .....	79
Figura 43 - Mapa conceitual do filme “A Bruxa de Blair” .....	79
Figura 44 - Testagem de recuperação do filme “A Bruxa de Blair” no Amazon Prime Video .....	80
Figura 45 - Mapa conceitual do filme “Rua Cloverfield 10” .....	81
Figura 46 - Testagem de recuperação do filme “Rua Cloverfield 10” no Amazon Prime Video .....	81
Figura 47 - Mapa conceitual do filme Halloween: a noite do terror.....	82
Figura 48 - Testagem de recuperação do filme “Halloween: a noite do terror” no Amazon Prime Video.....	83
Figura 49 - Mapa conceitual do filme Abismo do Medo.....	84
Figura 50 - Testagem de recuperação do filme “Abismo do Medo” no Amazon Prime Video .....	84
Figura 51 - Mapa conceitual do filme “REC 3: Gênese” .....	85
Figura 52 - Testagem de recuperação do filme “REC 3: Gênese” no Amazon Prime Video .....	86
Figura 53 - Mapa conceitual do filme “O Iluminado” .....	87
Figura 54 - Testagem de recuperação do filme “O Iluminado” no Globoplay .....	87
Figura 55 - Mapa conceitual do filme Rua Cloverfield 10 no Globoplay .....	88
Figura 56 - Testagem de recuperação do filme “Rua Cloverfield 10” no Globoplay..	88
Figura 57 - Mapa conceitual do filme “Uma Noite do Crime” no Globoplay.....	89

Figura 58 - Testagem de recuperação do filme “Uma Noite do Crime” no <i>Globoplay</i> .....	90
Figura 59 - Mapa conceitual do filme “Curva Mortal” no <i>Globoplay</i> .....	91
Figura 60 - Testagem de recuperação do filme “Curva Mortal” no <i>Globoplay</i> .....	91
Figura 61 - Mapa conceitual do filme “O Animal Cordial” no <i>Globoplay</i> .....	92
Figura 62 - Testagem de recuperação do filme “O Animal Cordial” no <i>Globoplay</i> ....	92
Figura 63 - Mapa conceitual do filme “A Meia Noite levarei Sua Alma” no <i>Globoplay</i> .....	93
Figura 64 - Testagem de recuperação do filme “A Meia Noite Levarei Sua Alma” no <i>Globoplay</i> .....	94
Figura 65 - Mapa conceitual do filme “Pânico” no <i>Globoplay</i> .....	95
Figura 66 - Testagem de recuperação do filme “Pânico” no <i>Globoplay</i> .....	95
Figura 67 - Mapa conceitual do filme “Sexta-Feira 13” no <i>Globoplay</i> .....	96
Figura 68 - Testagem de recuperação do filme Sexta-Feira 13 no <i>Globoplay</i> .....	96
Figura 69 - Mapa conceitual do filme “Quando Eu Era Vivo” no <i>Globoplay</i> .....	97
Figura 70 - Testagem de recuperação do filme “Quando Eu Era Vivo” no <i>Globoplay</i> .....	98
Figura 71 - Mapa conceitual do filme “Madrugada dos Mortos” no <i>Globoplay</i> .....	98
Figura 72 - Testagem de recuperação do filme “Madrugada dos Mortos” no <i>Globoplay</i> .....	99

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Subgêneros do terror de acordo com o site Horror on Screen.....	39
Quadro 2 - Subgêneros do terror de acordo com Prohászková (2012).....	40
Quadro 3 - Lista de filmes selecionados e descritores coletados no Netflix.....	54
Quadro 4 - Lista de filmes selecionados e descritores coletados no Amazon Prime Video .....	56
Quadro 5 - Lista de filmes selecionados e descritores coletados no Globoplay.....	57

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>1.2 Justificativa e problema de pesquisa.....</b>	<b>15</b>
<b>1.3 Objetivos.....</b>	<b>16</b>
1.3.1 Objetivo geral.....	16
1.3.2 Objetivos específicos .....	17
<b>2 INDEXAÇÃO E CATEGORIZAÇÃO DE RECURSOS AUDIOVISUAIS: ABORDAGENS DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1 Diferenças da indexação audiovisual enquanto processo .....</b>	<b>19</b>
<b>2.2 A indexação social como instrumento de categorização de filmes .....</b>	<b>21</b>
<b>2.3 A organização das categorias de filmes em serviços de <i>Video on Demand</i> .....</b>	<b>26</b>
<b>3 INFORMAÇÃO DE FILMES: REPRESENTAÇÃO, CONTEXTO E APLICAÇÕES .....</b>	<b>28</b>
<b>3.1 O conceito de gênero cinematográfico através da pesquisa em cinema .....</b>	<b>28</b>
3.1.1 Histórico da teoria dos gêneros cinematográficos .....	29
<b>3.2 O terror enquanto gênero cinematográfico: características e histórico</b>	<b>32</b>
<b>4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>34</b>
<b>4.1 Análise de Domínio.....</b>	<b>36</b>
4.2.1. Estabelecendo um domínio: o gênero terror e seus subgêneros.....	38
<b>4.2 Mapas conceituais e organização da informação .....</b>	<b>42</b>
<b>4.3 Apresentação dos <i>VOD</i> utilizados na pesquisa .....</b>	<b>43</b>
4.3.1 <i>Netflix</i> .....	44
4.3.2 Amazon Prime Video .....	47
4.3.3 <i>Globoplay</i> .....	49
<b>5 ANÁLISE DOS DADOS OBTIDOS.....</b>	<b>52</b>

5.1 Proposta para um domínio dos subgêneros do terror: análise e descrição. .....	52
5.2 Categorizações dos VOD e comparação com as categorias do domínio proposto.....	54
5.3 Dados coletados e testagens de recuperação realizadas no <i>Netflix</i> .....	58
5.4 Dados coletados e testagens de recuperação realizadas no <i>Amazon Prime Video</i> .....	72
5.5 Dados coletados e testagens de recuperação realizadas no <i>Globoplay</i>	86
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	101
REFERÊNCIAS.....	103

## 1 INTRODUÇÃO

O estudo dos gêneros documentais audiovisuais vem conquistando cada vez mais relevância na ciência da informação, haja vista a presença cada vez maior do documento audiovisual em unidades de informação (SUNDSTRÖM et al, 2019). As características únicas dos documentos audiovisuais impõem questões relacionadas à forma de se tratar e representar o seu conteúdo, visando facilitar a sua recuperação em interfaces. A tendência, principalmente em uma atualidade onde empresas de comunicação oferecem serviços relacionados a exibição de filmes *online*, é de que o tratamento dos recursos audiovisuais seja cada vez mais necessário, principalmente ao se considerar que o espectador utiliza estratégias distintas de pesquisa de um filme, por exemplo, em relação a outros gêneros documentais.

A principal diferença dessa estratégia está relacionada a que tipo de informação é priorizada durante a busca. É natural que se procurem filmes de interesse através de termos que representem o conteúdo, ao invés da pesquisa por nome de diretores, elenco ou ano de exibição. Em um serviço de *Video On Demand (VOD)*, como a *Netflix* ou *Prime Video*, é possível especular que o espectador prioriza uma busca pelo conteúdo temático presente, ou seja, a representação dessa informação tende a ser mais temática do que técnica.

Os filmes do gênero terror se apresentam, nesse contexto, como um exemplo muito singular dos desafios presentes na pesquisa por filmes. A quantidade de relações possíveis entre o terror e outros gêneros do cinema (comédia, aventura, ação) torna a sua categorização um processo complexo. Um filme de terror não é, por natureza, essencialmente violento. A presença de monstros ou seres fantásticos, da mesma forma, não indica que um filme pertence a esse gênero. Mas é muito provável que um filme de terror seja violento ou inclua monstros. Então, como as plataformas VOD populares lidam com o desafio de representar essas distorções, de modo a induzir os usuários a encontrar exatamente aquilo que desejam tematicamente?

No mercado VOD brasileiro, os serviços que mais se destacaram, no primeiro semestre de 2021, foram *Netflix*, *Amazon*, *HBO GO*, *Globoplay* e *Telecine Play* (RODRIGUES, 2021). Esses cinco serviços correspondem a maioria do mercado nacional. Em um contexto de poucos estudos que relacionam diretamente a representação da informação audiovisual e esse tipo de plataforma, a pesquisa toma, como base, a ideia de que seja possível identificar, nessas plataformas mais

populares, algumas lições em termos de como representar e organizar categorias relacionadas a filmes e outros recursos audiovisuais.

## 1.2 Justificativa e problema de pesquisa

A ciência da informação, ocupou-se em analisar, discutir e compreender os múltiplos suportes informacionais e suas manifestações – o livro, a fotografia, o mapa, o filme; a lista é considerável. É possível encontrar tanto na literatura quanto em manuais técnicos a presença desses suportes e suas características.

Contudo, existe um movimento de migração desses suportes para modelos distintos dos tradicionais. Esse movimento não se configura apenas como uma mudança física ou espacial. A capacidade de armazenamento e transmissão da internet permitiu a criação dos serviços de *streaming*. As músicas que antes eram armazenadas em discos de vinil ou CDs, hoje estão acessíveis através de planos mensais na nuvem, em aplicativos como o *Spotify*. Através de uma conta do *Kindle Unlimited*, é possível ter à disposição um grande acervo de *e-books*, com todo o suporte da empresa global *Amazon*. Entretanto, a mudança mais relevante está relacionada ao cinema. Os serviços de *Video on Demand (VOD)* caíram no gosto popular por possuírem preços acessíveis e catálogos bastante diversificados.

O que as plataformas VOD podem oferecer à Ciência da Informação e o que a Ciência da Informação pode oferecer aos serviços VOD? Em primeiro lugar, plataformas como *Netflix* otimizam seus acervos de forma a aproximar o conteúdo do espectador. A dinâmica por trás dessa otimização leva em conta o processo de representação e categorização da informação audiovisual.

Durante muito tempo, a narrativa era a forma cultural preponderante para olhar as mídias audiovisuais – inclusive, para direcionar as metodologias de análise e as abordagens acadêmicas. Nesse sentido, o audiovisual contemporâneo, principalmente o que circula em plataformas gratuitas ou pagas, de produção amadora ou profissional, torna-se um desafio para a pesquisa acadêmica. (BRAGHINI; LACRUZ, 2019, p.161)

Os serviços VOD atuais não utilizam, pelo menos à primeira vista, uma categorização uniforme entre os catálogos. Da mesma forma, os métodos utilizados para tratar esse tipo de informação são desconhecidos, mas é possível considerar que passem por metodologias baseadas no processo de indexação, em que os indexadores tentam representar, através de etiquetas (*tags*) ou outros recursos,

termos utilizados pelo espectador durante uma busca. Plataformas como a *Netflix* utilizam formas mais complexas de expressar essas categorias, enquanto outros serviços, como *Prime Video*, utilizam estruturas mais simples, rígidas, baseadas na divisão padrão de filmes em gêneros cinematográficos.

Os efeitos dessa diversidade são ampliados na medida em que as divisões temáticas entre os filmes, como já exposto, são difíceis de serem estabelecidas. Um filme pode ter *cowboys* e não ser, necessariamente, do gênero faroeste (*western*). Da mesma forma, o uso da violência em filmes não é restrito ao gênero terror. Quanto mais organizado esse sistema, mais a percepção de um espectador se torna organizada considerando, por exemplo, que “(...) usuário é o indivíduo no qual o indexador vai tentar transmitir a informação de forma mais precisa” (FELIPE; PINHO, 2016, p.78).

Por isso, analisar as formas de categorização utilizadas pode fornecer para os pesquisadores da Ciência da Informação outros modelos de representação do conteúdo audiovisual. O desenvolvimento de trabalhos em parceria poderia otimizar ainda mais essas ferramentas, possibilitando, por exemplo, novos horizontes de atuação dos profissionais e criando outras perspectivas de pesquisa. Nesse sentido, o problema norteador da pesquisa pode ser sintetizado a partir da seguinte questão: **é possível identificar como as plataformas *Video on Demand* mais populares representam e organizam as categorias relacionadas aos filmes do gênero terror?**

### 1.3 Objetivos

A pesquisa apresenta objetivos gerais e específicos que norteiam o tema apresentado a fim de contribuir para o problema teórico estabelecido anteriormente.

#### 1.3.1 Objetivo geral

O objetivo geral consistiu em avaliar qual, dos três serviços *Video on Demand*, oferece a melhor recuperação de filmes do gênero terror selecionados.



### 1.3.2 Objetivos específicos

- 1) Apresentar a definição de gênero cinematográfico e como os gêneros podem contribuir com a organização de filmes;
- 2) Discutir estudos relacionados à indexação audiovisual;
- 3) Refletir sobre como a indexação social se aproxima da representação de filmes em plataformas VOD;
- 4) Investigar como as três plataformas de *Video On Demand* organizam os filmes do terror em seus catálogos;
- 5) Testar a recuperação desses filmes através de termos descritores do conteúdo fílmico.

## 2 INDEXAÇÃO E CATEGORIZAÇÃO DE RECURSOS AUDIOVISUAIS: ABORDAGENS DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

O uso da indexação como instrumento de pesquisa torna necessária uma breve introdução sobre o tema, discorrendo sobre aspectos gerais relativos ao processo de indexação de documentos. Em seguida, destaca-se a indexação audiovisual ou de filmes e algumas particularidades desse processo.

As abordagens da literatura corrente sobre tratamento e organização de filmes exigem, antes de sua análise, uma contextualização prévia. O termo “indexação” por si mesmo apresentou, ao longo do desenvolvimento da área, flutuações, mudanças e alterações que indicaram, em determinado momento, situar teoricamente os seus significados – a começar pela grande área da representação do conhecimento.

É possível definir a representação do conhecimento como “processos capazes, através de uma linguagem de símbolos, de descreverem documentos” ou “um meio de expressão, uma linguagem na qual pode-se dizer coisas sobre o mundo” (GUEDES; DIAS, 2010, p.41). O uso de “documento” como objeto central desta definição traduz um código que necessita de tradução ou simplificação. Entretanto, as relações entre um documento audiovisual e um usuário propiciam o desenvolvimento de uma tradução a partir da subjetividade entre espectador e criador de uma obra.

O artefato informacional – o filme – é o resultado de atividade proveniente de uma expressão artística produzida comumente de forma coletiva, mas é também uma atividade que está no domínio do científico e do tecnológico. Desta maneira, os sujeitos envolvidos na produção e recepção do artefato são de naturezas marcadamente diversa e ímpar, cujos pontos de vista sobre a obra cinematográfica navegam no domínio do subjetivo (CORDEIRO; AMÂNCIO, 2005, p.91).

Os níveis de representação, primários e secundários, em relação aos documentos audiovisuais também pode se tornar objeto de análise. As relações secundárias consistem no agrupamento dos documentos em “um conjunto documental, como o acervo de uma biblioteca, sendo mais uma vez representados para que possam ser manipulados facilmente” (GUEDES; DIAS, 2010, p.41).

A partir dessas definições, a indexação “[...] viabiliza a representação temática de um documento, com fins de representação por assunto em sistemas de informação” (TARTAROTTI; DAL’EVEDOVE; FUJITA, 2018, p. 548). Trata-se, portanto, de uma definição abrangente, que compreende todos os gêneros documentais possíveis. O

surgimento e aprofundamento de técnicas que compreendessem outros documentos – a partir do livro, principalmente – foi uma consequência direta dessa abrangência. Os procedimentos relacionados a indexação de filmes surgem nesse contexto.

## **2.1 Diferenças da indexação audiovisual enquanto processo**

A literatura evidencia a complexidade da indexação de filmes a partir da ideia de que a análise de um filme “(...) mediante o seu potencial informativo potencializa e possibilita o acesso aos fragmentos do filme e viabiliza a tomada de decisão do usuário sobre a necessidade de acesso e uso do filme” (CORDEIRO; AMANCIO, 2005, p.94). As autoras prosseguem o argumento de que a ideia de considerar os níveis de experiência dos espectadores durante o ato de indexar um filme parece ser promissora (CORDEIRO; AMANCIO, 2005, p.94).

Cordeiro (2013) indica que quatro princípios são necessários para realizar esse tipo de indexação: a geração da imagem/filme e comportamento de busca da informação no processo de trabalho, o contexto de produção, a natureza da informação audiovisual e a dimensão da literatura de/sobre. O último princípio, que discute a delimitação das categorias através da literatura do cinema, indica a importância da utilização dos termos consagrados pelos autores e analistas de cinema em termos de representação. Os termos permitiram a categorização – “reconhecimento dos aspectos dominantes, segundo a divisão por assuntos preexistentes” – além de propiciar tanto indexações superficiais quanto profundas. Nesse contexto, faz-se necessário o cuidado com as linguagens adotadas e sua relação com o público no qual as obras se destinam:

- Linguagens naturais de indexação – referem-se a quaisquer expressões que ocorram em alguma parte do documento. Todos os termos no corpo do documento são candidatos a serem termos de indexação - Linguagens livres de indexação – para esta linguagem não existem limitações quanto aos termos a serem utilizados no processo de indexação. (GUEDES; DIAS, 2010, p.44)

Gomes (1989), uma das autoras pioneiras sobre o tema no Brasil, indica que, mesmo com regras estabelecidas, ainda se verifica uma discrepância entre o trabalho realizado por cada indexador. Essa indicação traduz um dos grandes problemas do ato de indexar qualquer tipo de suporte. A indexação ainda se constitui como uma

técnica que sofre influência direta de fatores linguísticos, cognitivos, lógicos, contextuais e culturais (SANTOS et al, 2018).

Cordeiro (1996), ao estudar o processo de indexação aplicado aos recursos audiovisuais, apresenta a primeira complexidade relacionada: filmes podem possuir interpretações plurais, tanto por parte do autor, quanto de quem consome. Sendo o indexador um consumidor, sua metodologia pode apresentar um viés que afeta diretamente, por exemplo, o uso de um termo para representar um filme. Um indexador que não conheça o gênero *noir* pode simplesmente incluir filmes como “*Blade Runner*” apenas em uma categoria de ficção científica:

[...] um filme não é um texto, ou seja, há uma distância entre o que é posto de forma escrita em um roteiro e o que é passado na tela. O fundamento de um filme não é um texto: a imagem transforma o próprio roteiro. A leitura do audiovisual deve ser específica; diferentemente dos textos somente escritos, é necessário que o documento seja interrogado de maneira particular. (SORLIN, 1994 apud CORDEIRO, 1996, p.5)

Apropriando-se de outros princípios listados por Sorlin (1994), a autora concorda que “não se descreve informação sobre filmes não vistos, baseados em informes de imprensa” (CORDEIRO, 1996, p.5). A autora (1996, p.6) também questiona o método para se representar imagens, afirmando que “ocorrerá uma inaceitável perda de informação”.

As fases da indexação audiovisual descritas até aqui são úteis para estabelecer as particularidades do ato de indexar um filme em relação a outro gênero documental, como o livro. Em primeiro lugar, pela já citada pluralidade presente no discurso audiovisual, a seleção de termos úteis obedece a uma lógica mais temática, observando palavras que representem significados mais amplos e diversos.

Filmes podem ser analisados no todo ou em partes sequências, cenas e até planos específicos, dependendo da política de indexação adotada. Assim, ao analisarmos um filme que narre a história de um médico que busca vingar a morte do filho com quem teve uma relação conflituosa, podemos indexá-lo com os termos **vingança** e **relações pai e filho**, que corresponderiam ao assunto geral da obra. E se o filme contiver várias sequências ambientadas no hospital mostrando a rotina de trabalho do personagem, podemos também usar os termos **hospitais** e **médicos**. (MACAMBYRA, 2020)

Macambyra (2020) prossegue indicando cuidado ao utilizar termos que retratem sentimentos e emoções, pois são esses termos os mais passíveis de

influenciada subjetividade do próprio indexador. Por isso, o foco central é o assunto central do documento que o indexador deve representar.

Em conjunto com o ato de indexar, a categorização dos filmes é outro processo que exige considerável esforço do indexador no processo de representação do conteúdo fílmico. Para possibilitar categorias mais representativas, a indexação social (ou *folksonomia*) surge como uma ferramenta para validar a categorização de acordo com a percepção do usuário.

## 2.2 A indexação social como instrumento de categorização de filmes

O relacionamento entre as categorias utilizadas na representação de filmes visando evitar ambiguidades é uma questão diretamente relacionada aos sistemas de recuperação enquanto ferramentas interativas entre os filmes e os espectadores. Os desafios referentes à navegabilidade, a localização de itens e a relevância de um determinado conteúdo integram o conjunto fundamental de análise da arquitetura da informação (KIPP, 2007, p.2, tradução nossa).

Considerando a influência da visão do espectador no consumo e na relação com a indexação de filmes, é possível estabelecer o *social tagging* ou indexação social como um recurso de auxílio ao processo de categorização. A indexação social preconiza a criação de “etiquetas (*tagging*) pelos usuários aos itens compartilhados” (GUEDES; DIAS, 2010, p.47), incluindo-se de maneira significativa dentro dos assuntos de maior interesse para a arquitetura da informação (KIPP, 2007, p.1, tradução nossa). A indexação social permite que essas etiquetas sejam “combinadas em uma rede de sistemas de classificação pessoal interconectados” (KIPP, 2007, p.1, tradução nossa).

No passado, a classificação era realizada por indexadores treinados ou permanecia pessoal e privada. Agora, o Sistema de marcação social permite que usuários comuns participem ativamente de indexação coletiva na internet, permitindo uma visão incomparável de como os usuários indexam itens, bem como sugerindo um possível método para permitir que a classificação se dimensione com o crescimento das informações (KIPP, 2007, p.2, tradução nossa)

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

(GUEDES; DIAS, 2010). Elas 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).

Uma etiqueta (*tag*) criada por um usuário pode ser utilizada por todos os outros, assim como um item classificado por um usuário também é livre para ser classificado por quem quiser, criando um ambiente favorável ao desenvolvimento do conhecimento coletivo. (GUEDES; DIAS, 2010, p.47)

O conhecimento necessário para criar esse ecossistema de etiquetas “emerge de um sistema governado por forças *bottom-up*, isto é, da periferia para o centro” (GUEDES; DIAS, 2010, p.47). O centro seria representado pelo papel do indexador tradicional, que realiza a categorização baseada nos seus conhecimentos e a sua relação com o recurso a ser representado. A periferia, ou os usuários, assume o protagonismo nesse processo, o que resultaria em uma “descrição intersubjetiva e, portanto, mais fiel a que foi realizada pelo autor do recurso”. 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).

E interessante analisar como o recurso de tags e marcações no Flickr se assemelha ao processo de indexação ao apresentar o refinamento de informações em detrimento de uma busca, o que na indexação seria o termo mais específico ou o termo mais geral. E não só o recurso se mostra eficaz como garante também o acesso aos usuários que buscam sobre tais assuntos. (MORAES; LOBO, 2020, p.119)

Os fatores motivacionais da participação de um usuário em um sistema de indexação social “se originam na necessidade de organizar seus próprios dados, e esses possam garantir benefícios particulares em meio à organização informacional, assim como há também os usuários que procuram contribuir para um processo coletivo” (MORAES; LOBO, 2020). Estudos anteriores mostraram que as *tags* utilizadas por usuários são “frequentemente similares ou relacionadas aos vocabulários controlados, mas elas também evidenciam vocabulários emergentes” (KIPP, 2005 apud KIPP; BEAK; GRAPF, 2015, p.277, tradução nossa).

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 *folksonomia* “(...) se baseia na filosofia colaborativa, resultante dos preceitos de

interatividade da Web 2.0. Ela potencializa a memória coletiva em meio digital por meio das práticas de registrar, organizar e recuperar as informações na Web” (SANTOS; CORRÊA, 2018, p.3). Ela ainda “se mostra como uma ferramenta útil para a representação e recuperação da informação em base de dados on-line, pois se constitui pelo e para o usuário/receptor da informação” (SANTOS, 2018, p.1). 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).

O termo Folksonomia é a tradução de folksonomy, neologismo criado em 2004 por Thomas Vander Wal, a partir da junção de folk (povo, pessoas) com taxonomy. Para Wal (2006), Folksonomia é o resultado da atribuição livre e pessoal de etiquetas (tagging) a informações ou objetos (qualquer coisa com URL), visando à sua recuperação. A atribuição de etiquetas é feita num ambiente social (compartilhado e aberto a outros). O ato de etiquetar é do próprio usuário da informação ou objeto (CATARINO; BAPTISTA, 2009, p.49).

A utilidade da *folksonomia* em processos modernos de indexação pode ser percebida por “munir o seu indexador de total liberdade para trabalhar com ela da forma com que achar mais conveniente e propícia que este possa alcançar o seu objetivo com essa indexação” (MORAES; LOBO, 2020, p.113). Da mesma forma, a *folksonomia* é útil no sentido em que aproxima a prática diária do usuário de uma experiência individual com características particulares.

A folksonomia ainda é um fazer informacional novo se comparada a tantas outras práticas presentes no dia a dia do profissional da informação. Ela engatinha em passos rápidos a disseminação e o compartilhamento da informação nos ambientes digitais pelo seu usuário. Este que se torna cada vez mais parte integrante ativa e menos observador passivo do processo de formulação da informação nos ambientes sociais. Dito isso, é importante salientar que a discussão acerca do papel da folksonomia na nova “era digital” alcançou dados satisfatórios, à medida que foi exposto como a prática se inseriu espontaneamente na prática diária do usuário por intermédio das redes sócias que ele mesmo utiliza diariamente em busca da sua própria individualidade e representação na sociedade contemporânea. (MORAES; LOBO, 2020, p.122)

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). Uma análise dos benefícios de uma

*folksonomia* conclui que ela é vantajosa pela “liberdade de uso e pela facilidade de acesso do mesmo, fatores esses que atraem o usuário e o tornam rapidamente como parte integrante do processo” (MORAES; LOBO, 2020). Essa vantagem é destacada por outros pesquisadores do tema:

A vantagem que tem maior destaque é o cunho colaborativo/social das folksonomias. Os usuários compartilham com outros as suas etiquetas, que podem ser ou não adotadas na classificação de um mesmo recurso por outros. Outra vantagem é a possibilidade de formar, automaticamente, comunidades em torno de assuntos de interesse. Ao utilizar serviços de folksonomia, o usuário tem acesso aos outros usuários que têm os mesmos interesses identificados através das etiquetas. (CATARINO; BAPTISTA, 2009, p.53)

Outro fator positivo associado às *folksonomias* é a inexistência de uma “regra preestabelecida de controle dos vocabulários” (CATARINO; BAPTISTA, 2009). Os usuários podem expressar sua própria percepção sobre o conteúdo e a informação analisada. A falta de uma norma para criação das etiquetas torna a *folksonomia* um grande mosaico de interpretações, culturas e pontos de vista, uma vez que as interações entre um usuário e uma informação muda de acordo com fatores como o seu grau de instrução, origem e contexto social.

A vantagem da folksonomia está na liberdade de expressão que possibilita a descrição dos recursos da Web conforme a visão dos seus próprios usuários, o que agrega valor à descrição e, pressupõe-se, amplia as possibilidades de recuperação. As etiquetas dos usuários permitem tanto a descrição física ou temática do recurso quanto outros aspectos relativos às funcionalidades e ou relações deste recurso para o seu utilizador (CATARINO; BAPTISTA, 2009, p.61 - 62).

Esta liberdade, segundo os mesmos autores, pode ser considerada tanto uma vantagem quanto uma desvantagem, uma vez que “a liberdade de atribuição de etiquetas faz com que haja pouca precisão na recuperação da informação, pois um mesmo termo pode ter significados diversos para os vários utilizadores que as atribuíram” (CATARINO; BAPTISTA, 2009, p.62).

Os céticos dos sistemas de etiquetagem, muitos deles no campo da Arquitetura da Informação, argumentam que o *social tagging* constitui meramente “indexação de máfia” (Morville, 2006). Como os usuários não são treinados em métodos de indexação, eles não podem criar *tags* que sejam coerentes com padrões, pelo menos não na medida em que justificaria dispensar o controle vocabulários e esquemas de navegação facetada (KIPP; CAMPBELL, 2007, p.3, tradução nossa).



Essa desvantagem também pode ser destacada como um “grande número de informações que só podem ser recuperados por um pequeno grupo, uma vez que estes se utilizam de vocabulário próprio” (MORAES; LOBO, 2020, p.122). Em bases de dados sobre o cinema, como o *Internet Movie Database* – IMDb, é possível observar essa desvantagem nos *plot Keywords*, que são termos categorizados por espectadores que devem versar sobre o conteúdo do filme. Contudo, a liberdade de inclusão permite que usuários registrem *plot Keywords* que não possuem valor temático e essas *Keywords* são misturadas às de valor temático interessante em termos de representação.

“(…) uma iniciativa individual pautada nos interesses pessoais do usuário para com a indexação, a mesma só poderia ser recuperada pelo usuário em questão, uma vez que nem sempre este usuário teria comprometimento em escolher suas *tags* para que elas pudessem ser recuperadas por todos (MORAES; LOBO, 2020, p.120).

A análise das *folksonomias* aplicadas na web na literatura refletem sobre essas vantagens e desvantagens. Ao analisar as *tags* elaboradas por usuários nas ferramentas *LibraryThing*, *GoodReads* e *BiblioCommons*, Kipp, Beak e Grapf (2015, p.282) perceberam que plataformas que possibilitam o cadastro das *tags* podem popularizar termos que não representem de maneira eficiente o conteúdo de um livro. Plataformas com poucas *tags* cadastradas podem tornar relevantes termos instituídos por usuários com intenções puramente pessoais ou *trolls*. Estudos de ferramentas de *bookmarking social* “sugerem que há diferença entre indexação criada por usuários e por indexadores treinados” (KIPP, 2007, p.2).

Em outro estudo, Kipp (2007, p.1, tradução nossa) indica que alguns autores argumentam que, ao apresentar *tags* através de classificações por sequência ou em formato de nuvem, demonstra que “os sistemas de etiquetas formam novas taxonomias ou *folksonomias* interessantes de termos relacionados”. Citando outras pesquisas sobre o *Del.icio.us* e *Citeulike* (duas ferramentas de *bookmarking* relacionada a livros e pesquisa acadêmica), Kipp afirma que, apesar de algumas etiquetas cadastradas possam ser aproveitadas como termos de indexação, muitas outras *tags* são afetivas, que residem na experiência do usuário e, nas palavras da autora, de uma resposta emocional, ou são relacionadas a marcações de tarefas relacionadas a essas obras. Como exemplo, as *tags* afetivas coletadas no estudo expressavam entusiasmo ou emoção. Já as *tags* de tempo ou tarefa se constituíam

em *toread* (“para ler”), *tobuy* (“para comprar”) e suas variantes ortográficas. A autora indica que a análise dessas etiquetas afetivas e de tempo e tarefas podem indicar como os usuários classificam e organizam a informação (KIPP, 2007, p.3, tradução nossa).

Ainda nessa pesquisa, a autora percebe que há prevalência do uso de preposições em etiquetas indicadas por usuários dessas plataformas em detrimento ao uso de palavras individuais ou palavras compostas significativas. Isso sugere uma classe de usuários dessas plataformas que “pode não estar totalmente ciente de como os vários sites formam etiquetas” (KIPP, 2007, p.5). Conclui indicando que existe uma tendência de o usuário atribuir etiquetas através de uma perspectiva holística, ou seja, além do conteúdo, que considera elementos relacionados a sua própria individualidade como relevantes em termos de recuperação (KIPP, 2007, p.7-8).

Cordeiro e Silva (2019) realizaram uma pesquisa afim de verificar o processo de indexação social de filmes por profissionais da informação. A pesquisa teve como objetivo a verificação de como o conteúdo dos filmes eram nomeados pelos participantes. Ao final da análise dos resultados, as autoras verificaram que há uma “pressuposição acerca da atividade de *taguear*” e que essa atividade vem “se configurando como agente auxiliador no processo de indexação, trazendo para o âmbito das discussões e do trabalho do indexador as perspectivas sobre as motivações, as emoções dos usuários [...]”.

### **2.3 A organização das categorias de filmes em serviços de *Video on Demand***

A natureza do processo de indexação em plataformas como a *Netflix* se baseia em facilitar a busca, por parte do espectador, do filme que deseja ver e de filmes semelhantes. As plataformas *VOD* mais populares utilizam sistemas orientados de recomendação baseado em algoritmos. Entretanto, é possível perceber a existência de uma categorização dentro dos campos específicos de cada filme.

Durante muito tempo, a narrativa era a forma cultural preponderante para olhar as mídias audiovisuais – inclusive, para direcionar as metodologias de análise e as abordagens acadêmicas. Nesse sentido, o audiovisual contemporâneo, principalmente o que circula em plataformas gratuitas ou pagas, de produção amadora ou profissional, torna-se um desafio para a pesquisa acadêmica (TEIXEIRA, 2015, p. 161).

A escolha dessas categorias ou termos não é uniforme entre as plataformas escolhidas. Explicar o motivo dessa variedade vai ao encontro da própria gênese da descrição de filmes e do conceito de gênero cinematográfico, pois “convivem, na interface gráfica do usuário, todos os gêneros tradicionais já consagrados anteriormente pelo cinema e pela TV, mas classificados e redistribuídos de outras tantas maneiras inimagináveis, reciclando diversos imaginários na tentativa de dar maior especificidade às produções (BRAGHINI; LACRUZ, 2019, p.169). Sendo um critério muitas vezes baseado em flutuações comerciais, indicar filmes através dos gêneros mais clássicos nem sempre permitem a integração temática entre as obras e o desenvolvimento das relações entre as categorias e o algoritmo.

### **3 INFORMAÇÃO DE FILMES: REPRESENTAÇÃO, CONTEXTO E APLICAÇÕES**

Para atingir os objetivos propostos pela pesquisa, faz-se necessário, em primeiro lugar, situar a representação do documento audiovisual – filme – como objeto de análise. Além dessa contextualização, também é importante apresentar o conceito de gênero cinematográfico e do gênero terror, temas centrais do estudo.

A informação presente em filmes apresenta algumas particularidades em relação aos outros gêneros documentais, ainda que o texto – ou a palavra – constitua-se como “veículo da mensagem” e que outros elementos em comum possam eventualmente surgir (CORDEIRO, 1996). A primeira delas diz respeito a como tornar o enredo de um filme algo aproveitável, em termos de representação. A síntese de seu conteúdo não revela uma uniformidade de discurso: um filme pode adquirir significados variados de acordo com a percepção do espectador.

Filmes que apresentam violência podem ser associados a qualquer abordagem, indo desde fins cômicos como excessivamente dramáticos, herança do caráter polissêmico da imagem. Essa polissemia pode, em primeiro lugar, ser resolvida através da criação dos gêneros cinematográficos e de seu papel na construção de uma classificação para cada tipo. A partir desse contexto, faz-se necessário apresentar o conceito de gênero cinematográfico para ampliar o debate.

#### **3.1 O conceito de gênero cinematográfico através da pesquisa em cinema**

Obras como o Dicionário Teórico e Crítico de Cinema analisam o termo “gênero” através de duas perspectivas: a filosófica, em que 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.)”. O dicionário continua o desenvolvimento do verbete indicando que os gêneros sempre foram presentes no desenvolvimento da arte, mas sua definição nunca foi fixa, sendo produto de “flutuações”. O formato dessas definições sempre oscilou de acordo com o aspecto mais importante a ser levado em consideração sobre uma obra.

### 3.1.1 Histórico da teoria dos gêneros cinematográficos

A definição presente no dicionário possibilita um horizonte inicial para a compreensão do que é gênero cinematográfico, ainda que os debates sobre o sentido dos gêneros e suas características sejam muito mais amplos. Pesquisadores do cinema se debruçam com mais profundidade sobre a evolução histórica da chamada “teoria clássica dos gêneros” e toda ideia por trás da construção desses gêneros e características. As análises partem ideia de que esses gêneros, “em muitos aspectos, são um prolongamento dos estudos sobre gêneros literários” (ALTMAN, 2000, p.33, tradução nossa), ao mesmo tempo que se constitui como um produto entre o conflito entre temática de gênero ante à temática de autor (LYRA; SANTANA, 2008, p.5). Entretanto, “existem diferenças consideráveis entre a crítica dos gêneros cinematográficos e seus predecessores literários” (ALTMAN, 2000, p.33, tradução nossa).

As publicações sobre gêneros cinematográficos começaram a proliferar a partir dos anos sessenta, tentando conquistar um espaço onde críticos e estudiosos do cinema respondem entre si, deixando de lado aqueles críticos literários que serviram como base a discussão sobre gêneros (ALTMAN, 2000, p.33, tradução nossa).

Assim, segundo Altman (2000, p.34, tradução nossa), “os estudos de gênero cinematográfico têm se constituído, pelo menos nas últimas décadas, como um terreno a parte dos gêneros literários, desenvolvendo seus próprios postulados, *modus operandi*, e seus próprios métodos de estudo. Da mesma forma, “essas formas genéricas se constituíam na prática mais sistemática dos espetáculos dos primeiros tempos do cinema, pelo menos na sua tradição industrial e comercial” (LYRA; SANTANA, 2008, p.6).

Destaca-se que as divisões clássicas em gêneros advêm da perspectiva do cânone. Aristóteles estabeleceu o cânone como o critério máximo para a definição de estilos. Aplicado a diversas manifestações artísticas, o cânone e o estilo foram auxiliando, ao longo da história da arte, a criação de gêneros, seja na literatura, escultura ou pintura, por exemplo. Esse critério foi, ao longo da história da arte e dos fenômenos artísticos, sendo aprimorado nas diversas manifestações artísticas. Contudo, da mesma maneira em que essa categorização se tornou tão presente na arte – e conseqüentemente no cinema –, discutir a sua qualidade tornou algo

igualmente constante. Os questionamentos de teóricos, por exemplo, são relacionados a como essa categorização é concebida, seus critérios e uma tendência de se espelharem em interesses puramente mercadológicos (CORREIA, 2012, p.32). Destaca-se que a falta de precisão de uma categorização não se dá, segundo Correia (2012, p.32), pela falta de interesse de quem produz essas divisões (seja um fã, um crítico ou qualquer tipo de analista) e, sim, pela natureza complexa da própria ideia de categorias (ou gêneros).

Ao longo da história do cinema, esses padrões foram se transformando em estruturas temáticas mais rígidas, com algum grau de flexibilidade temática. Essas estruturas são, inevitavelmente, a manifestação dos gêneros cinematográficos. A evolução dos processos de distribuição comercial ampliou a importância desses gêneros, uma vez que a indústria verificou que um tipo de filme chamava mais a atenção do público do que outro. Estabeleceram-se então os filmes de ação, de drama, de terror (ou *horror*), de ficção científica, de romance, de guerra, histórico e outras tipologias que surgiram de acordo com a dinâmica da indústria.

Assim, a identificação de um determinado gênero haverá de passar inevitavelmente pela identificação de um esquema genérico. Essa concepção esquemática partirá de uma grelha de aspectos que uma obra deve preencher e do modo como a preenche: tipo de personagens retratadas, tipo de situações encenadas, temas correntemente abordados, elementos cenográficos e iconográficos, princípios estilísticos ou propósitos semânticos, por exemplo. Quando este esquema permite identificar um padrão recorrente num vasto grupo de obras, temos então que um gênero ganha dimensão crítica – isto é, um elevado número de qualidades é partilhado por uma elevada quantidade de filmes. A partir daí o gênero torna-se uma instituição cultural relevante – mesmo se o futuro lhe augurar, com certeza, mutações e hibridações (NOGUEIRA, 2010, p.4).

A constituição do gênero cinematográfico enquanto universo temático consiste basicamente em uma série de características compartilhadas. Por exemplo, um filme que apresenta seu enredo em cenários inóspitos do Oeste, com *cowboys* e *saloons*, é associado ao gênero faroeste (*western*). Filmes com monstros, fantasmas e elementos fantásticos são geralmente associados ao horror.

Existem ainda elementos mais discretos como o uso da violência: filmes muito violentos são considerados como cinema extremo (próximo do horror), enquanto filmes de ação se apropriam da violência (em menor escala) como recurso estilístico. Esses elementos compartilhados são definidos como elementos transgenológicos (ZAVALA, 2013).

Esses elementos são os que trazem a riqueza da informação audiovisual, bem como a dificuldade de representá-la. De que forma a violência pode ser encarada como extrema ou não? Um filme cujo enredo se centra na relação entre um casal pode ser considerado como algo além de um romance? Essas questões impactam diretamente na forma com que esses filmes são classificados em sistemas de busca.

A experiência cinematográfica massiva abrange todo um segmento de realizações e de público totalmente diverso daquele em que circulam as experiências intelectuais dos sujeitos espectadores. É desse modo que o público de certos filmes não está preocupado com elucubrações de ordem cognitiva sobre o objeto e parte do princípio que cinema é uma versão do entretenimento fornecido pela cadeia audiovisual de comunicação como um todo. (LYRA; SANTANA, 2008, p.6)

Como os critérios que definem o gênero cinematográfico não são unânimes, torna-se importante destacar que caberia ao organizador estabelecer, sem sair dos estilos mais conhecidos, formas de facilitar a recuperação de um filme. É compreensível alegar que a estratégia de busca de um espectador é consideravelmente diferente de um usuário de biblioteca por ser mais temática do que técnica, mas a organização de categorias ou gêneros muito diferentes cria vácuos e impossibilita uma maior visibilidade de um filme em meio a uma vastidão de outros.

Na mídia, a nomenclatura usada para nomear o gênero de um filme é ampla e repleta de inovações pessoais do enunciador; assim, houve a tentativa de ficar nos gêneros que são tradicionalmente compartilhados na literatura acadêmica e técnica. Ainda, como critério, foi intitulado o gênero predominante na obra fílmica, ficando a nomeação de um subgênero para inclusão no campo das complementações (CORDEIRO; AMÂNCIO, 2005, p.91).

Se os gêneros cinematográficos surgiram a partir de consequências relacionadas à distribuição de filmes, os serviços de *streaming* nascem a partir de um outro tipo de demanda e contexto. A distribuição desses filmes em diversos tipos de mídia dependia, inicialmente, das videolocadoras. Esses estabelecimentos ofereciam, através de aluguéis, um acervo rico de filmes e gêneros. Contudo, não havia sistemas de buscas robustos e muitas vezes as pesquisas dos espectadores dependiam do atendente desse local. Os encartes dos VHS, por exemplo, continham sinopses, mas elas não informavam com exatidão o conteúdo ou tipo de filme. A figura do atendente servia como um mediador do conteúdo fílmico, indicando com mais exatidão para um espectador qual filme seria de seu interesse.

### 3.2 O terror enquanto gênero cinematográfico: características e histórico

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).

Nos anos posteriores, diretores europeus como Fritz Lang, F.W. Murnau e Robert Wiene, interessados em “aspectos reprimidos e primitivos dos seres humanos” (COUSINS, 2006, p.95) e se inspirando no movimento expressionista alemão, criam filmes com uma estética única e marcante, abordando temas como a loucura, a ficção científica e o estranho. Dessa safra, surgem os primeiros filmes de terror da história do cinema, como “O Gabinete do Doutor Caligari” (Wiene, 1919), “O Golem” (Wegener e Boese, 1920) e “Nosferatu” (Murnau, 1922).

“O Gabinete do Doutor Caligari” influenciou um jovem diretor japonês chamado Teinosuke Kinugasa a criar “*A Page of Madness*” (Kuruta Ippêji, 1926). Esse filme é considerado como um dos filmes japoneses mais pessoais da década de 1920 (COUSINS, 2006, p.99). “*A Page of Madness*” influenciou muitos filmes do terror posteriormente, principalmente pela sua abordagem onírica da loucura e sua estrutura diferente das outras produções contemporâneas.

A partir de 1928, o cinema de terror entra em uma fase de grande prosperidade e popularidade. Surgem os monstros clássicos que, através da *Universal Studios*, fundam as características mais fundamentais do gênero. Filmes como “*Frankenstein*” (Whale, 1931) e “*Drácula*” (Browning, 1931), inspirados pelos livros homônimos.

A partir da década de 1930, o gênero terror seria então caracterizado e explorado como um produto comercial, principalmente com a ascensão da *Universal* e seus monstros. Segundo Cánepa (2008, p.34), “nos anos 50 e 60, houve centenas de produções com argumentações de horror e ficção científica levando à criação de subgêneros”.

Houve filmes futuristas, de invasões da terra por alienígenas, aventuras espaciais, viagens no tempo, insetos criados por contaminação de radiação, monstros a solta, fim do mundo causado por guerra atômica e monstros



criados por cientistas loucos. Época extremamente fértil, um nome se destaca: Alfred Hitchcock, com *Psicose* (1960) e *Os Pássaros* (1963) (CÁNEPA, 2008, p.34).

A criação de subgêneros permitiu uma exploração considerável das tendências comerciais posteriores. No final da década de 1960, George Romero populariza o zumbi com o filme “A Noite dos Mortos Vivos” (*Night of the Living Dead*, 1968). Em seguida, filmes de exorcismos, vampiros, *slashers* e outras tendências foram sendo popularizadas.

A década de 70 foi o auge dos filmes de possessão, destacando-se *O exorcista* (1973), *A profecia* (1976), *Terror Em Amityville* (1979). Entre as décadas de 80 e 90, graças à maquiagem e aos efeitos especiais, o gênero de terror conquista o público jovem. Neste período destacam-se personagens como Freddy Kruger (*A hora do pesadelo*-1974), Jason (*Sexta feira 13*-1980) e Chucky (*Brinquedo assassino*-1988). Na década de 90, ocorre a explosão de filmes asiáticos, o grande destaque é *Ringu* (1998), um filme sobre fantasmas vingativos. Tão famoso quanto é o *Ju-on: the grudge* (2002), que é sobre maldição de alguém quando morre vítima de raiva violenta. Os dois filmes sofreram remakes americanos, respectivamente com os títulos *The Ring* (2003) e *The Grudge* (2004). Remakes marcam a primeira década do século XXI, dentre eles destacam-se: *O massacre da serra elétrica* (2003), *Terror em Amityville* (2005), *Halloween* (2007), *A hora do pesadelo* (2010) e *A Síndrome de Frankenstein* (2010). Outra característica deste período são filmes de vampiros e mortos vivos, tendo nos vírus produzidos em laboratórios a causalidade do trágico, como é o caso de *Extermínio* (2002) e *[Rec]* (2007). Não esqueçamos os filmes cujas histórias são enredadas pelo “voyeurismo” macabro como *Jogos mortais* (2004), *O Albergue* (2005) e seus desmembramentos. (CÁNEPA, 2008, p.34).

O estado atual do gênero terror dentro do cinema é reflexo de todas as tendências listadas anteriormente. Com um histórico de tantas tendências, os subgêneros se tornaram ainda mais relevantes para fãs e marcaram gerações de cineastas, como o *New French Extremity*. O histórico é útil para a compreensão de como a produção terror apresenta uma variedade temática considerável.

#### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa se constitui como exploratória, pois se concentra na investigação e coleta das categorias existentes dentro dos serviços VOD estudados. A abordagem utilizada se define como qualitativa pois aborda, em seus aspectos, o desenvolvimento das teorias pesquisadas (tanto a de gênero cinematográfico, quanto a da indexação audiovisual), além de se apropriar de um instrumento de análise próprio dessa abordagem, a análise temática. Os elementos básicos da pesquisa são as palavras, as categorias coletadas. A pesquisa também se localiza, em relação aos procedimentos adotados, como documental, uma vez que o vídeo enquanto documento (e a informação contida) se constitui em um elemento principal para atingir os objetivos propostos:

Quando um pesquisador utiliza documentos objetivando extrair dele informações, ele o faz investigando, examinando, usando técnicas apropriadas para seu manuseio e análise; segue etapas e procedimentos; organiza informações a serem categorizadas e posteriormente analisadas; por fim, elabora sínteses, ou seja, na realidade, as ações dos investigadores – cujos objetos são documentos – estão impregnadas de aspectos metodológicos, técnicos e analíticos (SÁ-SILVA; SILVA; GUINDANI, 2009, p.4).

A primeira fase do estudo consiste na análise do terror e seus gêneros e subgêneros a partir da análise temática proposta por Bardin. Segundo a autora, “todas as palavras do texto podem ser levadas em consideração ou podem-se reter unicamente as palavras-chave ou palavras-tema (*symbols*)” (BARDIN, 1977, p.105). Ao revisar a teoria dos gêneros cinematográficos e a literatura sobre o gênero terror, os conceitos principais serão extraídos com o objetivo de extrair palavras tema que representem as ideias gerais e características mais particulares.

O processo de categorização, também abordado por Bardin, fornece os elementos necessários para auxiliar o processo de avaliação das categorias disponíveis nos serviços VOD. Categorias, que, de acordo com a autora, “são rubricas ou classes, as quais reúnem um grupo de elementos sob um título genérico, agrupamento esse efetuado em razão das características comuns desses elementos” (BARDIN, 1977, p.117). Também define esse processo como “uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação, e seguidamente, por reagrupamento segundo gênero (analogia), com critérios previamente definidos”. Ela ainda situa o primeiro objetivo da categorização como

“fornecer, por condensação, uma representação simplificada dos dados brutos” (1977, p. 119). Bardin divide a categorização em duas etapas: o inventário (isolar os elementos) e classificação (repartir os elementos).

A segunda fase consiste na avaliação da categorização existente nos serviços de *Video on Demand* nas plataformas *Netflix*, *Amazon Prime Video* e *Globoplay*. Serão escolhidos dez filmes de cada plataforma estudada (trinta filmes no total). Os filmes escolhidos devem estar relacionados ao acervo de terror nas plataformas, sendo os mais vistos de acordo com a interface. Os filmes selecionados também devem estar incluídos dentro do gênero terror no *Internet Movie Database - IMDb*, principal base de dados de cinema da atualidade.

Os dados a serem trabalhados nessa fase são as categorias retiradas das plataformas VOD. Eles consistem em termos que as plataformas utilizam para categorizar filmes dentro da sua interface (exemplo: “filmes de terror assustadores” – associado a filmes como “Cemitério Maldito” na *Netflix*). Essas informações estão disponíveis nos aplicativos de televisão ou computador dos VOD estudados. Em seguida, os termos coletados serão agrupados em uma tabela dividida em colunas com as seguintes informações: título do filme (português e inglês), categorias relacionadas ao filme e serviço VOD associado.

Em seguida, foram construídos mapas conceituais de cada filme escolhido. Os mapas conceituais foram elaborados a partir da ferramenta *gitmind* e possuem a função de definir, a partir da informação sobre cada filme, categorias ou *tags* principais a serem utilizadas para comparação com as categorias cadastradas nos VOD utilizados na pesquisa. Essas categorias foram elaboradas a partir de uma proposta de sistema de indexação social, onde o autor da pesquisa atua como agente indexador e inclui termos baseados nas suas percepções ao assistir a cada filme. Participo como agente central e protagonista do processo de indexação.

Figura 1 - Exemplo de mapa conceitual elaborado para a pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após a explanação do significado de cada termo ou categoria, foi realizada uma pesquisa de cada filme através de todas as categorias utilizadas para a representação do conteúdo. O resultado da recuperação do filme por essas categorias dentro das plataformas foi apresentado através de figuras denominadas “testagem de recuperação”, onde são descritos os termos que recuperaram e os que não recuperaram o filme. A avaliação das plataformas analisadas se deu, justamente, pelo desempenho nas testagens.

Cada instrumento utilizado na pesquisa será descrito a seguir, de forma a situar sua importância no desenvolvimento da avaliação das plataformas e sua categorização.

#### **4.1 Análise de Domínio**

A análise de domínio (AD) não se constitui como uma ferramenta metodológica recente na Ciência da Informação, despertando o interesse das áreas correlacionadas desde o século XX (TENNIS, 2012). Entretanto, somente no princípio do século mais recente (XXI), “a análise de domínio começa a ser considerada como uma área de estudo mais formal no campo da Biblioteconomia e Ciência da Informação” (TENNIS, 2012, p.3). Ela pode ser definida “[...] como o procedimento para compreender e interpretar o conteúdo informacional de documentos”.

Um domínio pode ser definido como uma área do conhecimento passível de análise e observação (DIAS, 2015; ALMEIDA; DIAS, 2019). A análise é justamente a identificação dos elementos individuais de um determinado domínio, objetivando estabelecer e representar o conhecimento contido. Dias (2015) complementa que a AD identifica as relações entre objetos e processos, o que pode ser usado na recuperação de informações relacionadas ou na organização dessa informação. Hjørland e Albrechtsen (1995) destacam que, através da AD, é possível compreender o conhecimento através das comunidades de discurso e seu papel social no contexto analisado.

A análise de domínio que, no âmbito internacional da ciência da informação, vem sendo tradicionalmente trabalhada, em termos teóricos e aplicados, por Hjørland e Albrechtsen (1995); Moya-Anegón & Herrero-Solana (2001), Hjørland (2002, 2004), Tennis (2003), e Smiraglia (2011), dentre outros,

constitui marcante abordagem para caracterização e avaliação da ciência, na medida em que permite identificar as condições pelas quais o conhecimento científico se constrói e se socializa (GUIMARÃES, 2014, p.15).

Essas comunidades discursivas se constituem “de atores com pontos de vista distintos, estruturas de conhecimento individuais, predisposições, critérios de relevância subjetivos, estilos cognitivos particulares” (DIAS, 2015, p.11). Entretanto, essa mesma diversidade presente na sua concepção se faz presente em dois níveis de interação: o primeiro seria “estrutura de domínios e conhecimento individual” e, o segundo, “interações entre o nível individual e social” (DIAS, 2015, p.11).

Pode-se afirmar que as comunidades têm comportamento de uso de informação muito próprio e, logo ter conhecimento de tais hábitos é importante que os profissionais que trabalham com organização da informação possam considerar tais elementos tanto na representação quanto na recuperação da informação. Observou-se que, considerar todos os aspectos tais como necessidade de informação, processos de busca de informação e nível de especificidade destas buscas é relevante para a compreensão do domínio e a tentativa de criar instrumentos de representação da informação e do conhecimento (DIAS, 2015, p.11).

A AD pode atuar, em relação à pesquisa em organização do conhecimento, como ferramenta metodológica para comparar uma terminologia utilizada e coletada a partir da literatura científica correspondente a um determinado domínio e as linguagens de indexação associadas (GUIMARÃES, 2019, p.19). Nesse exemplo, as ferramentas de análise desse domínio seriam as entradas (*inputs*) e as saídas (*outputs*). A análise de domínio ainda é relevante por duas razões: a primeira, “visando uma pesquisa básica e, a segunda, visando o planejamento e construção de um sistema de informação” (TENNIS, 2012, p.9).

Em relação aos tipos de análise de domínio, cabe ressaltar os dois mais destacados (TENNIS, 2012): descritivas e documentais. A análise descritiva é “útil somente em pesquisas básicas” (TENNIS, 2012, p.6), enquanto a instrumental “é utilizada para criar sistemas de organização do conhecimento”. A análise descritiva pressupõe que as evidências que constituem e caracterizam um domínio são regidas pelos interesses dos pesquisadores, enquanto as documentais possuem um caráter mais técnico e restrito às necessidades de um sistema de organização do conhecimento (TENNIS, 2012, p. 6-7).

A caracterização de um domínio começa ao delimitarmos a sua extensão. Devemos, inicialmente, “nomear o domínio, tão especificamente quanto possível e, ao fazê-lo detalhar as suas extensões e as suas exclusões” (TENNIS, 2012, p.8).

#### 4.2.1. Estabelecendo um domínio: o gênero terror e seus subgêneros

Conceitualmente, o terror (ou horror) está muito próximo do medo. Em situações extremas, o estado de irracionalidade que o medo, na sua forma mais intensa, pode causar se caracteriza como “horror”. (BOSSONE, 2017; CÁNEPA, 2008). Zavala (2013, p.136, tradução nossa) indica que “o terror é a experiência de angústia que produz uma ameaça a identidade, a integridade da própria vida, enquanto o horror consiste no cumprimento dessa ameaça”.

Em fins do século XIX, quando o cinema estava em seu início, os cineastas começam a explorar o medo, desenvolvendo temas que já eram recorrentes na literatura desde o século XVIII, materializando-os nas telas. O medo acompanha a trajetória do homem desde os tempos mais remotos e esteve presente em todas as eras, seja por meio de ambientes ou situações concretas do seu cotidiano ou, por intermédio de estados psíquicos, decorrentes de suas operações mentais (BOSSONE, 2017, p.2).

O sentimento de horror e aversão ao estranho são características centrais na experiência do terror. Elas possibilitam “a compreensão de inúmeros exemplos de figuras que tradicionalmente vemos como “horroríficas” em diversas representações culturais” (CÁNEPA, 2008, p.10). Em outro caminho, é possível considerar que os monstros internos (aqueles que habitam o nosso próprio subconsciente) podem surgir em contextos específicos do dia a dia (BOSSONE, 2017, p.4).

O cinema de terror possui, dessa forma, aspectos de fascínio e assombração sobre os espectadores, uma vez que o povoamento desses elementos macabros é recorrente na história da civilização (MELO; BAPTISTA, 2015, p. 2; GARCIA, 2012, p. 1). Ao longo da evolução desse gênero cercado de polêmicas, o terror foi sendo cada vez mais segmentados em subgêneros com variadas especificidades. Essas especificidades surgem por motivos diversos, seja seguindo tendências comerciais da época, seja uma decisão estética por parte de diretores e outros pontos.

A escolha de gênero e subgênero se dá primeiramente por uma constatação estratégica na condução da tese visando obter um foco pontual. Apesar de existirem divergências sobre o que constitui o gênero terror, é possível encontrar inúmeros pontos de consenso a respeito da classificação

do que vem a ser o gênero terror, enquanto isto não parece ser tão verdadeiro para os demais gêneros (CAMPOS SILVA, 2014, p.2).

Ainda que poucas iniciativas se debrucem sobre essa divisão do terror em subgêneros é possível organizar cada um desses tipos de maneira bem definida, como o exemplo apresentado a seguir:

Quadro 1 - Subgêneros do terror de acordo com o site Horror on Screen

<b>Gênero</b>	<b>Subgênero(s) associados</b>
<b>Gore ou Perturbador</b>	Torturas físicas, <i>Splatter</i> , Canibais, Extremo.
<b>Terror Psicológico</b>	Fobia ou Isolamento, Fanatismo, Loucura ou Paranóia, Invasão Domiciliar.
<b>Assassinos ou assassinato</b>	<i>Slasher</i> , Crime ou <i>Giallo</i> , Caipiras.
<b>Monstros</b>	Zumbis – mortos-vivos/vírus, Vampiros, Lobisomens, Monstros Clássicos ou Mitológicos, Monstros Gigantes, Aliens, Novos Monstros.
<b>Terror Paranormal</b>	Fantasmas e espíritos, Casas mal assombradas, possessão, Demônio/Diabo/Inferno, sobrenatural
<b>Terror e Outros Gêneros</b>	Terror, Terror <i>Sci-fi</i> , Romance de terror, Crianças assustadas, Terror gótico, Terror corporal, <i>French extremity</i> , Vingança, <i>Found Footage</i> , Metalinguísticos, Antologias, Terror tecnológico.

Fonte: Adaptado de HORROR... 2014

A divisão por subgêneros permite estabelecer critérios mais objetivos para um espectador. Por ser um gênero muito fluido, o terror é apreciado por pessoas que gostam de todos os outros gêneros (como o romance e a comédia) assim como pessoas que não gostam de violência extrema.

Alguns subgêneros relacionados a monstros (como vampiros e criaturas pequenas) refletem filmes que alcançaram sucesso comercial, como o subgênero *Aliens*, que surgiu na esteira de produções consagradas como *Alien* e *Predator*". Outros subgêneros como *Technology*, *Horror Romance*, *Gothic Horror* e *Comedy Horror* indicam a fluidez do terror entre outros gêneros populares no cinema.

Não se pretende aqui considerar a existência de filmes com abordagens diferentes dentro do mesmo gênero uma exclusividade do horror, mas partir da constatação de que o horror é sim um gênero com rara capacidade de mutação, variação e hibridização para buscar ferramentas de análise que se adéquem a tais características inerentes ao gênero para que haja um melhor esclarecimento sobre o mesmo (CORREIA, 2012, p.34).

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. O estranho “compreende histórias de acontecimentos que podem ser explicados pelas leis da razão, mas que são, de uma maneira ou de outra, extraordinários” (CÁNEPA, 2008, p.15). O terror maravilhoso “compreende histórias cujos acontecimentos sobrenaturais são encarados com naturalidade”. Por fim, o terror fantástico “compreende histórias de mistério em que a hesitação entre as explicações naturalista e sobrenatural é mantida ao longo de toda a narrativa”. A partir desses três grandes grupos, Prohászková desenvolveu subgêneros elencados no quadro a seguir.

Quadro 2 - Subgêneros do terror de acordo com Prohászková (2012)

Subgênero	Descrição
Terror Rural	Também conhecido como terror rural, não está relacionado apenas a locais específicos (como vilas ou países). É o terror que se situa em lugares distantes da civilização, que também inclui uma lenda local, mito ou superstição. São horrores encontrados em filmes como <i>Quadrilha de Sádicos</i> , <i>a Morte do Demônio</i> , <i>Cabana do Inferno</i> , <i>Amargo Pesadelo</i> e <i>Pânico na Floresta</i> .
Terror Cósmico	O terror cósmico é caracterizado principalmente pela obra de Howard Phillips Lovecraft. Em seus livros, ele escreveu sobre uma civilização vinda do espaço sideral, que conquistou a terra antes da humanidade. O terror cósmico implica em elementos de ficção científica e retrata as emoções quando uma pessoa descobre algo que preferia não conhecer.
Terror Apocalíptico	Lida com o fim do mundo causado por vários fatores. Portanto também é conhecido como horror pós-apocalíptico. É representado por obras como <i>Tempestade do Século</i> e <i>Celular</i> (obras de Stephen King) e os trabalhos de Robert McCammon.
Terror Crime	Compõe os elementos de crime/ história de detetive e terror. É baseado em tramas criminosas e tensão crescente com adição de elementos de terror. Essa



	categoria inclui filmes como Ressureição, Seven ou o italiano Tenebre.
Terror Erótico	Combina as imagens sensuais ou sexuais com conotações de terror ou elementos da trama. O arquétipo mais famoso do terror erótico são os vampiros. Autores como Wrath James White, Lucy Taylor, Clive Barker, Anne Rice, Michael Garrett, Amy Wrench ou Jeff Gelb representam este subgênero.
Terror Oculito	Concentra-se no exorcismo, a chegada do anticristo, cultos, misticismo, maldições e uma ampla escala das chamadas de ciências ocultas. Filmes como O Exorcista (1973 e as sequências e <i>prequels</i> relacionadas), Constantine (2005), Horror em Amytville (2005), A Profecia (1976) ou Premonição (2000) são apenas alguns exemplos que representam este subgênero
Terror Psicológico	Baseia-se no medo do protagonista principal, nos seus sentimentos de culpa, na sua fé e no estado emocional instável da mente. Mais adiante, desenvolve-se o enredo, a tensão e o horror vistos em filmes como O Sexto Sentido (1999), A Bruxa de Blair (1999), Psicopata Americano (2000), Dragão Vermelho (2002), Silêncio dos Inocentes (1991), Hannibal (2001) e Hannibal: a origem (2007); The Ring (2002, que é o remake americano do terror original japonês Ringu de 1998) ou o romance de Stephen King chamado Jogo perigoso.
Terror Surreal	O objetivo do terror surreal não é apenas contar uma história aterrorizante, mas também perturbar o espectador. Além de elementos clássicos de terror, este subgênero também contém elementos do surrealismo: devaneio, grotesco, bizarrice e o fantástico. Bons exemplos são as obras de David Lynch ou David Cronenberg, Alucinações do Passado (1990) ou Coração Satânico (1987).

Terror Visceral	O horror visceral é o mais chocante e perturbador de todos os subgêneros do terror. Está cheio de sangue, sangue e brutalidade. Ele retrata as formas mais nojentas e perversas de assassinato, massacre e mutilação de corpos humanos. Filmes como O Massacre da Serra Elétrica (1974, sua sequência, <i>remake</i> e <i>prequel</i> ), Jogos Mortais (2004 e o sequências seguintes), O Albergue (2005 e as sequências seguintes) ou as obras de Jack Ketchum representam esse subgênero.
-----------------	---

Fonte: Adaptado de Prohászková (2012)

As possibilidades e divisões apresentadas anteriormente fornecem definições importantes no sentido de estabelecer as características gerais dos filmes de terror e a visão de alguns teóricos da área, mas é possível observar que, ainda que guardem certas semelhanças em relação as características das obras mais singulares, não é possível perceber uma sistematização uniforme.

#### 4.2 Mapas conceituais e organização da informação

Além da coleta de termos em linguagem natural, torna-se necessário utilizar uma ferramenta para organizar o conteúdo obtido a fim de estruturar a representação audiovisual.

Cada estrutura de conhecimento existe como objeto, ideia ou evento e, também, como um grupo de atributos o qual é ligado a outra estrutura do conhecimento. A medida que aprendemos, apreendemos novas estruturas e ligações, adicionando informações às estruturas existentes, ou alterando essas estruturas através do processo de reestruturação (LIMA, 2004, p.143).

Nesse sentido, os mapas conceituais se configuram como “uma técnica de organização do conhecimento” (LIMA, 2004, p.135) e “um método de classificar e representar informação” (WEIDEMAN; KRITZINGER, 2003, p.3, tradução nossa). Em um mapa, “um conceito principal é tomado como ponto de partida e torna-se a palavra central ou conceito” (WEIDEMAN; KRITZINGER, 2003, p.3, tradução nossa) e “sua construção deve ser iniciado a partir do domínio de conhecimento de cada pessoa” (RODRIGUES; CERVANTES, 2014, p.160).

Para efetivamente estruturar o conhecimento em um mapa conceitual, é necessário interpretar, compreender e analisar a relação de um assunto com outros a partir da construção de termos e palavras-chave. Os mapas são úteis para compilar e analisar informações, desenhar estruturas complexas em um formato mais amigável, para auxiliar no processo de aprendizagem e para auxiliar a compreensão, evitando interpretações distorcidas (LIMA,2004, p.40).

Nesse sentido, a utilização dos mapas na pesquisa delimita o conteúdo presente em filmes através dos descritores selecionados através da indexação social. As relações entre os termos expostas foram organizadas de acordo com núcleos, onde cada descritor mais relevante cerca o título do filme.

### 4.3 Apresentação dos VOD utilizados na pesquisa

Os exemplos de VOD utilizados no trabalho foram estabelecidos a partir da popularidade dessas plataformas no Brasil. A *Netflix*, o *Prime Video* e a *Globoplay* são serviços que, pela expressividade de seu catálogo e quantidade de espectadores cadastrados, acabam definindo tendências.

Segundo pesquisa realizada pelo Ibope Conecta, em 2017, os dados informados pelo site B9, apontaram que 97% do público entrevistado já consome alguma plataforma de streaming. Em 2014, a mesma pesquisa havia apontado apenas 73% dessa parcela de respondentes. Outro dado evidente na pesquisa é o declínio da TV por assinatura no país: o consumo de TV paga no país caiu de 73%, em 2014, para 68% em 2017. Não obstante, a pesquisa constatou a preferência do público brasileiro pela *Netflix* com 76% dos respondentes, todavia, 71% disse que a escolha da plataforma também se dá de acordo com o catálogo disponível pela plataforma (SANTOS NETO; STRASSBURGUER, 2019, p.116).

Avaliar a categorização em serviços VOD, como exposto em seções anteriores, exige algumas concessões em termos de análise. Em primeiro lugar, essas plataformas priorizam uma experiência voltada para usuário. Outro atrativo dessas ferramentas é “a possibilidade de consumir conteúdos televisivos de maneira personalizada, fora do fluxo linear” (RIOS, 2021, p.70).

Nesse sentido, as categorias utilizadas em VOD como a *Netflix*, *Globoplay* e *Prime Video* não apresentam equivalência ou uniformidade. Isso se dá justamente pela necessidade de adequação de mercado ou coleta de termos utilizados por espectadores a partir de seus interesses. Nesse sentido, faz-se necessário apresentar essas plataformas.

As três plataformas escolhidas para o desenvolvimento do estudo são serviços estabelecidos de maneira segura dentro do mercado brasileiro. Todas oferecem seus serviços através de assinaturas mensais. O conteúdo oferecido varia de acordo com a proposta de cada uma, mas o primeiro elemento em comum é a existência de um catálogo de filmes e séries.

#### 4.3.1 *Netflix*

A *Netflix* “afirma-se como uma das líderes de serviço digital desde 1997, ao lançar-se no mercado como locadora de vídeo pela internet” (BRAGHINI, MONTAÑO, 2019, p.162). Ela “se consolidou através do modelo de agregador de conteúdo, atraindo público ao centralizar em um único espaço produções de outros estúdios e emissoras” (TRYON, 2015; CASTELLANO E MEIMARIDIS, 2016).

Fundada por Reed Hastings e Marc Randolph, em Los Gatos, Califórnia (EUA), a empresa oferecia, por meio do site *Netflix.com*, um acervo de DVDs, disponíveis para compra e aluguel apenas no território estadunidense. Em 1999, passou a promover assinaturas, oferecendo locação ilimitada de filmes por um valor mensal. O assinante solicitava o que queria ver e recebia em casa, por correio, sem data limite para a devolução. Somente em 2007, a plataforma de transmissão online foi criada, permitindo o acesso a conteúdo instantâneo e sob a demanda no computador. Por meio de parcerias com fabricantes eletrônicos, as formas de acesso foram expandidas para múltiplas telas. Até então, o acesso só estava disponível para clientes nos EUA. Em 2010, passou a ofertar o serviço no Canadá e, no ano seguinte, chegou à América Latina, até se expandir para praticamente todo o mundo em 2016. Hoje, a *Netflix* possui 104 milhões de assinantes em mais de 190 países (BRAGHINI, MONTAÑO, 2019, p.162).

De acordo com a página de ajuda da plataforma, “se o que você está buscando não estiver disponível, a *Netflix* sugerirá títulos semelhantes que podem interessantes para você”. Indica ainda que “se os termos da busca forem muito vagos, a *Netflix* oferecerá sugestões de pessoas, títulos, gêneros ou diretores que possam ser relevantes”. O serviço oferece ao usuário um *faq* onde explicita como encontrar um filme na interface. Os tipos de busca elencados representam, de maneira geral, a principal dinâmica da plataforma. A *Netflix* trabalha com “cerca de 76.897 diferentes classificações para os seus filmes” (TEIXEIRA, 2015, p.18), apresentando-as em categorias gerais (presentes na plataforma) e códigos especiais.

Conforme o usuário procura, assiste e avalia uma atração com determinadas metatags, um algoritmo desenvolvido pela própria *Netflix* auxilia na compilação de uma lista com atrações que apresentem metatags semelhantes ao que foi visto anteriormente. Atores, diretores e roteiristas

presentes em uma determinada atração também contribuem para que as próximas recomendações ao cliente sejam baseadas neles (TEIXEIRA, 2015, p.18).

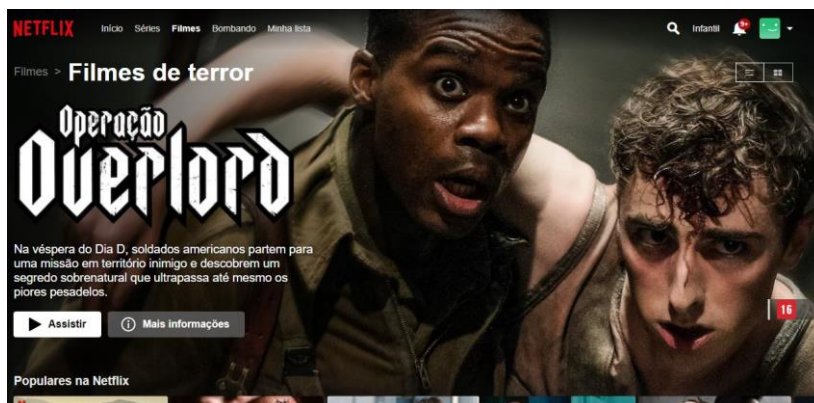
A distribuição desses critérios, além de levar em consideração a lógica das *metatags* mencionadas por Teixeira (2015), esquematiza os gêneros a partir de nomenclaturas conhecidas pelo público, como drama, ação, esportes e outros.

Figura 2 - Gêneros cinematográficos disponíveis na *Netflix*



Fonte: *Netflix*, 2021.

Em outubro de 2020, foram verificados 155 filmes do gênero “terror” na *Netflix*. A divisão desses filmes se organiza em: filmes baseados em livros, em alta (filmes mais vistos pelos espectadores), filmes sobre *serial killers* e de terror sangrento, filmes com sobrenatural, terror e sobrevivência, filmes e séries europeus, filmes de suspense, ação e aventura, originais *Netflix*, populares na *Netflix*, comédia, filmes independentes, filmes com mulheres fortes, filmes de terror sobrenatural, terror adolescente, filmes psicológicos, lançamentos, filmes sinistros, filmes estrangeiros de suspense e sugestões baseadas em outros filmes que o espectador viu. Essas categorias indicam na interface o painel mais evidente do tipo de categorização utilizada para separar os filmes de terror dentro da plataforma.

Figura 3 - Sessão de filmes de terror no catálogo da *Netflix*

Fonte: *Netflix*, 2021.

Ao verificar as informações de cada filme, é possível clicar em uma janela com toda ficha técnica e informações sobre duração. As categorias são denominadas como “gêneros”, mas a *Netflix* ainda inclui *metatags* relacionadas a “cenas e momentos”, que tentam traduzir o teor das cenas através de palavras-chave:

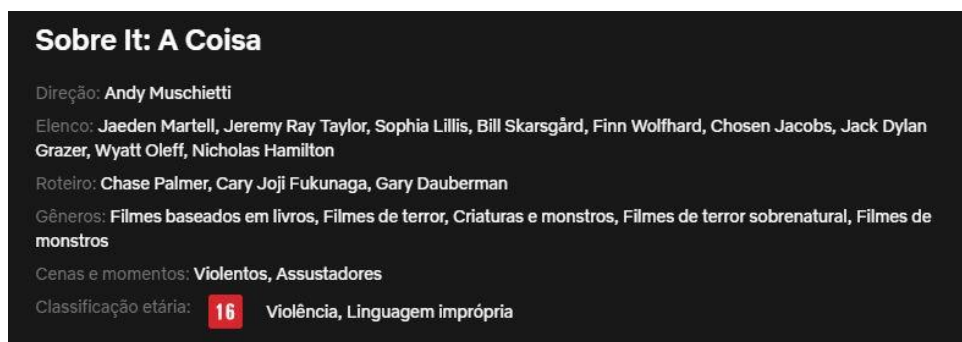
Figura 4 - Detalhes do filme “Operação Overlord”



Fonte: *Netflix*, 2021,

É possível acessar um outro menu que indica todas as informações técnicas relacionadas ao filme, que também servem como descritores passíveis de recuperação.

Figura 5 - Detalhes do filme “It: a coisa”

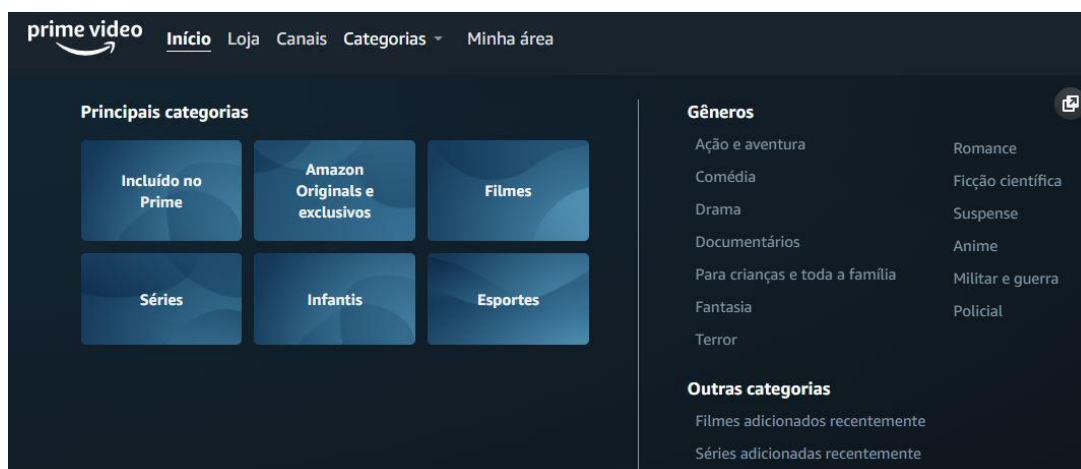


Fonte: *Netflix*, 2021.

#### 4.3.2 Amazon Prime Video

O trajeto do *Prime Video* é “semelhante ao da *Netflix*” (RIOS, 2021, p.73). A ferramenta foi desenvolvida inicialmente em 2006, com o nome de *Amazon Unbox*. Entretanto, “enquanto a *Netflix* foca-se apenas no streaming audiovisual, o *Amazon Prime Video* se constitui como um braço de uma companhia muito maior”. O próprio serviço atua como um potencial catalizador de novos clientes para os outros serviços oferecidos pela *Amazon* (livros, música e o próprio *e-commerce*).

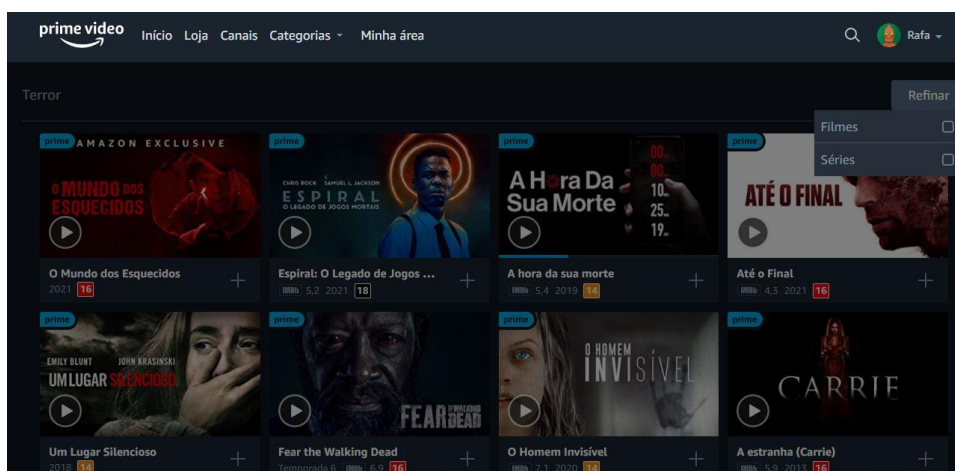
A natureza de serviço extra torna o *Prime Video* menos amigável em relação aos detalhes relacionados aos filmes dentro do catálogo em comparação à *Netflix*. Não há um indicativo do número de filmes disponíveis do gênero.

Figura 6 - Gêneros e categorias disponíveis no *Prime Video*

Fonte: *Amazon Prime Video*, 2021.

Em relação à terminologia utilizada, não é possível verificar, dentro da plataforma, sistemas parecidos com as *metatags* da *Netflix*. Ao acessar o conteúdo de terror, não se verifica subcategorias para auxiliar o espectador a procurar um filme de terror de acordo com o tema.

Figura 7 - Catálogo de terror disponível no *Prime Video*



Fonte: Amazon Prime Video, 2021.

Ao explorar um filme do gênero terror individualmente, o *Prime Video* também oferece informações técnicas. Existe um campo denominado “gêneros” onde é possível verificar um esforço em etiquetar os filmes além de um gênero fixo, mesmo que a terminologia não seja tão livre como a utilizada pela *Netflix*.

Figura 8 - Detalhes do filme “Pânico 4”



Fonte: Amazon Prime Video, 2021.



### 4.3.3 Globoplay

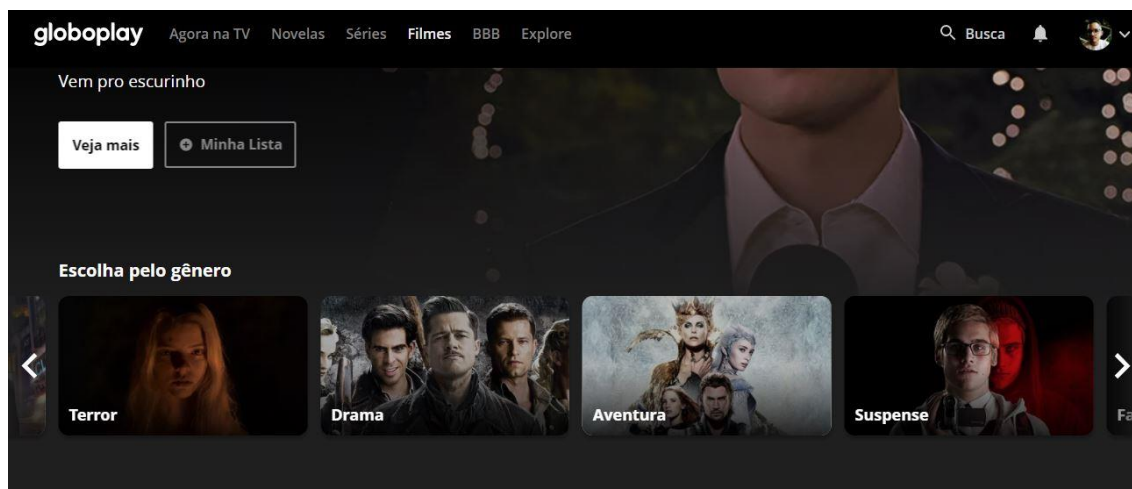
A Rede Globo de Televisão é uma das maiores emissoras de TV do Brasil e, seguindo a tendência das outras empresas citadas, reposicionou o seu conteúdo digital, em 2018, no formato VOD, através da plataforma *Globoplay*. O novo serviço possibilita uma oferta superior ao público em termos de opções *on-demand* – além do conteúdo relativo à programação regular da emissora, o assinante recebe opções exclusivas de filmes, séries e produções exclusivas (SANTOS NETO; STRASSBURGUER, 2019).

O surgimento do *Globoplay* é “um reflexo da movimentação da Rede Globo em direção a um ambiente *online* comum entre outras empresas globais, como Netflix, Hulu, Amazon, CNN e, na América Latina, a Televisa” (ALBUQUERQUE, 2020, p.56). Essa movimentação ocorreu quando a emissora percebeu que o consumo de entretenimento se popularizava através dessas novas empresas globais.

Em relação à estruturação do conteúdo na plataforma, destaca-se a utilização de um padrão de navegabilidade vertical, onde os vídeos são disponibilizados em 36 sessões organizadas em categorias (ALBUQUERQUE, 2020). As categorias são divididas de acordo com a seguinte ordem: Agora na TV; Novelas; Séries, Filmes, BBB (temporário) e Explore.

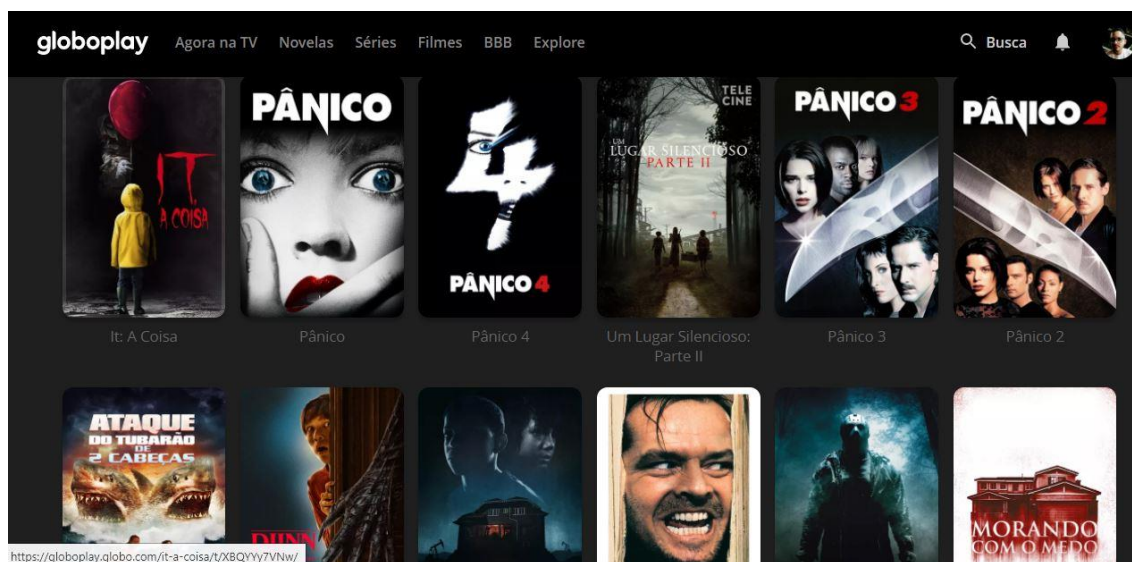
A categoria “filme” possui as seguintes seções: escolha pelo gênero, grandes sucessos, novidades, mais assistidos, romance, premiados, romance, comédia, *cinelists* do telecine, filmes da Universal +, Novos Clássicos Brasileiros, Filmes Nacionais, Já são Clássicos, Clássicos do Cinema Brasileiro, Infantil, Escolha o seu protagonista e Todos os filmes.

A seção “Escolha pelo gênero” é subdividida nas seguintes subseções: romance, ação, comédia, ficção científica, terror, drama, aventura, suspense e biografia. As subseções não apresentam divisões menores.

Figura 9 - Gêneros cinematográficos disponíveis no *Globoplay*

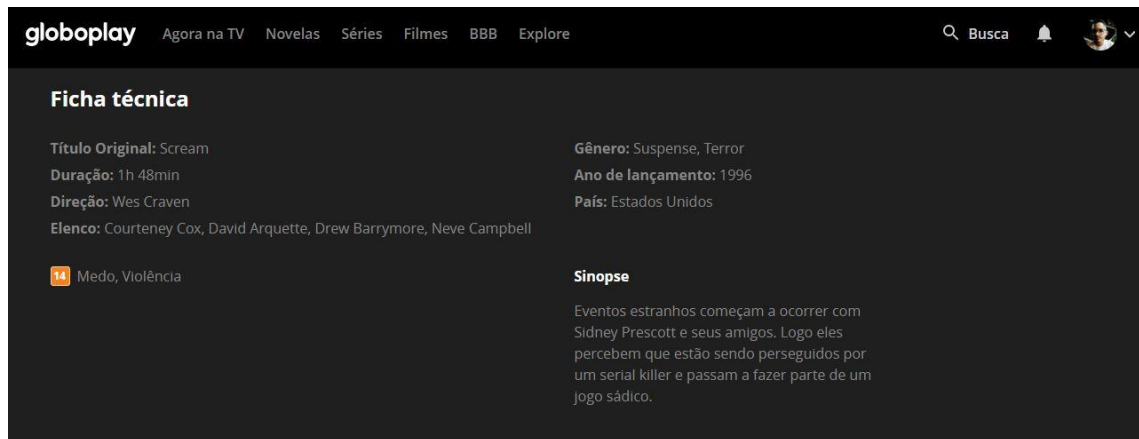
Fonte: *Globoplay*, 2021.

O quantitativo de filmes disponíveis no *Globoplay* é naturalmente limitado, pois essa plataforma não possui foco em oferecer um catálogo extenso de filmes. Como ela atua em parceria com o canal Telecine (pertencente ao grupo Globo), a maioria dos filmes oferecidos no gênero só podem ser acessados caso o espectador realize uma outra assinatura a parte.

Figura 10 - Catálogo de terror disponível no *Globoplay*

Fonte: *Globoplay*, 2021.

A *Globoplay* também oferece uma ficha técnica de cada filme individualmente, indicando, assim como no *Prime Video*, apenas uma terminologia mais tradicional do gênero associado.

Figura 11 - Ficha técnica do filme “Pânico” no *Globoplay*

The image shows a screenshot of the Globoplay website's technical details page for the movie "Pânico". The page has a dark background with white text. At the top, there is a navigation bar with the Globoplay logo and links for "Agora na TV", "Novelas", "Séries", "Filmes", "BBB", and "Explore". On the right side of the navigation bar, there are icons for search, notifications, and a user profile. The main content area is titled "Ficha técnica" and is divided into two columns. The left column contains the following information: "Título Original: Scream", "Duração: 1h 48min", "Direção: Wes Craven", and "Elenco: Courteney Cox, David Arquette, Drew Barrymore, Neve Campbell". Below this information is a rating icon (14) and the text "Medo, Violência". The right column contains the following information: "Gênero: Suspense, Terror", "Ano de lançamento: 1996", and "País: Estados Unidos". Below this information is a section titled "Sinopse" with the following text: "Eventos estranhos começam a ocorrer com Sidney Prescott e seus amigos. Logo eles percebem que estão sendo perseguidos por um serial killer e passam a fazer parte de um jogo sádico."

**globoplay** Agora na TV Novelas Séries Filmes BBB Explore

Busca

### Ficha técnica

Título Original: Scream

Duração: 1h 48min

Direção: Wes Craven

Elenco: Courteney Cox, David Arquette, Drew Barrymore, Neve Campbell

14 Medo, Violência

Gênero: Suspense, Terror

Ano de lançamento: 1996

País: Estados Unidos

#### Sinopse

Eventos estranhos começam a ocorrer com Sidney Prescott e seus amigos. Logo eles percebem que estão sendo perseguidos por um serial killer e passam a fazer parte de um jogo sádico.

Fonte: *Globoplay*, 2021.

## 5 ANÁLISE DOS DADOS OBTIDOS

A exposição dos dados e sua posterior análise obedeceu ao estabelecido nos procedimentos metodológicos: inicialmente, a exposição de um domínio ou proposta de domínio do gênero terror, elencando uma proposta de subgêneros baseada em todos os elementos indicados pela pesquisa em cinema. Esse domínio estabelecerá algumas convenções para a avaliação das categorias. Em seguida, foram apresentados os filmes coletados, as categorias utilizadas nas plataformas e onde essas categorias foram coletadas em quadros informativos. A partir dos dados disponíveis nesses quadros, as categorias retiradas nos VOD foram comparadas com as categorias estabelecidas pelo domínio, a fim de verificar se há equivalência semântica.

A segunda fase consistiu em uma testagem de recuperação dos 30 filmes selecionados nas três VOD analisados (10 filmes por plataforma) utilizando termos indexados socialmente (pelo autor) a partir da análise de cada filme. Esses termos versam sobre o conteúdo dos filmes, aproximando-os dos conceitos obtidos na proposta de domínio, mas sem restringi-los apenas a essas categorias. Cada filme gerou um mapa conceitual, onde os termos selecionados foram expostos, além da explanação do motivo que levou o indexador a considerá-los como relevantes. A partir dessa exposição, foram realizadas buscas pelos filmes utilizando cada termo, a fim de verificar se é possível recuperá-lo utilizando um termo distinto das categorias demarcadas nas plataformas. A indexação dos filmes nas plataformas foi avaliada a partir do índice de recuperação dessas testagens.

### 5.1 Proposta para um domínio dos subgêneros do terror: análise e descrição

Para fins de pesquisa, faz-se necessário condensar os subgêneros apresentados para estabelecer e caracterizar o domínio a ser utilizado. Um subgênero de terror agrega características específicas de cada tendência ao longo da história do gênero. A proposta foi organizada a partir da união dos quadros do site Horror on Screen (2014) e o elaborado por Prohászková (2012), além do breve histórico apresentado sobre o terror e as suas tendências.

O subgênero **terror visceral** possui, como elemento central da sua narrativa, aspectos visualmente explícitos enfatizando geralmente a violência. Há uma

exploração intensa dos efeitos físicos de um dano corporal, mutilação ou outros eventos danosos. Está associado aos filmes mais impactantes do terror, levando em consideração principalmente o uso da violência. Filmes que trazem tortura, violência exagerada e gráfica e temáticas associadas à canibalismo são os exemplos mais comuns. O terror extremo, que usa de temas mais chocantes e politicamente incorretos também são incluídos nessa tipologia

O **terror psicológico** se baseia em narrativas cujo centro temático se concentra nos desvios da mente humana. Explora elementos como o fanatismo, a loucura e situações de intenso stress psicológico, como invasão domiciliar. Os quadros 1 e 2 possuem campos específicos para o terror psicológico, o que efetivamente valida esse subgênero na literatura. É bastante popular por abordar histórias que trazem a sensação de medo, o horror pessoal ou situacional como premissa mais importante na construção temática. Dentro desse subgênero, é possível incluir filmes sobre fobia e isolamento, problemas reais que são representados de forma a criar uma sensação de incômodo, desconforto. A ideia desse subgênero coincide com o terror visceral do quadro 2 e o gore e perturbador do quadro 1.

O subgênero **assassinato** agrega os filmes onde assassinatos em série, assassinos ou perfis de psicopatas se constituem como elementos centrais da narrativa. O quadro 1 destaca uma nomenclatura próxima, enquanto o quadro 2 utiliza o termo crime. Outros subgêneros condensados nessa categorização são o *slasher* americano e o *giallo* italiano.

Os filmes de **monstros** condensam todas as criaturas presentes no cinema de terror, sejam clássicas ou atuais. No quadro 1, o subgênero homônimo lista seres como lobisomens, vampiros e outros. No quadro 2, os monstros estão presentes em todos os tipos enumerados, ainda que sua autonomia enquanto subgênero não seja destacada como no quadro 1.

O terror **paranormal** utiliza elementos sobrenaturais e religiosos na construção das situações de medo. Observa-se, no quadro 1, uma correspondência completa. No quadro 2, o subgênero mais próximo seria o terror oculto, mas é possível situar o terror paranormal dentro do terror cósmico.

O último subgênero de destaque é justamente aquele que contém todas as outras tendências não listadas. No quadro 1, seria “terror e outros gêneros”, indicando

que muitas vezes essas tendências surgem da mistura entre o terror e outros gêneros consagrados do cinema, apresentando características únicas e agrupáveis.

Essas seis categorias não contemplam todas as características presentes no gênero, mas funcionam como um instrumento de avaliação pertinente para a pesquisa. Foi possível, através desse conjunto de categorias, compará-las com as categorias (ou *metatags*) presentes nos VOD analisados.

## 5.2 Categorizações dos VOD e comparação com as categorias do domínio proposto

Para efeito de análise, as categorias dos VOD são as informações presentes através de campos de extração oferecidos pelos próprios serviços analisados. A comparação proposta se dá a partir da associação entre uma categoria do domínio (por exemplo, terror psicológico), com algum termo extraído do próprio VOD que esteja contemplado na descrição ou que se aproxime semanticamente (no exemplo inicial, “invasão domiciliar” seria uma categoria próxima de terror psicológico). Como a comparação se dá entre a forma com que o filme está descrito no VOD, não serão consideradas aproximações baseadas no enredo dos filmes analisados. Por exemplo, se um filme que possua o enredo próximo da categoria assassinato, mas não esteja sendo representado com esse termo dentro do VOD, o filme não será considerado a título de comparação.

A terminologia utilizada pela *Netflix* não especifica o terror em subgêneros similares aos indicados pelo domínio. Existe uma liberdade considerável na escolha de palavras, muitas delas associadas ao termo “filme”. É perceptível a existência de termos que expressam emoções, como “comoventes”, “assustadores”, o que expressa uma tentativa de aproximar a experiência do conteúdo com os anseios do espectador.

Quadro 3 - Lista de filmes selecionados e descritores coletados no *Netflix*

<b>Título/Título original</b>	<b>Descritores/tags</b>	<b>Campos de extração das Tags</b>
Invasão Zumbi / Busanhaeng	Filmes coreanos, filmes de ação, filmes de terror, violentos, suspense no ar, comoventes	Gêneros / Cenas e Eventos

O Bar / El Bar	Espanhol, Comédia, Filmes de suspense, Absurdo, Sombrios	Gêneros / Cenas e Eventos
Jogo Perigoso / Gerald's Game	Filmes baseados em livros, Filmes de suspense, Filmes de terror, Assustadores, Sombrios	Gêneros / Cenas e Eventos
O Animal Cordial	Filmes brasileiros, Filmes de suspense, filmes de terror, Fascinante, Terror, Suspense	Gêneros
Drácula de Bram Stocker / Bram Stocker's Drácula	Filmes baseados em livros, Filmes de terror, Sinistros, Criaturas e monstros, Assustadores	Gêneros / Cenas e Eventos
Uma Noite do Crime / The Purge	Filmes de terror	Gêneros
Hush: a morte ouviu	Filmes de terror, Violentos, Assustadores, Suspense no ar	Gêneros / Cenas e Eventos
Lenda Urbana / Urban Legend	Filmes teen, filmes de terror, Assustadores, Suspense no ar	Gêneros / Cenas e Eventos
O Albergue / Hostel	Filmes de terror, Violentos, Assustadores, Sombrios	Gêneros / Cenas e Eventos
O Exorcismo de Emily Rose / The Exorcismo of Emily Rose	Filmes de tribunal, Filmes de terror, Sombrios	Gêneros / Cenas e Eventos

Fonte: Elaborado pelo autor.

Comparando as categorias expressas na plataforma com os descritores da proposta de domínio, é possível fazer as seguintes relações: Terror visceral – “*Hush: a morte ouviu*” e “O Albergue”, por serem indexados pela *Netflix* como filmes violentos; “Terror Psicológico” – “O Bar”, “Jogo Perigoso” e “O Animal Cordial”, por serem indexados pela *Netflix* com termos como “suspense”; Monstros – “Drácula de Bram Stocker”; Terror e outros gêneros: “Invasão Zumbi” (ação), “O Bar” (comédia), “Jogo Perigoso” (suspense)

O *Amazon Prime Video* oferece uma estrutura ainda mais rígida de representação do conteúdo fílmico. Inexistem categorias emocionais ou que aproximem de maneira mais direta o espectador do filme. As categorias exibidas estão relacionadas as divisões mais básicas dos gêneros cinematográficos.

Quadro 4 - Lista de filmes selecionados e descritores coletados no *Amazon Prime Video*

<b>Título/Título original</b>	<b>Descritores/tags</b>	<b>Campos de extração das Tags</b>
Halloween 3: Noite das Bruxas	Ficção científica, Terror	Gêneros
Uma Noite do Crime / The Purge	Suspense, Terror	Gêneros
Curva Mortal / Wrong Turn	Terror	Gêneros
Pânico/ Scream	Suspense / Terror	Gêneros
A Vastidão da Noite / The Vast of Night	Terror, Drama	Gêneros
A Bruxa de Blair / Blair Witch Project	Suspense, Terror, Drama	Gêneros
Rua Cloverfield 10 / 10 Cloverfield Lane	Ficção Científica, Terror	Gêneros
Halloween: A Noite do Terror	Terror	Gêneros
Abismo do Medo / The Descent	Suspense, Terror, Aventura	Gêneros
REC 3: Gênese	Suspense, Terror	Gêneros

Fonte: elaborado pelo autor.

A única comparação possível entre a proposta de domínio e os descritores do *Amazon Prime Video* é a aproximação entre os filmes descritos em outros gêneros (como exemplo, “Halloween 3: noite das bruxas” sendo descrito como Ficção Científica) e a categoria do domínio Terror e outros gêneros.

Os descritores do *Globoplay* são tão restritos quanto os do *Amazon Prime Video*. Um indicativo dessa similaridade seria o fato de as duas plataformas não oferecerem o serviço VOD como objetivo central.



Quadro 5 - Lista de filmes selecionados e descritores coletados no *Globoplay*

<b>Título/Título original</b>	<b>Descritores/tags</b>	<b>Campos de extração das Tags</b>
O Iluminado / The Shining	Suspense, Terror	Gêneros
Rua Cloverfield 10 / 10 Cloverfield Lane	Terror, Suspense	Gêneros
Uma Noite do Crime / The Purge	Ficção Científica, Terror	Gêneros
Pânico na Floresta ou Curva Mortal / Wrong Turn	Terror, Teen	Gêneros
O Animal Cordial	Suspense, Terror	Gêneros
A Meia Noite Levarei a Sua Alma	Terror/Horror, Terror	Gêneros
Pânico / Scream	Suspense, Terror	Gêneros
Quando eu era vivo	Terror, Sobrenatural	Gêneros
Sexta-Feira 13 / Friday the 13th (2008)	Terror, Sobrenatural	Gêneros
Madrugada dos Mortos / Dawn of the Dead (2004)	Terror, Suspense	Gêneros

Fonte: Elaborado pelo autor.

O descritor “sobrenatural” nos filmes “Quando eu era vivo” e “Sexta-Feira 13” poderia ser comparado com terror paranormal. Além desse, somente a categoria Terror e outros gêneros se aproxima dos filmes que possuem descritores de outros gêneros no *Amazon*, como “Uma noite do crime”.

A comparação indica que a *Netflix*, mesmo não apresentando todas as associações entre categorias possíveis, é a que apresenta a maior quantidade positiva de associações. O fator principal observado é a categorização mais concentrada em sensações, o que cria situações em que categorias muito mais diversas possam ser associadas aos filmes (como o exemplo “sombrio”). As outras duas plataformas possuem uma rigidez maior em termos de descrição, associando os filmes a categorias clássicas presentes na divisão dos gêneros cinematográficos mais conhecidos, inclusive quando se tenta reunir filmes de terror em outros gêneros, como a ficção científica.

Realizada a análise da categorização, torna-se necessário apresentar os dados obtidos na segunda fase: as testagens de recuperação.

### 5.3 Dados coletados e testagens de recuperação realizadas no *Netflix*

Como exposto anteriormente, as testagens de recuperação foram realizadas dentro de cada um dos VOD selecionados (*Netflix*, *Amazon Prime Video* e *Globoplay*, nessa ordem).

O primeiro filme a ser testado na *Netflix* foi o coreano “Invasão Zumbi”. Os termos utilizados para representar o conteúdo do filme foram: *terror* – gênero central da narrativa, elemento em comum entre todas as outras obras; *Filme Sul-Coreano* – o país de origem da produção funciona como elemento agregador de filmes com características particulares; *Trem* – elemento onde toda a narrativa do filme se passa; *Sobrevivência* – o elemento central da ação desenvolvida se concentra na busca pela sobrevivência de todos os personagens; *Zumbis* – monstros centrais presentes no filme; *ação* – o andamento de “Invasão Zumbi” é centrado em momentos de ação como fugas, grandes acidentes e cenas envolvendo centenas de personagens; *Vírus* – dentro do subgênero zumbis, faz-se necessário diferenciar a origem das criaturas; no caso do filme, trata-se de um vírus transmissível; *Drama* – o filme possui uma carga dramática exercida através das relações entre os personagens centrais do filme (principalmente o pai e a filha).

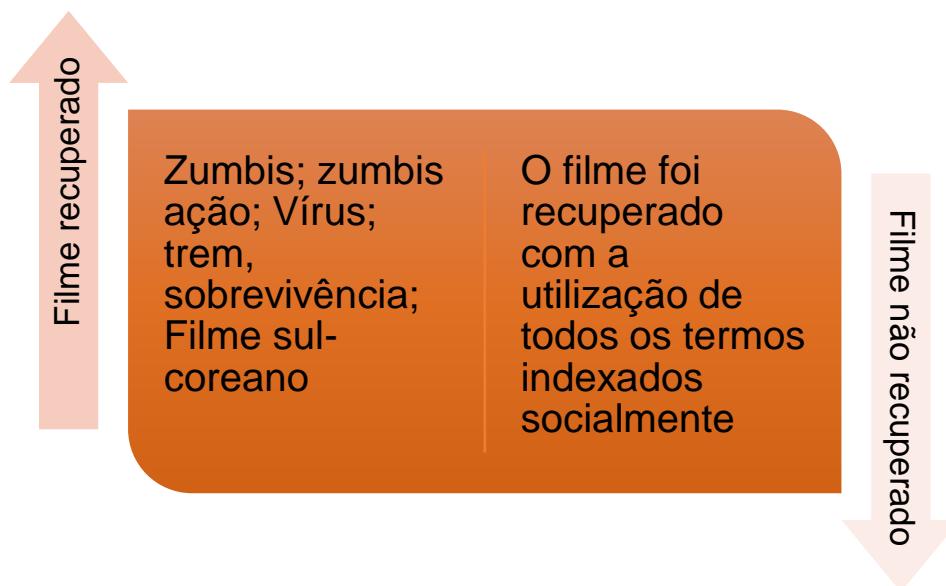
Figura 12 - Mapa conceitual do filme Invasão Zumbi



Fonte: Elaborado pelo autor.

O teste de pesquisa do filme na *Netflix* alcançou um índice relevante. Todos os termos escolhidos pelo indexador como elementos centrais da narrativa foram recuperados dentro da interface.

Figura 13 - Testagem de recuperação do filme Invasão Zumbi no Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor.

No filme *O Bar*, os termos utilizados para representar o conteúdo do filme foram: *terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Filmes Espanhóis* – o país de origem da produção funciona como elemento agregador de filmes com características particulares; *Mistério* – o centro da narrativa é o mistério em torno do que está acontecendo no lado externo e das relações entre os personagens e esses acontecimentos; *Evento Misterioso* – o isolamento do bar é esse evento, que alimenta a narrativa do filme; *Quarentena* – os personagens centrais são isolados em uma quarentena, o que impacta diretamente nas relações entre os personagens; *Humor Ácido* – o termo humor ácido denota um humor diferente do tradicional, voltado para situações bizarras que geram um efeito cômico nem sempre aparente; *Trauma* – a reação de alguns personagens as situações que ocorrem no filme impactam nos rumos da narrativa.

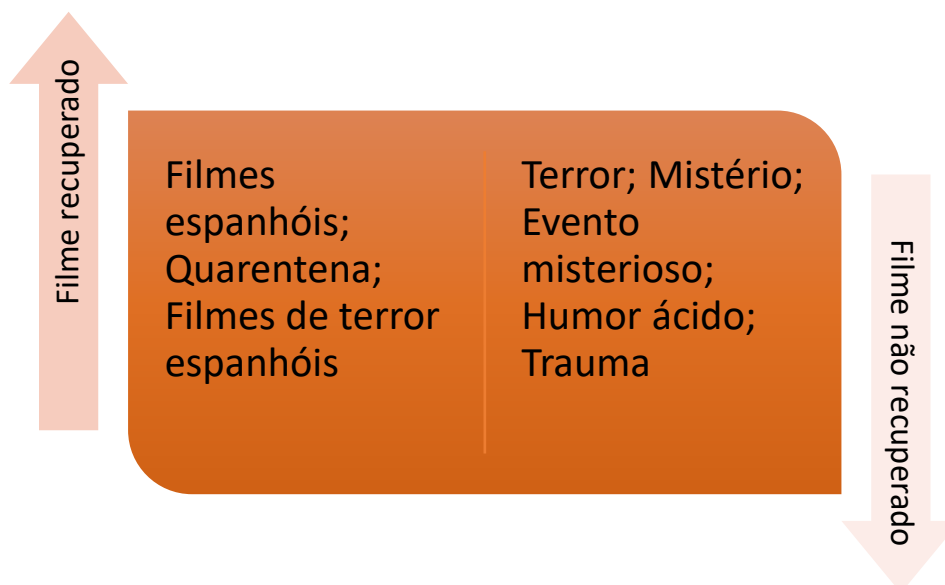
Figura 14 - Mapa conceitual do filme O Bar



Fonte: Elaborado pelo autor.

No segundo teste, percebe-se uma maior dificuldade da plataforma em recuperar determinados termos ou realizar associações. Por exemplo, o termo terror, que classifica a obra dentro da própria *Netflix*. Ao se pesquisar por terror, não é possível recuperar "O Bar" entre os filmes recuperados. Da mesma forma, todos os termos mais interiores à narrativa (mistério, evento misterioso, humor ácido e trauma) não recuperam o filme. Vale destacar que o termo "humor ácido" vem contrapor o termo "humor negro", em desuso atualmente.

Figura 15 - Testagem de recuperação do filme O Bar no Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor.

Em “Jogo Perigoso”, os termos utilizados para representar o conteúdo do filme foram: *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Terror psicológico* – baseia-se em narrativas cujo centro temático se concentra nos desvios da mente humana e explora elementos como o fanatismo, a loucura e situações de intenso stress psicológico; *Simbolismo* – o filme se apoia bastante na ideia do símbolo como representação dos medos e traumas da protagonista; *Delírio* – a situação extrema na qual a protagonista se encontra a aproxima de delírios que distorcem a percepção e a realidade; *Alucinações* – as alucinações da protagonista contribuem para criar tensões durante a narrativa; *Jogos Mentais* – os jogos mentais entre a protagonista e seu marido contribuem para o desenvolvimento do filme; *Sexualidade* – a temática da sexualidade norteia todo o enredo; *Sexo* – os acontecimentos centrais da narrativa ocorrem a partir da tensão sexual entre a protagonista e o seu marido; *Sadomasoquismo* – o filme possui um forte teor sadomasoquista no fio da narrativa; *Filmes baseados em livros* e *Stephen King* – a fonte original de da produção funciona como elemento agregador e a especificidade aumenta ao se utilizar o nome do autor (principalmente se for relevante, como no exemplo).

Figura 16 - Mapa conceitual do filme Jogo Perigoso

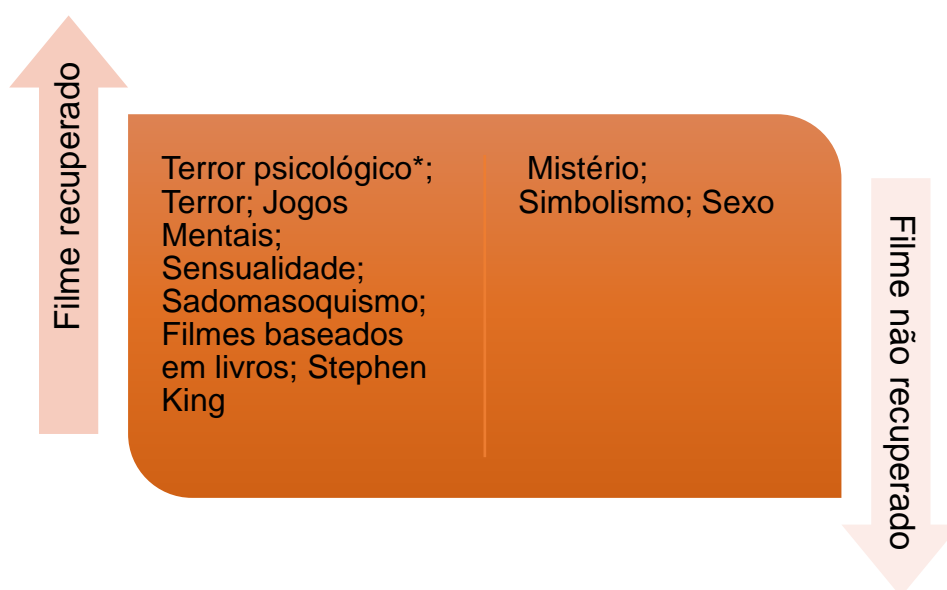


Fonte: Elaborado pelo autor.

O teste relativo ao filme Jogo Perigoso apresenta os mesmos problemas do anterior, embora alguns termos mais interiores à trama ainda ofereçam resultados eficientes. O termo “simbolismo” talvez seja naturalmente complexo para ser utilizado

como elemento indexador, mas, ainda assim, trata-se de uma possibilidade de pesquisa. A busca por terror psicológico recuperou filmes de outros gêneros, principalmente o suspense, mas, em um primeiro momento, não recuperou o Jogo Perigoso. Somente ao utilizar o menu “veja títulos sobre: terror psicológico”, a recuperação do filme analisado foi possível. Da mesma forma, a pesquisa pelo termo “sexo” também recuperou filmes de outros gêneros, inclusive infantis.

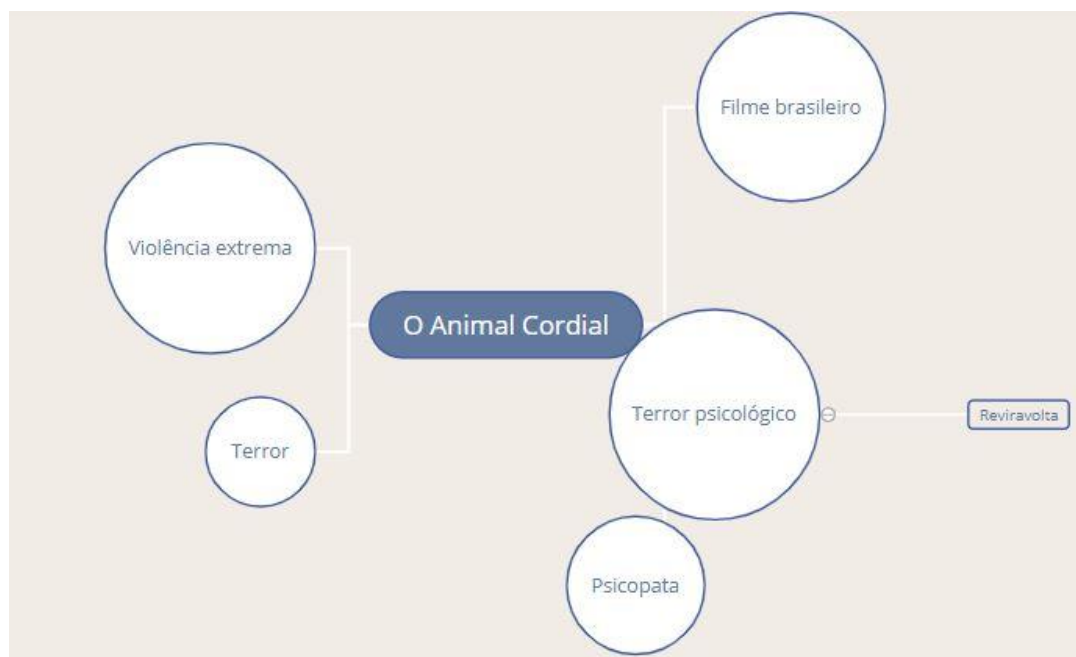
Figura 17 - Testagem de recuperação do filme Jogo Perigoso na Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor.

Em “O Animal Cordial”, os termos utilizados para representar o conteúdo do filme foram: *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Violência extrema* – a utilização de cenas gráficas de violência é essencial na narrativa; *Filme Brasileiro* – o país de origem da produção funciona como elemento agregador de filmes com características particulares; *Terror psicológico* – a descrição desse termo vai ao encontro do exposto em relação ao domínio, ou seja, baseia-se em narrativas cujo centro temático se concentra nos desvios da mente humana e explora elementos como fanatismo, loucura e situações de intenso estresse psicológico; *reviravolta* – existe um ponto na obra que a redefine e muda os rumos do enredo até aquele momento; *Psicopata* – os vilões do filme apresentam o comportamento típico dos psicopatas clássicos do terror.

Figura 18 - Mapa conceitual do filme O Animal Cordial



Fonte: Elaborado pelo autor.

O único termo que ocasionou a recuperação do filme O Animal Cordial foi “psicopata”. Os outros quatro termos – alguns mais gerais e outros mais específicos – não retornaram o filme de terror brasileiro. O baixo índice de resposta alcançado, mesmo utilizando termos bastante abrangentes, destaca-se.

Figura 19 - Testagem de recuperação do filme O Animal Cordial na Netflix

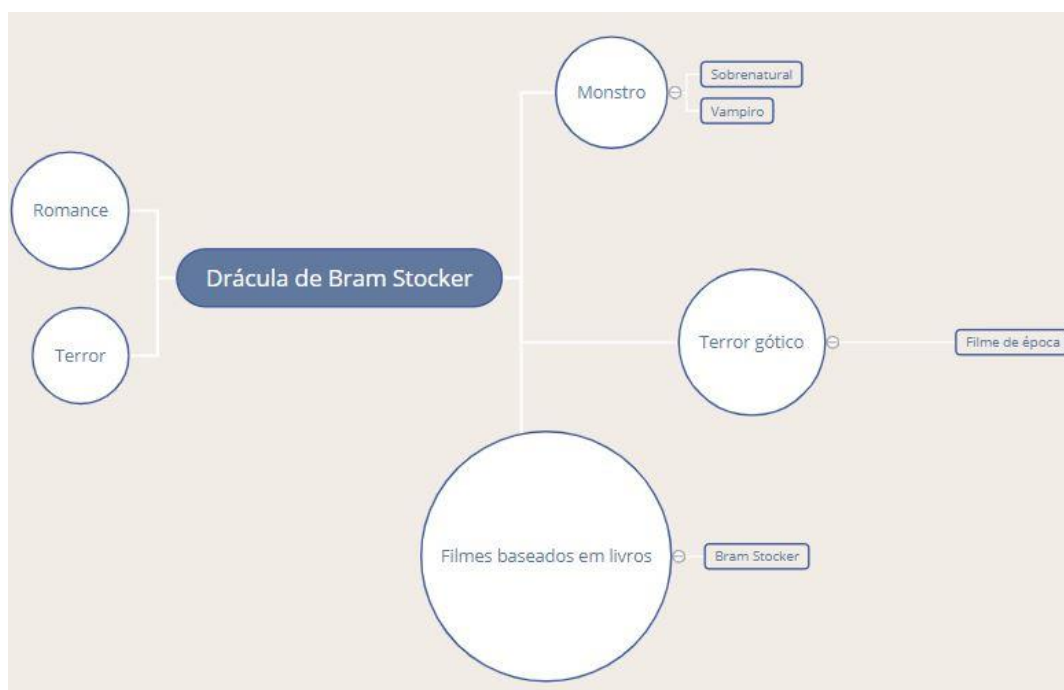


Fonte: Elaborado pelo autor.

“Drácula de Bram Stoker” foi dividido em *Romance* – o filme é uma adaptação da obra Drácula, onde o romance entre Drácula e Mina é um dos grandes pilares da

trama; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Monstro* – seres ou criaturas surreais, no caso vampiros; *Sobrenatural* – o enredo aborda questões baseadas no sobrenatural, como a morte; *Vampiro* – monstro presente no filme; *Terror gótico* – o filme apresenta características góticas em toda a sua estética; *Filme de época* – o filme se passa e apresenta características de outra época ou período da humanidade; *Filmes baseados em livros* e *Bram Stoker* – a fonte original de da produção funciona como elemento agregador. A especificidade aumenta ao se utilizar o nome do autor (principalmente se for relevante, como no exemplo).

Figura 20 - Mapa conceitual do filme Drácula de Bram Stoker

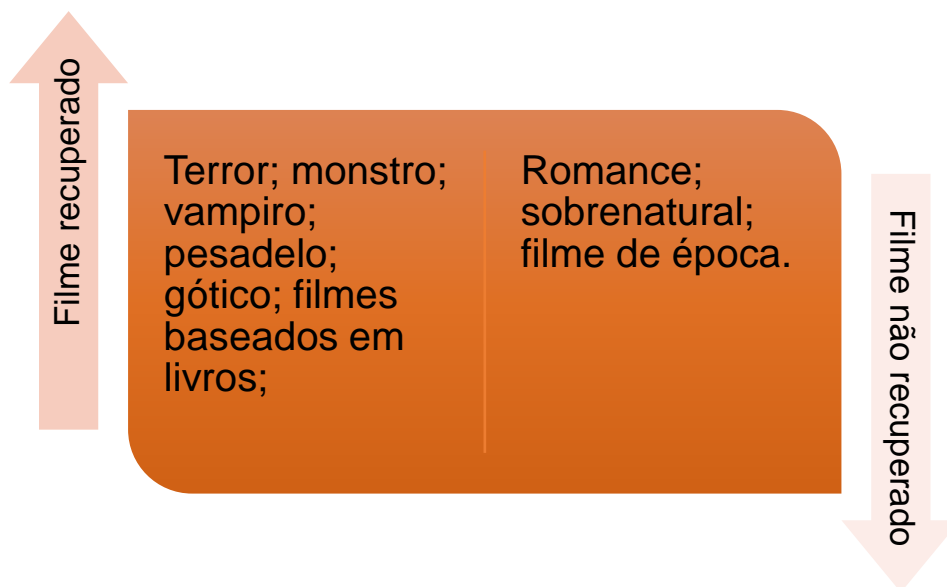


Fonte: Elaborado pelo autor.

Aqui houve um equilíbrio entre pesquisas recuperadas e não recuperadas. Os termos que geraram a recuperação são associação direta, os que colocam o filme de maneira mais próxima do terror. Os termos que geraram pouca recuperação foram os que afastavam – ainda que de fato indiquem aspectos presentes narrativamente no filme – do terror. Destacam-se alguns outros eventos durante a pesquisa deste exemplo: nem todos os filmes recuperados ao utilizar “filmes de época” o são de fato; o termo *terror* ou *horror gótico* não recuperou nenhum filme, enquanto *gótico* trouxe os filmes desse subgênero disponíveis (inclusive o exemplo).



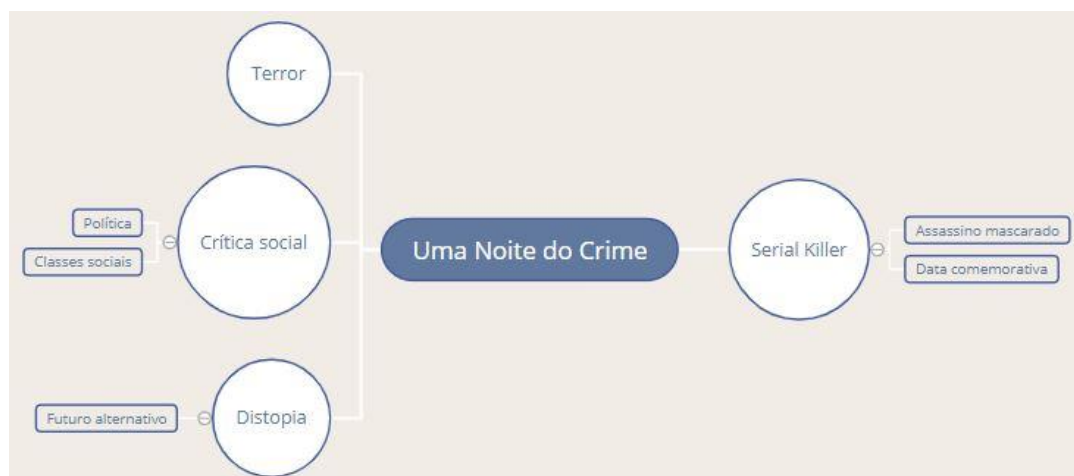
Figura 21 - Testagem de recuperação do filme Drácula de Bram Stoker na Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor.

“Uma Noite do Crime” foi dividido em *Crítica Social* – o argumento central do filme se sustenta através da crítica social, principalmente como a divisão de classes se apresenta em uma realidade de hiper violência; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Política* – a narrativa apresenta forte teor político quando o foco central são as relações entre os personagens e o meio político onde estão inseridos; *Classes Sociais* – o filme apresenta as classes sociais como pontos destacados em cada personagens ao ponto de compor o argumento central do filme; *Distopia e Futuro Alternativo* – o filme apresenta uma realidade alternativa onde a hiper violência é estimulada pelo governo, um futuro pessimista; *Serial Killer* – os assassinos presentes no filme realizam os assassinatos a partir de um padrão ou referência de vítima; *Assassino Mascarado* – as figuras dos maníacos mascarados são exploradas ao longo do filme; *Data Comemorativa* – o filme se passa em um feriado.

Figura 22 - Mapa conceitual do filme Uma Noite do Crime



Fonte: Elaborado pelo autor.

Houve um baixo índice de recuperação, principalmente considerando os termos mais específicos relacionados ao filme analisado. Destaca-se ainda que o termo “política” recupera o terceiro filme dessa franquia.

Figura 23 - Testagem de recuperação do filme Uma Noite do Crime na Netflix

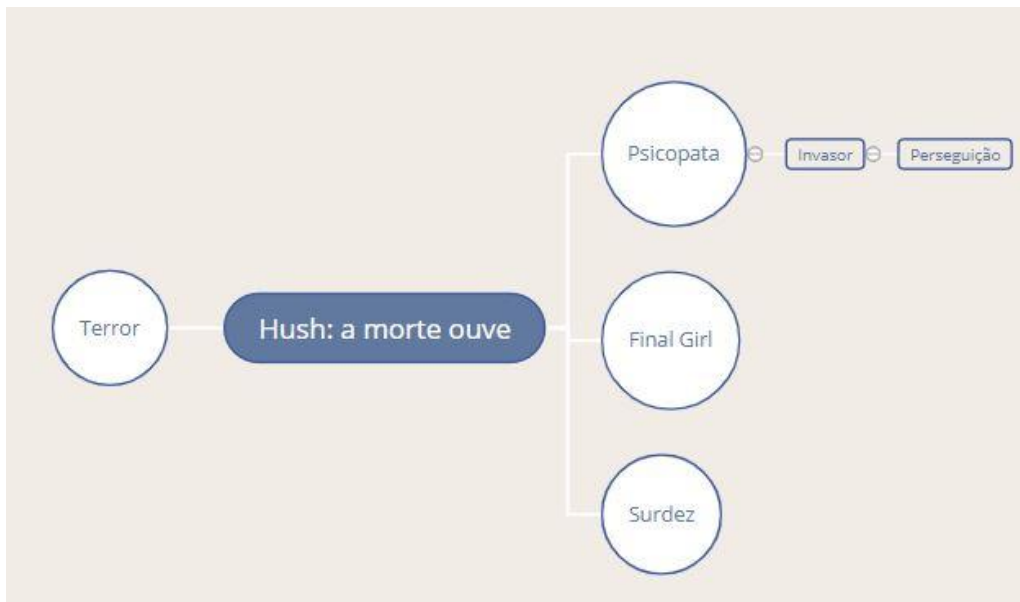


Fonte: Elaborado pelo autor.

“Hush: a morte ouve” foi dividido em *Surdez* – a narrativa reflete sobre como uma personagem surda lida com um contexto de perseguição, explorando alguns elementos da realidade de pessoas surdas para criar situações de terror; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Psicopata* e *Invasor* – o antagonista central da obra é um psicopata inicialmente mascarado, especialista em invadir residências; *Final girl* – no gênero terror, *final girls*

são protagonistas femininas, fortes, que geralmente sobrevivem no final; *Perseguição* – a narrativa cria uma situação de gato e rato entre a protagonista e o assassino.

Figura 24 - Mapa conceitual do filme Hush: a morte ouve



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os testes também recuperaram termos mais gerais do que específicos, ainda que algumas repetições possam ter interferido nessa recuperação. A opção de recuperar Hush através de *final girl* e não recuperar por “mulheres protagonistas” pode atestar uma relevância do termo para a indexação na plataforma. Até aqui, as habitações onde os filmes são retratados geralmente são traduzidas como ponto de representação do conteúdo fílmico.

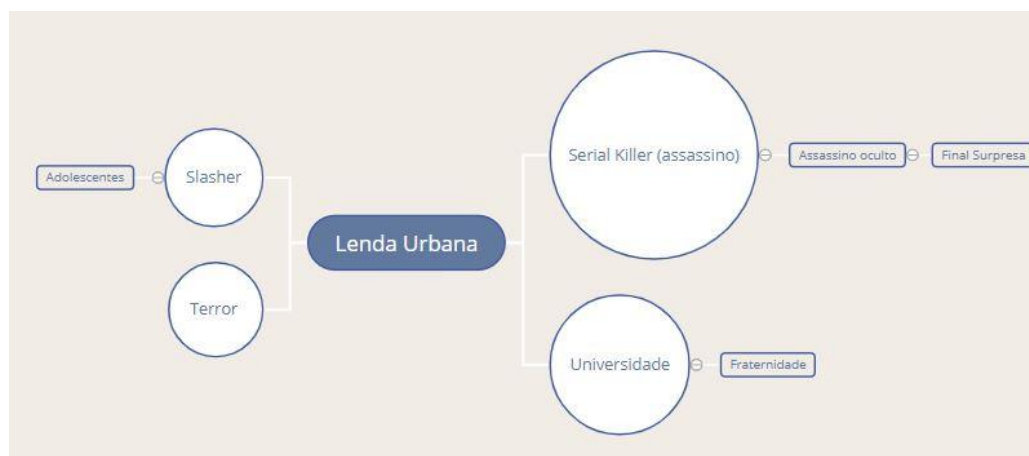
Figura 25 - Testagem de recuperação do filme Hush: a morte ouve no Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor.

“Lenda Urbana” foi dividido em *Universidade* – local onde a narrativa se desenvolve; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Fraternidade* – o filme se passa em um contexto universitário, onde as fraternidades possuem forte relação com os acontecimentos da trama; *Adolescentes* – o filme é feito para adolescentes (*teens*) e possui aspectos relacionados à cultura jovem da época; *Slasher* – subgênero do terror muito próximo dos filmes de assassinato, em que o assassino realiza mortes a partir de um determinado padrão e geralmente ocorre alguma reviravolta envolvendo o grupo de protagonistas; *Serial Killer* (assassino) e *Assassino Oculto* – o uso do termo “oculto” denota a ideia de que o assassino não utiliza máscara e é visto, mas a narrativa inventa uma forma de ocultá-lo para criar a reviravolta típica de filmes *slasher*; *Final Surpresa* – uma característica muito particular do filme *slasher* adolescente é o fato de sempre ocorrer uma revelação, reviravolta, cujo assassino seja algum personagem inesperado na trama.

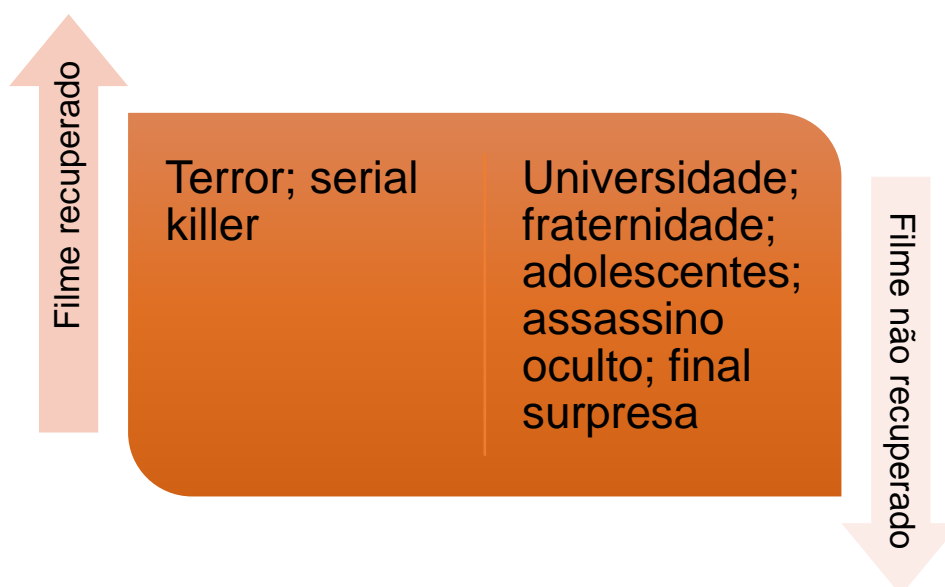
Figura 26 - Mapa conceitual do filme Lenda Urbana



Fonte: Elaborado pelo autor.

A *Netflix* segue retornando apenas os termos mais gerais. Nesse teste, todos os aspectos mais particulares não retornaram o filme dentro do catálogo. Segue a tendência de não recuperar termos associados ao local onde a narrativa se desenvolve.

Figura 27 - Testagem de recuperação do filme Lenda Urbana na Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor.

O filme "O Albergue" foi dividido em *Violência Extrema* – no filme, cenas de violência gráfica exagerada são apresentadas, sendo essa violência um elemento importante no roteiro; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Tortura* – o uso da tortura na narrativa é fundamental para a construção do terror em O Albergue; *Psicopatas* – no filme, indivíduos ricos pagam para realizar assassinatos e torturas de forma sádica e cruel; *Organização* – os

psicopatas estão inseridos, dentro da narrativa, através de uma grande organização global; *Sobrevivência* – o elemento central da ação desenvolvida se concentra na busca pela sobrevivência do protagonista.

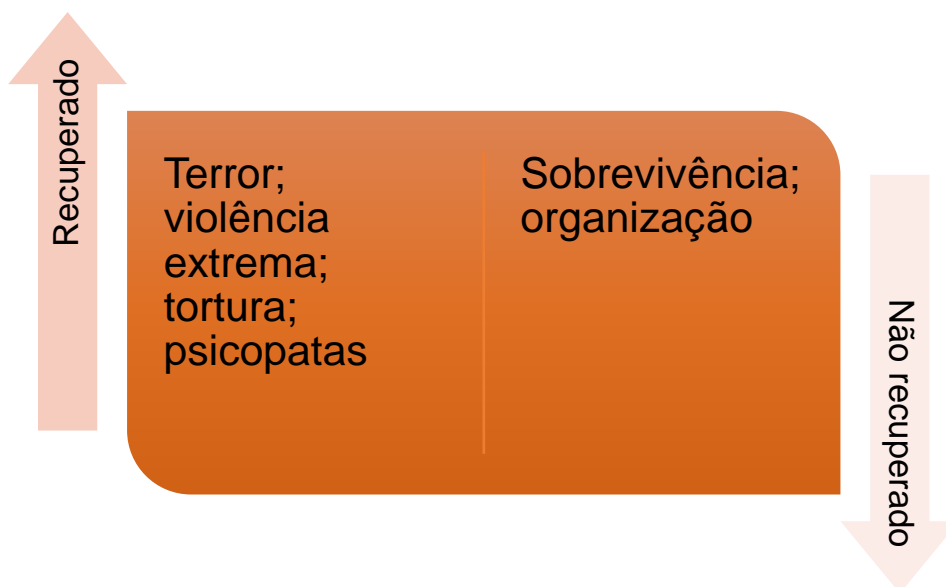
Figura 28 - Mapa conceitual do filme “O Albergue”



Fonte: Elaborado pelo autor.

A recuperação de “O Albergue”, assim como os filmes anteriores, foi obtida através dos termos mais gerais. *Sobrevivência* e *organização*, ainda que resgatem aspectos presentes na obra, são muito distantes do terror como os outros termos utilizados.

Figura 29 - Testagem de recuperação do filme “O Albergue” na Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor.

O filme “*O Exorcismo de Emily Rose*” foi dividido em *Cristianismo* – o enredo utiliza elementos cristãos para construir e caracterizar personagens, cenários e pontos de vista; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Padre* – a figura do padre é um elemento central da narrativa; *Exorcismo* – o ritual católico do exorcismo é recorrente em filmes de terror religiosos; *Baseado em história real* – o filme se baseia em acontecimentos reais, ainda que os modifique para atender a convenções do gênero terror; *Terror Sobrenatural* – termo próximo do Terror Paranormal descrito em 4.1: elementos sobrenaturais e religiosos na construção das situações de medo; *Possessão* – a protagonista é possuída por uma entidade maligna, sendo esse o ponto chave para os acontecimentos descritos no enredo; *Tribunal e julgamento* – o filme apresenta cenas de tribunal de maneira muito próxima a filmes de outros gêneros que também se passam em tribunais.

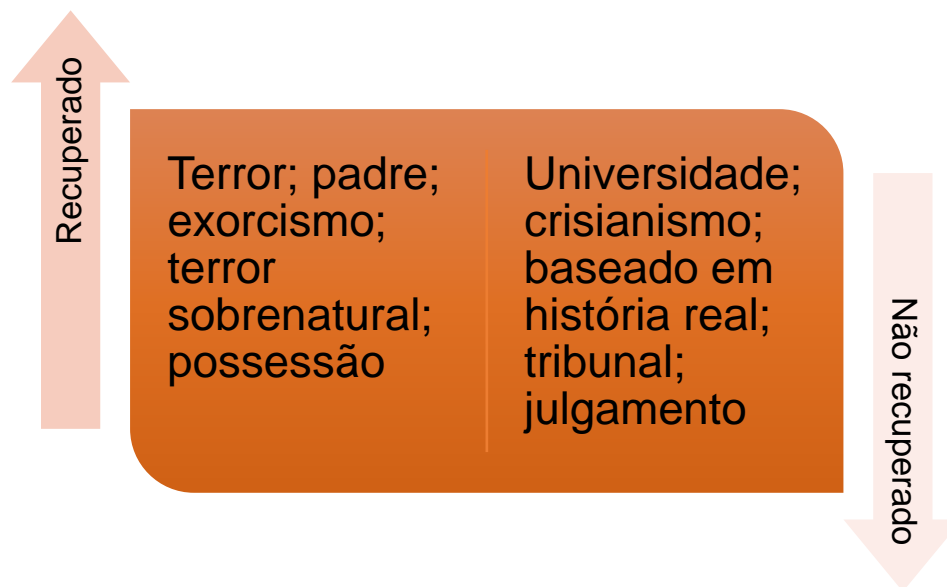
Figura 30 - Mapa conceitual do filme “O Exorcismo de Emily Rose”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Filmes religiosos são organizados em uma categoria de muito destaque dentro da Netflix. O terror religioso, da mesma forma, recebe uma relevância muito particular. Foi possível recuperar “O Exorcismo de Emily Rose” através de alguns termos mais específicos, ainda que, seguindo a tendência dos outros filmes analisados, os termos mais afastados do gênero terror não oferecem a recuperação desses filmes.

Figura 31 - Testagem de recuperação do filme “O Exorcismo de Emily Rose” na Netflix



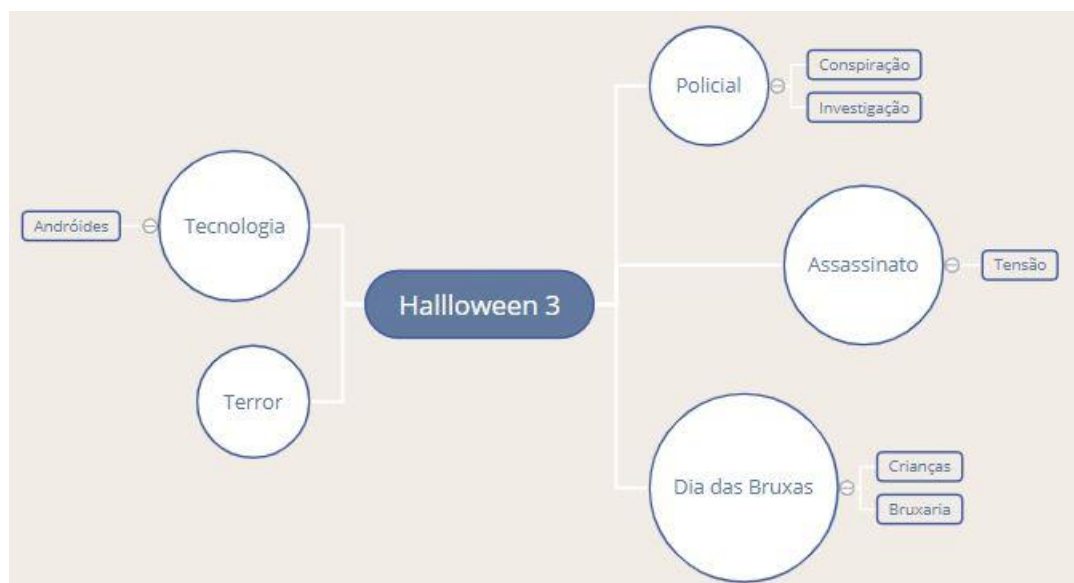
Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 5.4 Dados coletados e testagens de recuperação realizadas no *Amazon Prime Video*

O filme “*Halloween 3*” foi dividido em *Tecnologia* – existe uma presença considerável de elementos tecnológicos no filme, de forma muito próxima a ficção científica; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Andróides* – o filme conta com andróides como personagens relevantes na trama; *Policial* – o desenvolvimento do enredo de *Halloween 3* segue um caminho muito próximo aos filmes policiais tradicionais; *Conspiração* – existe dentro do enredo uma conspiração organizada pelo antagonista principal ; *Investigação* – os protagonistas se envolvem em uma investigação que percorre todo o filme, até o clímax; *Assassinato* – os assassinatos são elementos importantes na construção da narrativa; *Tensão* – o filme se apropria de muitos momentos de tensão e sustos para envolver o espectador no terror dos acontecimentos; *Dia das Bruxas* – o filme se passa no dia das bruxas; *Crianças* – a conspiração do antagonista envolve crianças e o universo infantil do Halloween; *Bruxaria* – apesar de possuir um viés tecnológico, o filme utiliza muitos conceitos associados a magia, algo declarado inclusive pelo antagonista;



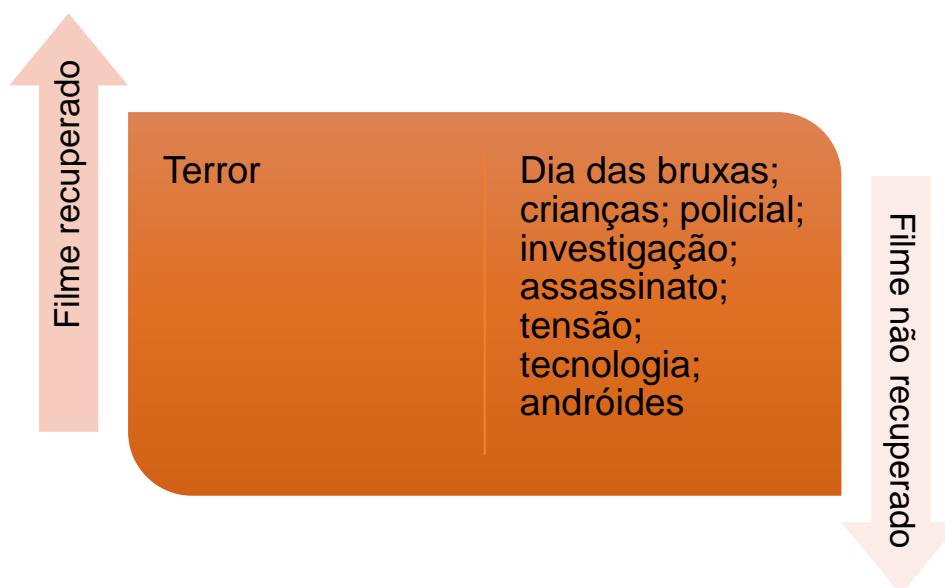
Figura 32 - Mapa conceitual do filme “Halloween 3: a noite das bruxas”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Diferente da *Netflix*, a *Prime Video* ofereceu, no primeiro teste, um índice de recuperação muito baixo. Excetuando o próprio termo *terror*, não foi possível recuperar o filme com nenhum dos outros termos, sejam os mais abrangentes como os mais específicos.

Figura 33 - Testagem de recuperação do filme “Halloween 3”: a noite das bruxas no Amazon Prime Video



Fonte: Elaborado pelo autor.

“Uma Noite de Crime” foi dividido em *Crítica Social* – o argumento central do filme se sustenta através da crítica social, principalmente como a divisão de classes

se apresenta em uma realidade de hiper violência; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Política* – a narrativa apresenta forte teor político quando o foco central são as relações entre os personagens e o meio político onde estão inseridos; *Classes sociais* – o filme apresenta as classes sociais como pontos destacados em cada personagens ao ponto de compor o argumento central do filme; *Distopia e Futuro Alternativo* – o filme apresenta uma realidade alternativa onde a hiper violência é estimulada pelo governo, um futuro pessimista; *Serial Killer* – alguns assassinos do filme apresentam preferência por determinado tipo de padrão; *Assassino mascarado* – as figuras dos maníacos mascarados são exploradas ao longo do filme; *Data comemorativa* – o filme se passa em um feriado.

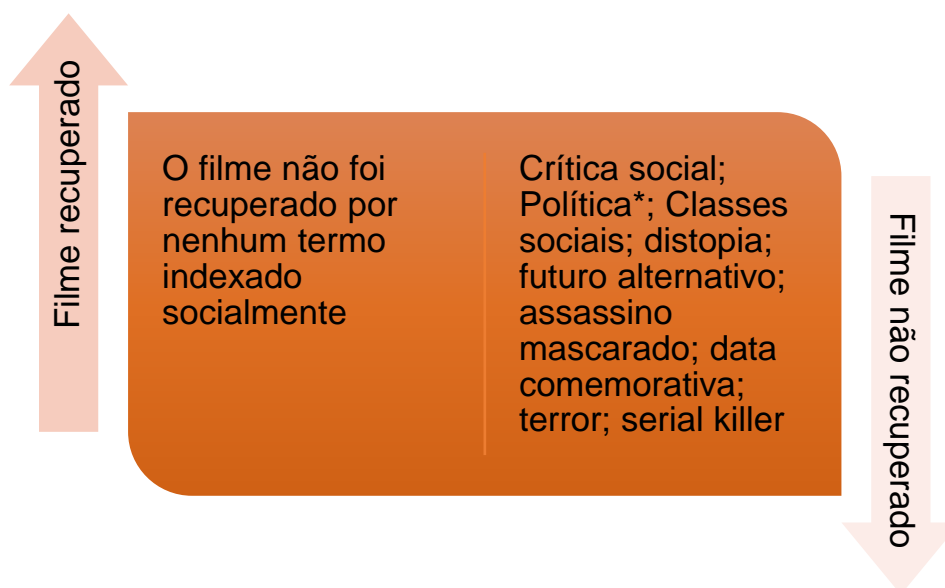
Figura 34 - Mapa conceitual do filme “Uma Noite de Crime” (Amazon Prime Video)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Se houve uma recuperação do filme através de dois termos no *Netflix*, no *Prime Video* não houve nenhum termo possível para recuperação (incluindo terror). Há tendência de não se considerar termos gerais ou específicos continua.

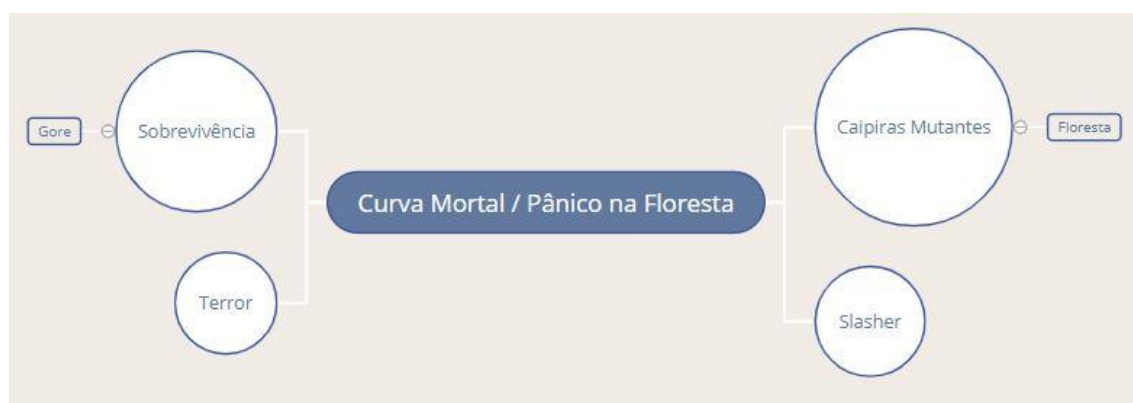
Figura 35 - Testagem de recuperação do filme “Uma Noite de Crime” no Amazon Prime Video



Fonte: Elaborado pelo autor.

O filme “Curva Mortal” foi dividido em *Gore* – seguindo a mesma lógica do termo “violência extrema”, o gore é o uso de cenas gráficas de mutilações ou mortes como elemento central do filme; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Sobrevivência* – o elemento central da ação desenvolvida se concentra na busca pela sobrevivência do protagonista; *Caipiras Mutantes* – os monstros centrais do filme são os chamados caipiras mutantes, pessoas com deformidades que moram em locais inóspitos e são hostis; *Floresta* – local onde o filme se passa, onde a ação central ocorre; *Slasher* – os assassinos do filme agem de maneira muito similar aos assassinos comuns do subgênero *Slasher*.

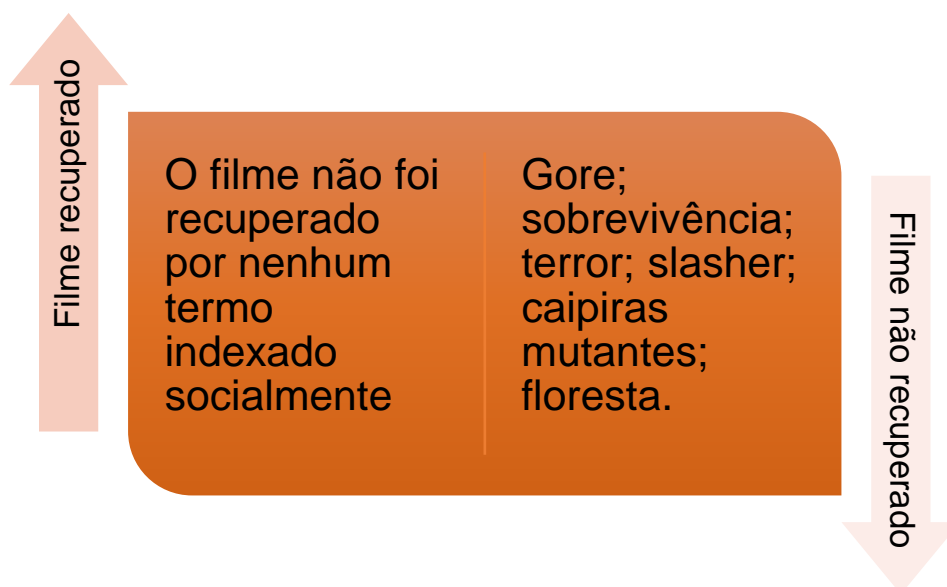
Figura 36 - Mapa conceitual do filme “Curva Mortal” (Amazon Prime Video)



Fonte: Elaborado pelo autor.

De maneira idêntica aos exemplos anteriores, nenhum dos termos escolhidos retornou o filme “Curva Mortal”. A maioria das pesquisas sequer retornou algum resultado.

Figura 37 - Testagem de recuperação do filme “Curva Mortal” no Amazon Prime Video



Fonte: Elaborado pelo autor.

O filme “Pânico” foi dividido em *Final Girl* – no gênero terror, final girls são protagonistas femininas, fortes, que geralmente sobrevivem no final; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Serial Killer* – o filme apresenta indivíduos que realizam assassinatos a partir de um padrão específico; *Assassinatos* – os assassinatos ao longo do filme são relevantes para o desenvolvimento da narrativa; *Adolescentes* – o filme é feito para adolescentes (*teens*) e possui aspectos relacionados à cultura jovem da época; *Slasher* – subgênero do terror muito próximo dos filmes de assassinato, em que o assassino realiza mortes a partir de um determinado padrão e geralmente ocorre alguma reviravolta envolvendo o grupo de protagonistas; *Assassino Mascarado* – o antagonista central da obra é um assassino mascarado; *Psicopata* – o vilão do filme apresentam o comportamento típico dos psicopatas clássicos do terror, como o assédio, as brincadeiras e outras formas de deixar a vítima em estado de tensão; *Sátira* – apesar do tom do filme não ser leve, “Pânico” é uma sátira aos filmes de terror adolescente da época.

Figura 38 - Mapa conceitual do filme “Pânico” (Amazon Prime Video)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Dessa vez, o único termo positivo foi *slasher*. Trata-se de um primeiro indicativo sobre como opera o sistema de indexação e recuperação de filmes no *Prime Video*, em que poucos termos são utilizados, mas esses termos indicam a possibilidade de estarem mais próximos das divisões clássicas do terror.

Figura 39 - Testagem de recuperação do filme “Pânico” no Amazon Prime Video



Fonte: Elaborado pelo autor.

“A Vastidão da Noite” foi dividido em *Rádio* – os diálogos e a dinâmica central do filme são desenvolvidos a partir de uma transmissão de rádio; *Imprensa* – ainda que em um grau menor, o filme questiona como a imprensa lida com o absurdo e seu

papel diante de situações extremas; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Mistério* – existe um mistério central no enredo sobre se há ou não uma invasão extraterrestre naquela localidade; *Monstros* – seres ou criaturas irreais, no caso, alienígenas; *Alienígenas* – monstros centrais do filme; *Filme de época* – o filme se passa e apresenta características de outra época ou período da humanidade.

Figura 40 - Mapa conceitual do filme “A Vastidão da Noite”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Apenas “rádio” retornou resultados na interface do *Prime Video*. Assim, segue a mesma dinâmica dos anteriores e se destaca o fato de termos como “monstros” ou “alienígena” não recuperarem o filme mencionado.

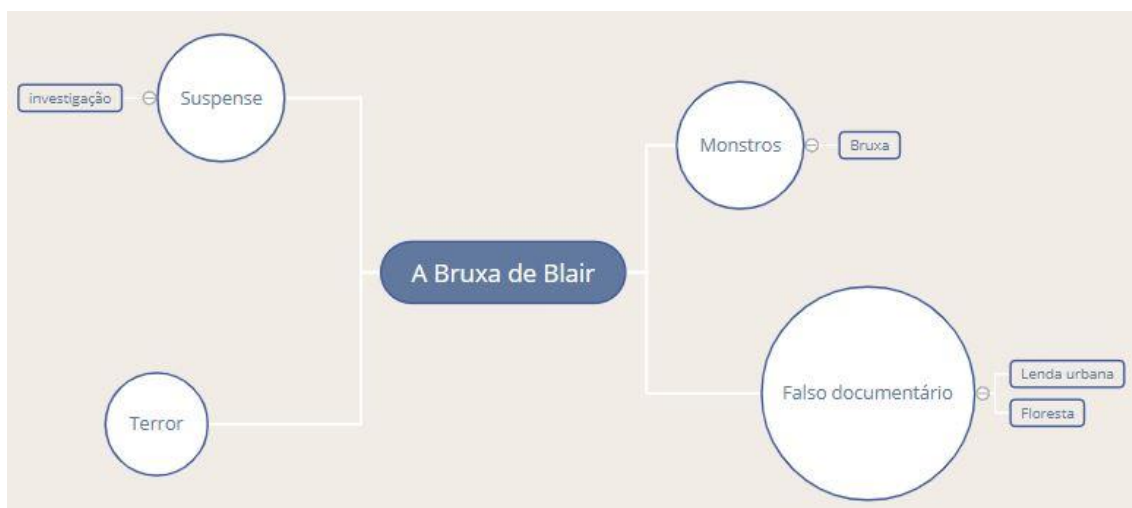
Figura 41 - Testagem de recuperação do filme “A Vastidão da Noite” no Amazon Prime Video



Fonte: Elaborado pelo autor.

“A Bruxa de Blair” foi dividido em *Investigação* – o filme narra uma investigação da existência ou não de uma bruxa em uma floresta; *Suspense* – existe uma atmosfera no filme mais próxima do inesperado, do estranho; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Monstros* – seres ou criaturas irrealis, no caso, bruxas; *Bruxas* – monstros centrais do filme; *Falso documentário* – o filme acontece através de uma espécie de “falso documentário” onde um grupo de supostos documentaristas interagem como se fosse uma história real; *Lenda Urbana* – o argumento central do falso documentário é provar ou não a existência de uma bruxa; *Floresta* – local onde o filme se passa.

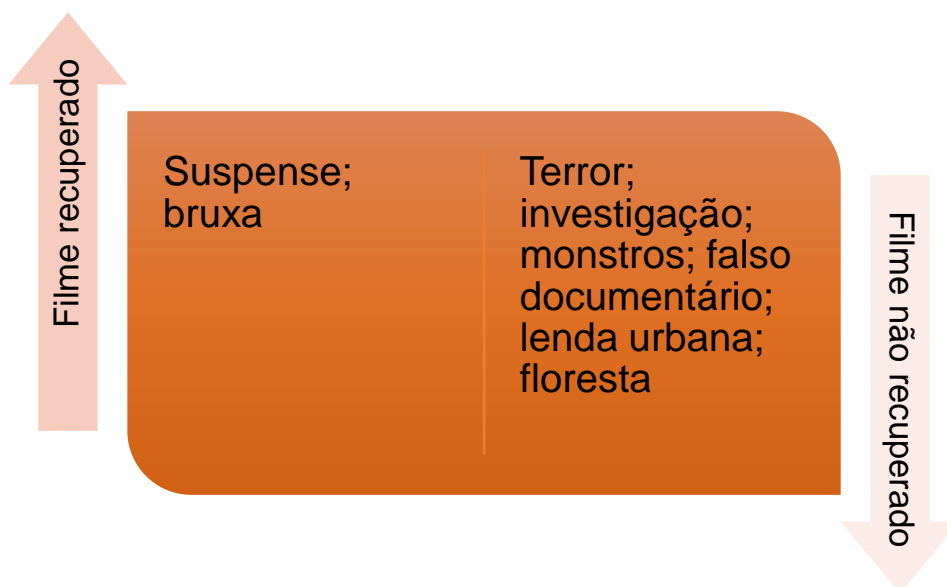
Figura 42 - Mapa conceitual do filme “A Bruxa de Blair”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Dois termos recuperaram “A Bruxa de Blair”: suspense e bruxa. Os outros termos, misturados entre abrangentes e específicos, recuperaram outros resultados.

Figura 43 - Testagem de recuperação do filme “A Bruxa de Blair” no Amazon Prime Video



Fonte: Elaborado pelo autor.

“Rua Cloverfield 10” foi dividido em *Monstros* – seres ou criaturas irreais, no caso, alienígenas; *Alienígenas* – monstros centrais do filme; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Suspense* – existe uma atmosfera no filme mais próxima do inesperado, do estranho; *Psicopata* – no filme, um homem que prende a protagonista e a impede de sair para o exterior do *bunker*. *Mistério* – existe um mistério central no enredo que diz respeito ao que há do lado de fora do *bunker*; *Sobrevivência* – o elemento central da ação desenvolvida se concentra na busca pela sobrevivência de todos os personagens.



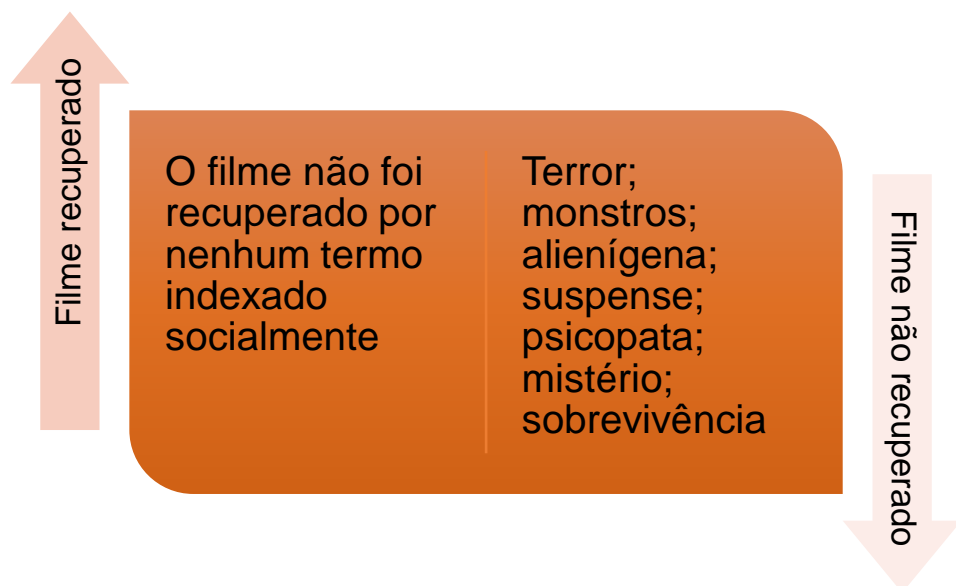
Figura 44 - Mapa conceitual do filme “Rua Cloverfield 10”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Mais um exemplo de filme que não foi recuperado por nenhum dos termos escolhidos, inclusive termos que são excessivamente gerais e que apresentam uma série de resultados.

Figura 45 - Testagem de recuperação do filme “Rua Cloverfield 10” no *Amazon Prime Video*



Fonte: Elaborado pelo autor.

“*Halloween*” foi dividido em *Serial Killer* – o filme apresenta indivíduos que realizam assassinatos a partir de um padrão específico; *Psicopata* – no filme, um maníaco homicida que escapa de um sanatório para se vingar; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Assassinato* – os assassinatos são elementos importantes na construção da narrativa; *Slasher* – os filmes onde assassinatos em série, assassinos ou perfis de psicopatas se constituem como elementos centrais da narrativa; *Tensão* e *sustos* – o filme se apropria de muitos momentos de tensão e sustos para envolver o espectador no terror dos acontecimentos; *Data Comemorativa* – o filme se passa em uma data comemorativa; *Dia das Bruxas* – o filme se passa no Dia das Bruxas.

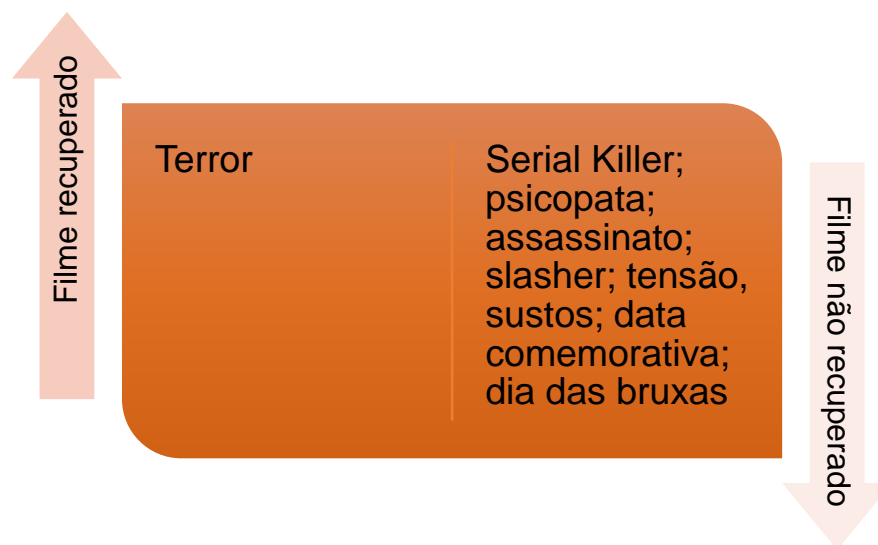
Figura 46 - Mapa conceitual do filme Halloween: a noite do terror



Fonte: Elaborado pelo autor.

“Terror” foi o único termo que possibilitou a recuperação de “*Halloween*” na interface do *Prime Video*. O engessamento do *Prime Video* em relação aos termos mais específicos persiste.

Figura 47 - Testagem de recuperação do filme “Halloween: a noite do terror” no Amazon Prime Video



Fonte: Elaborado pelo autor.

“*Abismo do Medo*” foi dividido em *Claustrofobia* – a ambientação do filme cria situações que estimulam a claustrofobia das protagonistas; *Caverna* – local ou ambiente central onde o filme se passa; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Sobrevivência* – o elemento central da ação desenvolvida se concentra na busca pela sobrevivência de todos os personagens; *Monstros* – o filme traz monstros particulares, que lembram morcegos humanos; *Protagonistas femininas* – no gênero terror, as protagonistas femininas exercem uma força muito particular; *Exploração* – a ideia de explorar uma caverna como aventura entre amigas desenvolve situações típicas de filmes de exploração de ambientes hostis; *Traição* – um dos acontecimentos mais relevantes ao longo de “*Abismo do Medo*” é a descoberta de uma traição no clímax do filme.

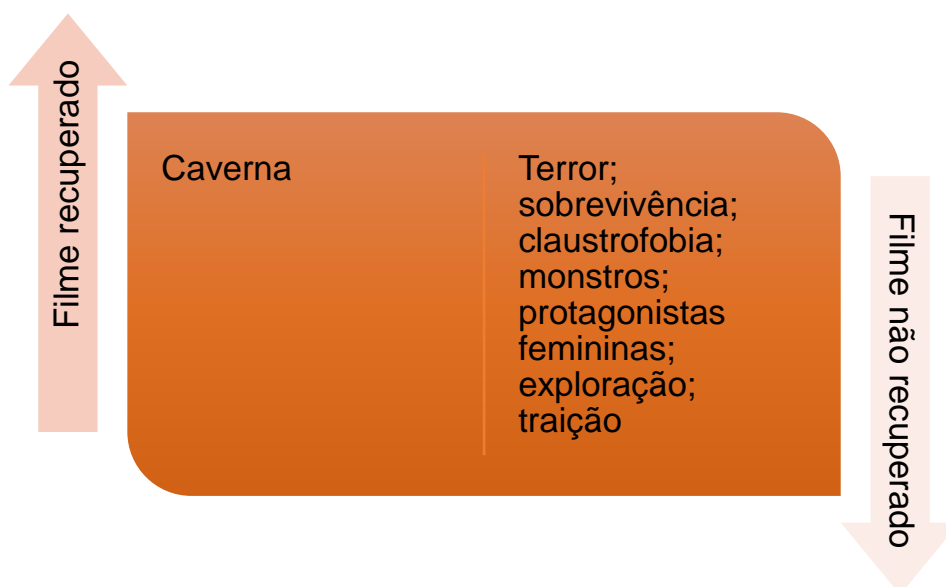
Figura 48 - Mapa conceitual do filme Abismo do Medo



Fonte: Elaborado pelo autor.

“Terror” foi o único termo que possibilitou a recuperação de “*Halloween*” na interface do *Prime Video*, cujo engessamento em relação aos termos mais específicos persiste.

Figura 49 - Testagem de recuperação do filme “Abismo do Medo” no *Amazon Prime Video*

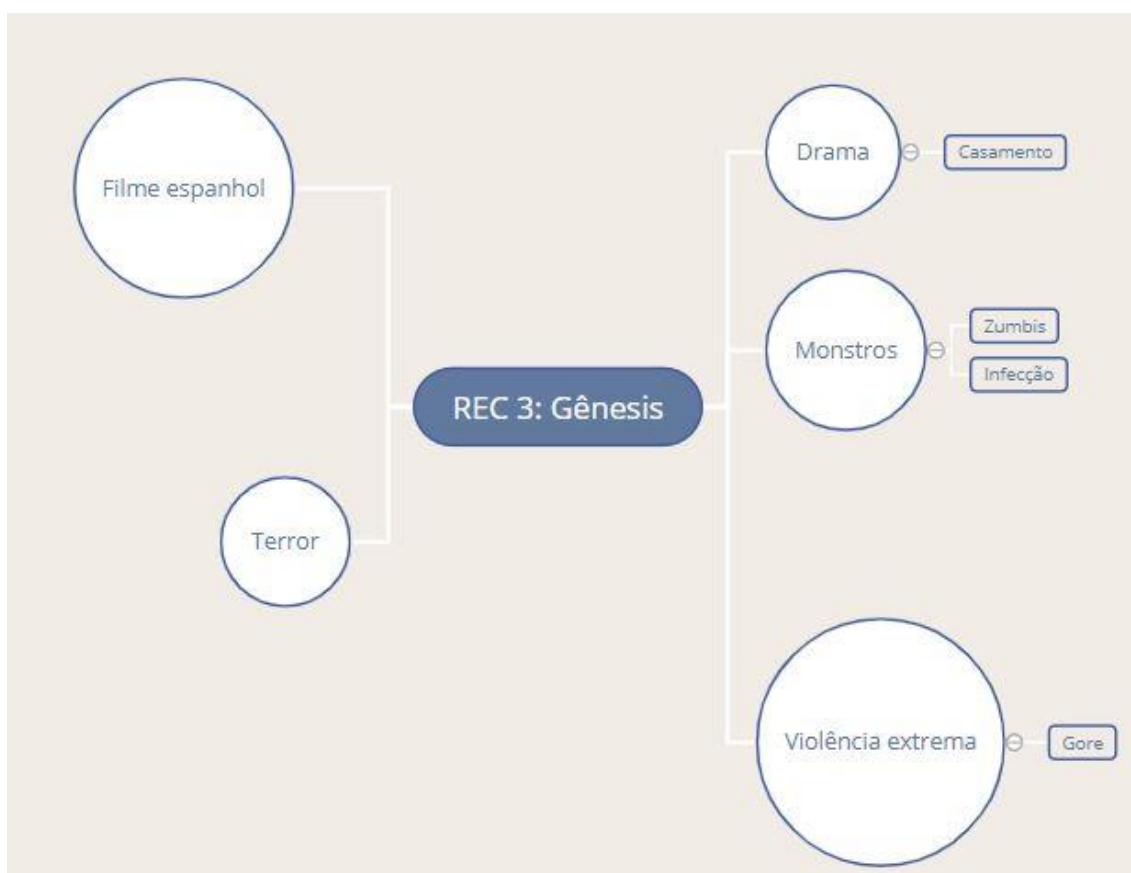


Fonte: Elaborado pelo autor.

“REC 3: Gênese” foi dividido em *Filme Espanhol* – o país de origem da produção funciona como elemento agregador de filmes com características particulares; *Romance* – existe um elemento romântico na trama, principalmente por se passar durante uma festa de casamento; *Terror* – gênero central da narrativa e

elemento comum entre todas as outras obras; *Casamento* – o filme se passa durante uma festa de casamento; *Monstros* – seres ou criaturas irreais, no caso, zumbis; *Zumbis* – monstros presentes no filme; *Infecção* – a transmissão da doença zumbi no enredo se dissemina através da mordida; *Violência extrema e Gore* – ambos termos indicam o uso de cenas gráficas de mutilações ou mortes como elemento central do filme.

Figura 50 - Mapa conceitual do filme “REC 3: Gênesis”



Fonte: Elaborado pelo autor.

De maneira idêntica ao exemplo anterior, “Terror” foi o único termo que possibilitou a recuperação do filme no *Prime Video*.

Figura 51 - Testagem de recuperação do filme “REC 3: Gênese” no *Amazon Prime Video*



Fonte: Elaborado pelo autor.

### 5.5 Dados coletados e testagens de recuperação realizadas no *Globoplay*

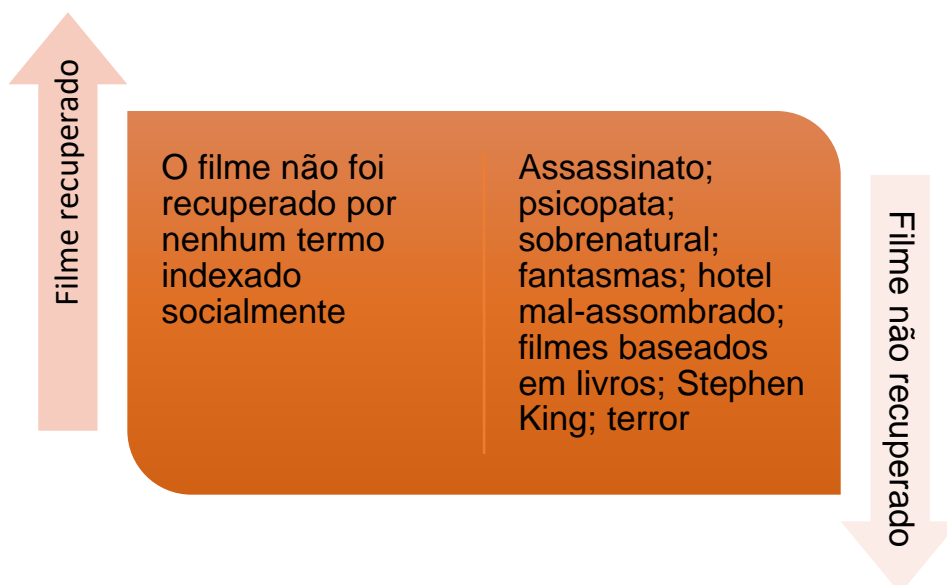
“O Iluminado” foi dividido em *Psicopata* – no filme, um homem enlouquece na medida em que trabalha em um hotel mal-assombrado durante o inverno; *Sobrenatural* – elementos sobrenaturais compõem a narrativa, como visões do passado e eventos surreais; *Fantasma* – os fantasmas do hotel surgem constantemente na narrativa, de forma a demarcar a loucura do personagem principal; *Hotel mal-assombrado* – o filme se passa em um hotel mal-assombrado; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Filmes baseados em livros e Stephen King* – fonte original de da produção funciona como elemento agregador. A especificidade aumenta ao se utilizar o nome do autor (principalmente se for relevante, como no exemplo); *Surrealismo* – o filme apresenta muitas cenas com elementos de forte surrealismo; *Loucura* – a loucura do protagonista é um aspecto importante da narrativa; *Paranoia* – a paranoia crescente do protagonista afeta a narrativa.

Figura 52 - Mapa conceitual do filme “O Iluminado”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nenhum dos termos escolhidos possibilitou a recuperação do filme “O Iluminado” no catálogo da *Globoplay*.

Figura 53 - Testagem de recuperação do filme “O Iluminado” no *Globoplay*

Fonte: Elaborado pelo autor.

“Rua Cloverfield 10” foi dividido em *Monstros* – seres ou criaturas irreais, no caso, alienígenas; *Alienígenas* – monstros centrais do filme; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Suspense* – existe uma atmosfera no filme mais próxima do inesperado, do estranho; *Psicopata* – no filme, um homem que prende a protagonista e a impede de sair para o exterior do *bunker*. *Mistério* – existe um mistério central no enredo que diz respeito ao que há do lado de

fora do *bunker*; *Sobrevivência* – o elemento central da ação desenvolvida se concentra na busca pela sobrevivência de todos os personagens.

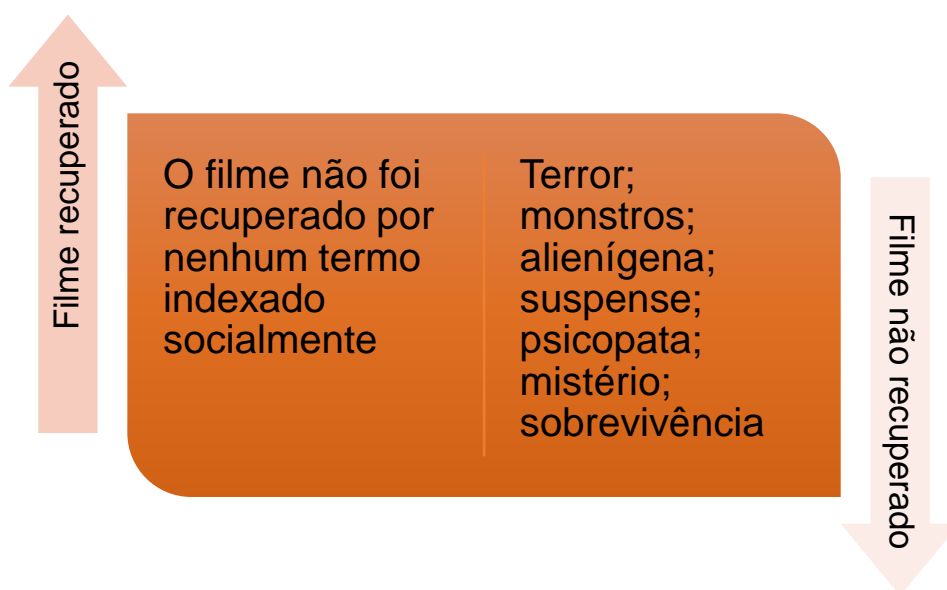
Figura 54 - Mapa conceitual do filme Rua Cloverfield 10 no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nenhum dos termos escolhidos possibilitou a recuperação do filme “Rua Cloverfield 10” no catálogo da *Globoplay*.

Figura 55 - Testagem de recuperação do filme “Rua Cloverfield 10” no *Globoplay*

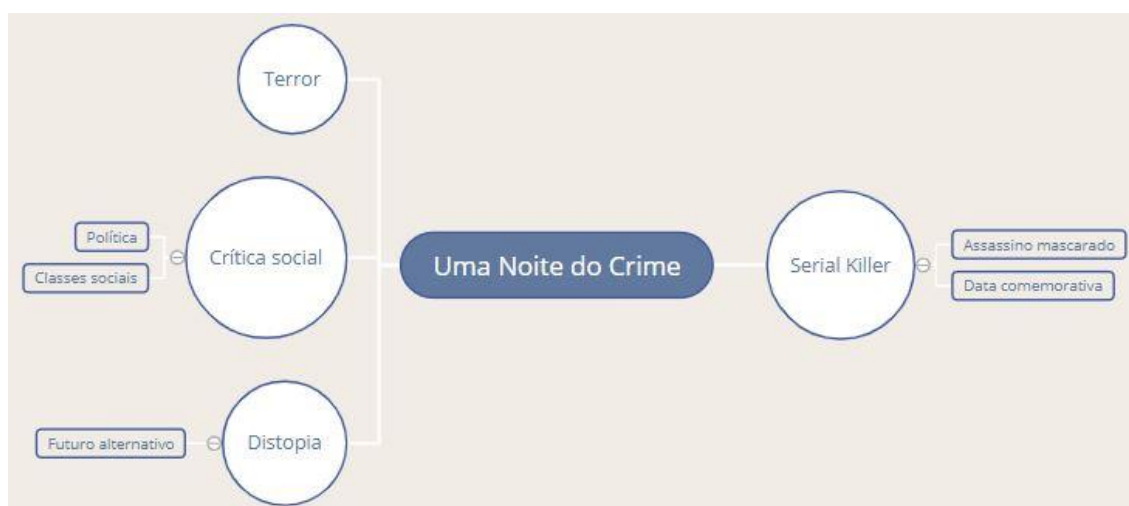


Fonte: elaborado pelo autor



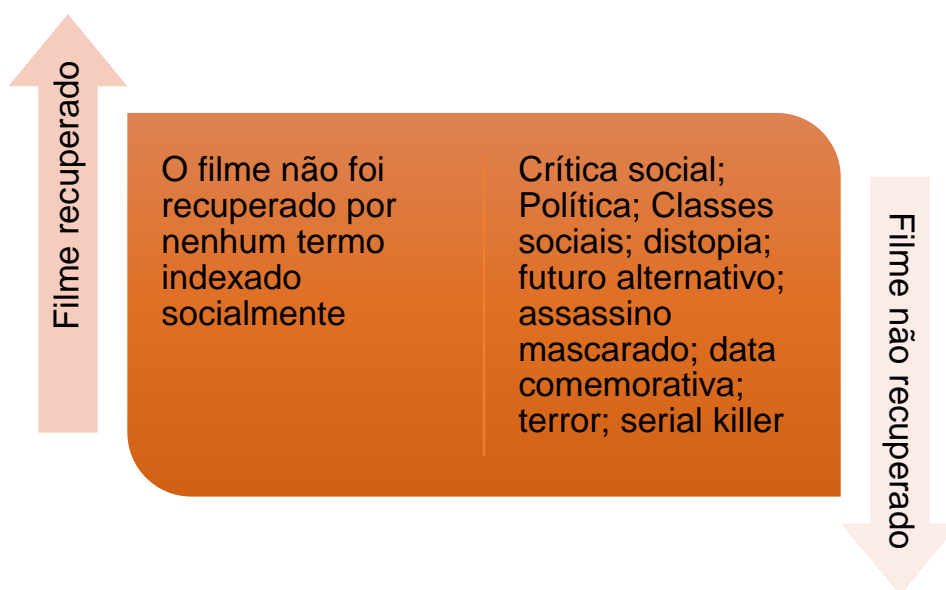
“Uma Noite do Crime” foi dividido em *Crítica Social* – o argumento central do filme se sustenta através da crítica social, principalmente como a divisão de classes se apresenta em uma realidade de hiper violência; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Política* – a narrativa apresenta forte teor político quando o foco central são as relações entre os personagens e o meio político onde estão inseridos; *Classes sociais* – o filme apresenta as classes sociais como pontos destacados em cada personagens ao ponto de compor o argumento central do filme; *Distopia e Futuro Alternativo* – o filme apresenta uma realidade alternativa onde a hiper violência é estimulada pelo governo, um futuro pessimista; *Serial Killer* – alguns assassinos do filme apresentam preferência por determinado tipo de padrão; *Assassino mascarado* – as figuras dos maníacos mascarados são exploradas ao longo do filme; *Data comemorativa* – o filme se passa em um feriado.

Figura 56 - Mapa conceitual do filme “Uma Noite do Crime” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

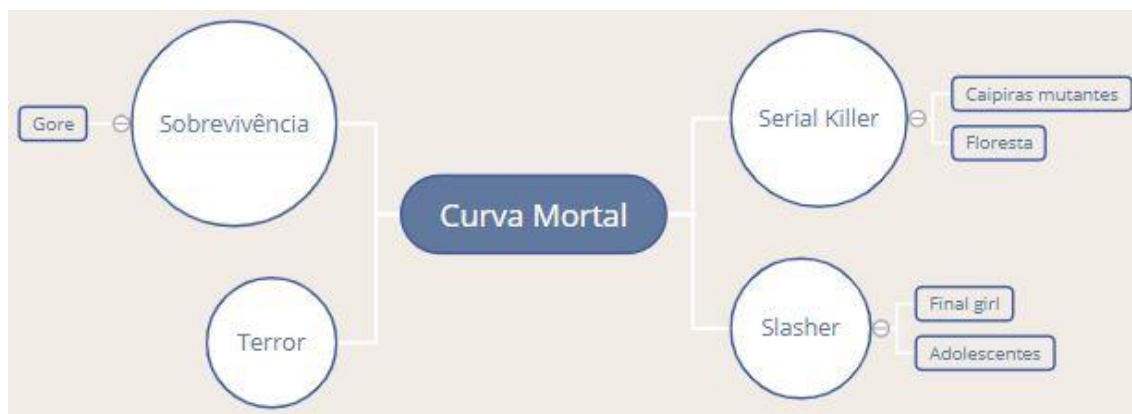
Nenhum dos termos escolhidos possibilitou a recuperação do filme “Uma Noite do Crime” no catálogo da *Globoplay*.

Figura 57 - Testagem de recuperação do filme “Uma Noite do Crime” no *Globoplay*

Fonte: Elaborado pelo autor.

O filme “Curva Mortal” foi dividido em *Gore* – seguindo a mesma lógica do termo “violência extrema”, o gore é o uso de cenas gráficas de mutilações ou mortes como elemento central do filme; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Sobrevivência* – o elemento central da ação desenvolvida se concentra na busca pela sobrevivência do protagonista; *Serial Killer* – o filme apresenta indivíduos que realizam assassinatos a partir de um padrão específico; *Caipiras Mutantes* – os monstros centrais do filme são os chamados caipiras mutantes: pessoas com deformidades que moram em locais inóspitos e são hostis; *Floresta* – local onde o filme se passa, onde a ação central ocorre; *Slasher* – os assassinos do filme agem de maneira muito similar aos assassinos comuns do subgênero *Slasher*; *Adolescentes* – o filme é feito para adolescentes (*teens*) e possui aspectos relacionados à cultura jovem da época.

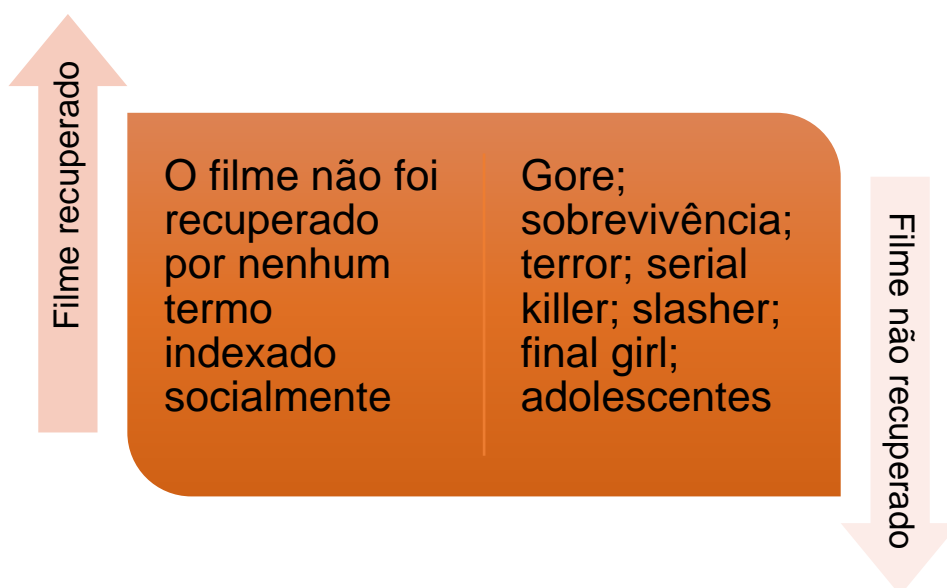
Figura 58 - Mapa conceitual do filme “Curva Mortal” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nenhum dos termos escolhidos possibilitou a recuperação do filme “Curva Mortal” no catálogo da *Globoplay*.

Figura 59 - Testagem de recuperação do filme “Curva Mortal” no *Globoplay*

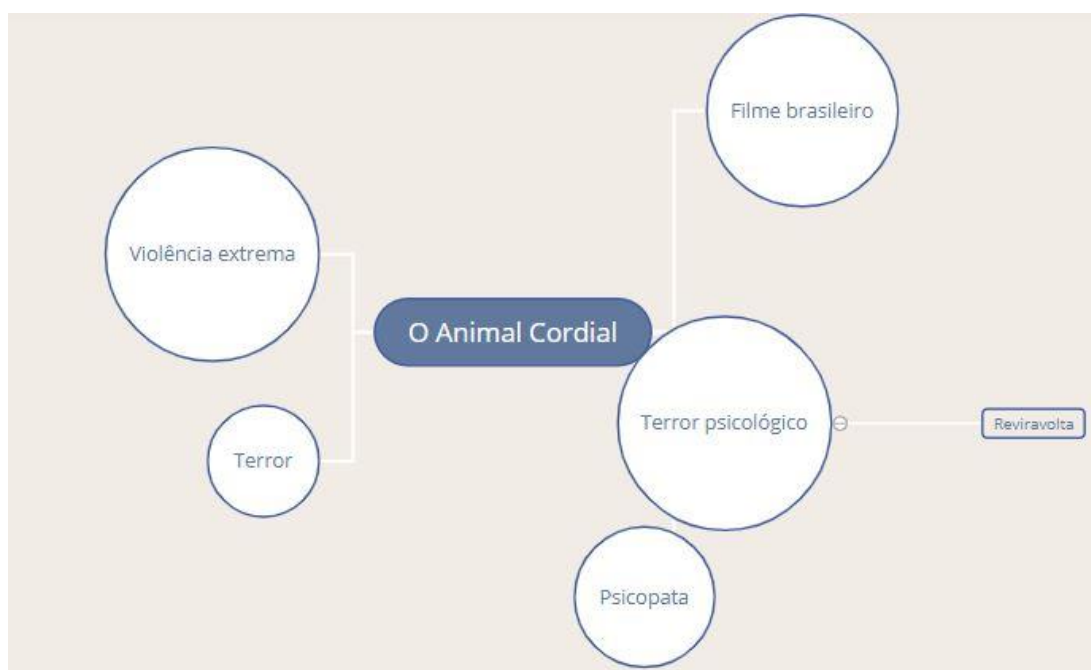


Fonte: Elaborado pelo autor.

Em “O Animal Cordial”, os termos utilizados para representar o conteúdo do filme foram: *Terror* – gênero central da narrativa e elemento em comum entre todas as outras obras; *Violência Extrema* – a utilização de cenas gráficas de violência é essencial na narrativa; *Filme Brasileiro* – o país de origem da produção funciona como elemento agregador de filmes com características particulares; *Terror Psicológico* – baseia-se em narrativas cujo centro temático se concentra nos desvios da mente humana; *Reviravolta* – existe um ponto na obra que a redefine e muda os rumos do

enredo até aquele momento; *Psicopata* – os vilões do filme apresentam o comportamento típico dos psicopatas clássicos do terror.

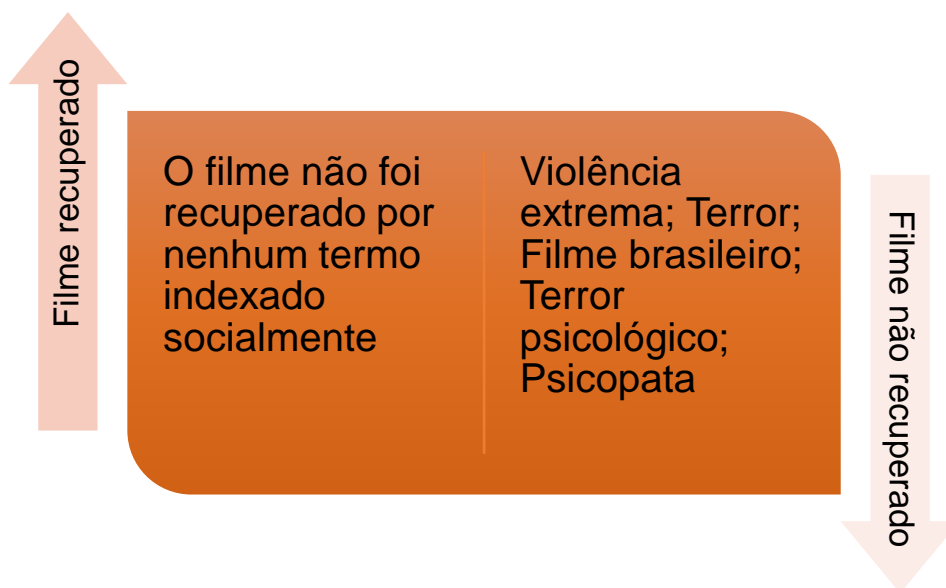
Figura 60 - Mapa conceitual do filme “O Animal Cordial” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nenhum dos termos escolhidos possibilitou a recuperação do filme “O Animal Cordial” no catálogo da *Globoplay*.

Figura 61 - Testagem de recuperação do filme “O Animal Cordial” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

“A Meia Noite Levarei Sua Alma” foi dividido em *Monstros* – o filme possui a figura do próprio protagonista como um monstro; *Sobrenatural* – o enredo aborda questões baseadas no sobrenatural, como a morte; *Alma* – figuras fantasmagóricas são relevantes na narrativa; *Funeral* – o filme apresenta cenas baseadas em funerais e necrotérios; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Filmes Brasileiros* – o país de origem da produção funciona como elemento agregador de filmes com características particulares; *Zé do Caixão* – o personagem do diretor José Mojica Marins é relevante o suficiente dentro do gênero terror para ser destacado como um termo possível de recuperação.

Figura 62 - Mapa conceitual do filme “A Meia Noite levarei Sua Alma” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

O único termo que forneceu a recuperação do filme faz parte do título.

Figura 63 - Testagem de recuperação do filme “A Meia Noite Levarei Sua Alma” no  
Globoplay



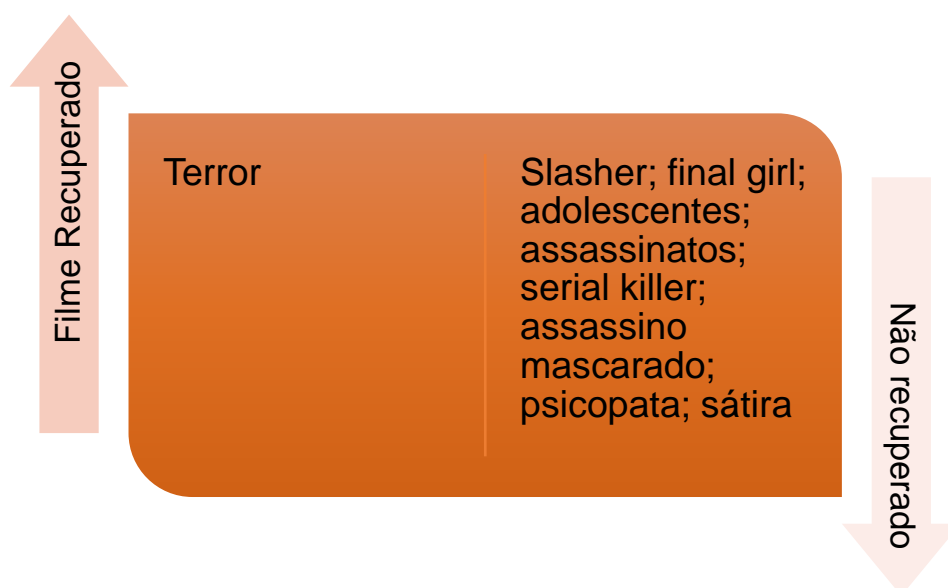
Fonte: Elaborado pelo autor.

O filme “Pânico” foi dividido em *Final Girl* – no gênero terror, final girls são protagonistas femininas, fortes, que geralmente sobrevivem no final; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Serial Killer* – o filme apresenta indivíduos que realizam assassinatos a partir de um padrão específico; *Assassinatos* – os assassinatos ao longo do filme são relevantes para o desenvolvimento da narrativa; *Adolescentes* – o filme é feito para adolescentes (*teens*) e possui aspectos relacionados à cultura jovem da época; *Slasher* – subgênero do terror muito próximo dos filmes de assassinato, em que o assassino realiza mortes a partir de um determinado padrão e geralmente ocorre alguma reviravolta envolvendo o grupo de protagonistas; *Assassino Mascarado* – o antagonista central da obra é um assassino mascarado; *Psicopata* – o vilão do filme apresenta o comportamento típico dos psicopatas clássicos do terror, como o assédio, as brincadeiras e outras formas de deixar a vítima em estado de tensão; *Sátira* – apesar do tom do filme não ser leve, “Pânico” é uma sátira aos filmes de terror adolescente da época.

Figura 64 - Mapa conceitual do filme “Pânico” no *Globoplay*

Fonte: Elaborado pelo autor.

Nenhum termo escolhido recuperou o filme “Pânico” na interface do *Globoplay*.

Figura 65 - Testagem de recuperação do filme “Pânico” no *Globoplay*

Fonte: Elaborado pelo autor.

“Sexta Feira 13” foi dividido em *Slasher* – o filme apresenta as características mais comuns do subgênero *slasher*, como a presença de adolescentes, mortes como punição por comportamentos ruins e outros; *Assassinatos* – os assassinatos realizados pelo antagonista principal são importantes para a construção do clímax do filme; *Adolescentes* – trata-se de um filme com um elenco jovem, de diálogos muito próximos da cultura adolescente; *Acampamento* – o filme se passa em um

acampamento; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Sobrenatural* – o antagonista é uma criatura sobrenatural; *Serial Killer* – o assassino obedece a padrões específicos; *Assassino Mascarado* – o antagonista utiliza uma máscara para realizar os assassinatos.

Figura 66 - Mapa conceitual do filme “Sexta-Feira 13” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

O único termo que forneceu a recuperação do filme “Sexta Feira 13” foi “sobrenatural”.

Figura 67 - Testagem de recuperação do filme Sexta-Feira 13 no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

“Quando Eu Era Vivo” foi dividido em *Lembranças Familiares* – os aspectos nostálgicos e familiares presentes na obra afetam diretamente o desenvolvimento da narrativa; *Loucura* – a loucura do protagonista é um aspecto importante da narrativa; *Paranoia* – a paranoia crescente do protagonista afeta o clímax do filme; *Reviravolta*



– os acontecimentos narrados geram uma reviravolta em certo ponto da narrativa; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Sobrenatural* – existe forte presença de elementos sobrenaturais ao longo da narrativa; *Casa Assombrada* – o filme se passa em uma casa mal-assombrada; *Filmes Brasileiros* – o país de origem da produção funciona como elemento agregador de filmes com características particulares

Figura 68 - Mapa conceitual do filme “Quando Eu Era Vivo” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nenhum dos termos escolhidos possibilitou a recuperação do filme “Quando eu era vivo” no catálogo da *Globoplay*.

Figura 69 - Testagem de recuperação do filme “Quando Eu Era Vivo” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

“Madrugada dos Mortos” foi dividido em *Apocalipse* – todo o enredo se passa durante um apocalipse zumbi; *Ação* – o filme apresenta muitas cenas típicas do cinema de ação, como explosões, perseguições; *Sobrevivência* – o filme possui como argumento central a sobrevivência do grupo de protagonistas; *Terror* – gênero central da narrativa e elemento comum entre todas as outras obras; *Monstros* – seres ou criaturas irrealis, no caso, zumbis; *Zumbis* – monstros presentes no filme; *Infecção* – a transmissão da praga zumbi ocorre através de uma infecção; *Gore* – o filme possui cenas de violência extrema.

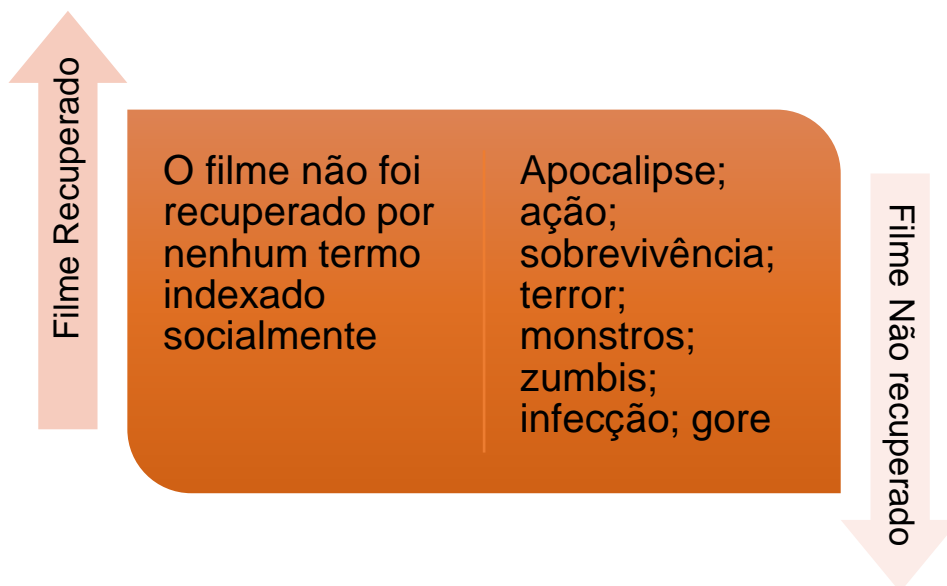
Figura 70 - Mapa conceitual do filme “Madrugada dos Mortos” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nenhum dos termos escolhidos possibilitou a recuperação do filme “Madrugada dos Mortos” no catálogo da *Globoplay*.

Figura 71 - Testagem de recuperação do filme “Madrugada dos Mortos” no *Globoplay*



Fonte: Elaborado pelo autor.

A conclusão mais evidente da segunda análise é de que a *Netflix*, de forma equivalente a primeira, obteve os melhores resultados. Apesar da característica variável da indexação social – onde a atribuição de termos depende da vivência e experiência de um espectador – o sistema de recuperação da *Netflix* compreende as possíveis relações entre os gêneros e, mesmo oferecendo o máximo de opções como resultados, possibilita uma efetiva recuperação dos filmes selecionados. Os outros serviços VOD utilizados na pesquisa não apresentaram índices relevantes de recuperação, o que pode ter relação direta com o engessamento da representação avaliada na primeira parte da análise.

Para concluir a análise, é importante desenvolver todo o percurso da pesquisa e observar como as plataformas VOD organizam os filmes de terror, o que teve como motivação principal, as trocas possíveis entre indexadores de filmes e aquilo que esse tipo de serviço, recente, vem possibilitando em termos de recuperação da informação contida em filmes. A utilização do terror, um gênero essencialmente multifacetado, poderia fornecer aspectos importantes para instrumentalizar o processo. Nesse sentido, a importância de definir o filme, gênero cinematográfico e o próprio gênero terror permitiu compreender a extensão desses três elementos e de como eles

integram o ponto de partida para qualquer tipo de análise da informação audiovisual e suas manifestações. Explorar a pesquisa em cinema foi uma tarefa complexa, como qualquer outra tarefa de analisar as propriedades gerais de um elemento de estudo seria. O gênero e os subgêneros do terror são um exemplo claro dessa dificuldade. As tendências inevitavelmente estão vinculadas à evolução comercial do gênero e, ainda que algumas tendências sejam superadas, elas retornam revigoradas em outros momentos. Tudo isso se reflete na falta de um instrumento efetivo que considere as suas principais características. Contudo, essa limitação vem sendo superada por autores, pesquisadores e entusiastas do gênero, como demonstrado ao longo da pesquisa.

A aproximação dos trabalhos que versam sobre a informação contida em filmes demonstrou uma área com pesquisas importantes, principalmente em relação à técnica e a filosofia por trás da indexação da imagem e materiais audiovisuais. Entretanto, a grande lacuna percebida consistiu na ausência de uma grande quantidade de estudos que mostrem de maneira efetiva o resultado dessas aplicações. Isso pode explicar a pouca quantidade de iniciativas que envolvam esse tipo de material na realidade brasileira. O que se percebe é a proximidade de temas como indexação social, em que o usuário possui o papel de protagonista, da representação de filmes, algo já explorado dentro da literatura em Ciência da Informação. É justamente essa percepção – da experiência do espectador como agente central da descrição – que os serviços VOD analisados, especialmente a *Netflix*, organizam e representam o conteúdo relevante na construção das categorias existentes em sua interface.

Os três serviços VOD não fornecem informações detalhadas sobre como se dá o processo de categorização. Em uma lógica comercial, não é difícil entender o motivo. A própria categorização e recuperação do conteúdo é parte da oferta e do produto que oferecem.

Os procedimentos metodológicos utilizados no estudo permitiram superar o problema das informações ocultas dentro dos VOD. A construção de uma proposta de domínio foi uma tarefa complexa, mas o resultado permitiu a criação de uma base conceitual a ser aplicada de forma efetiva na análise. A aplicação da indexação social para os filmes, a posterior construção dos mapas conceituais e a realização dos testes de recuperação foram os aspectos mais demorados da pesquisa, mas os resultados obtidos complementaram a avaliação proposta de maneira eficiente.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os elementos destacados ao longo do estudo permitiram explorar, inicialmente, as potencialidades da representação da informação em filmes. O sistema de *Video on Demand* se transforma em um reflexo da percepção do próprio espectador sobre como a informação relacionada a filmes pode ser explorada. O processo de identificação da representação e organização das categorias dentro de um VOD varia em função dos interesses, objetivos-fim e público a que se destinam essas plataformas.

O gênero terror é um desafio a parte dentro do ecossistema da representação da informação de filmes. Como indicado nas seções anteriores, trata-se de um gênero que passou e passa por muitas hibridizações e mudanças. Hibridizações no sentido em que as misturas entre o terror e outros gêneros criam novos subgêneros, enquanto as mudanças dizem respeito ao surgimento de tendências que vão e voltam no gosto popular de acordo com o período. Por isso, a delimitação desses subgêneros contribui para a compreensão, por parte dos indexadores e daqueles que lidam com esse tipo de material, das características singulares de cada um desses subgêneros. A proposta de domínio, ainda que limitada, ofereceu uma perspectiva possível para se constituir em uma efetiva ferramenta de análise. Os subgêneros sugeridos compreendem muitos aspectos presentes na história do terror segundo a literatura em cinema. Nesse contexto, uma outra ferramenta, a indexação social, também pode auxiliar a expandir os conceitos e terminologia importantes na construção de uma categorização efetiva.

Os estudos centrados em representação da informação fílmica no Brasil são presentes e versam sobre aspectos técnicos e filosóficos da indexação audiovisual. Contudo, a ausência de análises voltadas para a recuperação desses documentos em interfaces foi um ponto marcante. A indexação de filmes, nesse sentido, vem sendo pesquisada com uma frequência aceitável.

Em relação às plataformas analisadas, a *Netflix*, uma empresa com uma história no mercado de vídeo, visa oferecer sensações aos espectadores em termos de conteúdo. Isso é notório nos termos descritores retirados para análise. Esses termos não obedecem inicialmente a uma estrutura canônica, mas a impressões, momentos. Existem filmes “violentos”, ao contrário do cânone “extremo” ou *gore*. Uma

diferença aparentemente sutil, mas que indica como opera a lógica por trás dos algoritmos da plataforma. O *Prime Video* e o *Globoplay* apresentam termos mais canônicos, sem se preocupar essencialmente em guiar o espectador pelas emoções. As duas empresas por trás dessas plataformas não se preocupam em oferecer experiências diferenciadas em relação a busca, sendo o catálogo pouco amigável.

A avaliação final passa justamente pelo enunciado anterior. Na avaliação realizada, a *Netflix* oferece a melhor experiência como um todo. Foi possível recuperar, dentro do seu catálogo, a maioria dos termos obtidos através do ato de assistir aos filmes selecionados. Independente dos termos escolhidos nos mapas conceituais dizerem algo ou não em relação a uma pesquisa básica, a *Netflix* compreendeu, ainda que com poucos gargalos, que é possível agregar características da trama como pontos relevantes para um espectador. As outras duas plataformas, pelo contrário, oferecem uma experiência bem mais concentrada na recuperação por termos gerais do cânone ou impossibilidade total de recuperação.

A análise possibilitada pela pesquisa responde, em partes, o problema levantado inicialmente. Sim, é possível observar como as plataformas organizam e representam as categorias do terror, ainda que não se tenha acesso aos indexadores responsáveis ou manuais de processo. Entretanto, a análise precisa se estender para outros pontos de vista como o impacto das sensações nessa categorização e como se constitui a interação entre o espectador e os termos utilizados para representar os filmes. Ainda existe a questão relativa a falta de um instrumento básico para a construção de processos relacionados a indexação, respeitando todas as limitações que envolvem o filme enquanto documento audiovisual.

## REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, D.M.S. **Plataformas de TV online**: um estudo de caso do Globoplay. 2020. 95 f. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos - SP.
- ALMEIDA, J. F.V. R.; DIAS, G. A.. Estado da arte sobre análise de domínio no campo da ciência da informação brasileira. **Brazilian Journal of Information Science**, v. 13 No 3, n. 3, p. 26-45, 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/122609>. Acesso em: 13 set. 2021.
- ALTMAN, R. **Film/genre**. London: British Film Institute, 1999.
- AMAZON PRIME VIDEO. 2021. Disponível em: [https://www.primevideo.com/?\\_encoding=UTF8&language=pt\\_br](https://www.primevideo.com/?_encoding=UTF8&language=pt_br). Acesso em: 29 out. 2021. Acesso em: 29 out. 2021.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BOSSONE, M. **O exorcista**: a representação da possessão demoníaca nos anos de 1970. 2015. 103 f. Dissertação (Mestrado em História) - Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Estadual de Maringá, Maringá - PR.
- BRAGHINI, K; LACRUZ, S. E. M. Software, dado e algoritmo como formas culturais na Netflix. **Intexto**, [S.L.], n. 44, p. 161, 1 jan. 2019. Faculdade de Biblioteconomia Comunicacao. <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201944.161-183>.
- CAMPOS SILVA, A. **O processo comunicacional do clichê cinematográfico em filmes de terror slasher**. 2014. 122 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/4291/Andr%E9+Campos+Silva.pdf;jsessionid=556ABFF34E6115517F88C826CB83C5F5?sequence=1>. Acesso em: 28 set. 2021.
- CÁNEPA, L. L. **Medo de quê?**: uma história do horror nos filmes brasileiros. 2008. 83p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/285159>>. Acesso em: 11 ago. 2018.
- CASTELLANO, M.; MEIMARIDIS, M. Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso netflix. **Revista GEMInIS**, v. 8, n. 1, p. 60-86, 19 jul. 2017.

CATARINO, M. E.; BAPTISTA, A. A. Folksonomias: características das etiquetas na descrição de recursos da web.. **Informação & Informação**, v. 14, n. 1esp, p. 46-67, 2009. DOI: 10.5433/1981-8920.2009v14n1espp46 Acesso em: 17 jun. 2021.

CORDEIRO, R. I. N. Análise de imagens e filmes: alguns princípios para sua indexação e recuperação. **Ponto de Acesso**, v. 7, n. 1, p. 67-80, 2013. DOI: 10.9771/1981-6766rpa.v7i1.8136 Acesso em: 13 set. 2021.

CORDEIRO, R. I. N. Informação Cinematográfica e Textual: da geração à interpretação e representação de imagem e texto. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 25, n. 3, p. 461-465, 1996. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/648>. Acesso em: 16 set. 2020.

CORDEIRO, R. I. N.; AMÂNCIO, T. Análise e representação de filmes em unidades de informação. **Ciência da Informação**, v. 34, n. 1, 2005. DOI: 10.18225/ci.inf.v34i1.1105 Acesso em: 28 set. 2021.

CORREIA, Gabriel Costa. O gênero horror e o arqui-gênero: subgêneros e transtextualidades em a casa muda, audition e a centopéia humana. **Cambiassu**: edição eletrônica, São Luiz, MA, v. 11, n. 19, p. 31-40, 2012. Disponível em: <http://www.cambiassu.ufma.br/cambi2012.2/horror.pdf>. Acesso em: 28 set. 2021.

COUSINS, M. **História do cinema**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2013.

DIAS, C.C. A análise de domínio, as comunidades discursivas, a garantia de literatura e outras garantias. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 25, n. 2, p. 17, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/92174>. Acesso em: 17 jun. 2021.

FELIPE, C. B. M.; PINHO, F. A. Análise dos aspectos sociocognitivos durante a indexação de fotografias. **Páginas A&B, Arquivos e Bibliotecas (Portugal)**, n. 5, p. 76-86, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/64409>. Acesso em: 28 set. 2021.

GARCIA, G. C. Corpo, violência e transgressão: os afetos degenerados do cinema de terror contemporâneo. **Fazendo Gênero 9**, 2010. Disponível em: [http://www.fazendogenero.ufsc.br/9/resources/anais/1278300343\\_ARQUIVO\\_Corpo\\_cid.pdf](http://www.fazendogenero.ufsc.br/9/resources/anais/1278300343_ARQUIVO_Corpo_cid.pdf). Acesso em: 5 Ago. 2021.

GLOBOPLAY 2021. Disponível em: <https://globoplay.globo.com>. Acesso em: 29 out. 2021.

GOMES, H. E. O indexador face às novas tecnologias de informação. **Transinformação**, v. 1, n. 2, 1989. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23123>. Acesso em: 28 set. 2021.

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



GUIMARÃES, J. A. C. Análise de domínio como perspectiva metodológica em organização da informação. **Ciência da Informação**, v. 43, n. 1, 2014. DOI: 10.18225/ci.inf..v43i1.1415 Acesso em: 17 jun. 2021.

HJØRLAND, B.; ALBRECHTSEN, H. Toward a new horizon in Information Science: domain-analysis. **Journal of the American Society for Information Science**, v.46, n.6, p.400-425, Jul. 1995.

HORROR Genres and Sub-genres. 2014. Disponível em: <https://popcornhorror.com/genres/>. Acesso em: 28 set. 2021.

KIPP, M. E. I. @toread and Cool : Tagging for Time, Task and Emotion., 2007 . In **Information Architecture Summit 2007**, Las Vegas, Nevada (US), 22-26 March 2007. [Conference paper]

KIPP, Margaret E. I.; BEAK, Jihee; GRAF, Ann 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**, [S.L.], v. 43, n. 1, p. 1-18, 10 out. 2007. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1002/meet.14504301178>

LIMA, G. N. B. O. Mapa conceitual como ferramenta para organização do conhecimento em sistema de hipertextos e seus aspectos cognitivos. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 9, n. 2, 2004. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/38690>. Acesso em: 28 set. 2021.

LYRA, B.; SANTANA, G. SINGULARIDADES DOS GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS EM FILMES BRASILEIROS. In: ENCONTRO DA COMPÓS, 17., 2008, São Paulo, Sp. **Anais [...]**. São Paulo, SP: Associação Nacional dos Programas de Pós Graduação em Comunicação, 2008. p. 1-13. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_381.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_381.pdf). Acesso em: 05 ago. 2021.

MELO, A. L.; BAPTISTA, M. L. C. Os subtextos do terror no cinema. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 38., 2015, Rio de Janeiro, RJ. **Anais [...]**. Rio de Janeiro, RJ: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2015. p. 1-14.

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.

MUNGIOLI, M. C.; PENNER, T.; IKEDA, F. ESTRATÉGIAS DE STREAMING DE SÉRIES BRASILEIRAS NA PLATAFORMA GLOBOPLAY NO PERÍODO DE 2016 A 2018. **Revista GEMInIS**, v. 9, n. 3, p. 52-63, 7 abr. 2019.

NETFLIX. 2021. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 29 out. 2021.

NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II: Gênero Cinematográfico**. Covilhã: Labcom Books, 2010. 157 p. (Estudos em comunicação). Disponível em: [http://labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos.pdf](http://labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf). Acesso em: 16 set. 2020.

SANTOS NETO, V. S.; STRASSBURGER, D. O reposicionamento do Globoplay: um estudo de caso sobre a reconfiguração de identidade da plataforma de streaming da Rede Globo. **Temática** - Revista eletrônica de publicação mensal, v. 15, p. 112-130, 2019.

SANTOS, R. F. D.; CORRÊA, R. F. Análise das definições de folksonomia: em busca de uma síntese. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 23, n. 2, p. 1-32, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/36766>. Acesso em: 13 set. 2021.

SANTOS, T. H. N. A taxonomia e a folksonomia na representação da informação de fotografias. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 23, n. 1, p. 89-103, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/35063>. Acesso em: 13 set. 2021.

SILVA, A. O. A.; CORDEIRO, R. I. N. Indexação de filmes: um estudo sobre a representação do audiovisual. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, n. XX ENANCIB, 2019. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/123443>>. Acesso em: 16 out. 2020.

SORLIN, P. Indispensáveis e enganosas, as imagens, testemunhas da história. **Estudos Históricos**, v.7, n. 13, p.87, jan./jun., 1994.

SUNDSTRÖM, A. S. S.; MORAES, J. B. E.; ALBUQUERQUE, A. C. Filme de ficção para a Ciência da Informação: um estudo sobre as abordagens de organização e representação temática. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, v. 24, n. 54, p. 124–134, 4 Jan 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2019v24n54p124>>. Acesso em: 19 set 2020.

PRIMATI, C. Prefácio. In: ALMEIDA, César. **Cemitério Perdido dos Filmes B**. São José dos Pinhais, PR: Editora Estranho, 2014.

PROHÁSZKOVÁ, Viktória. The Genre of Horror. **American International Journal Of Contemporary Research**, [S.L.], v. 2, n. 4, p. 132-142, 2012. Disponível em: [http://www.aijcrnet.com/journals/Vol\\_2\\_No\\_4\\_April\\_2012/16.pdf](http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf). Acesso em: 28 set. 2021.

RODRIGUES, M. R.; CERVANTES, B. M. N. Análise de assunto e mapas conceituais: semelhanças nos processos. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 20, n. 4, p. 35-56, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/37922>. Acesso em: 13 set. 2021.

RODRIGUES, M. R.; CERVANTES, B. M. N. Organização e representação do conhecimento por meio de mapas conceituais. **Ciência da Informação**, v. 43, n. 1, 2014. DOI: 10.18225/ci.inf..v43i1.1425 Acesso em: 12 jul. 2021.

RODRIGUES, Thiago. **Os 5 serviços de streaming mais populares no Brasil**. 2021. Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/servicos-de-streaming-mais-populares-brasil/>. Acesso em: 28 set. 2021.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D. de; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**, [S. l.], v. 1, n. 1, 2009. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/rbhcs/article/view/10351>. Acesso em: 28 set. 2021

SANTOS, F. E. P. et al. Definição de metadados e critérios de indexação para documentário em repositório audiovisual. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 14, n. 3, p. 237-261, set./dez. 2018.

TARTAROTTI, R. C. D.; DAL´EVEDOVE, P. R.; FUJITA, M. S. L. Avaliação da indexação de documentos não-textuais: uma análise da literatura. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, n. XIX ENANCIB, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/103723>. Acesso em: 13 set. 2021.

TEIXEIRA, F. S. **O IMPACTO DA NETFLIX NA PRODUÇÃO E CONSUMO DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL**. 2015. 51 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Escola de Comunicação, UFRJ, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/5252>. Acesso em: 16 jul. 2020.

TENNIS, J. T. Com o que uma análise de domínio se parece no tocante a sua forma, função e gênero?. **Brazilian Journal of Information Science**, v. 6 No 1, n. 1, 2012. DOI: 10.5016/brajis.v6i1.3026 Acesso em: 17 jun. 2021.

TRYON, C. TV got better: Netflix's original programming strategies and the on-demand television transition. **Media Industries Journal**, v.2, n.2, 104- 116. <https://doi.org/10.3998/mij.15031809.0002.206>. Disponível em: <https://quod.lib.umich.edu/m/mij/15031809.0002.206/--tv-got-better-netflixs-original-programming-strategies?rgn=main;view=fulltext>. Acesso em: 08 set. 2021

ZAVALA, L. Sobre la evolución de los géneros cinematográficos. **La Colmena: Revista de La Universidad Autónoma del Estado de México**, Ciudad de México, n. 80, p. 131-138, 2013.

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.

WEIDEMAN, M.; KRITZINGER, W. **Concept Mapping** – a proposed theoretical model for implementation as a knowledge repository. ICT in Higher Education. P. 20, 2003