



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Câmpus de Marília

Ana Clara Gatto

A CONTRIBUIÇÃO DA SEMIÓTICA À INDEXAÇÃO
DE DOCUMENTOS AUDIOVISUAIS:
a narrativa imagética para a compreensão do tema de filmes

Marília
2024

Ana Clara Gatto

**A CONTRIBUIÇÃO DA SEMIÓTICA À INDEXAÇÃO
DE DOCUMENTOS AUDIOVISUAIS:
a narrativa imagética para a compreensão do tema de filmes**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação como parte das exigências para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação pela Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Campus de Marília.

Área de Concentração: Produção e Organização da Informação

Orientador: Carlos Cândido de Almeida

Marília
2024

G263c Gatto, Ana Clara
A contribuição da semiótica à indexação de documentos audiovisuais : a narrativa imagética para a compreensão do tema de filmes / Ana Clara Gatto. -- Marília, 2024
170 f. : il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília
Orientador: Carlos Cândido de Almeida

1. Materiais audiovisuais. 2. Arte narrativa. 3. Semiótica. 4. Indexação. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Impacto potencial desta pesquisa

Com o aumento da produção e consumo de imagens pela sociedade, observa-se que a Ciência da Informação – como área voltada para a descrição, organização e recuperação da informação, seja ela textual, imagética ou tridimensional – deve se preocupar com a análise e descrição de documentos imagéticos, como a fotografia e o filme. Com base no impacto educacional¹, com foco na gestão da informação e do conhecimento, a análise e descrição do filme de ficção e de vídeo vinculado a periódicos científicos pode contribuir para que sistemas de busca e recuperação de documentos audiovisuais tenham maior recuperabilidade e satisfação para diversos tipos de usuários, sejam eles especialistas – cineastas, profissionais da pós-produção, roteiristas, diretores de fotografia, cenografistas, entre outros – como não especializados – consumidores de modo geral. O trabalho apresenta uma proposta de análise utilizando como processo e método a semiótica, teoria que é utilizada em diversas áreas, mas que no presente documento dialoga com as áreas de Artes e Comunicação. O interesse por este assunto é de suma importância para o desenvolvimento da Ciência da Informação, visto que a área deve acompanhar os avanços no consumo de documentos informacionais.

Potential impact of this research

With the increase in the production and consumption of images by society, it is observed that Information Science – as an area dedicated to the description, organization and retrieval of information, be it textual, imagery or three-dimensional – must be concerned with the analysis and description imagery documents, such as photography and film. Based on the educational impact, with focus on information and knowledge management, the analysis and description of the fiction film and video linked to scientific journals can contribute to audiovisual document Search and retrieval systems having greater recoverability and satisfaction for diferente types of users, whether specialist – filmmakers, post-production professionals, screenwriters, directors of photography, scenographers, among others – as well as non-specialists – consumers in general. The work presents an analysis proposal using semiotics as a process and method, a theory that is used in several áreas, but which in this document dialogues with the areas of Arts and Communication. Interest in this subject is of paramount importance for the development of Information Science, as the area must follow advances in the consumption of informational documents.

¹ Com base no Documento da Área de Comunicação e Informação (<https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/comunicacao-pdf>)

Ana Clara Gatto

A CONTRIBUIÇÃO DA SEMIÓTICA À INDEXAÇÃO
DE DOCUMENTOS AUDIOVISUAIS:

a narrativa imagética para a compreensão do tema de filmes

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp), como requisito parcial
para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação

Área de concentração: Produção e Organização da
Informação
Linha de Pesquisa: Organização da Informação

Banca Examinadora

Prof. Dr. Carlos Cândido de Almeida
UNESP – Campus de Marília
Orientador

Profa. Dra. Franciele Marques Redigolo
UNESP – Campus de Marília
Membro titular interno

Prof. Dr. Márcio Ferreira da Silva
UFMA – Campus de São Luis
Membro titular externo

Marília, 22 de março de 2024

Aos meus pais, Cyro e Regina
Aos meus irmãos, Bruno e Mariana
DEDICO

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, pelo apoio;

Aos meus pais e irmãos, pelo incentivo;

Aos meus amigos e colegas, pelo companheirismo;

À UNESP, pela oportunidade.

RESUMO

Com o aumento exponencial de imagens na modernidade, a Ciência da Informação deve se preocupar com sua análise e descrição para posterior acesso. O trabalho tem como objeto de pesquisa o filme narrativo, tanto por uma questão pessoal de preferência dessa modalidade audiovisual como também pela diversidade de informações presentes neste documento – informações técnicas, históricas, contextuais, sonoras e visuais – e de vídeos vinculados a periódicos científicos devido ao aumento da multimodalidade na divulgação científica. O processo de indexação de documentos audiovisuais vem sendo pautado na análise textual e na decupagem – descrição de plano a plano –, porém, além de ser uma metodologia demorada, não é suficiente para a obtenção do assunto do filme/vídeo, seu tema. Busca-se compreender o processo de criação da narrativa de forma imagética e aplicar os preceitos da semiótica na identificação do tema. O discernimento da imagem como narrativa acrescenta métodos para a área da Representação Temática, além de buscar compreender o objeto a partir de sua própria natureza, contribuindo com a descrição do conteúdo, tanto em aspectos técnicos quanto nos aspectos estruturais e o uso da semiótica possibilita a compreensão dos diversos códigos presentes no audiovisual e sua significação como um todo. Parte-se do percurso metodológico dedutivo iniciando-se com a revisão bibliográfica da estrutura narrativa e da linguagem cinematográfica para compreender o processo narrativo-imagético, utiliza-se o método descritivo para explicar o uso da semiótica no reconhecimento dos diversos códigos presentes no documento audiovisual assim como o uso do Percurso Gerativo de Sentido na identificação das intenções e consequentes ações dos personagens. Conclui-se que o entendimento da estrutura narrativa do documento audiovisual, além dos artifícios utilizados pelo cinema para construção da história, contribui para sua análise por possibilitar sua compreensão como um todo, sem precisar recorrer a decupagem, além do uso da semiótica no processo de significação dos diversos códigos presentes no documento.

Palavras-chave: Materiais audiovisuais. Arte narrativa. Semiótica. Indexação.

ABSTRACT

With the exponential increase of images in modernity, Information Science must be concerned with their analysis and description for subsequent access. This research focuses on narrative films, driven both by a personal preference for this audiovisual format and the diverse range of information present in these documents – technical, historical, contextual, sound and visual information – it also encompasses videos linked to scientific journals due to the growing multimodality in Science communication. The indexing process of audiovisual documents has traditionally relied on textual analysis and decoupage – shot-a-shot description – however, apart from being a time-consuming methodology, it is insufficient for capturing the subject and theme of the film or video. The study seeks to understand the process of creating narrative imagery and apply semiotic principles to identify the theme. Recognizing the image as narrative adds methods to the field of Thematic Representation, contributing to the understanding of the object's intrinsic nature. This contributes to the description of content in both technical and structural aspects. The use of semiotics facilitates the comprehension of various codes present in the audiovisual medium and their overall meaning. The research follows a deductive methodological path, beginning with a bibliographic review of narrative structure and cinematographic language to understand the narrative-image process. The descriptive method is then employed to explain the use of semiotics in recognizing the diverse codes present in the film. Additionally, the Generative Path of Meaning is used to identify the intentions and subsequent actions of characters. In conclusion, understanding the narrative structure of audiovisual document, along with the cinematic techniques employed to construct the story, contributes to its analysis by enabling a holistic understanding without resorting to shot-a-shot description. The use of semiotics in the process of signification of various codes present in the document further enhances this understanding.

Keywords: Audiovisual materials. Narrative art. Semiotics. Indexing.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de vídeo nas fases de execução de pesquisa em periódico Cell	39
Figura 2 – Exemplo de cena	52
Figura 3 – Exemplo de montagem alternativa	53
Figura 4 – Exemplo de montagem alternada	53
Figura 5 – Exemplo de montagem paralela	53
Figura 6 – Exemplo de sintagma semifrequentativo	54
Figura 7 – Exemplo de sintagma frequentativo	55
Figura 8 – Exemplo de sintagma em chave	56
Figura 9 – Exemplo de sintagma descritivo	57
Figura 10 – Estrutura do filme dividido em cena, plano e <i>frame</i>	58
Figura 11 – Exemplo de Plano Aberto	59
Figura 12 – Exemplo de Plano Aberto extremo	59
Figura 13 – Exemplo de Plano Médio	59
Figura 14 – Exemplo de <i>close-up</i>	60
Figura 15 – Exemplo de <i>close-up</i> extremo	60
Figura 16 – Exemplo de ângulo contra- <i>plongée</i> e <i>plongée</i>	61
Figura 17 – Exemplo de ângulo contra- <i>plongée</i> com características psicológicas	61
Figura 18 – Exemplo de ângulo <i>plongée</i> com características	61
Figura 19 – Exemplo de plano holandês	62
Figura 20 – Exemplo de uso eufórico com significado disfórico	76
Figura 21 – Exemplo de uso disfórico com significado eufórico	77
Figura 22 – Exemplo de uso de cor para chamar a atenção do espectador	78
Figura 23 – Exemplo de uso de luz e sombra na criação da dramaticidade	78
Figura 24 – Efeito Kuleshov	80
Figura 25 – Efeito Kuleshov usado como exemplo por Alfred Hitchcock	81
Figura 26 – Exemplo de indexação automática por segmentação	86
Figura 27 – Exemplo de aplicação das classes de signo em uma sequência fílmica	109
Figura 28 – Mudança na aparência na transição de Vincent Malloy para	

	Vincet Price	125
Figura 29 –	Ações realizadas no universo de Vincent Price e transição para o mundo real	126
Figura 30 –	Uso de <i>contra-plongée</i> no curta Vincent	127
Figura 31 –	Uso de elementos visuais como características psicológicas no curta Vincent	128
Figura 32 –	Uso de sombra no curta Vincent para indicar a transição entre Vincent Malloy e Vincent Price	129
Figura 33 –	Influência do Expressionismo Alemão no curta Vincent	131
Figura 34 –	<i>Flashback</i> no filme O Enfermeiro	136
Figura 35 –	Uso de <i>plongée</i> no filme O Enfermeiro	137

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Plataformas de vídeo utilizadas no Brasil	27
Quadro 2 – Periódicos com modalidade vídeo na divulgação de resumo ou etapas de pesquisa	37
Quadro 3 – Conceitos da linguagem cinematográfica	64
Quadro 4 – Condensação das aplicações semióticas à análise proposta nos artigos recuperados	102
Quadro 5 – Síntese do uso das classes de signo na análise fílmica	111
Quadro 6 – Resumo dos conceitos da narrativa-imagética	118
Quadro 7 – Modelo semio-narrativo-imagético	121
Quadro 8 – Ficha de indexação do curta Vincent	132
Quadro 9 – Ficha de indexação do média O Enfermeiro	138

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E SÍMBOLOS

A	Ação
a.C	Antes de Cristo
AD	Análise documentária
<i>apud</i>	Citado por
ASIFA	Association of Internacionl Film Animation
AVoD	Ad-Supported Video on Demand
BRAPCI	Base de Dados em Ciência da Informação
Bros.	Brothers
Cetic	Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação
CGI	Computer Graphic Imagery
CI	Ciência da Informação
CRG	Classification Research Group
Docs	Documentários
DOI	Digital Object Identifier
E	Estabelecimento
EP	Empresas-plataformas
Etc	E assim por diante
EUA	Estados Unidos da América
<i>et al.</i>	E outros
FIAF	International Federation of Film Archive
I	Inicial
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
Ibope	Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística
i.e	Isto é
IMDb	Internet Movie Database
Inc.	Incorporation
JoVE	Journal of Visualized Experiments
L	Prolongamento
LD	Leitura Documentária
min	Minutos

P	Ápice
p.	Página
p&b	Preto e branco
PA	Plano Aberto
PGS	Percurso Gerativo de Sentido
PF	Plano Fechado
PM	Plano Médio
QOQCP	Quem; Quando; Onde; Como; Por que
R	Liberação
S	Situação
SciELO	Scientific Electronic Library Online
son.	Sonoro
SVoD	Subscription Video on Demand
TD	Traço descritivo
THESA	Tesouro Semântico Aplicado
TV	Televisão
TVoD	Transactional Video on Demand
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UGC	User-Generated Content
USP	Universidade de São Paulo
XV	15
XIX	19
[]	Acréscimo de texto
[...]	Supressão de texto
[s.d.]	Sem data
[S.l.]	Sem local
3D	Tridimensional
5W	Who; What; When; Where; How

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	Problema e objetivos	15
1.1.1	Objetivo geral	16
1.1.2	Objetivos específicos	16
1.2	Justificativa	17
1.3	Metodologia	18
2	A INFLUÊNCIA DAS TELAS	21
2.1	Televisão e cinema: a tela como meio de comunicação	21
2.2	Plataformização e o consumo de audiovisual	24
2.3	Multimodalidade e o uso do vídeo na prática científica	30
3	A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	42
3.1	Movimentos cinematográficos	42
3.2	Linguagem cinematográfica	48
4	SEMIÓTICA	65
4.1	Estruturalismo	66
4.2	Semiótica da Cultura	70
4.3	Semiótica Peirceana	71
4.4	Semiótica aplicada ao cinema	74
5	INDEXAÇÃO DE DOCUMENTOS FÍLMICOS	82
5.1	Semiótica aplicada na indexação de documentos audiovisuais	96
5.2	Aplicações das três vertentes da semiótica no processo de indexação	104
5.3	Narrativa e narrativa-imagética	111
5.4	Modelo semio-narrativo-imagético	119
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
	REFERÊNCIAS	143
	FILMOGRAFIA	158
	APÊNDICE A – Proposta de guia de identificação da estrutura narrativa e palavras-chave em documentos audiovisuais com base no processo de indexação	164
	ANEXO A – Levantamento de dados referentes ao acesso a audiovisual e internet banda larga no Brasil	166
	ANEXO B – Levantamento do alcance de vídeo no Brasil no ano de 2022	168
	ÍNDICE CRONOLÓGICO DE MOVIMENTOS CINEMATOGRAFICOS	169

1 INTRODUÇÃO

A modernidade tem se tornado a era das imagens, tanto pelas propagandas visuais, as redes sociais focada em fotografias e vídeos e o surgimento de profissões centrada na divulgação de imagens em movimento – *youtubers* e *tiktokers*, por exemplo. Independente da busca pela imagem, seja ela parada em fotografias nas redes sociais, seja para divulgar e ilustrar um produto nas propagandas, ou na busca pela imagem em movimento para diversão, distração e/ou conhecimento, as imagens estão presentes no dia a dia de diferentes usuários para diferentes usos. Dessa forma, acredita-se que a descrição desse tipo documental nas bases de dados é de suma importância, visto que o aumento das imagens faz parte da atualidade.

As bibliotecas contam com acervo de documentos textuais como livros e revistas, mas também de outros tipos de materiais os quais, de acordo com Amaral (1987), recebem diversas nomenclaturas como materiais audiovisuais, materiais não-impresos, multimeios, entre outros. Neste trabalho será usado o termo documento audiovisual, pois segundo Cunha e Cavalcanti (2008) os multimeios, materiais que não se apresentam na forma impressa convencional, podem ser incluídos em diversas categorias dentre elas a categoria audiovisual, ou seja, a junção de gravações visuais e gravações sonoras, “em definitivo, quando falamos de documentos audiovisuais nos referimos a um tipo de obra cujo conteúdo visual e/ou sonoro está incorporado em um suporte e tem uma duração linear” (Blanch, 2013, p. 11), sendo o foco da pesquisa os vídeos de divulgação científica e filmes narrativos, nomeado de documentos fílmicos, tanto por uma questão de crescimento da modalidade de divulgação em formato vídeo como por uma questão pessoal de preferência por filmes narrativos e pela diversidade de informações presentes neste documento – informações técnicas, históricas, contextuais, sonoras e visuais como cor, iluminação, figurino. O interesse por esse objeto, no que diz respeito ao filme, deve-se pela sua mutação e crescente desenvolvimento no decorrer dos anos – cinema mudo, cinema colorido, experimental, de animação – como também pelo uso de sua linguagem na construção do vídeo de divulgação científica.

A estrutura audiovisual é mais complexa do que uma cadeia de números e/ou letras, tendo relações espaciais entre elementos de interesse dentro do conteúdo; relações temporais na ocorrência de eventos; atributos técnicos de nível baixo de conteúdo, como as cores e timbres de som; características semânticas de nível alto como a classificação

do gênero ou a representação de pessoas (Silva, 2014), à vista disso, a análise de assunto na indexação do audiovisual vem sendo tratada de forma interdisciplinar entre as teorias do cinema, teorias cognitivas e as teorias de análise de conteúdo da Ciência da Informação (CI). No caso da Ciência da Informação, a análise de um documento é pautada na Indexação, método de leitura documental voltado ao levantamento de palavras-chave para posterior tradução em conceitos que representem o documento em uma base de dados para recuperação pelo usuário. Para entender a temática retratada em um documento audiovisual deve-se considerar todas as informações presentes em uma cena, sendo que “[...] entende-se por informação qualquer elemento capaz de ser expresso com o auxílio de um código” (Greimas; Courtés, 1979, p. 235), seja esse código visual, gestual ou verbal. No cinema, esses códigos estão presentes nas cenas e planos, que através da montagem, organizam uma narrativa.

1.1 Problema

Por ser um documento com várias camadas de análise – cor, cenário, iluminação, indumentária, diálogos, características dos personagens, enquadramento, ângulo, movimento de câmera – não há um padrão para sua descrição, e muitos manuais se baseiam na análise de documentos textuais. A análise textual traz a contribuição de entender a estrutura do documento, no caso, sua narrativa, para encontrar seu tema, podendo ser aplicado na análise fílmica, porém, as técnicas empregadas são diversas, sendo pautadas na decupagem, descrevendo cada elemento em cada cena, ou na descrição de segmentos significativos.

Por trabalhar com diferentes códigos, estima-se que a semiótica pode contribuir na análise e descrição do documento audiovisual, visto que entende o signo de forma global, como elemento significativo que ganha significado quando interpretado no todo.

Realizou-se um levantamento nas bases de dados BRAPCI, *SciELO* e Oasisbr em busca de literatura nacional sobre análise e indexação de documentos audiovisual. Os termos de busca utilizados foram “indexação de filme”, “indexação e semiótica”, “semiótica e análise fílmica” e “indexação audiovisual”, sendo recuperados 389 documentos, destes foram excluídos os trabalhos internacionais, o restante dos resumos foram lidos e os considerados pertinentes à pesquisa, e disponíveis *online*, foram analisados, a saber: Batista *et al.* (2022), Cordeiro (1990, 2013, 2018), Cordeiro e Amâncio (2005), Cordeiro e La Barre (2011), Gerber (2015), Lira (2016), Moura *et al.*

(2005), Pimentel Filho (2008), Silva (2014), Silva (2019), Santos *et al.* (2018) e Trojahn (2014).

Os documentos recuperados trazem a questão da análise fílmica sob a ótica da análise facetada (Cordeiro; La Barre, 2011), análise com base nas dimensões intrínsecas e extrínsecas ao documento cinematográfico (Cordeiro, 2013; Cordeiro; Amâncio, 2005; Silva, 2014; Santos *et al.*, 2018), características que consolidam um gênero utilizando de folksonomia (Batista *et al.*, 2022), análise e descrição de fotogramas (Cordeiro, 1990); indexação automática a partir da divisão em planos (Pimentel Filho, 2008); elaboração de um tesouro de cinema brasileiro (Moura *et al.*, 2008), questões éticas na indexação (Lira, 2016), o uso de técnicas de tagueamento coletivo como forma de aprimorar a recuperação em meios digitais (Cordeiro, 2018), utilização de técnica de tagueamento em curtas-metragens (Silva, 2019); utilização do modelo de análise de conteúdo (Gerber, 2015); e análise de cenas a partir do uso de histograma (Trojahn, 2014).

Observaram-se divergências quanto as técnicas empregadas, mas foi possível delimitar semelhanças como o conhecimento prévio e/ou pesquisas externas pelo indexador e a descrição de elementos como personagens principais, tempo, espaço e referências históricas.

Como visto, as propostas não procuram apresentar um modelo que conjugue diversas linhas da semiótica e da linguagem cinematográfica na indexação. O que se pretendeu com a pesquisa foi compreender a estrutura intrínseca da narrativa imagética de maneira a entender suas partes como pertencentes ao todo, em seguida, analisar o uso da linguagem cinematográfica como complemento de significação. Portanto, nota-se que os trabalhos recuperados não tratam sobre a estrutura narrativa, e quando utilizado a linguagem cinematográfica, é para a descrição de cena a cena, não evidenciando o seu uso como elemento significativo tendo em vista a indexação.

1.1.1. Objetivo geral

Tem-se como objetivo geral a análise da contribuição da narrativa imagética para a indexação de documentos audiovisuais no que concerne os filmes narrativos.

1.1.2 Objetivos específicos

Como objetivos específicos, buscou-se:

- estudar a influência das telas e o consumo de documentos audiovisuais na prática científica;

- compreender a estrutura intrínseca da narrativa e o uso da linguagem cinematográfica no processo narrativo-imagético;
- estudar a semiótica aplicada aos processos de indexação de documentos audiovisuais;
- comparar a teoria semiótica com as técnicas cinematográficas de forma a evidenciar seu uso na análise fílmica.
- sistematizar o conceito de narrativa e de linguagem cinematográfica na definição do tema/assunto do documento audiovisual;
- elaborar um modelo baseado na narrativa-imagética de documentos audiovisuais.

1.2 Justificativa

A Representação da Informação, especialmente no que concerne ao Tratamento Temático da Informação, abrange dois aspectos: a determinação do assunto e sua tradução para uma linguagem escrita. No caso dos filmes, a compreensão do conteúdo (tema tratado na história; assunto) vêm sendo analisada utilizando-se dos preceitos da linguística, em que as imagens são comparadas a enunciados e o filme a um texto. Essas análises partem da decupagem – divisão do filme em cenas, no qual são descritos aspectos de duração do plano, ângulo e movimento da câmera, escala, enquadramento, profundidade de campo, situação do plano na montagem e definição da imagem (Vanoye; Goliot-Lété, 1994); descrição dos personagens, local da cena, tempo fílmico, ação fílmica, componentes sonoros (López Hernández, 2003); descrição de gênero, temático, onomástico, geográfico e cronológico (Domínguez-Delgado; López-Hernández, 2017). Essas análises, por mais exaustivas em relação à técnica cinematográfico, não abrangem o conceito de narrativa.

Parte-se do pressuposto de que assimilando a estrutura pode-se passar para um entendimento geral do objeto estudado, ou seja, ao apreender a narrativa-imagética, possibilita traduzi-la em um tema, o que o filme narra. Como complemento da atribuição do assunto, comenta-se o uso da linguagem cinematográfica como forma de atribuir camadas de significado para além dos elementos visíveis na tela. O discernimento da imagem como narrativa acrescenta métodos para a área da Representação Temática, além de tentar compreender o objeto a partir de sua própria natureza, contribuindo com a

descrição do conteúdo, tanto em aspectos técnicos quanto nos aspectos estruturais, para posterior acesso.

À vista disso, pretende-se compreender a estrutura da narrativa-imagética proposta por Cohn (2013), possibilitando que seja percebida em qualquer manifestação fílmica, assim como o uso da linguagem cinematográfica de maneira a complementar os elementos da narrativa como a construção da tensão, foco em determinado objeto, percepção da sensação do protagonista entre possíveis subsídios para a criação de significado.

1.3 Metodologia

A pesquisa inicia-se com a revisão bibliográfica em artigos, livros e textos científicos presentes nas bases de dados BRAPCI, *SciELO* e Oasisbr no intuito de levantar teóricos e teorias referentes a narrativa, narrativa-imagética, semiótica, análise e descrição de documento audiovisual como vídeos e filmes narrativos, indexação de documentos não textuais, linguagem cinematográfica, uso de vídeo pela ciência e da análise de assunto na indexação em vídeos científicos e filmes narrativos de ficção.

A pesquisa tem o caráter exploratório, cujo objetivo é descrever as características de determinado fenômeno, no caso deste trabalho, a narrativa e como, utilizando-se dos mecanismos da linguagem cinematográfica, ela pode ser organizada e reconhecida a partir de imagens, para isso, parte-se do estruturalismo em que “estrutura” é “onde o todo e as partes são interdependentes, de tal forma que as modificações que ocorrem num dos elementos constituintes implica a modificação de cada um dos outros e do próprio conjunto” (Gil, 2008, p. 19).

Portanto, através da descrição da narrativa-imagética, postula-se que esta é organizada em uma estrutura passível de ser aplicada seguindo um modelo que deve satisfazer a quatro condições: 1) o modelo deve ter caráter de sistema, logo uma modificação acarreta mudança no todo; 2) todo modelo deve ser composto de diferentes grupos e cada um possa constituir um modelo; 3) o modelo deve permitir prever a mudança no todo caso um de seus elementos se modifique; e 4) o modelo deve ser construído de forma que seu funcionamento possa explicar os fatos observados (Gil, 2008).

De forma a verificar a interação entre indexação e narrativa, o trabalho apresenta teorias que compõe a base para a análise fílmica voltada para a identificação de seu tema,

para tanto, apresenta o conceito de linguagem cinematográfica, semiótica e estrutura narrativa. Para ilustrar como seria feita a análise, foi realizada a descrição das diretrizes aplicada a um curta-metragem e a um média-metragem².

A finalidade da análise de assunto na indexação é compreender de maneira crítica o que foi indagado no problema, levantando significações explícitas ou subentendidas (Sousa; Santos, 2020), sendo assim, parte da exploração do material em sua totalidade. Portanto, a abordagem do trabalho é qualitativa e de natureza aplicada, “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática e dirigidos à solução de problemas específicos” (Silva, 2005, p. 20), no caso, o processo de indexação de imagens em movimento. Sendo assim, se apresenta como uma pesquisa exploratória, qualitativa e baseada em teorias.

O trabalho está organizado em seções que discorrem sobre o uso das telas pela sociedade e sua importância na ciência contemporânea, demonstrando que os documentos audiovisuais estão presentes para além do entretenimento. Em outra seção comenta-se sobre cinema e linguagem cinematográfica com a breve apresentação da história do cinema e sua mudança no decorrer dos anos, além das técnicas próprias da linguagem cinematográfica que auxiliam na estruturação da narrativa-imagética, assim como o processo de criação da narrativa, apresentando uma estrutura composta por cinco elementos passíveis de serem identificados que serão a base para o modelo de análise juntamente com a teoria do signo de Peirce.

Anterior a apresentação do signo em Peirce, faz-se a apresentação das três principais correntes da semiótica – estruturalista, da cultura e pragmática – e sua aplicação na análise fílmica demonstrando que a mesma pode ser utilizada como método de estudo, entretanto o foco é a peirceana por incluir o interpretante, ou seja, aquele que interpreta inserido em um contexto de significação, e pela sua divisão do processo significativo em dez classes que possibilita a interação entre linguagem cinematográfica e o processos de significação propriamente dito.

A escolha pela semiótica peirceana se deu pelo foco no processo de significação como interação entre signo, contexto e interpretante, logo a identificação dos códigos cinematográficos inseridos em uma dinâmica cuja estrutura, elementos narrativos e

2 Anterior a qualificação, era proposto a aplicação do modelo em três filmes de plataformas distintas de maneira a constituir um *corpus*, mas por conta da necessidade de estruturar melhor teoria e diretrizes, principalmente no que concerne ao entendimento das tipologias dos documentos audiovisuais, a proposta foi alterada de maneira a explicar as diretrizes para análise, mas sem necessariamente aplicá-las

história é observada e determinada, faz-se a descrição dos signos cujo significado é atribuído com base no contexto em que o interpretante está inserido. De forma a tornar o processo de análise menos subjetivo, tem-se a identificação da estrutura narrativa, que será utilizado o Percurso Gerativo de Sentido de Greimas (2014) teórico estruturalista, assim como a identificação dos elementos que compõem esta estrutura narrativa. A semiótica da cultura apresenta pesquisas voltadas a definição de um grupo dentro de um contexto, assim como suas características. Apesar de ser um tema abrangente e que tem relação com a construção de um ponto de vista, no trabalho não será utilizado pois o foco é a identificação e descrição da narrativa, seus elementos e como estes em interação apresentam os temas retratados.

Por fim, é apresentado o modelo proposto com o intuito de demonstrar que o uso da semiótica e do conhecimento da linguagem cinematográfica pode auxiliar na etapa da indexação de identificação do tema, visto que se reconhecerá a estrutura do documento independentemente de como a história foi organizada.

2 A INFLUÊNCIA DAS TELAS

Atualmente a sociedade é denominada **sociedade midiaticizada**, ou seja, as interações e mediações são transmitidas através de um *medium*, dispositivo cultural emergente em que o processo de comunicação é técnico e redefinido pela informação (Sodré, 2006), “[...] se entende, do ponto de vista conceitual, a unificação entre a palavra escrita e falada e o som e a imagem em um único *medium*” (Sartori, 2001, p. 38), diante disso os meios de comunicação são caracterizados pelas informações que agregam, assim como pelo dispositivo em que está vinculado, as ditas “plataformas”.

Anterior as tecnologias *online* e a plataformização (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020), que será tratado em seguida, far-se-á uma breve explanação sobre o processo comunicacional da escrita para as telas, passando pela influência da televisão e do cinema até o uso recorrente de plataformas e o aumento do consumo de vídeos, incluso o debate da multimodalidade na publicação científica ampliada (Marín Arraiza, 2016, 2019; Marín Arraiza; Vidotti, 2018; Torino *et al.*, 2019).

2.1 Televisão e cinema: a tela como meio de comunicação

Sartori (2001), na introdução de seu livro *Homo Videns*, chama a atenção sobre o processo dos meios de comunicação que possibilitou ao homem moderno a capacidade de ver à distância – *tele-ver* – concedendo o surgimento do *vídeo viver*, “o vídeo está transformando o *homo sapiens* produzido pela cultura escrita em um *homo videns* no qual a palavra vem sendo destronada pela imagem” (Sartori, 2001, p. 7-8). De acordo com o autor, o que difere o homem de outros animais é a capacidade de criar símbolos – língua, mito, religião, arte – além da possibilidade de articular esses símbolos em linguagem de maneira a expressar ideias e sentimentos, em oposição a linguagem animal que só articula sinais.

A articulação de símbolos imagéticos como forma de comunicação teve como primórdio a arte rupestre, figuras pintadas nas paredes das cavernas pelos homens pré-históricos, ou seja, no período pré-escrita, em que eram representados, de forma simplificada, a vida cotidiana (Grobel; Telles, 2014). De acordo com Souza, Santos Filho e Trinchão (2015), a escrita propriamente dita surgiu quando os sinais foram alinhados de forma a corresponder com o pensamento linear, ou lado a lado ou um sobre o outro, seguindo o desenho de uma linha. O sistema de escrita mais antigo é o cuneiforme, criado pelos Sumérios em meados do quarto milênio a.C, mas a escrita alfabética surgiu somente

no segundo milênio a.C. na Fenícia (Queiroz, 2005). Anterior a este sistema, a escrita era marcada pelo uso de ideogramas, isto é, a representação de ideias em desenhos, revelando novamente a importância da imagem. A escrita alfabética foi adotada pelos gregos por volta de 900 a.C. e se definiu como alfabeto jônico composta por 24 letras utilizadas até hoje. Com influência do Oriente, assume-se uma nova instituição, os monastérios, que tinham como incumbência as tarefas de ensino e de escrita, além do trabalho de copista que se limitavam em somente escrever (Queiroz, 2005). Fora o trabalho minucioso e demorado, as obras copiadas ficavam somente nas bibliotecas e seu acesso era restrito, quem aprendia a ler era somente os filhos das famílias ricas (Nunes, 2008).

Segundo Martín-Barbero (1997, p. 152) a **imagem** foi, desde a Idade Média, o meio de comunicação das classes ditas plebeias, em que era ensinada a história a partir de uma visão cristã, “com as figuras e cenas dos retábulos e capitéis, e depois com os grupos escultóricos e os baixos-relevos das catedrais góticas, a igreja cria uma imaginária compartilhada por todos, clérigos e leigos, ricos e pobres”. Nesse quesito, apresenta uma crítica, cuja base está na distância entre a realidade e aquilo que é mostrado, “precisamente porque nas imagens se produzia um discurso acessível às massas, a seleção do dizível e difundível será muito mais cuidadosa e censurada” (Martín-Barbero, 1997, p. 152), aqui apresenta-se um importante quesito da imagem, não tanto sua mensagem, mas seu uso.

A indústria da mídia surge na metade do século XV com as técnicas de impressão que tornou possível mercantilizar formas simbólicas (Thompson, 1998). Essas formas eram difundidas em livros que proporcionou a formação de um **mercado consumidor** (Nunes, 2008), “o livro representa uma forma de socialização, instituindo, destarte, valores comunitários e econômicos e identidades grupais e individuais” (Queiroz, 2005, p. 12). Após a criação da prensa e o aumento substancial da circulação de material escrito, realiza-se a criação do telégrafo, que garantiu a comunicação à distância, seguida do rádio, que difundiu a indústria fonográfica. Nos primórdios da televisão, a divulgação de imagens internacionais estava atrelada aos produtores que trabalharam anteriormente com o rádio (Briggs; Burke, 2006), enquanto o cinema era a divulgação de imagem sem som.

A implantação de imagem em movimento tem sua origem a partir da criação da **câmera obscura** no século XIX, instrumento que possibilitou que imagens fossem registradas em vidro sob efeito de luz no nitrato de prata, o que ocasionou, anos depois, a criação da câmera de vídeo. Enquanto o cinema como conhecemos hoje remonta para a

década de 1915 com *Nascimento de uma nação* de D. W. Griffith, a televisão surge alguns anos depois, em meados de 1930.

Com o advento da reprodução de imagem e som e modos de distribuição pela imprensa e televisão, Kellner (2001) introduz a chamada **cultura da mídia** em que as mensagens vinculadas têm poder de influenciar os telespectadores em relação a construção de identidade, classe, preferências e opiniões. Para o autor, essa influência se dá por meio do uso da narrativa

O inexorável realismo representacional da televisão também se tem subordinado aos códigos narrativos, da história contada, e às convenções dos gêneros codificados. [...] Se, na maior parte da história da televisão, a palavra-chave foi narração, a visão pós-modernista da televisão como *imagem* muitas vezes descentra a importância da narrativa (Kellner, 2001, p. 301).

Martín-Barbero (1997, p. 231) apresenta o cinema como “a imagem do povo”, devido a sua estrutura vital “esse público [as massas] viu a possibilidade de experimentar, adotar novos hábitos e ver reiterados (e dramatizados com as vozes que gostaria de ter e ouvir) códigos de costumes”. A partir do cinema, o público viu a oportunidade de se manifestar e ser visto para além das elites, “e vai se inscrever nesse movimento dando imagem e voz à ‘identidade nacional’. [...] Ao permitir que o povo se veja, o cinema o nacionaliza” (Martín-Barbero, 1997, p. 232).

“Transformar emoções, expressar ideias e interagir com o público, é o resultado da distribuição própria dos ‘componentes’ do cinema” (Huf, 2021, p. 105) como os planos, sons, montagem e personagens. A primeira exibição de imagem em movimento realizada pelos irmãos Lumière em 1898 apresentou o caráter orgânico da filmagem, o trem saindo da estação demonstrava apenas a realidade, não carregava os artifícios da linguagem cinematográfica para insinuar algo além do que estava sendo exposto. Em contrapartida, com o advento de técnicas cinematográficas e com a ascensão da narrativa, há os filmes que retratam, a partir do contexto histórico, aquilo que o diretor e a sociedade pensam. Charles Chaplin em *Tempos Modernos* (1936) criticou a revolução industrial e a forma como o trabalhador acaba por fazer parte de um maquinário, assim como em *O grande ditador* (1940) em que satiriza a imagem de Hitler, em oposição ao documentário *O triunfo da vontade* (1935), propaganda nazista da época – cada filme dialoga com um determinado público a partir de um determinado contexto.

Há também as produções ditas “clássicas” da Disney como *Bambi* (1942), *Branca de neve e os sete anões* (1937), *Bela Adormecida* (1959) entre outros, produzidas nos anos pós-guerra que representam personagens, em sua maioria órfãos, que conseguem superar

esse trauma e ascender socialmente, referindo-se a todos que perderam alguém na guerra; além disso as personagens femininas são representadas como dependentes dos homens em uma época que a mídia investia no consumo feminino; com o início da Terceira Revolução Industrial em 1945, com filmes que retratam a deterioração da humanidade com o advento da tecnologia, explorando seu lado negativo e exagerado, como também filmes que retratam as maravilhas tecnológicas exibindo um futuro possível (Huf, 2021).

Dessa forma, a imagem televisiva, assim como a imagem cinematográfica, funciona como um mito, pois integra o indivíduo em uma ordem social, oferece modelos de pensamento, apresenta valores dominantes e delimita as formas de comportamento.

Para a Escola de Frankfurt, grupo de pesquisadores cuja teoria mais conhecida foi a crítica à cultura de massa (Freitag, 1994), os seus pensadores, Adorno e Horkheimer, discutiam que a massificação da cultura tornava o trabalhador em uma entidade consumidora passiva, levando a reações automáticas, “diante da tv o sujeito não é independente e reflexivo, mas inconsciente e massificado” (Gomes, 2010, p. 59). Isto posto, quando a cultura passa a ser imagética e manipulada pela classe dominante, criam-se padrões de **querer ser** e do **pensar**, com foco no consumo de produtos e estilo de vida.

Atualmente, os produtos audiovisuais podem ser acessados através do telefone celular com acesso à internet (os *smartphones*), e são acoplados em plataformas de vídeo. A seguir, será definido brevemente a plataforma, com foco nas plataformas de vídeo. Para ilustrar, será apresentado um quadro com as plataformas utilizadas no Brasil. Após, é apresentado o conceito de Ciência Aberta e multimodalidade e o uso de produtos audiovisuais na prática científica.

2.2 Plataformização e o consumo do audiovisual

Com o intuito de apresentar a nova modalidade de acesso à aplicativos dos mais variados tipos, esta seção disserta sobre o conceito de plataforma, serviço no qual a troca de informação entre usuário e empresa possibilita uma melhor divulgação de conteúdo que seja do interesse do perfil do consumidor.

Para isto, define-se a convergência digital, em que diferentes mídias interagem em um único ambiente, “a convergência digital incide sobre os hábitos e condutas dos usuários dos meios de comunicação. O desenvolvimento da internet tem mudado a forma como consumimos conteúdo audiovisual, oferecendo produtos que antes somente podiam ser encontrados na televisão” (Navarro Robles; Vázquez Barrio, 2020, p. 11, tradução

nossa). O conceito de “convergência” tem relação com o fluxo de conteúdo produzido em diferentes plataformas midiáticas.

Por “plataforma” tem-se “infraestruturas digitais (re)programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados” (Poell; Nieborg; Van Djick, 2020, p. 4). Para Andréa (2020, p. 18), plataformas são como “lógicas de conexão [que se] potencializam como parte de uma estratégia – comercial sobretudo – que visa incentivar usuários a deixar rastros de suas relações, preferências etc”, conseqüentemente cria-se um ambiente digital em que o usuário, ao interagir com o sistema, fornece dados que viabiliza a personalização entre sujeito e produto final oferecido, ou seja, as plataformas oferecem uma infraestrutura que possibilita a comunicação, interação e venda (Gillespie, 2010).

Atualmente, com a internet e com a praticidade das plataformas, há as chamadas empresas-plataformas (EP), organizações que têm como modelo de negócio o uso de plataformas *online* que criam valores ao facilitar a interação entre serviço e consumidor (Miranda, 2018), essas empresas são divididas em tipos de serviço prestado, podendo ser de mobilidade (*Uber*³, *99*⁴, *BlaBlaCar*⁵), entrega de comida ou *delivery* (*IFood*⁶ e *Rappi*⁷), redes sociais (*Facebook*⁸ e *Instagram*⁹), *marketplace* ou mercado *online* (*Mercado Livre*¹⁰, *Amazon*¹¹ e *Shopee*¹²), música (*Spotify*¹³ e *Deezer*¹⁴), produtividade (*Trello*¹⁵, *Asana*¹⁶ e *Mention*¹⁷), de busca (*Google*¹⁸ e *DuckDuckGo*¹⁹), hospedagem (*airbnb*²⁰ e

3 <https://www.uber.com/br/pt-br/>

4 <https://99app.com/>

5 <https://www.blablacar.com.br/>

6 <https://www.ifood.com.br/>

7 <https://www.rappi.com.br/>

8 <https://www.facebook.com/>

9 <https://www.instagram.com/>

10 <https://www.mercadolivre.com.br/>

11 <https://www.amazon.com.br/>

12 <https://shopee.com.br/>

13 <https://open.spotify.com/intl-pt?>

14 <https://www.deezer.com/br/>

15 <https://trello.com/>

16 <https://asana.com/pt>

17 <https://mention.com/en/>

18 <https://www.google.com/>

19 <https://duckduckgo.com/>

20 <https://www.airbnb.com.br/>

*booking*²¹) e as plataformas de vídeo por *streaming*, forma de consumo que vem se popularizando por ser uma alternativa ao consumo de conteúdo e entretenimento.

Streaming “[consiste] no download contínuo de um arquivo de áudio ou vídeo comprimido, que, assim, pode ser ouvido ou visto na estação do usuário” (White, 2012, p. 268), logo os vídeos são transmitidos sem armazenar as informações no computador do usuário (Amaral, 2016). O acesso à plataforma se dá por meio de cadastro e/ou pagamento da mensalidade, com a possibilidade de acesso a diferentes dispositivos, como televisão e *smartphone*, e conta compartilhada com mais de um usuário, ou seja, diferentes perfis que acessam a mesma plataforma.

As plataformas de *streaming* podem ser divididas de acordo com seu modelo de negócio, sendo *User-Generated Content* (UGC), **distribuidora** e **produtora-distribuidora**. As plataformas UGC são as que permitem que usuários produzam e cadastrem seu conteúdo na plataforma, por exemplo o *YouTube* e *Twitch*, geralmente as UCGs são gratuitas, mas oferecem planos pagos possibilitando o bloqueamento de anúncios (Coutinho; Santos, 2022), esse tipo de plataforma disponibiliza os chamados *Ad-Supported Video on Demand* (AVoD), em que o conteúdo é disponibilizado gratuitamente, mas é financiado por publicidade (Silva, 2018).

As **distribuidoras** são “plataforma[s] de *streaming* que compra[m] conteúdo pronto para reprodução [...]. As plataformas **Produtoras-Distribuidoras**, por sua vez, produzem conteúdo próprio e distribuem conteúdo de terceiros” (Coutinho; Santos, 2022, p. 6), ou seja, enquanto a primeira distribui os *Transactional Video on Demand* (TVoD), vídeos que são alugados ou vendidos de forma individual, como no *YouTube* e em alguns canais vinculados ao *Prime Video* da *Amazon*, a segunda produz os *Subscription Video on Demand* (SVoD), que por meio de mensalidades, distribuem conteúdo próprio ou de terceiros para seus assinantes, como a *Netflix* (Silva, 2018). Além destas, Silva (2018) considera mais um tipo de serviço, o *Catch up TV*, em que a oferta de conteúdo está vinculada a TV por assinatura, como a *HBO Go*.

Cada tipo de plataforma de *streaming* pode disponibilizar diferentes tipos de vídeo, como é o caso do *YouTube*, que disponibiliza conteúdo de terceiros e aluga filmes, assim como o *Prime Video* que produz conteúdo próprio, mas por meio de parcerias com outros estúdios, possibilita o aluguel de filmes. Para melhor visualização dos tipos e serviços ofertados pelas plataformas de *streaming*, realizou-se o levantamento das

21 <https://www.booking.com/>

plataformas de vídeo utilizadas no Brasil com segmento, tipo de conteúdo vinculado e breve descrição.

Quadro 1 – Plataformas de vídeos utilizadas no Brasil

PLATAFORMA / PAÍS DE ORIGEM	SEGMENTO / TIPO DE CONTEÚDO	DESCRIÇÃO
Amazon Prime Video EUA	Entretenimento Produtora-Distribuidora TVoD e SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade da <i>Amazon Inc.</i> , oferece programas de televisão, séries e filmes para aluguel ou compra
Apple TV+ EUA	Entretenimento Produtora-Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade da <i>Apple Inc.</i> , oferece séries e filmes
Argo EUA	Entretenimento Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> em que os próprios usuários podem compartilhar filmes, além de contar com um blog que vincula notícias, entrevistas e <i>playlists</i>
BP Select Brasil	Entretenimento Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> do Brasil Paralelo, oferece filmes “com lições valiosas, com valores seguros e que contribuem para o crescimento pessoal” (Brasil Paralelo, <i>online</i>)
Claro Video Brasil	Entretenimento Distribuidora TVoD e SVoD Requer assinatura	Plataforma que oferece aluguel de filmes, séries, documentários e shows
Crunchyroll EUA	Entretenimento Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> focado na cultura asiática oriental, distribui anime, mangá e dorama
Dailymotion França	Entretenimento Distribuidora AVoD Gratuito	Site de hospedagem de vídeo como o <i>YouTube</i> , mas não oferece aluguel e compra de filmes
DarkFlix Brasil	Entretenimento Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> brasileiro voltado ao cinema fantástico, oferece filmes, documentários e animações de horror, ficção científica, fantasia e suspense
DAZN Reino Unido	Entretenimento Distribuidora Catch up TV Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade da <i>DAZN Group</i> , é voltado aos esportes oferecendo competições esportivas nacionais e internacionais ao vivo
Discovery+ EUA	Entretenimento Produtora-Distribuidora Catch up TV Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade da <i>Warner Bros.</i> , oferece <i>reality shows</i> , documentários, programa de culinária, decoração e reforma
Disney+	Entretenimento	<i>Streaming</i> de propriedade da <i>Walt</i>

EUA	Produtora-Distribuidora SVoD e Catch up TV Requer assinatura	Disney Company, oferece séries e filmes próprios voltados ao público infantil e infanto-juvenil
DTube EUA	Entretenimento Distribuidora AVoD Gratuito	Similar ao <i>YouTube</i> em que os próprios usuários hospedam seus vídeos, com a diferença de ser uma plataforma descentralizada
Facebook Watch EUA	Entretenimento Distribuidora AVoD Gratuito	Plataforma de vídeo vinculada ao <i>Facebook</i> em que os usuários podem compartilhar vídeos dos mais diversos tipos
Globoplay Brasil	Entretenimento Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade da Globo, oferece filmes, séries e programa de TV
HBO Max EUA	Entretenimento Produtora-Distribuidora SVoD e Catch up TV Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade da Warner Bros., oferece programas de TV, filmes e séries
IGTV EUA	Entretenimento Distribuidora AVoD Gratuito	Plataforma de vídeo vinculada ao <i>Instagram</i> em que os usuários podem compartilhar vídeos dos mais diversos tipos
iQIYI China	Entretenimento Produtora-Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> panasiático, oferece séries e filmes
Itaú Cultural Play Brasil	Entretenimento Distribuidora SVoD Gratuito	Plataforma de vídeo de produções audiovisuais brasileiras, oferece filmes, séries e programas de TV
Lionsgate+ EUA	Entretenimento Distribuidora SVoD e Catch up TV Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade da Starz, oferece produções do canal de televisão, séries e filmes
Looke Brasil	Entretenimento Distribuidora TVoD e SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> de séries e filmes para alugar ou comprar
MUBI Reino Unido	Entretenimento Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> de cinema, oferece séries e filmes, além do diferencial de disponibilizar diariamente um filme novo
Netflix EUA	Entretenimento Produtora-Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> de séries, filmes e documentários
Odysee EUA	Entretenimento Distribuidora AVoD e Catch up TV	<i>Site</i> de hospedagem descentralizado, possibilita que os próprios usuários armazenem seus conteúdos

	Gratuito	
Paramount+ EUA	Entretenimento Produtora-Distribuidora SVoD e Catch up TV Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade da Paramount Streaming, oferece conteúdo original em filmes e programas de televisão
Pluto TV EUA	Entretenimento Distribuidora SVoD Gratuito	<i>Streaming</i> de propriedade da Paramount Streaming, oferece programas de televisão, seu diferencial é ser visualmente como um guia de televisão
Star+ EUA	Entretenimento Distribuidora SVoD e Catch up TV Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade da Walt Disney Company, oferece filmes e séries voltados ao público adulto
Tamanduá TV Brasil	Entretenimento Distribuidora TVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> de conteúdo independente, oferece séries e filmes em diferentes tipos de planos como o Cine BR, com seleção de filmes e séries brasileiros; Cine Docs, com documentários brasileiros; Cine Euro com filmes europeus; Cine Mais, com variedade de filmes sobre artes e humanidades; e Cine Educa, voltada para professores e estudantes do Ensino Médio e Enem
TikTok China	Entretenimento Distribuidora AVoD Gratuito	Plataforma e rede social de compartilhamento de vídeo
Twitch EUA	Entretenimento Distribuidora AVoD Gratuito	<i>Streaming</i> de vídeo ao vivo, oferece <i>gameplay</i> , transmissão de música e <i>reacts</i>
Vimeo EUA	Entretenimento Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Site</i> de compartilhamento em que os próprios usuários disponibilizam os vídeos
Vizer Brasil	Entretenimento Distribuidora SVoD Gratuito	Plataforma de vídeo, disponibiliza séries e filmes
WePlay Music TV Brasil	Música Distribuidora SVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> brasileiro, oferece <i>shows</i> na íntegra com foco na música brasileira
YouTube Premium EUA	Entretenimento Distribuidora AVoD e TVoD Requer assinatura	<i>Streaming</i> de propriedade do Youtube Inc., oferece a visualização de vídeos sem anúncios e permite o <i>download</i> do vídeo para ser visto <i>off-line</i>

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Após o levantamento²², depreende-se o uso de plataformas para os mais variados conteúdos audiovisuais, desde *shows* completos, até filmes e vídeos em que os próprios usuários alimentam a plataforma, como é o caso do *YouTube*.

Isto posto, apresenta-se na próxima seção a presença das telas em outros âmbitos que não o do entretenimento. O uso do audiovisual na ciência é uma tendência que deve ser observada com atenção, em especial, na ciência aberta que por meio da multimodalidade faz uso do vídeo para divulgar e suplementar etapas da pesquisa científica.

2.3 Multimodalidade e o uso do vídeo na prática científica

Com a incidência do uso da internet no cotidiano para diferentes fins, esta seção aponta a utilização do vídeo pela prática científica, em que é disponibilizado, por meio do audiovisual, etapas da pesquisa ou complemento em vídeo, ofertando material além do próprio texto escrito. Esta prática tem relação com a Ciência Aberta, ação que visa promover a transparência e esclarecimento de métodos e metodologias nas etapas da pesquisa científica.

De acordo com Marín Arraiza (2019) a prática científica tem mudado seus paradigmas, sendo “paradigma” as realizações científicas reconhecidas universalmente e que, em determinado tempo, proporcionam modelos de problemas e soluções, sendo distinguida dois paradigmas na história, definidos a partir de Bartling e Friesike (2014 *apud* Marín Arraiza, 2019) como revoluções científicas, constituindo a primeira como a profissionalização do conhecimento científico, a prática de compartilhar os resultados tornando a ciência um processo autocorretivo, e a segunda com o uso da internet como forma de publicar os resultados em qualquer etapa da pesquisa, possibilitando o debate sobre ciência aberta e multimodalidade.

Entende-se por Ciência Aberta um movimento que incentiva a transparência de qualquer etapa da investigação científica além do uso de *softwares* abertos, promovendo o esclarecimento de metodologias e resultados, possibilitando a distribuição e reutilização

22 Em relação ao acesso a plataformas de audiovisual no Brasil, Kantar Ibope (*online*) levanta que, no mês de novembro de 2023, 28,6% da população acessaram plataformas de vídeo em qualquer tipo de dispositivo – *smartphone* e TV –, sendo que 68.793 domicílios contam com acesso à internet banda larga (IBGE, 2022), ofertadas por 44 empresas (Cetic.br, 2022) (Anexo A).

por todos os níveis da sociedade de forma gratuita, além da participação social com a colaboração de não cientistas na pesquisa (Silva; Silveira, 2019).

Considera-se que a Ciência Aberta atua em quatro perspectivas, sendo: a Filantrópica, com a democratização da ciência e da pesquisa através do compartilhamento da produção seja por cursos *online* e abertos ou periódicos com acesso aberto; Reflacionária, com o compartilhamento da pesquisa desde as primeiras etapas, possibilitando as sugestões e o fomento aos ambientes colaborativos; Construtivista, com a possibilidade da ciência se abrir para além das universidades, abrangendo empresas e centros de pesquisa; e Exploratória, com a transformação do conhecimento científico teórico em conhecimento prático, novamente apresentando uma relação entre universidade e indústria (Friesike *et al.*, 2015 *apud* Marín Arraiza, 2019).

Atualmente, na divulgação da ciência, é possível observar o aumento de diferentes formatos de conteúdo para além do verbal/escrito como imagem e som, “o ser humano, diante da necessidade de registrar e compartilhar acontecimentos, informações e ideias, ao longo dos anos, tem criado e buscado sistema de representação para além da língua” (Gualberto; Santos, 2019, *online*). À vista disso, constam as chamadas multimodalidades, duas ou mais modalidades da linguagem, seja ela verbal, visual ou audiovisual, que são combinadas e integradas de forma a favorecer o entendimento por parte do usuário, ou seja, em um mesmo documento é possível juntar texto, imagem, *hiperlink* e vídeo, tudo para incrementar o conteúdo e possibilitar uma maior compreensão por quem acessa o mesmo.

Wanzeler e Menezes (2021, p. 159) atribuem uma atitude transdisciplinar à divulgação científica por meio do audiovisual, sendo este o meio mediador entre o que é produzido e a dimensão humana com seus saberes, sentidos, pensamentos e fazeres, “a produção de audiovisuais é sem dúvida uma ferramenta de articulação e mediação entre as partes e o todo, assegurando a construção de saberes diagonais, ou de epistemologias transversais”. Com base nos estudos semióticos de Peirce, tem no signo o elemento de percepção, representação e conhecimento nos quais a realidade é significada e interpretada

Para os estudos do regime dos signos audiovisuais, numa perspectiva transdisciplinar, a semiótica nos garante, em larga medida, uma sofisticada aproximação e articulação entre a forma como produzimos os programas e os sentidos que queremos dar ao produto, bem como entre leitura, o leitor, a informação, comunicação e conhecimento, a partir da apreensão da diversidade linguística e de seus múltiplos códigos (Wanzeler; Menezes, 2021, p. 159)

Para tanto, é preciso romper com os modelos tradicionais de divulgação científica, tendo os audiovisuais como forma alternativa de produção midiática, visto que possuem possibilidades infinitas de articular som e imagem tornando a produção de conhecimento uma forma inclusiva, “pois permite ampliar o acesso das pessoas de forma democrática, de fácil compreensão, uma vez que produz um tipo de narrativa articulada ao pensamento e linguagem, imagem, escrita e som” (Wanzeler; Menezes, 2021, p. 160).

Tem-se que a publicação científica ampliada é marcada pelo compartilhamento dos resultados de pesquisa para além do textual, contando com recursos hipermediáticos como planilhas, vídeos, animações, hipertexto e elementos 3D (Rodrigues; Godoy Viera, 2017; Marín Arraiza; Vidotti, 2018; Torino *et al.*, 2019).

Sendo assim, a publicação científica ampliada permite que diferentes matrizes da linguagem sejam combinados, tornando a publicação um objeto dinâmico e estruturado que são ligados por diferentes ativos e formatos que possuem relações e conexões que formam **nós** contextualizados, possibilitando que o leitor transite entre os nós de mesmo interesse, “cada publicação ampliada está em contato e intercâmbio *com* outras publicações ampliadas ou com ativos/assets pertencentes à outras publicações ampliadas, bem como com outros elementos dos ambientes virtuais de publicação” (Marín Arraiza, 2019, p. 83), proporcionando que as publicações ampliadas estejam em constante transformação através de novas versões, elementos adicionais ou enriquecimento com comentários.

De acordo com Marín Arraiza (2016), na comunidade acadêmica geral, principalmente nas áreas técnico-científicas, observa-se o crescimento do uso e da importância do vídeo, além da publicação de vídeos científicos por editores e cientistas da informação. “Além de suplementar um artigo científico, os materiais audiovisuais contribuem ao maior entendimento das pesquisas e oferecem uma abordagem mais próxima à comunidade científica” (Marín Arraiza, 2016, p. 227), isto porque o vídeo pode ser divulgado em linguagem acessível, em contrapartida à linguagem técnica exigida na elaboração de artigo científico, “com vídeos, por meio de uma escrita multimídia e hipertextual, é possível descrever fenômenos e processos dinâmicos e complexos muito detalhados, cuja explicitação em trabalhos científicos, por intermédio da verbalização escrita, é mais difícil” (Rodrigues; Godoy Viera, 2017, p. 157).

Como visto, a utilização de vídeos pelos periódicos possibilita para o autor uma maior flexibilização na descrição e explicação de suas descobertas.

Segundo Marín Arraiza e Vidotti (2018) nas publicações científicas aparecem quatro tipos de vídeo: figura dinâmica, vídeo integrado, suplemento em vídeo e resumo em vídeo. Por **figura dinâmica** entende-se como um formato semelhante ao *gif* e pode ser o resultado de uma simulação sem som gerada por computador; o **vídeo integrado** faz parte da publicação, podendo ser uma entrevista ou uma animação explicativa.

O **suplemento em vídeo** é o arquivo além do próprio texto que complementa o conteúdo do artigo, chamados de modelo de dados com partes embutidas, em que além do arquivo textual podem ser incluídos outros objetos que tenham relação com o contexto e são disponibilizados em um único registro como material suplementar, podendo ser uma apresentação *powerpoint* ou vídeo, por exemplo (Torino *et al.*, 2019); e o **resumo em vídeo**, como o próprio nome indica, é o resumo do artigo de três a cinco minutos em formato audiovisual.

Ao realizar um levantamento sobre os tipos e as linguagens predominantes em canais universitários no *YouTube*, Oliveira *et al.* (2019) elencam nove tipos, a saber: jornalísticos, institucionais, registros integrais, publicidade, animação, tutorial, clipes, documentário e videoaulas. Referente à linguagem utilizada, os autores identificaram o formato *vlog*, *slide show* com fotografias e apresentações *power point*.

Spinelli (2012, p. 3) comenta que o vídeo **jornalístico**, marcado pela presença do repórter, a informação é organizada de maneira linear e utiliza elementos da linguagem audiovisual como passagem de uma imagem a outra “com o intuito de fazer com que o espectador entenda perfeitamente as informações transmitidas, de maneira didática, imparcial e objetiva, que faz com que não haja nenhuma dúvida ou indagação sobre os eventos transcorridos na tela”.

Por institucional, atribui-se como definição uma área de relações públicas que estabelece formas de manter e garantir a continuidade do sistema social organização-pública (Westerkamp; Carissimi, 2011), atrelado a ele, há a comunicação que busca “difundir informações de interesse público sobre as filosofias, as políticas, as práticas e os objetivos das organizações, de modo a tornar-se compreensíveis essas propostas” (Fonseca, 1999, p. 140 *apud* Westerkamp; Carissimi, 2011, p. 3). Quando se trata de **vídeos institucionais**, produções audiovisuais cuja comunicação auxilia a empresa com seus vários públicos e são produzidos ou encomendados pela própria empresa, têm como objetivo repassar uma informação única, inédita e personalizada, apresentando conteúdo

histórico, estrutura física e organizacional, principais produtos, missão e visão da empresa, tecnologia e relações sociais e meio ambiente, o objetivo é vender uma imagem (Westerkamp; Carissimi, 2011).

Registro integral, como o próprio nome indica, é a gravação completa do material, seja ele uma entrevista, seminário ou aula. **Publicidade** tem como objetivo chamar a atenção do público para um produto ou serviço de maneira a despertar a vontade de consumi-lo ou conhecê-lo, sendo também “um utensílio de promoção e de comunicação para empresas, organizações e instituições porque além de informar, lembrar ou transmitir uma determinada mensagem sobre os produtos, serviços ou ideias, promove a imagem de uma empresa e influencia as pessoas a consumir produtos” (Bronze, 2020, p.12).

Por **animação** apresenta-se a definição de “[uma] acção de gerar percepção de movimento (vida) no que está estático (inanimado)” (Luz, 2009, p. 920), podendo ser enquadrado como *cartoon*, *stopmotion*, 3D entre outros. Enquanto técnica, pode-se utilizar fantoches, colagem, desenhos e imagens geradas por computador, em inglês *Computer Graphic Imagery* (CGI). De acordo com a *Association of International Film Animation* (ASIFA, 2023), animação “inclui uma impressionante gama de abordagens, técnicas e objetivos. Criado por desenhos, pintura, objetos e fantoches animados, usando argila, areia, papel e computador, trabalhando com múltiplas narrativas e não-narrativas, refletindo uma diversidade de temas e performances, presente em diversas plataformas” (*online*, 2023, tradução própria).

Já o **tutorial** em vídeo é um guia, como um manual de instruções, com o objetivo de ensinar algo (Sumiya, 2017) como a utilização de um produto, a montagem de algo ou até mesmo a maneira correta de se realizar uma metodologia.

Clipe deriva de *clipping* (recorte) e se refere a técnica de recortar imagens e fazer colagens de maneira a formar uma narrativa em vídeo (Corrêa, 2007), logo concebe-se a construção da narrativa por meio da organização dos planos através da montagem, conceitos decorrentes da linguagem cinematográfica que será explicado na próxima seção. **Documentário** é uma forma de expressão na qual é registrada uma história real que envolve pessoas que vivenciaram o fato (Oliveira; Marques, 2016), é caracterizado como não ficcional.

De acordo com Spanhol e Spanhol (2009) a **videoaula** é um recurso audiovisual utilizado para atingir objetivos específicos de aprendizagem, “é uma modalidade de

exposição de conteúdos de forma sistematizada [...] na qual se almeja transmitir informações que precisam ser ouvidas ou visualizadas [...]” (Arroio; Giordan, 2006).

Referente a linguagem, de acordo com Gibson (2015), *vlog* é caracterizado como uma “intimidade eletrônica”, cujo produtor transforma seu cotidiano em narrativa, de forma complementar, Goosen (2015, p. 6, tradução própria) define *vlog* como uma “expressão corporificada de um eu em um ambiente online”, sendo assim, é definido pela apresentação física do *vlogger*, diferente de um *blog* em que só apresenta texto escrito com ou sem imagens vinculadas, além de simular um contato visual, pois o apresentador deve olhar para a câmera. Deste modo, a característica mais importante do *vlog* é autenticidade (Coruja, 2017). Dentre as classificações dos *vlogs*, Amaro (2012) parte das divisões propostas por Sarah Thornton a saber: autobiográfico, memorial e informativo. Em relação à produção científica, esta é enquadrada em informativo, pois não abordam aspectos da vida privada, mas expõem informações que podem servir como repositório para acesso futuro.

Por *slide show* entende-se como sua forma mais comum, a utilização de

imagens, distribuídas em uma determinada sequência, onde o que importa é o conteúdo individual de cada fotografia [...] pode ser verificado como um formato noticioso e mesmo narrativo, quando o contexto causado pela sucessão de imagens é capaz de lhe conferir um sentido expressivo, ou seja, ultrapassando o sentido individual de cada foto em particular (Longhi, 2011, p. 783)

Enquanto o *Power Point* também pode conter fotografias, ela é caracterizada como uma apresentação que divide em blocos concisos o conteúdo que quer ser transmitido (Kjeldsen, 2006).

Utilizando-se as modalidades de vídeo proposto por Marín Arraiza e Vidotti (2018) e Oliveira *et al.* (2019), realiza-se a divisão em tipo de vídeo, técnica utilizada na divulgação e linguagem empregada, com alguns acréscimos, tendo como resultado **tipo de vídeo** que pode ser de forma integrada ou complementar e ser do gênero jornalístico, institucionais, publicidade, tutorial, documentário e videoaula, expositiva ou informativa; a **técnica** que abrange os registros integrais, clipes e animações, incluindo a figura dinâmica; e a **linguagem** que é dividida em *vlog*, *slide show* em forma de entrevista ou expositivo, e *power point*.

O que nas críticas da cultura da mídia sobre o uso da imagem e do vídeo é caracterizado como sendo de uma sociedade não “letrada” – não no sentido literal da

palavra, pois a questão não é ser alfabetizado, mas sim se entreter e instruir prioritariamente por meio de imagens e vídeos vinculados à mídia, que sugere um conteúdo marcado por práticas ideológicas e mercantil –, comenta-se sobre o aumento do uso do vídeo na divulgação da ciência, ressaltando que o estudo sobre a utilização de produtos audiovisuais nos mais diversos meios pode ser vinculado a outras práticas para além da “cultura de massas”. Após a exposição sobre a utilização de diferentes plataformas de vídeo no Brasil – prioritariamente para entretenimento – e o uso de produtos hipermediáticos pela publicação científica, fica evidente que “o formato audiovisual é bastante demandado na atualidade pelo público em geral; portanto, se apresenta uma oportunidade para a extensão do conhecimento científico na sociedade” (Marín Arraiza; Vidotti, 2018, p. 56), em síntese o tratamento e descrição do conteúdo neste formato é de notório interesse, tanto para uso em periódicos como para cinematecas.

Com o uso complementar de informações em formato audiovisual, há maior proximidade nos parâmetros da Ciência Aberta, dado que a linguagem se torna inclusiva, tanto para a comunidade científica quanto externa, assim como confere à prática científica o caráter de objeto dinâmico, indo de encontro ao aumento no acesso de vídeo pelos brasileiros em 2022 em comparação com o ano anterior (Kantar Ibope, 2023, p.7) (Anexo B).

A fim de evidenciar a importância da descrição de elementos audiovisuais por periódicos científicos, foi realizado um levantamento de revistas que oferecem essa modalidade de divulgação como forma de ilustrar o uso de vídeo como complemento do texto, para isso, foi elaborado um quadro com nome, breve descrição e informações referentes à descrição do vídeo. Foram vinculados periódicos em que foi possível encontrar vídeos nos artigos ou nas abas do site, não considerando os que possibilitam ao autor esse meio de divulgação, mas sem nenhum vídeo vinculado.

Quadro 2 – Periódicos com modalidade vídeo na divulgação de resumo ou etapas de pesquisa

PERIÓDICO / PAÍS DE ORIGEM	TIPO DE VÍDEO E DESCRIÇÃO	ÁREA DE PESQUISA
<p>JoVE (<i>Journal of Visualized Experiments</i>)²³ EUA</p> <p>Criado em 2006, é o primeiro periódico científico em vídeo revisado por pares do mundo. Possibilita aos pesquisadores apresentarem seus métodos e resultados de forma dinâmica. A revista conta com cinegrafistas e editores profissionais (Macena, 2014). É preciso cadastro para acessar todo o conteúdo.</p>	<p>Resumo em vídeo Métodos de pesquisa Definições iniciais</p> <p>Título Divisão do vídeo em capítulos</p>	<p>Divide em duas abas: Pesquisa e Educação</p> <p>Pesquisa – Comportamento, Bioquímica, Bioengenharia, Biologia, Oncologia, Química, Desenvolvimento Biológico, Engenharia, Meio Ambiente, Genética, Imunologia e Infecção, Medicina e Neurociência</p> <p>Educação – Biologia, Química, Estatística, Ciências Ambientais, Física, Engenharia, Psicologia e Habilidade Clínicas</p>
<p>SAGE Research Methods²⁴ EUA</p> <p>Fornecer material para orientação dos usuários nas etapas do processo de pesquisa. Abrange professores, discentes e bibliotecários, com artigos, material de referência e vídeo com os diversos tipos de metodologia científica. É preciso cadastro para acessar todo o conteúdo.</p>	<p>Vídeo por categoria de disciplina Método Tipo de vídeo (Estudo de caso, Conferência, Conversação, Definição, Documentário, Na prática, Entrevista e Tutorial)</p> <p>Produto (nome da revista) Tipo de conteúdo Título Editor Data de publicação Disciplina Método Duração DOI Palavras-chave Pessoal acadêmico (apresentador) Pessoa discutida (personagem, de quem se fala)</p>	<p>Antropologia, Negócios e Gerência, Comunicação e Estudos de Mídia, Ciência da Computação, Aconselhamento e Psicoterapia, Criminologia e Justiça Social, Odontologia, Economia, Educação, Engenharia, Geografia, Saúde, História, Marketing, Matemática, Medicina, Enfermagem, Ciências Políticas e Relações Públicas, Trabalho Social, Sociologia e Tecnologia</p>

²³ <https://www.jove.com/>

²⁴ <https://methods.sagepub.com/>

<p><i>Nature</i>²⁵ Reino Unido</p> <p>Criada em 1869, é uma revista científica interdisciplinar que publica, além de artigos, notícias, ética científica e informações sobre financiamento da ciência.</p>	<p>Vinculado ao <i>YouTube</i> Resumo em vídeo</p> <p>Divisão por ano (2010-2023) Data de publicação Título Autor Descrição Link para publicação DOI</p>	<p>Física, Ciências Ambientais, Biologia, Ciências da Saúde, Comunidade Científica e Sociedade</p>
<p><i>Science</i>²⁶ EUA</p> <p>Apresenta recursos multimidiáticos como vídeo e seminários, <i>podcast</i>, slides e interativo, ou a versão <i>online</i> de pôster, ilustrações e outros materiais</p>	<p>Vinculado ao <i>YouTube</i> Resumo em vídeo</p> <p>Data de publicação Autor Título DOI Descrição Palavras-chave</p>	<p>Biologia, Medicina, Robótica</p>
<p><i>Cell</i>²⁷ EUA</p> <p>Criada em 1974, é um selo editorial da Editora Elsevier</p>	<p>Vinculado ao <i>YouTube</i> Resumo em vídeo Fases de execução da pesquisa</p> <p>Título Descrição Formato Tamanho do arquivo Palavras-chave</p>	<p>Bioquímica, Biotecnologia, Oncologia, Biologia, Química, Ciências Cognitivas, Ecologia e Evolução, Endocrinologia e Metabolismo, Genética, Imunologia, Microbiologia, Medicina Molecular, Neurociência, Parasitologia, Ciências Farmacológicas, Botânica</p>
<p>Encontros BIBLI²⁸ Brasil</p> <p>Revista eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação com publicação periódica do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)</p>	<p>Vinculado ao <i>YouTube</i> Resumo em vídeo</p>	<p>Biblioteconomia, Ciência da Informação</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

25 <https://www.nature.com/>

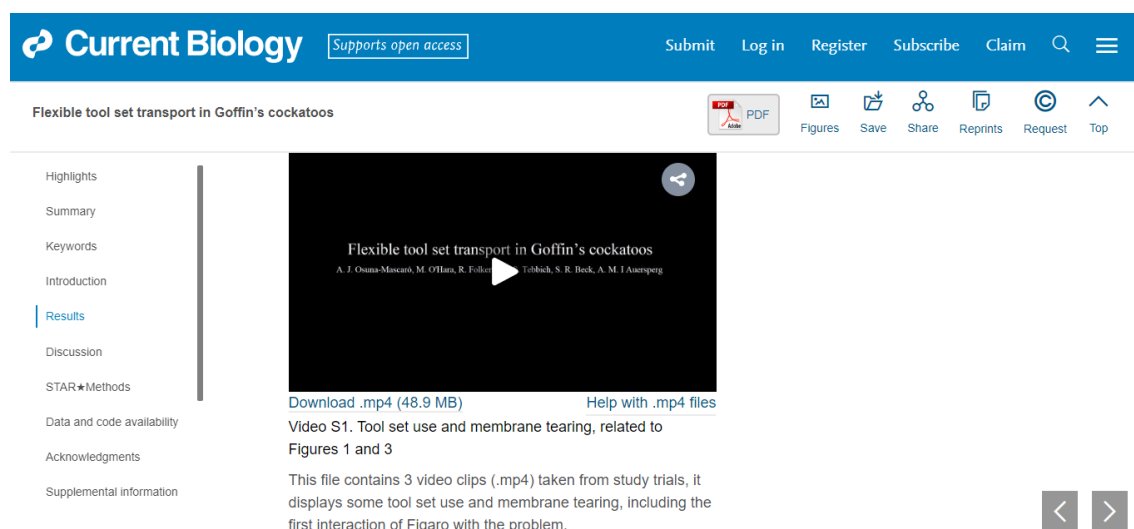
26 <https://www.science.org/>

27 <https://www.cell.com/>

28 <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/index>

Após a análise do quadro, percebe-se que muitos vídeos são vinculados ao *YouTube* e poucos são os que possuem descrição completa, para além do título, data de publicação e *link* para acesso do artigo²⁹. Somente o periódico *Cell* possibilita ao pesquisador vincular vídeo nas fases de execução de pesquisa, estes são distribuídos no decorrer do texto e possuem descrição semelhante a imagens com título e legenda, sendo descrito brevemente o procedimento filmado, além do resumo em vídeo, “o uso do vídeo em publicações científicas visa complementar os periódicos científicos online com a agregação de conteúdo autoexplicativo e visualmente mais compreensivo. Assim, em um mesmo documento, é possível ler, ouvir e enxergar os detalhes de seu conteúdo” (Rodrigues; Godoy Viera, 2017, p. 157).

Figura 1 – Exemplo de vídeo nas fases de execução de pesquisa em periódico *Cell*



Fonte: Osuna-Mascaró *et al.* (2023)

A *Cell* especifica os tipos de vídeo em: resumo, imagem 360, método e suplemento em vídeo. Em relação ao **resumo**, sugere que sejam vídeos de até 5 minutos que transmitam os conceitos principais e alguns detalhes de apoio, os resumos em vídeo são vinculados ao *YouTube*; a **imagem 360** são vídeos de até 2 minutos, em que uma imagem pode ser dividida e apresentada por meio de animações e narração informal, possibilitando ao autor “adicionar especulações, surpresa, ou humor como se estivesse

²⁹ Acredita-se ser necessário uma pesquisa específica sobre o assunto, o qual não foi objeto de análise deste projeto.

em uma conversa. Essa é uma oportunidade de adicionar sua personalidade em sua pesquisa” (CELL, 2023, *online*). Já o **método** é um vídeo curto de até 1 minuto cujo objetivo é demonstrar uma parte específica do método utilizado na pesquisa. No **suplemento** em vídeo, só há especificações técnicas como tamanho, formato do áudio e tamanho da tela.

A Encontros BIBLI oferece a possibilidade de postagem de resumo em vídeo, mas nota-se que são poucos os autores que aderem a esta função, podendo acessar via *YouTube* pelo próprio canal do periódico. A página no *YouTube* da Editora Elsevier disponibiliza tutoriais, entrevistas, apresentações, webinar para bibliotecários e métodos voltados para engenharia e geociências.

Para a construção de um documento hipermidiático, Leleu Merviel (2003 *apud* Martin, J-P., 2005, p. 146) distingue cinco níveis, sendo *diegese*, quadro narrativo, cenografia, cênica e encenação. A *diegese* são os componentes da história como ambiente, agentes, ações etc., tudo o que está envolvido sobre aquilo que se fala; o quadro narrativo organiza esses componentes e explica sua interação, organiza a história em ordem cronológica. A cenografia tem relação com a montagem, ou como a história é contada, o cênico envolve o processo de transformar essa história em mídia, portanto a imagem e o som e o cenário determinam a relação entre usuário e documento, no caso de vídeos de divulgação científica, um cenário voltado à educação e explicação em oposição a um cenário de entretenimento como um *show*, por exemplo.

Isto posto, fica claro que a elaboração de vídeo na divulgação científica segue uma lógica e organização semelhante a construção do documento fílmico – que será tratado na próxima seção –, pois as duas modalidades, divulgação científica e entretenimento/informativo, no caso dos documentários, contam com a narração, mostraçã e *diegese*, ou aquilo que é contado, como é contado e os elementos presentes na narrativa.

Por conter as três modalidades que englobam também personagem e narrador, uma motivação e elementos da linguagem cinematográfica para construir dramaticidade de forma a manter o espectador atento aquilo que está sendo exposto ou tratado, o produto audiovisual narrativo não precisa necessariamente ser voltado para a fruição, pois a divulgação científica tem como objetivo compartilhar passos da pesquisa no intuito dela ser reproduzida, enquanto o filme é uma modalidade de entretenimento.

Como base neste breve levantamento, pode-se afirmar que o uso do audiovisual na comunicação do conhecimento será um objeto de estudo da CI, o qual exigirá outros fundamentos teóricos voltados às referências semióticas.

Na próxima seção, será abordado a linguagem cinematográfica com o propósito de especificar a identificação da organização cinematográfica e os artifícios próprios do cinema na construção dos personagens e do gênero fílmico.

3 LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

De acordo com Mateus e Xavier (1992), a linguagem se caracteriza como forma de comunicação através do uso convencional e sistemático de sinais ou símbolos. Nesta seção será apresentado brevemente os principais movimentos do cinema para elucidar o uso da linguagem cinematográfica, que aqui é entendido como uma forma de transmitir mensagens através da montagem, da composição da cena e dos planos de maneira a construir a narrativa. Em seguida, será definida a linguagem cinematográfica propriamente dita e seus desdobramentos em movimento, cena, movimento de câmera, enquadramento e ângulo.

O cinema, como define Metz (2011), é uma linguagem sem língua, ou seja, é um meio de comunicação em que se usam códigos, que de acordo com Pignatari (1981) são termos técnicos inventados para um fim específico. Os códigos, assim entendidos como as técnicas próprias da gravação em vídeo – movimento de câmera, enquadramento, construção do cenário – é usado como se fosse uma língua, visto que servem para um propósito, mas seu significado difere conforme o uso que o diretor faz destes códigos.

Portanto, além de entender a linguagem cinematográfica como uma linguagem propriamente dita, ela é também um código.

3.1 Movimentos cinematográficos

Por movimento cinematográfico (*film movement*) entende-se como um grupo que compartilha ideias similares referentes ao estilo, estética ou objetivos culturais e políticos (Kuhn; Westwell, 2012)

Cada um desses ‘movimentos’ possui um conjunto de repertórios apregoados e idealizados por seus realizadores e que se transformam em elementos facilmente identificáveis [...] Ou seja, a singularidade de um filme enquanto ‘invenção’ ou ‘criação’ consiste na medida em que esse acrescenta algo novo aos códigos cinematográficos (repertórios) preexistentes, ou apresenta configurações estruturais que nenhum outro previra (Medeiros, 2009, p. 109-111).

Ao longo dos anos, vários movimentos surgiram, porém, serão apresentados brevemente os movimentos referentes a evolução do cinema como linguagem.

Anterior ao cinema como *status* de arte, há o **cinema de atração** (1894-1907) “[...] estratégia *apresentativa*, de interpelação direta do espectador, com o objetivo de surpreender. [...] Os espectadores estão interessados nos filmes mais como um espetáculo

visual do que como uma maneira de contar histórias” (Costa, 2006, p. 26). Dessa forma os filmes não apresentavam uma narrativa, mas sim uma composição de esquetes que utilizavam ilusão de ótica para criar os efeitos desejados, utiliza-se as produções de George Méliès (1861-1938)³⁰ como exemplo. Até meados de 1913, os cenários dos filmes eram sempre os mesmos, com o mesmo enquadramento e os personagens sem aprofundamento psicológico. O chamado período de transição, em que cineastas começam a conectar planos para estimular uma ação narrativa, tal como D. W. Griffith (1875-1948)³¹, há o uso da montagem, envolvendo três tipos básicos: montagem alternada, analítica e contiguidade. A montagem alternada, ou paralela, há alternância entre uma cena e outra que está acontecendo ao mesmo tempo; já na montagem analítica, a mesma cena é filmada em enquadramentos diferentes, no intuito de tornar mais claro ao espectador os detalhes do cenário. A montagem de contiguidade são planos que apresentam uma continuação em espaços contíguos, logo o espectador acompanha o personagem enquanto este muda de cenário.

O período das décadas de 1910 a 1920 é marcado pelas “vanguardas históricas” com os movimentos Futurismo Italiano, Impressionismo Francês, Expressionismo Alemão, Construtivismo Soviético, Surrealismo Espanhol e o Modernismo Brasileiro. “Os filmes de vanguarda definiam-se não apenas por sua estética diferenciada, mas também por seu modo de produção, geralmente artesanal, com financiamento independente e sem conexões com os estúdios ou a indústria” (Stam, 2003, p. 72).

Em 1909, época em que a Itália estava em grande desenvolvimento econômico, tecnológico e mecânico, Marinetti publica o *Manifesto Futurista* propondo “uma arte cujas aporias se fundamentariam na exaltação da beleza mecânica, e, ou, elétrica, na valorização da velocidade, no dinamismo e no movimento” (Pais, 2007, p. 136). Em 1916, o mesmo autor publica o *Manifesto do Cinema Futurista*, em que declara que esta arte deveria se distanciar dos palcos e da pintura, devendo se tornar “antigracioso, deformador, impressionista, sintético, dinâmica livre. É necessário liberar o cinema como meio de expressão para torná-lo a ferramenta ideal para uma nova arte” (Marinetti, 1916, *online*, tradução nossa).

30 *Viagem à lua* (1902)

31 *O nascimento de uma nação* (1915)

Para tanto, o autor propõe usar dos mais variados artifícios das artes e das técnicas cinematográficas para compor a “nova arte”, como empregar analogias, servir-se das imagens de poemas e discursos, apresentar duas visões simultâneas na tela, utilizar de elementos destoantes, seja na música ou no gesto, humanizar objetos inanimados entre outros recursos, sendo assim, o cinema pode brincar com a realidade e com outras artes. Dentre os cineastas, cita-se Enrico Guazzoni (1876-1949)³² e Giovanni Pastrone (1883-1959)³³.

Com o fim da Primeira Guerra, surge o **Impressionismo** na França, cujo foco é a história contada pela imagem, em oposição ao movimento narrativo de *hollywood*, “[...] como o próprio termo sugere, privilegiam um enfoque mais subjetivo, sempre explorando o universo interior e psicológico dos personagens.” (Martins, 2006, p. 103), ou seja, o cinema começa a explorar as questões intrínsecas dos personagens. Como principal cineasta, pode-se citar Jean Epstein (1897-1953)³⁴. O **Expressionismo**, movimento que tem seu ápice pós-guerra, é marcado pelo gótico, efeitos dramáticos de sombra e luz, cenários pintados à mão “ao evitar as formas realistas, reforçando as curvas abruptas e a pouca profundidade, esse cenário provocava sentimentos de inquietação e desconforto” (Cánepa, 2006, p. 67), para além do cenário e da iluminação, estes passam a integrar como complemento da história e das características dos personagens, sendo os principais diretores F. W. Murnau (1888-1931)³⁵ e Fritz Lang (1890-1976)³⁶.

Com a noção de que arte também é trabalho, o **Construtivismo** trouxe a recusa do lirismo nas artes, tornando o artista em artista-engenheiro que cria experiências, “o construtivismo, expressão de uma revolução que quer refazer o mundo e encerrar toda a alienação humana, trabalha expondo o modo como as coisas são feitas” (Saraiva, 2006, p. 115).

Porém, está vertente possui divergências entre seus cineastas. Lev Kulechov (1899-1970)³⁷ é considerado o pioneiro na teoria da montagem, mas recebia críticas de seus colegas por aderir à montagem estadunidense; Serguei Eisenstein (1898-1948)³⁸, em sua fase inicial, traz o conceito de **montagem-atração** em que qualquer elemento

32 *Quo Vadis?* (1913)

33 *Cabíria* (1914)

34 *A queda da casa de Usher* (1928)

35 *Nosferatu* (1922)

36 *Metrópolis* (1927)

37 *As aventuras extraordinárias de mister West no país dos bolcheviques* (1924)

38 *Outubro* (1927)

submete o espectador a uma ação sensorial ou psicológica com o objetivo de perceber os aspectos ideológicos do que está sendo exibido (Saraiva, 2006). Já na fase madura, traz o conceito de **montagem dialética** em que os elementos são apresentados como metáforas; e Dziga Vertov (1896-1954)³⁹ que se baseia em um princípio de filmagem e um método de montagem, “a filmagem é feita segundo o princípio do “cine-verdade”, ou seja, o avesso a qualquer encenação. E, na montagem, o “cine-olho” reconstrói radicalmente as imagens-fato” (Saraiva, 2006, p. 135). O cinema é visto para além da atração, sendo meio para comunicar ideias e ideologias.

Para os **surrealistas**, o cinema tinha a capacidade de transcender o que era convencionalmente reprimido, de mesclar o conhecido com o desconhecido, o real do onírico, neste movimento, aparece a figura do diretor Luis Buñuel (1900-1983)⁴⁰ (Stam, 2003).

Segundo Cavour *et al.* (2022) a manifestação artística brasileira conhecida como Semana de Arte Moderna de 22, que reuniu artistas e intelectuais da época para reivindicar a chamada “arte pura” e a poesia metrificada, trazendo uma arte propriamente brasileira, não contou com um movimento moderno exclusivo do cinema. Até o surgimento do Cinema Novo na década de 50, há dois filmes com temática modernista *São Paulo, a sinfonia da metrópole* (1929) e *Limite* (1931).

Com o advento do som a partir da década de 30, o cinema adquiriu mais uma forma de linguagem: a fala, a música, o ruído. Até a década de 40, Hollywood instituiu na montagem clássica – que será criticada nos movimentos dos anos seguintes – cujo foco era “[...] estabelecer entre os fenômenos mostrados nos dois planos justapostos uma relação que reproduz ‘a lógica dos fatos’ natural e, no nível da percepção, buscar a neutralização da descontinuidade elementar” (Xavier, 1977, p. 32). Assim, busca-se construir uma história contínua e sem deixar espaços para interpretações equivocadas.

No cinema moderno, entre as décadas de 1940 a 1960, surgem os movimentos Neo-Realismo Italiano, *Nouvelle Vague* na França e o Cinema Novo no Brasil. De acordo com Vanoye e Goliot-Lété (1994) o filme moderno caracteriza-se pelas narrativas mais abertas e menos dramatizadas, personagens em crises, por procedimentos sonoros e visuais que se confundem entre as fronteiras do subjetivo e objetivo, mistura de estilos

39 *Cinema-Olho* (1924)

40 *Um cão andaluz* (1929)

(reportagem junto com ficção), citações e referências a outros filmes, além de iniciar o debate sobre o autor no cinema, “os cineastas herdaram, observam, impregnam-se, citam, parodiam, plágiam, desviam, integram as obras que precedem as suas” (Vanoye; Goliot-Lété, 1994, p. 36).

O **Neo-Realismo** tem como cenário o fim da Segunda Guerra, em que os intelectuais atribuíram a si a tarefa de levantar moralmente o país, para isto utilizaram do cinema para mostrar ao mundo os desastres da guerra e as crises políticas, ideológicas e econômicas, com forte vínculo no documentário, os cineastas empregaram filmagens externas com cenários naturais, atores não profissionais, temas voltados aos aspectos sociais, sem ações espetaculares, baixo orçamento e montagem sem efeitos visuais (Vanoye; Goliot-Lété, 1994; Fabris, 2006). Dentre os cineastas, pode-se citar Roberto Rossellini (1906-1977)⁴¹ e Vittorio De Sica (1901-1974)⁴².

No final dos anos 50 até final dos anos 60, surge o movimento denominado **autorismo**, centrado na essência, no qual o diretor é um artista criativo de pleno direito. A discussão sobre o “cinema de autor” tem início com a *Nouvelle Vague* e a criação do periódico *Cahiers du cinema* em 1951 fundado por André Bazin. Para Truffaut, cineasta e teórico do movimento, o novo cinema seria a representação da essência de quem realiza o filme, a personalidade do diretor estaria impregnada na obra, “os diretores intrinsecamente vigorosos [...] exibirão no decorrer dos anos uma **personalidade estilística e tematicamente reconhecível**” (Stam, 2003, p. 104). Desta maneira, o diretor é o responsável pela estética do filme, assim como pela *mise-en-scène*⁴³, evidenciado pelas gravações em lugares que os próprios diretores frequentavam, além de seus frequentadores representando a si mesmos, várias tomadas e justaposição das cenas, sem preocupação com a continuidade, uso de outras cenas de filmes e materiais artísticos e a linguagem coloquial (Manevy, 2006). Dentre os diretores, pode-se citar Jean-Luc Godard (1930-2022)⁴⁴ e François Truffaut (1932-1984)⁴⁵.

No Brasil, a partir dos anos 50, com o governo de Juscelino Kubitschek, e o acelerado processo de modernização, a produção cinematográfica passou a ter importância cultural e os cineastas assumiram um papel de formadores de opinião e

41 *Roma, cidade aberta* (1945)

42 *Umberto D.* (1952)

43 A expressão vem do francês e significa “colocar em cena”, termo cunhado pelo teatro, designa todos os elementos que fazem parte da encenação: personagens, iluminação, enquadramento, cenário.

44 *Acosado* (1960)

45 *Os incompreendidos* (1959)

produtores de ideias. O **Cinema Novo**, movimento cultural e político, surge nesse processo em que se tentava fundir as ideias de modernidade/modernização, desenvolvimento industrial e participação política resumido no conceito ideológico de **nacionalismo-desenvolvimentista** (Malafaia, 2012). Com influência do Neo-Realismo italiano e da *Nouvelle Vague*, as produções cinemanovistas eram caracterizadas pela estética diferenciada e as temáticas abordadas, principalmente nas ideias de popular e nacional. Segundo o manifesto *Uma estética da fome*, apresentado por Glauber Rocha, um dos principais nomes do movimento, em 1965 no congresso Terceiro Mundo e Comunidade Mundial em Gênova, o Cinema Novo trouxe o tema da fome para o cinema, em que era comum ver personagens em situação de miséria contrapondo aos filmes de Carlos Lacerda que apresentava gente rica, em belas casas, com automóveis de luxo. Desta forma, tem-se como exemplo *Vidas Secas* (1963) de Nelson Pereira dos Santos, adaptação da obra de Graciliano Ramos e *Deus e o diabo na terra do sol* (1964), dirigido por Glauber Rocha, em oposição a montagem clássica, apresenta cenas longas e marcadas pela iluminação excessiva para representar o sol do sertão.

Mascarello (2006) define o cinema a partir de 1970 como contemporâneo e a título de exemplo, explora a mudança dos filmes hollywoodianos em que se iniciam os chamados *blockbuster*, “[...] filme destinado a gerar grande impacto no mercado, ao passo que se tornem possíveis não somente continuções cinematográficas, como também a criação de diversos produtos licenciados em variados formatos e mídias [...]” (Veras, 2021, p. 119), são filmes voltados para a cultura pop e delimitando o final do cinema de arte que vinha sendo produzido até então, se define “[...] pelo abandono progressivo da pujança narrativa típica do filme hollywoodiano até meados de 1960, e também por assumir a posição de carro-chefe absoluto de uma indústria fortemente integrada, daí em diante, à cadeia maior da produção e do consumo midiático” (Mascarello, 2006, p. 336).

A chamada Nova Hollywood é caracterizada pela diferença estética e econômica, em que a estética segue a indústria do entretenimento, e o fator econômico a junção de grandes estúdios, possibilitando o aumento de exibição e *marketing* (Mascarello, 2006). O cinema começa a ser utilizado também como um meio de consumo assim como a televisão. Como exemplo de produção, há *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) e *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977). Nessa época também surgem os filmes sobre gênero com a incidência de movimentos feministas, *gays* e transgêneros organizados politicamente com críticas a representações estereotipadas, “essa preocupação leva ao

questionamento da cultura e da arte não como criadoras, mas como reafirmadoras ou críticas dos clichês das representações de gênero e de orientação sexual” (Lopes, 2006, p. 381).

A partir de 1990 não há movimentos cinematográficos bem delimitados, entretanto, na Dinamarca surge o Dogma 95, manifesto criado pelos diretores Lars von Trier e Thomas Vinterberg, cujo objetivo era ir no sentido contrário aos *blockbusters* produzidos pela indústria estadunidense, caracterizando um cinema mais realista. O manifesto conta com um “voto de castidade” que se resume em dez regras que deveriam ser seguidas na produção do filme (Silva, 2010).

Entre essas regras estão o uso de locações, som ambiente, câmera na mão, o filme deve ser em cores, não podem ser utilizados truques ou filtros fotográficos nem ações ditas “superficiais”, como homicídio, o filme deve passar no tempo real, sem deslocamento geográfico e temporal, não era permitido filmes de gênero, o formato da tela tinha que ser 4:3 e o nome do diretor não podia aparecer nos créditos. Foram lançados cinco filmes representantes do movimento no Brasil sendo *Festa de família* (Thomas Vinterberg, 1998), *Os idiotas* (Lars von Trier, 1998), *Mifune* (Soren Kragh-Jacobsen, 1999), *Italiano para principiantes* (Lone Scherfig, 2000) e *O rei está vivo* (Kristian Levring, 2001) (Silva, 2010).

Pode-se notar que o fazer cinema seguiu por vários caminhos desde seu advento no final do século XIX, passando de mera atração para uma arte, utilizando da montagem clássica para criar uma história linear, até a montagem com elementos externos ao filme ao criar um cinema de autor, dos estúdios as ruas, do som, ou a falta dele, como parte importante da *diegese*. Desde os anos 1915, o cinema foi evoluindo até adquirir uma linguagem própria, que é diferente da fotografia e do teatro. Vale destacar que o uso do termo “evolução” não é para designar uma melhora qualitativa, mas sim para evidenciar as mudanças a partir de novas ferramentas e métodos de filmagem. Na próxima seção será tratada a definição de linguagem cinematográfica.

3.2 Linguagem cinematográfica

Para Saussure (2006) a linguagem é constituída de uma esfera social e outra individual, é a junção da língua, também chamada de linguagem articulada, e da fala, ato no qual o indivíduo combina elementos da língua para exprimir seu pensamento e a forma

como é exteriorizado. Portanto, compreende-se que a linguagem é a associação entre códigos comuns, como a língua, expressado de forma única de maneira que seja manifestada uma mensagem, tem caráter interativo e pode ser representada em diversos tipos de mídia como imagem e texto.

No cinema há a cinematografia, que de acordo com Brown (2012, p. 14, tradução nossa), tem relação com o termo “cinemático”, “são todas as técnicas e métodos de filmagem usados para *adicionar camadas de significado* ao conteúdo”, destarte é a sequência de imagens ordenada de maneira a construir uma história com seus elementos como cenário, atores, iluminação e enquadramento da câmera. Segundo o dicionário *Britannica* (online, [s.d.]), *cinematography* é a arte e a técnica da fotografia cinematográfica que envolve técnicas de composição geral de uma cena – iluminação, escolha de lentes e câmeras, movimento e ângulo – geralmente é responsabilidade da equipe de Direção de Fotografia. A técnica cinematográfica, é consequência, e dependente, da linguagem cinematográfica.

A cinematografia é considerada uma linguagem pois utiliza de elementos comuns aos filmes, como o cenário, enquadramento, movimento de câmera, o que constituiria uma língua, e exprime sua mensagem de forma individual, visto que cada diretor organiza a história e seus elementos de maneira diferente, assim como a fala.

Nos primórdios do cinema, a tela era fixa e os atores que se moviam na frente dela, apresentando enredos simples e sem desenvolver uma narrativa (como o cinema de atração). O cinema ganhou estatuto de linguagem a partir do momento que tirou a câmera do mesmo enquadramento e começou a utilizar do movimento e da montagem para construir uma história. A narrativa ganha forma, e o cinema uma linguagem. Com novos ângulos, enquadramentos, movimento de câmera e interpretações, o cinema foi moldando um novo jeito de narrar.

O que chamamos de **linguagem** é essa mudança entre uma cena e outra que, por meio de vários elementos diferentes – luz, jogo de câmera, cor, expressões faciais e corporais – passam a sensação ou a ideia de algo. É através da montagem que o cinema tornou possível trazer o passado, o futuro, os pensamentos, sonhos e ilusões dentro de uma narrativa, “foi aí, na relação invisível de uma cena com a outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem” (Carrière, 2006, p. 16).

Para Marcel Martin (2005) o cinema se constitui como linguagem a partir do momento que vincula ideias e conduz um processo a uma narrativa, “a linguagem cinematográfica é composta pela integração de imagens e sons em forma de narrativa”

(Cruz *et al.*, 2007, p.38), se torna linguagem “graças a uma *escrita* própria, que se incarna em cada realizador sob a forma de um *estilo*, o cinema transformou-se, por esse motivo, num meio de comunicação, de informação, de propaganda [...]” (Martin, M., 2005, p. 22). Para o autor, a linguagem do cinema funciona a partir da reprodução fotográfica da realidade. Parte-se da imagem como base para a linguagem do cinema. A imagem por si só, como material bruto, é registrada pela câmera e este registro é a realidade, “a imagem fílmica é portanto, antes de tudo, *realista*, ou melhor, dotada de todas as aparências (ou quase) da realidade” (Martin, M., 2005, p. 28), o que a difere da fotografia é o **movimento**.

Para Mitry (*apud* Silva, 2009, p. 225) o que caracteriza a linguagem é a imagem (material significante) e sua colocação em sequência, “o cinema, [...] é uma forma estética [...], que utiliza a *imagem*, que é (nela mesma e por ela mesma) um meio de expressão cuja sequência (ou seja, a organização lógica e dialética) é uma *linguagem*.”.

À vista disso, consoante às definições apresentadas, consta-se que o principal aspecto da linguagem cinematográfica é a sucessão de imagens possível através da **montagem**. A montagem para Metz (1971, p. 193) é o arranjo que ocorre dentro de um mesmo plano como também de planos diferentes, o autor chama estas ligações de **sintagmáticas**, “a relação sintagmática estabelece-se entre dois ou vários termos que são todos atestados na mensagem [...] a linha ideal que liga os termos uns aos outros permanece interior ao texto ao longo de todo o seu percurso”, enquanto o eixo paradigmático estabelece a mensagem de acordo com elementos que estão fora do texto.

Barthes (2006, p. 63-64), define o plano sintagmático como combinação de signos em linearidade, “a atividade analítica que se aplica ao sintagma é o recorte”, e o plano paradigmático, signos que possuem significados correlatos e se agrupam de forma vertical, na qual “a atividade analítica que se aplica às associações é a classificação”, sendo o primeiro relacionado à fala e o segundo à língua.

De acordo com Barthes (2006) o sintagma se apresenta de forma encadeada e articulada, relacionando, assim, com a montagem, que é a seleção de cenas organizadas em uma sequência e que cada cena tem relação com a anterior ou sucessora, “há então, diante de qualquer sintagma, um problema analítico: o sintagma é ao mesmo tempo contínuo (fluente, encadeado) e, entretanto, só pode veicular sentido quando é ‘articulado’” (Barthes, 2006, p. 68). Sendo assim, um sintagma, uma cena, só adquire significado quando relacionada com outra, o que se assemelha a fala.

Já o paradigma deve conter um elemento afim e outra diferente, o que Barthes (2006) acaba por chamar de **oposição**. De acordo com o autor, há duas espécies de oposição, as distintivas e as significativas, respectivamente, variação de significado a partir de um único elemento e o elemento isolado que significa. No cinema, a primeira oposição seria o valor de um objeto para determinado personagem que difere de outro, enquanto a segunda é a ordem das cenas que altera seu significado global, como o caso do efeito Kuleshov (definido na seção sobre semiótica aplicada no cinema).

Para Metz (2011), o filme narrativo é composto por **segmentos autônomos** que são compostos por cinco tipos de sintagmas: 1) **cena**, menor unidade do filme, formada por uma gravação de um mesmo cenário em que os personagens podem estar como podem aparecer na tela, é determinado pelo tempo e lugar (Martin, M., 2005). No exemplo a seguir, é apresentada a cena do filme *Funny Games* em que a câmera está parada com os três personagens em cena, quando Anna tentar tirar Peter à força de dentro de casa, George, seu marido, aparece, tudo acontece no mesmo cenário e no mesmo tempo

Figura 2 – Exemplo de cena



Fonte: Funny Games (Michael Haneke, 1997)

Todo plano é composto por cena, a sequência anterior foi usada como exemplo, pois ao fazer a análise, considera-se a cena e a ação que ocorrem nos planos, ou seja, a tomada entre o início e fim e a ação desempenhada pelos personagens no mesmo espaço e tempo;

2) **sequência**, uma série de planos que podem apresentar mudanças no tempo diegético;

3) **sintagma alternante**, ou montagem paralela, em que duas ações simultâneas são aproximadas. Dessa forma concebe-se maior preocupação pela narração do que pela coisa narrada, apresentando três tipos a **montagem alternativa** sendo alternado entre dois planos cuja ação está acontecendo ao mesmo tempo, **montagem alternada**, em que são apresentadas duas ações antagônicas, como perseguidores e perseguidos e a **montagem paralela**, em que há divergência no simbolismo e não no aspecto temporal, tal como o podre e o rico (Metz, 2011), por exemplo;

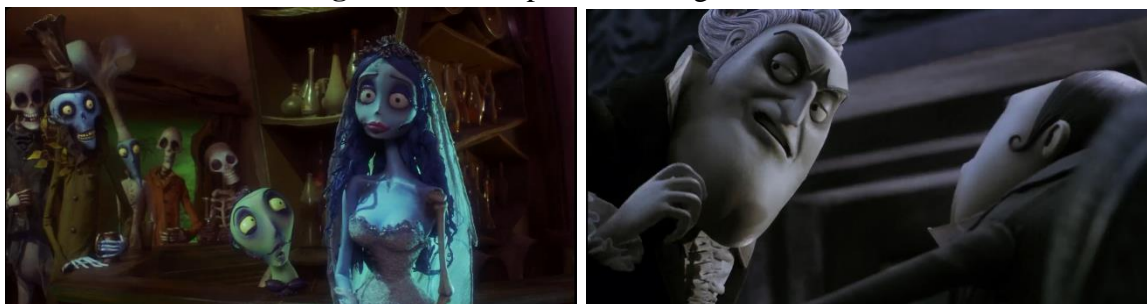
Figura 3 – Exemplo de montagem alternativa



Fonte: Donnie Darko (Richard Kelly, 2003)

Neste exemplo, enquanto a escola promove um show de talentos, Donnie invade a casa de Jim Cunningham e a incendeia. As cenas acontecem simultaneamente, passando do *show* para a casa.

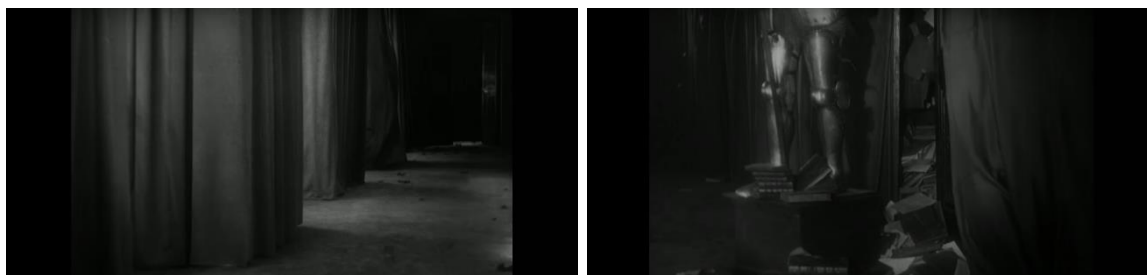
Figura 4 – Exemplo de montagem alternada



Fonte: A noiva cadáver (Tim Burton; Mike Johnson, 2005)

Neste exemplo, os personagens no mundo dos mortos estão se preparando para contar uma história para Victor, enquanto no mundo dos vivos, Lord Barkis avisa a família de Victoria que seu noivo prometido foi avistado com outra.

Figura 5 – Exemplo de montagem paralela



Fonte: A queda da casa de Usher (Jean Epstein, 1928)

No exemplo acima, tem-se a representação do delírio de Usher, vento que agitam as cortinas e livros caindo, simbolizando uma movimentação, algo que está fora de ordem.

Importante destacar que Metz realiza a divisão da montagem paralela em três tipos, mas todas possuem o mesmo princípio: apresentar duas ou mais ações simultâneas, de forma que o espectador tenha conhecimento do todo.

4) **sintagma frequentativo**, em que um mesmo cenário é retratado de forma reagrupada em pequenas ações, constituindo uma visão global do todo, dentro dos significados, pode-se distinguir uma sucessão que apresenta uma evolução contínua com progressividade lenta (**semifrequentativo**), todas as imagens em um mesmo lugar e tempo (**frequentativo**) e breves apresentações de uma mesma realidade (**em chave**);

Figura 6 – Exemplo de sintagma semifrequentativo



Fonte: Fantástico Sr. Raposo (Wes Anderson, 2009)

Neste exemplo, acompanha-se a família do Sr. Raposo fugindo dos fazendeiros Boggis, Bunce e Bean. O que no começo era só um buraco, vai se transformando no novo ambiente dos animais.

Figura 7 – Exemplo de sintagma frequentativo



Fonte: Platoon (Oliver Stone, 1986)

Durante a Guerra do Vietnã, acompanhamos, em um mesmo espaço e tempo, homens descarregando a munição, soldado sendo cuidado, outro que estende a roupa e outro que faz a barba.

Figura 8 – Exemplo de sintagma em chave

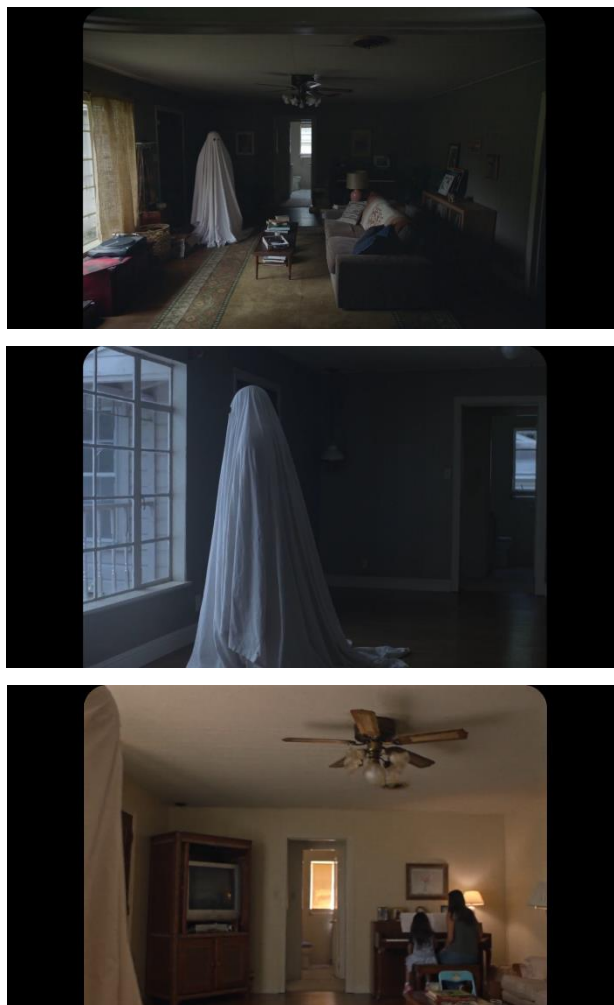


Fonte: Ruído branco (Noah Baumbach, 2022)

Conforme acompanha-se o café da manhã da família Gladney, é possível notar como cada integrante é diferente: Heinrich joga xadrez, Babette toma escondido um remédio e Denise é a única a perceber essa atitude da mãe.

5) **sintagma descritivo**, ao contrário dos anteriores que dispunham da esfera do tempo, neste a sucessão de imagens está relacionada ao espaço. Além dos sintagmas, o autor também comenta sobre o **plano autônomo**, logo uma mesma cena em um único plano, como por exemplo o filme *Arca Russa* (Aleksandr Sokurov, 2002) em que é gravado em plano sequência, não apresentando nenhum corte.

Figura 9 – Exemplo de sintagma descritivo



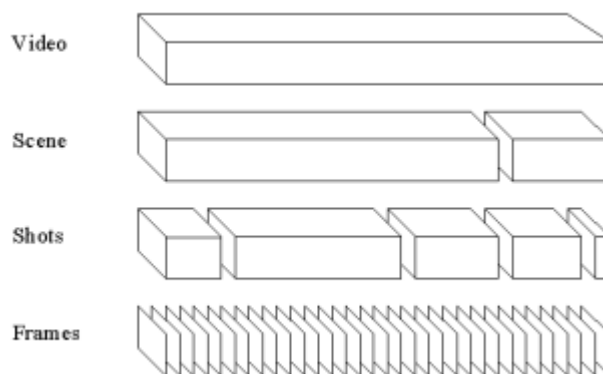
Fonte: Ghost story (David Lowery, 2017)

No exemplo acima, o filme narra a história de um casal cujo homem morre e passa a habitar a casa em forma de fantasma. Na primeira imagem, apresenta-se o cômodo com todos os seus pertences, na segunda, o cômodo vazio após a mudança de sua companheira e na terceira, uma nova família vivendo na casa.

De acordo com Pimentel Filho (2008, p. 23) a estrutura do vídeo pode ser representada de forma hierárquica em cena, plano e fotograma (*frame*⁴⁶ ou quadro), como retratado na Figura 10, “visto individualmente, pode-se dizer que cada quadro do vídeo tem a mesma representação de uma imagem estática”.

46 De acordo com Kuhn e Westwell (2012), *frame* é um fotograma dentro de um segundo – comumente no cinema são 24 fotogramas por segundo, logo cada segundo contém 24 *frames* – que representa a ação em sua velocidade “normal”, logo o *frame* possibilita ver a cena em sua composição em milésimos de segundo; é a imagem unitária do filme (Aumont; Marie, 2003).

Figura 10 – Estrutura do filme dividido em cena, plano e *frame*



Fonte: Lienhart, Pfeiffer e Effelsberg (1997)

O plano representa uma ação contínua, organiza os quadros e cenas em uma sequência. As cenas compõem unidades com estrutura semântica chamadas de unidades lógicas de vídeo caracterizada por um evento ou série de eventos relacionados semanticamente, “pode-se esperar que um evento esteja relacionado com elementos visuais e objetos característicos de uma cena que representam o mundo real, tais como: cenário, pessoas, objetos, fundos, faces, roupas e outros padrões característicos” (Pimentel Filho, 2008, p. 24). Isto posto, as cenas são agrupadas de acordo com a similaridade visual ou semântica, tendo que a montagem contribui para a construção de uma narrativa, de uma história, a partir da organização das cenas em uma sequência.

Ademais a cena, plano, montagem e sequência, o cinema faz uso de outras ferramentas na composição do filme como o enquadramento, o ângulo e o movimento de câmera.

Por **enquadramento**, menciona-se a definição de Aumont e Marie (2003) em que a imagem é determinada por certo campo de visão e ângulo, é determinado pela distância entre objeto e câmera. Como o trabalho não tem o objetivo de realizar uma descrição detalhada de todos os artifícios que o filme pode utilizar, será explicitado somente os três tipos básicos de enquadramento: o longo, médio e o *close-up*. A escolha por esse trio foi baseada no livro *Film production technique* (Mamer, 2009). O Plano Aberto (PA) (*long shot*) é qualquer plano em que o corpo humano é mostrado por completo, da cabeça aos pés, possuindo variações como plano de corpo inteiro – quando somente um personagem é mostrado da cabeça aos pés – e o plano longo extremo, em que o objeto está bem longe da câmera.

Figura 11 – Exemplo de Plano Aberto



Fonte: Fargo (Ethan Coen, 1996)

Figura 12 – Exemplo de plano aberto extremo



Fonte: A conversação (Francis Ford Coppola, 1974)

Por Plano Médio (PM) (*medium shot*) apresenta-se a figura do personagem da cintura para cima, exibindo mais detalhes que o PA.

Figura 13 – Exemplo de Plano Médio



Fonte: Amor à flor da pele (Kar Wai Wong, 2000)

Por Plano Fechado (PF) mais comumente chamado de *close-up*, há no enquadramento mais detalhes do objeto ou personagem, é basicamente um “plano de cabeça”, e qualquer detalhe mais próximo é chamado de *close-up* extremo.

Figura 14 – Exemplo de *close-up*



Fonte: Pearl (Ti West, 2022)

Figura 15 – Exemplo de *close-up* extremo



Fonte: Estrada perdida (David Lynch, 1997)

O enquadramento Plano Aberto, e principalmente o Plano Aberto extremo, contribui para manter o espectador longe da cena, possibilitando que este tenha uma visão do todo, enquanto o Plano Médio, *close-up* e especialmente o *close-up* extremo já aproxima o espectador dos personagens, dirigindo sua atenção para um elemento.

Dentro do enquadramento, tem-se o **ângulo** que vai definir a altura da orientação da câmera, ou seja, nível da câmera em relação ao objeto. Com base em Mamer (2009), há cinco tipos de ângulos: *plongée*, *contra-plongée*, nível dos olhos, plano holandês e ponto de vista.

No que tange ao ângulo *plongée* e *contra-plongée*, respectivamente ângulo visto de cima para baixo e o outro de baixo para cima, é “uma técnica cinematográfica do cinema clássico que contrapõe alternadamente dois planos com ângulos contrários [...] mantendo a continuidade visual e a coerência espaço-temporal das imagens, mas vincado a um sentido narrativo de relação de poder entre dois pontos de vista” (Plano Nacional de Cinema, *online*). Vale ressaltar que além da continuidade visual, estes ângulos também podem carregar um sentido psicológico particular, construindo uma significação de impotência ou magnitude perante um objeto, além de demonstrar uma visão particular do personagem.

Figura 16 – Exemplo de ângulo *contra-plongée* e *plongée*



Fonte: Monty Python em busca do cálice sagrado (Terry Gilliam; Terry Jones, 1975)

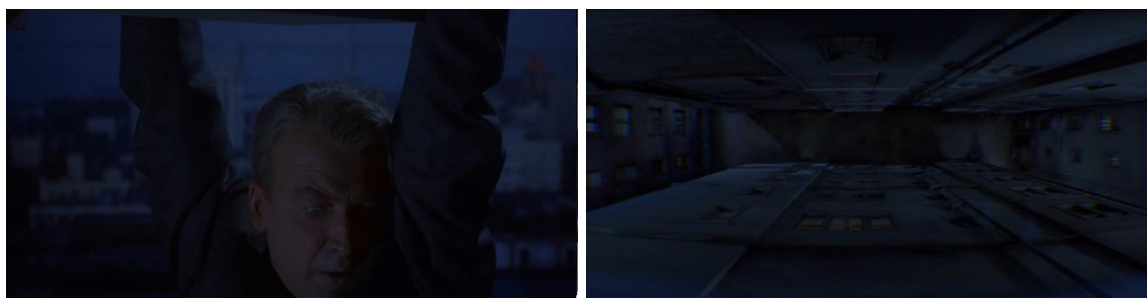
Neste exemplo há continuidade visual, pois apresenta-se primeiro a visão de quem está embaixo olhando para cima, depois como se fosse a pessoa em cima olhando os que estão embaixo. Já nos exemplos a seguir, o ângulo é usado para evidenciar uma questão psicológica.

Figura 17 – Exemplo de ângulo *contra-plongée* com características psicológicas



Fonte: O incrível homem que encolheu (Jack Arnold, 1957)

Figura 18 – Exemplo de ângulo *plongée* com características psicológicas



Fonte: Um corpo que cai (Alfred Hitchcock, 1958)

Na Figura 17, o personagem Scott Carey, que após ser atingido por uma nuvem radioativa, começa a encolher, um dia, em um confronto com seu próprio gato, acaba caindo em uma rachadura e se vê preso no porão. Desesperado para conseguir sair, Scott chega perto da escada e se depara, com aquilo que antes era tão comum, em uma escada

gigantesca. O ângulo de baixo para cima compreende a visão do protagonista e sua impotência diante o objeto.

Já na Figura 18, o personagem John Scottie, detetive que durante uma perseguição acaba caindo do telhado e se segura na calha, tem acrofobia, medo de altura, e este ângulo, *plongée* absoluto – em 90 graus – transmite a impressão de que os prédios são mais altos do que realmente são, além do efeito da câmera que vai afastando a visão, insinuando um efeito de vertigem⁴⁷, o que nos aproxima da sensação do personagem.

Já no ângulo nível dos olhos a câmera mantém o nível de acordo com o nível dos olhos do personagem que está filmando, “muito parecido com o plano médio, um ângulo nível dos olhos coloca o espectador em igualdade com o objeto filmado” (Mamer, 2009, p. 9).

No plano holandês, ou plano oblíquo, a câmera é levemente inclinada, de maneira que não fique paralela a horizontal, é usado para provocar uma sensação de desequilíbrio ou de que o mundo está fora de ordem.

Figura 19 – Exemplo de plano holandês



Fonte: Os 12 macacos (Terry Gilliam, 1995)

No ponto de vista é representado a percepção de um personagem específico, desta maneira há a diferença da visão da câmera para a visão do personagem, pois o foco do olho não é seletivo, o “olhar” está em constante mudança em relação ao seu foco de atenção, enquanto a câmera é seletiva naquilo que quer mostrar. Como exemplo, citam-se os filmes *A bruxa de Blair* (Eduardo Sánchez; Daniel Myrick, 1999) e *Enter the void* (Gaspar Noé, 2009).

⁴⁷ Efeito vertigem ou *dolly zoom*, é uma distorção visual em que há alteração na distância focal da lente (*zoom*) enquanto a câmera é afastada, ou vice-versa, causando a sensação de vertigem (Mamer, 2009)

O **movimento de câmera** é adquirido com o posicionamento da câmera em algo móvel ou sobre os ombros, “descrev[e] planos nos quais se constata um deslocamento do quadro em relação ao objeto filmado” (Aumont; Marie, 2003, p. 201), é um movimento sem recorrer ao corte de um plano para outro. Mamer (2009) distingue três movimentos de câmera, sendo: *pan* e *tilts*, *dollies* e *cranes* e câmera na mão. *Pan* (ou panorâmica) e *tilts* são os movimentos horizontais e verticais, podem ser usados para revelar um novo elemento, “com essa revelação nós podemos criar associações e em alguns casos senso de casualidade” (Mamer, 2009, p. 11). *Dollies* e *cranes* são aparelhos móveis em que a câmera é posicionada para que realize movimentos para além do seu próprio eixo, por exemplo, o *dolly* é uma plataforma com rodas que aproxima ou afasta a câmera sem recorrer ao *zoom*

Dolly pode ser bastante eficaz porque pode ir de uma posição proxêmica para outra – da informação aleatória de um plano geral para as especificidades de um *close-up* ou vice-versa. A câmera que se aproxima, chamada de *push-in*, pode ser usada para esclarecer detalhes, identificar objetos importante e amplificar emoções. O afastamento, chamada de *pull-out*, pode perder pessoas em espaços maiores ou, como a panorâmica, revelar elementos até então inéditos (Mamer, 2009, p. 11, tradução nossa)

Já o *crane* é um veículo que eleva a câmera, tendo liberdade de movimento tanto horizontal quanto vertical. Já a câmera na mão, como o próprio nome já indica, é quando a câmera não está acoplada a nenhum suporte, “pode dar a sensação de você-está-aqui, o senso de que o espectador está participando da ação. Essa ‘câmera como participante’ pode ocasionar um senso de urgência ou caos na ação [...] pode dar um tom informal e espontâneo a cena” (Mamer, 2009, p. 16).

Foram apresentadas algumas ferramentas que são utilizadas no cinema para compor suas cenas e planos. Muito diferente do cinema de atração, atualmente os filmes contam com maior flexibilidade e liberdade na construção da história.

Faz-se o quadro a seguir de forma a resumir os conceitos apresentados anteriormente.

Quadro 3 – Conceitos da linguagem cinematográfica

CONCEITO	DEFINIÇÃO
Cena	Elemento primeiro da linguagem cinematográfica, é a gravação em um mesmo cenário, determinado pelo espaço e tempo
Plano	Junção de várias cenas e pode ser formado por várias tomadas – momento entre o ligar e desligar da câmera –; é a apresentação contínua de imagens em movimento. O plano é determinado pela distância entre a câmera e o objeto, como o Plano Aberto, Plano Médio etc.
Enquadramento	O que é mostrado e como é mostrado no plano; é um recorte dimensional da imagem composto pelo ângulo
Ângulo	É a “visão” em relação ao objeto, a altura do enquadramento
Movimento de câmera	Movimento em um mesmo plano podendo ser horizontal, vertical ou de aproximação e afastamento
Sequência	Organização de diferentes planos em uma ordem que pode ser linear ou não
Montagem	Principal aspecto da linguagem cinematográfica, é a organização de diferentes sequências; é o que dita a apresentação da história e seu ritmo

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Pode-se concluir que **linguagem cinematográfica** é o contar uma história através da sucessão de imagens e seus artifícios como a montagem, enquadramento, ponto de vista, música e ruído, diálogos e cor. Se caracteriza por **linguagem** por utilizar de vários códigos, tanto verbais quanto visuais, para exprimir uma ideia, uma sensação. Para tanto, será explicitado na próxima seção o conceito de semiótica, no intuito de relacionar os diferentes códigos e como eles atuam no plano da expressão e do conteúdo. Esses conceitos, além de auxiliar na identificação da estrutura narrativa e na construção da dramaticidade, também podem ser utilizados como termo de busca no processo de indexação. O foco do trabalho é a semiótica peirceana por apresentar um sistema de signo capaz de abarcar tanto o verbal quanto o visual, além dos preceitos do Percurso Gerativo de Sentido, proposto por Greimas, como forma de sistematizar a ocorrência da narrativa.

4 SEMIÓTICA

Por semiótica entende-se como o estudo dos signos, sendo estes qualquer coisa que carregue significado podendo ser de natureza verbal, imagética, gestual ou colorimétrico. O significado é atribuído a partir da experiência e do contexto, à vista disso, o significante, o objeto que significa, carrega meios e padrões para ter um significado atribuído.

Essa ciência se subdivide-se em três vertentes, a saber, o **estruturalismo** (teoria francesa), **a semiótica da cultura** (teoria russa) e o **pragmatismo** (teoria norte-americana). O estruturalismo se desdobra a partir da linguística e divide o signo em significante, imagem acústica, e significado; a semiótica da cultura destaca o contexto como forma de atribuição de significado a elementos ditos culturais; e a semiótica peirceana apresenta o interpretante como elemento participativo na atribuição de significado.

A teoria semiótica deve apresentar-se inicialmente como o que ela é, ou seja, como uma teoria da significação. Sua primeira preocupação será, pois, explicitar, sob forma de construção conceptual, as condições da apreensão e da produção do sentido (Greimas; Courtés, 1979, p. 415).

Serão apresentados brevemente nesta seção as três correntes, para em seguida explicitar seu uso nas análises fílmicas.

Para trabalhar com as questões que envolvem os signos audiovisuais, Berthônio (2006, p. 61) ressalta o uso da semiótica que “contém uma análise pragmática dos signos em si mesmos, valorizando determinados aspectos que não o são em outras conceituações”. Na semiótica, o pensamento humano é conhecido como *semiose* – o processo de formação de signos, ou seja, os fenômenos, objetos e eventos só existem porque existem signos que são reconhecidos por meio de uma representação mediadora,

Diante de qualquer fenômeno, para conhecer e compreender qualquer coisa, a consciência produz um pensamento, uma mediação [...]. E isso, já ao nível do que chamamos de percepção, é um signo. Perceber não é senão traduzir um objeto da sensação em um julgamento de percepção, é interpor uma camada interpretativa entre a consciência e o que alcança os sentidos. Para conhecer [...] o homem só toma consciência do real porque, de alguma forma, o traduz, o representa, e só interpreta essa representação numa outra representação: interpreta signos traduzindo-os em outros signos. (Berthônio, 2006, p. 62).

A seguir, serão apresentadas individualmente as três vertentes da semiótica, começando pelo estudo da linguística com foco no Percurso Gerativo de Sentido (PGS)

de Greimas (2014), seguido da semiótica da cultura e sua definição por Lotman (1990) e a semiótica de acordo com Peirce (2005) e sua divisão dos signos em dez classes.

4.1 Estruturalismo

O **estruturalismo** é o estudo das estruturas imanentes gerados a partir da construção de um modelo, em que o objeto de estudo são as relações e não os termos (Greimas; Courtés, 1979). Como precursor desta corrente, tem-se Ferdinand de Saussure com seu livro *Curso de Linguística geral* que trata da relação entre o significante e o significado nas estruturas verbais e escritas. Saussure (2006) inicia sua discussão a partir da diferença entre **língua** e **fala**, em que a primeira é uma construção social e a outra o ato individual no qual o falante usa para exprimir o pensamento. Para o teórico, a **significação** se dá através da **imagem acústica**, representação mental do significante em cada indivíduo no momento de comunicação, “o signo linguístico une não uma coisa a uma palavra, mas um conceito e uma imagem acústica [...] O signo linguístico é, pois, uma entidade psíquica de duas faces” (Saussure, 2006, p. 80). Para o autor, o conceito é o **significado** e a imagem acústica o **significante**, sendo a **significação** a junção dos dois.

Outro teórico estruturalista é Louis Hjelmslev, que propõe uma teoria da linguagem em que é buscado uma **constância**, ou seja, “uma constância que faça com que toda língua seja linguagem, seja qual for a língua, e que uma determinada língua permaneça idêntica a si mesma através de suas manifestações mais diversas” (Hjelmslev, 1961, p. 8). Portanto, todo processo corresponde a um sistema que pode ser descrito em um número limitado de premissas. Para o teórico o signo é portador de significação, sendo signo a menor unidade que carrega significado. Para Hjelmslev, a linguagem possui um número limitado de figuras – os não-signos, elementos que não carregam significados, como as letras isoladas –, que podem ser arranjadas de diversas formas, construindo um número ilimitado de novos signos (Fiorin, 2003). Para o teórico, expressão (significante) e conteúdo (significado), pensando na expressão linguística, são dois elementos interdependentes, “[...] a substância depende exclusivamente da forma e que não se pode, em sentido algum, atribuir-lhe uma existência independente” (Hjelmslev, 1961, p. 55) e toda significação nasce de um contexto. Para o teórico, a função semiótica é a junção entre expressão e conteúdo.

Algirdas Greimas, teórico estruturalista, tem como objetivo a análise semântica das estruturas textuais. Para isto, considera a estrutura a partir da divisão em superficiais, a forma de organização do discurso; frásticas, a análise dos constituintes da frase; e

interfrásticas, “estudo fundado no reconhecimento de que o discurso é regido por todas as espécies de regras lógico-semânticas que escapam da estrutura organizacional da frase” (Farias Junior, 2010, p. 113), propondo como modelo semiótico a trajetória gerativa que consiste na leitura da produção discursiva em níveis, do mais profundo ao mais complexo, cada um com componentes semânticos e sintáticos, desenvolvendo o Percurso Gerativo de Sentido.

Greimas (2014) assinala que o esquema do percurso conta com três níveis: profundo (ou fundamental), o narrativo e o discursivo.

A noção de percurso gerativo pode ser resumida como segue:

- a) O percurso gerativo vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto [...] provêm, metodologicamente, de relações semânticas mais simples e abstratas;
- b) são determinadas três etapas no percurso [...]
- c) a primeira etapa do percurso, a mais simples e abstrata, é o nível fundamental e nele a significação se apresenta como uma oposição semântica;
- d) no segundo nível, o narrativo, organiza-se a narrativa do ponto de vista de um sujeito;
- e) finalmente, a terceira etapa, a mais complexa e concreta, é a discursiva, em que a organização narrativa vai-se tomar discurso, graças aos procedimentos de temporalização, espacialização, actorialização, tematização e figurativização, que completam o enriquecimento e a concretização semântica já mencionados (Barros, 2003, p. 189).

No primeiro nível, o fundamental ou profundo, apresenta-se a categoria semântica que trabalhará com oposições que podem ser em relação sensorial do ser vivo em atraente/eufórico (afirmação) ou repulsivo/disfórico (negação), "no entanto, para que dois termos possam ser apreendidos conjuntamente, é preciso que tenham algo em comum e é sobre esse traço comum que se estabelece uma diferença” (Fiorin, 2002, p. 17-18). Sendo assim, os termos devem ser do mesmo domínio e na oposição devem manter uma relação de contrariedade, visto que são opostos. É representado por meio do quadrado semiótico, que “[...] prevê uma sintaxe sumária que consegue apreender em seus termos [...] não só os estados narrativos, mas especialmente suas transformações” (Tatit, 2002, p. 198).

No nível narrativo, consta-se a narratividade que é inerente a todo texto “a narratividade é uma transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes. Isso significa que ocorre uma narrativa mínima, quando se tem um estado inicial, uma transformação e um estado final.” (Fiorin, 2002, p. 20). Na narrativa, há o percurso manipulação-ação-sanção que é constituído por duas unidades elementares mais simples, podendo ser **enunciados de estado**, estabelece a relação entre sujeito e objeto, relação de “estar com” ou “estar sem” o objeto, mantendo uma ligação de conjunção ou disjunção;

ou **enunciados de transformação** (querer, dever, poder e saber) apresentando uma dinâmica, em que demonstra transformação entre um estado e outro (Barros, 2003).

O conceito de narrativa que será utilizado é a junção do supracitado e da divisão em estrutura de Cohn (2013). Greimas (2014) propõe que o desenrolar da história se dá por meio da motivação do sujeito sobre algo ou alguém, e Cohn (2013) indica como uma das partes da estrutura narrativa o Estabelecimento, na qual são descritas as características e motivações dos personagens, tornando uma complementar a outra.

O percurso da **manipulação** é uma operação lógica que é convertida em narrativa através das ações do sujeito, é uma transformação de estado de tipo particular e para diferenciá-la entende-se que o sujeito operador é o destinador, e o sujeito dos estados em que aquele age é o destinatário. “O destinador propõe ao destinatário um contrato, um acordo, com o objetivo de transformar a competência do destinatário e levá-lo, com isso, a tornar-se sujeito operador da transformação ‘final’ de estados, daquela que realmente interessa ao destinador” (Barros, 2003, p. 198). Assim sendo, o destinador quer direcionar o destinatário a fazer algo. Para tanto, deve usar da persuasão para conduzir o destinatário a realizar essa tarefa, tem que levá-lo a querer ou a dever fazer, poder e a saber fazer.

No dever fazer, consta-se a manipulação por meio dos valores de intimidação, enquanto no querer fazer tem-se a tentação. O destinatário, por meio de conhecimentos anteriores, vai interpretar a persuasão e as estratégias empregadas pelo destinador e decidir se vai ou não realizar a tarefa. “A manipulação pode ser concebida, portanto, como um fazer-creer, que determina os valores em jogo, e como um fazer-fazer, responsável pelas transformações e pelos sentidos da narrativa” (Barros, 2003, p. 199). Há também os tipos de persuasão, sedução e provocação, no qual os valores são apresentados em imagens positivas ou negativas do destinatário.

Em qualquer dos tipos de manipulação, o destinatário é colocado em posição de obediência ou de falta de liberdade, pois só tem duas opções: fazer o que o destinador propõe e receber assim valores e imagens desejados ou evitar valores e imagens temidos, ou não fazer e não receber os valores e imagens desejados ou sofrer as consequências dos valores e imagens temidos (Barros, 2003, p. 200).

A interpretação do destinatário, para a semiótica, consiste em modalizar a proposta do destinador, determinando se este é confiável, se parece ser e não é ou se não parece e não é; acontecendo o mesmo com os valores, que podem ser verdadeiros (parece e são desejados/temidos), falsos (não parecem e não são), mentirosos (parecem, mas não são) e secretos (não parecem, mas são), “as modalidades do ser e do parecer são

denominadas modalidades veridictórias, ou seja, que dizem que os sujeitos, suas ações e seus valores são ou não verdadeiros” (Barros, 2003, p. 200).

No percurso da **ação**, as categorias semânticas fundamentais tornam-se em valores do sujeito e são inseridas nos objetos que com ele se relaciona, logo o destinatário, agora com a competência transformada pelo destinador, torna-se sujeito transformador da ação. Este percurso é organizado em dois programas narrativos: um programa narrativo de performance e outro de competência. A **performance** é uma transformação de um estado de disjunção em estado de conjunção, além disso, o valor do objeto é valor último a que visa o sujeito da narrativa. No programa **competência**, há a transformação de estado de disjunção para conjunção, porém “[...] o sujeito transformador é realizado por um ator diferente da do sujeito de estado e o valor do objeto é um valor modal, isto é, um valor necessário para que o sujeito obtenha, na performance, o valor descritivo último desejado” (Barros, 2003, p. 201).

O percurso de **sanção** é aquele em que o destinador dará ao destinatário reconhecimento pelo cumprimento ou não da tarefa e este será retribuído ou punido, identifica-se as determinações tensivo-fóricas convertidas em modalizações que alteram as ações e os modos de existência do sujeito e sua relação com os valores.

O enunciador geral de um texto responde por esse percurso ‘vertical’ da significação, mas também pelos desdobramentos ‘horizontais’ das categorias em cada um dos estratos. [...] No nível narrativo, reconhecemos a atividade do enunciador pela disposição das funções actanciais e pela distribuição entre elas dos atributos modais. No nível discursivo, o enunciador simula maior ou menor distância do texto por meio dos dispositivos conhecidos como *debreagem* e *embreagem* (Tatit, 2002, p. 204).

No nível discursivo “as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude” (Fiorin, 2002, p. 28), a narrativa passa a ser temporalizada e especializada. Em relação à **debreagem**, o enunciador provoca um efeito de afastamento, o assunto é reportado em terceira pessoa e tratado em outro tempo e lugar, causando a impressão de objetividade; enquanto a **embreagem** o enunciador provoca um efeito de aproximação ao usar a primeira pessoa e estar atuando e agindo no momento presente, causando a impressão de subjetividade (Tatit, 2002). Em suma, o sentido é gerado pela manifestação, ou seja, na junção de forma (texto, filme, pintura) e conteúdo.

A contribuição do estruturalismo para o estudo da linguagem cinematográfica e, conseqüentemente, da atribuição de tema a partir da narrativa se dá em dois aspectos, na organização da narrativa em uma estrutura, tendo que é uma organização diferente do texto escrito ou da fala, visto que o cinema não possui uma língua, mas comunica utilizando-se de códigos; e o uso do quadrado semiótico de Greimas (2014) como forma de compreender o andamento da narrativa a partir dos personagens e suas ações.

Entendendo a estrutura da narrativa, pode-se dividir o filme em partes significativas de forma a encontrar mais rápido as informações que precisa, no caso será utilizado a estrutura proposta por Cohn (2013); enquanto compreender como as ações e motivações dos personagens desencadeiam a história possibilita uma melhor compreensão da construção da narrativa, entendendo como se vai do início para o fim independente de o filme ser linear ou não.

A seguir, será apresentada a semiótica da cultura.

4.2 Semiótica da cultura

A **semiótica da cultura** inicia-se na Escola de Semiótica de Tártu - Moscou fundada por Iuri Lotman (Amorim; Santos, 2020). De acordo com Greimas e Courtés (1979) a semiótica da cultura parte da língua e do mundo com vista a uma construção da metassemiótica conhecida como “cultura”, “depreendemos, através da disciplina da escola de Tártu –Moscou que cultura é um sistema organizado e complexo que compõe as informações, e que faz parte do cotidiano dos seres humanos” (Amorim; Santos, 2020, p. 224). De acordo com Lotman (1990), uma estrutura semiótica minimamente funcional consiste em um paralelo de diversas linguagens mutuamente intraduzíveis, mas que são conectadas por uma “polia” que é a tradução, “uma estrutura dupla como esta é o núcleo mínimo de geração de novas mensagens e também é a unidade mínima de um objeto semiótico como a cultura. Assim, a cultura é (no mínimo) uma estrutura semiótica binária, e que funciona ao mesmo tempo como uma unidade indissolúvel” (Lotman, 1990, p. 4, tradução nossa).

Para o teórico, o texto contém três funções de significação: 1) função criativa, pois além de transmitir a informação, também pode gerar novas informações, “em vez de uma correspondência precisa, existe uma das possíveis interpretações, [...] em vez de identidade entre os elementos que compõem o T[exto]1 e o T[exto]2 existe uma equivalência convencional entre eles” (Lotman, 1990, p. 14, tradução nossa). O autor cita

a tradução de um texto para um quadro, em que o tema vai se sobrepor nos códigos, “enquanto o espaço da linguagem e estilo serão convencionalmente mera correlação dentro dos limites de determinada tradição. A combinação de traduzibilidade-intraduzibilidade [...] é o que determina a função criativa” (Lotman, 1990, p. 15, tradução nossa);

2) função geradora de sentido, em que a linguagem é inseparável do conteúdo que expressa, o importante é transmitir a mensagem independente do código que se usa, para tanto, primeiro é necessário reconhecer o código para que este seja traduzido, por exemplo, reconhecer que um fragmento de texto está escrito na língua alemã para depois ser traduzida;

3) função de memória como a capacidade de preservar a memória em seu contexto. Conclui-se que o texto, compreendido como as mais diversas manifestações de comunicação, nunca tem o fim em si mesmo, pois uma informação pode gerar outra, além da tradução dispor de elementos próprios da nova linguagem, não carregando o sentido exato daquele que foi traduzido. Aplicando estes preceitos na tradução do filme para o escrito, acredita-se que aquele nunca será totalmente transposto, mas, contanto que seu conteúdo seja transcrito, as funções da significação são mantidas.

Com o uso da semiótica da cultura, entende-se que o filme é além de uma expressão artística, sendo também um meio de comunicação que vê no espectador uma ferramenta para adquirir sentido, visto que também é um meio de memória. O uso da cultura pode ser explorado no estudo de estereótipos, comportamento de determinada sociedade ou grupo ou dar voz a minorias.

Neste trabalho não será utilizado a semiótica da cultura, pois o foco é entender a estrutura narrativa para compreender como é organizado o filme e de que maneira o conteúdo é expresso, mas fica o registro de uma possível metodologia de análise fílmica.

A seguir, é apresentado a semiótica proposta por Peirce que será a base para o desenvolvimento da metodologia.

4.3 Semiótica peirceana

O **pragmatismo** tem como principal teórico Charles S. Peirce em que concebeu o signo como portador de três entidades, o signo propriamente dito, o objeto que ele

representa e seu intérprete, dessa forma, o significado é atribuído a partir de sua manifestação, sendo assim

o que se procura, portanto, é um método que determine o significado real de qualquer conceito [...]. O Objeto de um signo é uma coisa: seu significado, outra. Seu objeto é a coisa ou ocasião, ainda que indefinida, à qual ele deve aplicar-se. Seu significado é a ideia que ele atribui àquele objeto, quer através de mera suposição ou como uma ordem, ou como uma asserção (Peirce, 2005, p. 193-194).

A título de exemplo, usa-se o “estetoscópio” que em um consultório terá um sentido, o de instrumento usado pelo médico para examinar o paciente, enquanto como adereço em uma fantasia é somente mais um elemento para caracterizar a personagem “médico” (Hissa; Custódio Filho, 2019). Sendo assim, o signo não detém somente um único significado, sendo atribuído a partir de seu contexto.

A semiótica peirceana tem grande valor nos estudos dos mais diversos códigos, pois é possível aplicar seus preceitos a códigos verbais como não-verbais. Para tanto, será detalhado os conceitos de *signo*, *objeto* e *interpretante* de acordo com Peirce, além de explicitar as dez classes de signo que serão usadas como fundamento na análise fílmica, visto que analisar e descrever um documento é uma tarefa cognitiva e subjetiva.

Semiótica, de acordo com Peirce (2005), é a ciência dos signos. Signo, ou *representâmen*, é aquilo que representa algo para alguém. Esse Signo manifesta-se em um Objeto que é interpretado pelo Interpretante. Por isso, o Signo é tudo que tem potencial de ser interpretado, seja uma cor, um móvel, uma fotografia ou um filme. O Objeto é a manifestação física desse Signo, que é interpretado na mente de alguém. Essas categorias têm relações triádicas umas com as outras e com elas mesmas. Peirce também trabalha com níveis de significação, sendo a Primeiridade, tudo o que está relacionado com as qualidades intrínsecas dos signos; Secundidade, a relação do signo com a realidade; e Terceiridade, as convenções e leis que regem os signos.

A primeira tricotomia, o Signo em relação a ele mesmo (Primeiridade), é dividido em qualissigno, sinsigno e legissigno. O **qualissigno** é toda qualidade que é um signo, carrega um potencial interpretativo, mas não é suficiente para uma interpretação completa, precisando ser corporificado, como as cores, por exemplo. O **sinsigno** é um signo que é uma coisa ou evento real e existente, mas só é por meio de suas qualidades, apresenta uma hipótese interpretativa, por exemplo, a fumaça. O **legissigno** é uma lei que é um signo, é uma convenção atribuída histórica e culturalmente, significa através da sua

aplicação, como as placas de trânsito que indicam alguma regra utilizando de uma convenção em uma imagem, cor e formato da placa.

A segunda tricotomia, o Signo em relação ao seu Objeto (Secundidade), é dividido em ícone, índice e símbolo. O **ícone** é o signo que se refere ao objeto através da similaridade física que possuem, sejam esses objetos reais ou não, semelhança atribuída por meio das qualidades do signo, como a silhueta que sugere uma forma conhecida, como uma bola. O **índice** é o signo que se refere ao objeto e é diretamente afetado por ele, ou a conexão entre a imagem e seu significado, como as onomatopeias. O **símbolo** é o signo que denota o objeto por meio de convenções, atribuídos por meio de seu uso, como a convenção das regras ortográficas.

A terceira tricotomia, o Signo em relação ao seu Interpretante (Terceiridade), é dividido em rema, dicente e argumento. O **rema** é uma qualidade que se apresenta como uma hipótese interpretativa, propicia uma informação, mas representa seu objeto apenas pelos seus caracteres, como as palavras isoladas, por exemplo. O **dicente** representa seu objeto com respeito a sua existência real, é amplamente informativo, tal como reconhecer em uma fotografia que certo caminhão é da prefeitura. O **argumento** é um signo de lei, convencional e arbitrário, representa seu objeto em seu caráter de signo, portanto é altamente interpretativo.

A primeira tricotomia do signo é qualificada como “caráter de apresentação”, apresenta uma qualidade, singularidade e particularidade. A segunda tricotomia tem “caráter representativo”, não sofrendo modificação, representa por semelhança, ligação e convenção. A terceira é o “poder interpretativo do signo”, sendo este poder o de produzir interpretantes, interpreta através de uma possibilidade, realidade e legalidade (signo de lei) (Farias; Queiroz, 2017).

Essas três tricotomias são organizadas em dez classes, a saber (Peirce, 2005):

1) **Qualissigno**, qualidade que é um signo, denota seu objeto através da similaridade e da possibilidade lógica, é um ícone e um rema (semelhança física e hipótese interpretativa);

2) **Sinsigno icônico**, objeto que, por meio de suas qualidades, determina a ideia de algo, é a junção do ícone pela semelhança e um rema pela qualidade hipotética;

3) **Sinsigno indicial remático**, signo que dirige a atenção a um objeto cuja presença é determinada por um sinsigno icônico;

4) **Sinsigno dicente**, signo que proporciona informações sobre seu objeto, portanto é um índice e um sinsigno indicial remático;

5) **Legissigno icônico**, lei que corporifica uma qualidade definida que traz a mente um objeto semelhante – “lei” é entendida como a significação de determinado signo através da sua utilização – assim sendo, é um ícone pela semelhança e um sinsigno icônico pela determinação da lei;

6) **Legissigno indicial remático**, lei que é afetado pelo objeto e atrai a atenção para este, tendo como referência o sinsigno indicial remático;

7) **Legissigno indicial dicente**, lei que, além de ser afetado pelo objeto, também fornece informações sobre o mesmo, envolve o legissigno indicial remático e sinsigno dicente;

8) **Rema simbólico**, signo ligado ao seu objeto através de uma associação, traz a mente uma imagem a qual tende a produzir um conceito geral, compreende um legissigno por significar através da aplicação;

9) **Símbolo dicente**, signo ligado ao seu objeto através de uma associação, porém é realmente afetado por ele, abrangendo o rema simbólico;

10) **Argumento**, signo cujo interpretante representa seu objeto com um signo ulterior, logo adquire um sentido além daquele determinado pela sua qualidade e pela relação com o real, é um legisigno e um sinsigno dicente, pois ganha sentido com seu uso e pelas informações intrínsecas e extrínsecas que carrega (Peirce, 2005).

Na próxima seção, será apresentado como a semiótica pode ser utilizada na análise fílmica, para em seguida, comentar sobre a descrição do documento audiovisual da Ciência da Informação por meio da indexação e da utilização da semiótica na análise e descrição.

4.4 Semiótica aplicada ao cinema

Nesse capítulo pretende-se apresentar o uso da semiótica na análise dos diferentes códigos presentes no filme, mas sua contribuição para a indexação será apresentada na seção sobre indexação de documentos fílmicos.

A semiótica do cinema tem seu ponto de partida na linguística, assim como todas as linguagens. Diferente da língua verbal em que há dois níveis – função dos sons e do

significado que gera uma dupla articulação, já que é arbitrário o que se ouve e o que se pensa – os significantes do cinema são intimamente ligados aos seus significados, ou seja, os sons são reproduções exatas daquilo que se vê, “o cineasta não constrói um significado peça a peça [...]. Ele organiza, indica e libera um fluxo de expressão que vem tanto do mundo natural quanto dele mesmo” (Andrew, 2002, p. 178).

Assim como o texto, Lotman (1981) acredita que o cinema também tem um léxico, mas ao contrário do primeiro, em que uma palavra designa um objeto, um grupo/classe de objeto, a imagem pode ser construída, por meio da montagem, como um conceito abstrato. O que no texto são os fonemas (menor unidade independente que, quando agrupadas, formam um significado semântico), no cinema são os planos; no nível da sentença, ou seja, na sintática, no cinema as frases são “sintagma completo que tendo unidade interna e limitado em cada extremidade por pausas estruturais” (Lotman, 1981, p. 71), é o equivalente a frase no filme, uma sucessão de planos com a mesma ação ou temática. A união das frases, para formar um discurso, no cinema é a sequência e a trama é sempre construída com o mesmo princípio da frase. Para o autor, o plano e a sequência estão no nível da expressão, enquanto a frase e a trama estão no nível do conteúdo, com a junção das duas há significação.

Significado é o processo pelo qual as mensagens são transmitidas a um espectador. [...] Todo significado possível no cinema é *mediado* por um código que nos permite dar-lhe sentido. [...] Pois o significado é definido precisamente como o processo humano de transmitir mensagens através de sistemas de signos. O significado não existe na própria percepção, mas nos valores dos signos que a percepção nos transmite. (Andrew, 2002, p. 179).

Para o teórico, é importante ter em mente termos como **código**, **mensagem**, **sistema**, **texto**, **estrutura** e **paradigma** pois estes pertencem a todos os sistemas de comunicação. A primeira categoria de cada significação é a do **código/mensagem**. O código é a relação lógica que permite que a mensagem seja entendida, “são as formas lógicas imprimidas nesse material para gerar mensagens ou significados” (Andrew, 2002, p. 179), sendo assim, o trabalho do semiótico é isolar os mecanismos lógicos que possibilitam que a matéria-prima expresse tal mensagem, ao invés de focar na própria mensagem e seu significado.

Os códigos são formados por duas características básicas: níveis de generalidade, **códigos gerais**, e graus de especificidade, **códigos particulares** (Metz, 1972). Os códigos gerais são os elementos que são comuns a todos os filmes ou que são usados em diversas narrativas – por exemplo, o triângulo amoroso, que também pode ser uma característica recorrente de um cineasta –, enquanto o particular são traços de significação utilizados

em alguns tipos de filmes. Como exemplo, apresenta-se a panorâmica, muito utilizado nos filmes *western* ao mostrar os dois combatentes no mesmo quadro, tem-se também o uso da luz no Expressionismo Alemão, que carrega a oposição entre sombras marcadas e iluminação. Andrew (2002) e Fiori (2021) também colocam nos códigos particulares o cinema de autor, de forma que o diretor dispõe sua originalidade nas suas produções.

Referente ao código geral, a partir da apresentação de Fiori (2021), esclarece-se que podem ser de três naturezas: cromático, sonoro e linguístico. Como o intuito deste trabalho é o entendimento da estrutura narrativa do filme de ficção e seus elementos imagéticos de significação, o código musical não será tema de aprofundamento por configurar uma unidade cujas nuances de amplitude, volume, harmonia, duração, timbre, melodia devem ser considerados, faltando conhecimento prévio sobre tal manifestação, além de não coincidir com o objetivo do trabalho, porém não é descartado a importância de seu uso na criação de significação. O código linguístico, na modalidade oral e imagética com o texto escrito, também não é o foco do trabalho, pois, assim como a música, a voz dos personagens, ou a falta dela, carregam nuances que requerem estudos da música e da fonética, além dos textos escritos como os intertítulos, créditos e outros elementos textuais no decorrer do filme demandam estudos de design gráfico, não sendo o intuito do trabalho se aprofundar nesses códigos, como dito anteriormente, não é descartado a importância de seu uso no processo de criação de significado.

Em relação ao nível cromático e a correlação entre eufórico e disfórico, descreve-se a relação que o excesso de cor, como também a falta dela, pode tanto carregar significados diferentes como também destacar um elemento determinando o foco do espectador.

Figura 20 – Exemplo de uso eufórico com significado disfórico



Fonte: Midsommar (Ari Aster, 2019)

Midsommar narra a história de Dani, que depois de sofrer uma perda familiar, sai de férias com seu namorado e amigos para passar na comunidade de Harga, uma seita pagã, na Suécia. No exemplo do filme, apresenta-se a personagem Dani envolta de muitas flores depois de ser coroada a Rainha de Maio. As flores são vibrantes e coloridas, o que traz a sensação de alegria, mas é destoante com o rosto da atriz. Além do exemplo desse *frame*, o filme todo brinca com essa oposição: ele é todo colorido, os personagens da seita usam branco (cor associada a pureza e bondade), tem gestos delicados e amigáveis, mas aos poucos o espectador percebe que Dani e seus amigos estão inseridos em um ritual bizarro.

Figura 21 – Exemplo de uso disfórico com significado eufórico



Fonte: O que fazemos nas sombras (Taika Waititi; Jemaine Clement, 2014)

Em oposição ao filme de Ari Aster, *O que fazemos na sombra*, pseudocumentário em que se acompanha um grupo de cineastas que registram a intimidade de quatro vampiros que vivem juntos no subúrbio da Nova Zelândia, carrega o estilo gótico com predominância de cores escuras, mas é caracterizado como comédia pela comicidade das relações entre os amigos e sociedade, além de brincar com vários estereótipos da figura do vampiro em diferentes épocas.

Foram apresentados exemplos em que o uso das cores não corresponde com as características do gênero a qual pertencem, o que destaca que, tanto o gênero como o tema, são representados na junção com outros códigos: atributos dos personagens, movimento de câmera, ângulo, música, gestos, relação entre personagem/objeto e personagem/personagem, diálogos, em suma, todas as ferramentas que o cinema dispõe na criação de um filme. Serão apresentados mais dois usos do código cromático – cor como forma de chamar a atenção e o uso de luz e sombra para efeito de dramaticidade –

para, em seguida, explicitar a organização dos planos como forma de encadeamento de significado.

Figura 22 – Exemplo de uso de cor para chamar a atenção do espectador



Fonte: A cor que caiu do céu (Huan Vu, 2010)

No filme de Huan Vu, adaptação do conto *A cor que caiu do céu* (H. P. Lovecraft, 1927), o narrador relata eventos que ocorreram com sua família após a queda de um meteorito com cores indescritíveis e a transformação que ocasionou no vilarejo em que vivia. Uma forma de chamar a atenção do espectador é o contraste entre o branco e preto e o colorido das cores do meteorito. Neste caso, a cor, além do atributo de foco, também é parte integrante da história, visto que em um mundo sem cores, qualquer cor é estranha e indescritível.

Outra característica da cromaticidade é a luminescência, no jogo de luz e sombra “[...] é por meio de suas tensões que podemos perceber numa cena o que se mostra ou se oculta, criando o efeito de suspense e dramaticidade a partir do ângulo que incide nos rostos das personagens” (Fiori, 2021, p. 72).

Figura 23 – Exemplo de uso de luz e sombra na criação da dramaticidade



Fonte: O terceiro homem (Carol Reed, 1949)

Na obra supracitada, Holly Martins, escritor que chega a Viena após a Segunda Guerra Mundial e se depara com a notícia de que seu amigo Harry foi morto em circunstâncias misteriosas. Intrigado, passa a investigar e descobre várias inconstâncias nos relatos dos amigos de Harry. No filme de Carol Reed, percebe-se a influência do cinema *noir*: história de mistério e investigação, cenas noturnas, uso da luz e sombra e narração. Como forma de contribuir para esse clima de suspense, faz-se uso do contraste entre luz e sombra.

A segunda categoria é a relação **sistema/texto**, os códigos e as mensagens são experimentados através do texto, “o texto é o lugar onde as incontáveis mensagens se encontram. É a delimitação de determinada quantidade de material que foi formada ou codificada” (Andrew, 2002, p. 182), portanto, ao falar em cinema, podemos nos referir especificamente a um texto composto por diversos códigos. O texto é estruturado, flexiona os códigos numa configuração particular permitindo que sua mensagem seja compreendida, organiza suas mensagens em dois eixos, o sintagmático e o paradigmático. O sintagmático é o fluxo horizontal das mensagens, ou seja, ligação de uma após a outra, “o que vem depois do quê”, a sucessão de eventos. O eixo paradigmático é a criação de significado através de dois elementos aparentemente distintos, mas que no universo fílmico possuem ligação, criam metáforas. “O significado pleno do texto é a complexa interação dos dois eixos de seleção e organização” (Andrew, 2002, p. 183). Para tanto, apresenta-se o experimento de Kuleshov em que um mesmo plano, quando precedido de outro, causa um outro sentido,

[...] um mesmo plano aproximado do rosto de um ator, escolhido o mais inexpressivo possível, é montado, sucessivamente, com vários planos que o contextualizam de modo diferente e levam o espectador a interpretar diferentemente, e até mesmo perceber diferentemente os planos do rosto (Aumont; Marie, 2003, p. 93)

Figura 24 – Efeito Kuleshov

Fonte: Fiori (2021, p. 25)

No exemplo há três planos com figuras diferentes que, quando aproximadas de um *close-up* do ator, exprime significados diferentes. No primeiro caso, a sopa pode indicar que o personagem está com fome; na segunda, com uma criança dentro de um caixão, tristeza; e na terceira, com a imagem de uma moça, desejo. Isto posto, crê-se que o significado é sugerido através da ligação entre um plano e outro, ou seja, a passagem de um para outro está no eixo sintagmático, enquanto o eixo paradigmático, de acordo com Fiori (2021), é a escolha do diretor em colocar uma imagem em vez da outra.

Outro exemplo do uso desse efeito é realizado por Alfred Hitchcock em entrevista dada a François Truffaut, em que o diretor exemplifica o uso da escolha dos planos e como sua sucessão vai direcionar o entendimento do espectador diante da sequência.

Figura 25 – Efeito Kuleshov usado como exemplo por Alfred Hitchcock



Fonte: Hitchcock e o Efeito Kulechov (*online*, 2015)

Como o próprio diretor afirma, a montagem pode ser alterada para criar uma ideia diferente. No primeiro caso, o diretor avista uma mulher segurando um bebê e seu sorriso indica que é um homem bondoso – essa interpretação é apenas uma hipótese, como ressalta o próprio Hitchcock –, já na segunda sequência, com a imagem trocada para uma mulher de biquíni, o sorriso indica um desejo, o personagem se torna um “velho safado”. Conclui-se que os planos organizados em uma sequência constroem significados, estes entendidos através das imagens representadas nos planos e suas sucessões, no qual o significado total se dá por meio do entendimento global do filme.

Com a técnica da montagem – conceito que, em sua acepção tecnológica, é entendido como a colagem de um plano após outro –, a continuidade da imagem é interrompida pela sua sucessora, um outro plano e, conseqüentemente, a delimitação de um segmento de filme é percebida pelo corte entre esses planos (Fiori, 2021, p. 24).

Como resultado, evidencia-se que a montagem pode ser considerada de maneira semiótica ao produzir efeito de sentido entre os planos, tendo a montagem como efeito da narração estabelecendo relações de causa e efeito, continuidade e delimitação espacial e temporal.

Na próxima seção será apresentado o processo de indexação, sua aplicação em documentos audiovisuais encontrados na literatura da área e a indexação com auxílio da semiótica.

5 INDEXAÇÃO DE DOCUMENTOS FÍLMICOS

O tratamento e a representação da informação na CI, principalmente no que concerne a descrição temática, se dá por meio do processo de indexação, técnica voltada a identificação e descrição dos assuntos abordados no documento. Sendo assim, será abordado a indexação como forma de leitura e levantamento de conceitos que representem o documento e depois o processo de indexação voltado para documentos audiovisuais.

De acordo com Cunha e Cavalcanti (2008, p. 193) indexação é a “representação do conteúdo temático de um documento por meio dos elementos de uma linguagem documentária [...]”. O processo de indexação abrange três etapas, a Análise Documentária (AD), a extração de palavras-chave por meio da Leitura Documentária (LD) e a tradução dos termos levantados para uma linguagem controlada.

Por Análise Documentária, Bowen (2009) define como procedimento sistemático de revisão ou avaliação do documento no intuito de encontrar, selecionar e sintetizar o conteúdo do mesmo, para tanto, este processo abrange as etapas de *skimming*⁴⁸, leitura e interpretação que perpassa pela análise temática e de conteúdo, ou assunto. Para Bardin (1977, p. 45), análise documental é “uma operação ou um conjunto de operações visando representar o conteúdo de um documento sob uma forma diferente da original, a fim de facilitar num estado ulterior, a sua consulta e referência”, o objetivo é sintetizar o conteúdo do documento com o fim de facilitar o acesso e recuperação pelo usuário de maneira que este obtenha o máximo de informação (aspecto quantitativo) com o máximo de pertinência (aspecto qualitativo da análise).

Segundo Bowen (2009, p. 32, tradução nossa), a análise de assunto na indexação “é o processo de organização da informação em categorias relacionadas à questão central da pesquisa” e análise temática “é uma forma de reconhecimento de padrões dentro da informação, com temas emergentes se tornando as categorias para análise”, assim sendo, um tema pode tratar de vários assuntos e estes se tornam representações do documento.

48 Prática que consiste em observar o documento de maneira a detectar o assunto geral, para tanto deve-se entender a forma (estrutura) como o documento é organizado e o que é encontrado em cada parte

Portanto, a AD consiste em identificar a forma como o documento é organizado através da leitura flutuante (Bardin, 1977) – o primeiro contato em que são reconhecidas as partes que constituem o texto e são levantados hipóteses sobre o assunto do documento –, para que sejam analisadas as partes significativas através da leitura mais atenta, e levantados conceitos que representam o documento em sistemas de busca ou unidades de informação, “com efeito, a análise visa reduzir o documento a um modelo contendo as informações essenciais e relevantes que representam o documento de origem” (Martin, J-P., 2005, p. 33, tradução nossa).

Referente à leitura, comenta-se sobre a LD que “leva ao processamento e ao tratamento da informação, permitindo a realização da indexação, classificação e elaboração de resumos” (Fujita; Rubi, 2020, p. 244), este processo consiste em duas etapas: o levantamento de conceitos que representem o conteúdo e a tradução para uma linguagem controlada. Para isto, é preciso primeiro identificar os **Traços Descritivos** (TDs) “os enunciados que atribuem ao objeto características intrínsecas (propriedades)” (Barone, 1990, p. 142), são estruturas que, por meio de seus traços distintivos, determinam a tipologia documental e auxiliam na identificação temática, “assim, a análise da estrutura textual pode ser realizada de forma a facilitar a análise de assuntos” (Sousa, 2015, p. 6).

Dessa forma, ao definir a estrutura textual [...] possibilita à área de Análise Documentária conhecer e utilizar essas estruturas no momento da indexação, uma vez que o conhecimento da organização textual possibilita ao indexador identificar quais as partes que determinado texto apresenta, bem como, o conceito pertencente a cada parte. Outrossim, esse conhecimento permitirá que o indexador faça a indexação do documento realizando uma leitura mais rápida (Silva; Fujita, 2004, p. 152).

Em relação as estruturas textuais, o texto científico – seja ele um artigo, tese, pôster etc. – possui seus traços descritivos muito bem delimitado, visto que a produção segue uma lógica linear de raciocínio: a introdução que compreende os objetivos, a metodologia que foi utilizada no estudo, resultados com referencial teórico, discussão dos resultados e conclusão. Essa divisão pode ser sintetizada em introdução, desenvolvimento e conclusão. De acordo com Köche (2011), a introdução tem o objetivo principal de situar o leitor no contexto da pesquisa, englobando o problema, objetivos, justificativa, metodologia e hipóteses. No desenvolvimento, é detalhado o problema, as metodologias e a confrontação da hipótese com o referencial teórico pesquisado, e na conclusão são

avaliadas as contribuições da pesquisa, assim como as considerações finais sobre o problema inicial.

No Modelo de Leitura Documentária, Fujita e Rubi (2006; 2020) propõem a descrição dos conceitos de acordo com a divisão da estrutura textual do texto científico, em que a introdução/objetivos compreende o **objeto** que sofre uma ação, a **ação** que pode ser um processo, uma operação, **agente** ou aquele que realiza a ação; na metodologia tem-se a definição dos **métodos do agente** como instrumentos, técnicas, métodos e **local ou ambiência**, o assunto é contextualizado em um lugar ou ambiente específico; no resultado e discussão encontra-se a **causa e efeito** identificando se há causas dependentes ou não; e na conclusão o **ponto de vista do autor/perspectiva** ou as teorias utilizadas para além do próprio campo de estudo, “identificando essa estrutura temática encontra-se o objetivo principal do texto, isto é, as informações relevantes, separando-as assim das acessórias” (Silva; Fujita, 2004, p. 150). Após a identificação da estrutura textual e quais conceitos são encontrados em cada uma, é preciso selecionar os termos significativos, para isto é proposto realizar questionamentos que comportem cada unidade textual quanto à formulação de seus conceitos (objeto, ação, agente etc.).

Observa-se que este modelo foi formulado para e é centrado no texto científico não atendendo a outros tipos de textos (Almeida, 2011) como os documentos não-textuais, o que evidencia a necessidade de pesquisa na descrição e tratamento temático para outros tipos de documento, visto que, com o surgimento da multimodalidade na ciência e, como relata Bentes Pinto (2001), o desenvolvimento científico e tecnológico favoreceu o aumento da produção do conhecimento em diferentes tipos de suportes e formatos para além do tradicional, compreendendo imagem e multimídia. Para tanto, será apresentado as formas e modelos de análise encontrados na literatura para vídeo e filme como forma de levantar e embasar as práticas e dificuldades de descrição deste tipo documental para, em seguida, apresentar as contribuições da semiótica.

Em caráter de revisão, será apresentada brevemente as contribuições dos trabalhos recuperados que tratem sobre indexação de documentos audiovisual para, em seguida, ser desenvolvido a indexação a partir da semiótica. O intuito em discorrer sobre trabalhos já publicados é demonstrar que a análise e descrição de filmes não segue um padrão, mas contém alguns elementos que são comuns, mas nenhum se atentou para a narrativa como

forma de identificação da história e o uso da linguagem cinematográfica como complemento da narrativa.

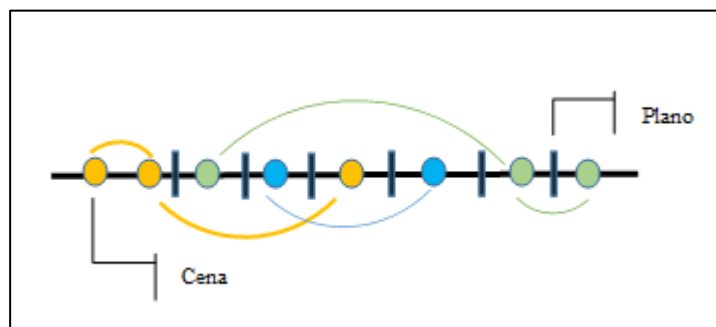
Dentre os documentos recuperados tem os que tratam sobre indexação automática, análise de conteúdo, análise facetada, folksonomia e tagueamento, questões éticas e o desenvolvimento de um tesouro de cinema.

Em relação à indexação de documentos fílmicos, Pimentel Filho (2008) apresenta um modelo de análise para indexação automática dos vídeos em que, a partir da segmentação dos vídeos, possibilita a extração de características que descrevem tipo de evento, objetos e ações contidos no mesmo, “seja qual for o tipo de informação utilizada para descrever seu conteúdo, é necessário definir-se um modelo de representação da informação contida no vídeo” (Pimentel Filho, 2008, p. 18), sendo as mais comuns a **estratificação** e a **segmentação**.

A partir da modelagem por **estratificação**, centrada na segmentação da informação em blocos e não pela divisão física em sequências, designa-se que cada bloco funciona como uma camada que descreve a ocorrência de um evento, modelado a partir de uma lógica temporal linear, de acordo com Pimentel Filho (2008, p. 19) a vantagem da estratificação em comparação com a segmentação, é a possibilidade de automatizar o processo de indexação, “entretanto, para tal, é preciso que uma ferramenta reconheça automaticamente diversos tipos de [blocos], o que não é uma tarefa trivial”.

Já a modelagem por **segmentação**, foco do autor, uma sequência de vídeo é dividida em tomadas, ou plano, possibilitando o acréscimo de títulos, descrição, histograma de cores predominantes, objetos presentes, informações técnicas como distância focal, tipo de ângulo e movimento, por exemplo. No exemplo citado pelo autor, na indexação automática por segmentação de vídeos de noticiários as cenas, ou unidades lógicas, são consideradas quando o âncora do telejornal aparece, há também a possibilidade de realizar a segmentação por conteúdo por meio do processo de inferência por similaridade, “desse modo, constrói-se uma estrutura de representação do conteúdo visual contendo as características visuais das tomadas [planos] e conectam-se as tomadas visualmente similares” (Pimentel Filho, 2008, o. 27), logo são agrupados de acordo com as cenas, independentemente de estarem em planos próximos, como visto na Figura 26.

Figura 26 – Exemplo de indexação automática por segmentação



Fonte: Elaborado pela autora com base na descrição de Pimentel Filho (2023)

A partir da exposição, infere-se que a indexação é realizada utilizando como base os planos, caracterizados pelo mesmo cenário e pessoas em cena.

Gerber (2015) relata que utiliza três operações tradicionais na análise de conteúdo fílmico dos documentos presentes na cinemateca Memórias Cinematográficas do Sul: a pesquisa por informação, o resumo das obras e os termos de indexação utilizados pela própria instituição. O autor utiliza o método QQOCP ou os 5W que permite reunir todos os descritores utilizados pela cinemateca, sendo: 1) **quem** (*who*), autor/realizador, contribuidores e funções além da direção como adaptação, cenografista, diálogo, distribuição, interpretação, montagem, diretor de som, roteirista; 2) **o que** (*what*), aqui serão descritos o conteúdo fílmico, gênero e o tema, no caso, o gênero foi pensado de acordo com a necessidade da cinemateca e descrito por um bibliotecário, sendo a divisão em filmes profissionais (que englobam os gêneros de ficção, documentário, promoção territorialista, atualidade, filmes corporativos, institucionais e publicitários) e não profissionais (filmes familiares, amadores e militantes), o tema, assim como o gênero, está descrito no vocabulário controlado usado pela unidade de informação, totalizando quinze temas; 3) **quando** (*when*), consistindo em dois descritores, a duração do filme e a data de produção; 4) **onde** (*where*) no qual estabelecem o local que o filme passa; e 5) **como** (*how*), informações referentes a modo de transmissão e exposição, abrange o formato, som e outras informações técnicas.

Cordeiro (1990) realiza a construção de um esquema de indexação de fotogramas de cenas de filmes, em que, assim como nos documentos escritos, há a descrição e a representação da informação. Porém, os elementos que são analisados são diferentes,

visto que “autor” no livro é de suma importância e muitas vezes o material é buscado por ele, enquanto na cena o fotógrafo não é tão requerido, sendo mais importante os elementos presentes no fotograma. “Em documentos impressos, a descrição e a representação consideram o todo do documento ou o todo de parte do documento. No still/fotograma, a descrição e a representação consideram partes de um todo” (Cordeiro, 1990, p. 42).

A autora elabora um esquema de indexação composto por duas fases denominadas de 1º e 2º nível, equivalente a **descrição** e a **representação**. Na **descrição** constam elementos de identificação que fornecem uma breve caracterização do todo, ou seja, do filme + foto, em que são elencados título, nacionalidade, ano, dimensão da foto, cor, direção, produção e distribuição, número e ângulo de personagens na foto e observações. Já na **representação** há a descrição semântica do conteúdo, ou seja, são descritas as categorias facetadas factual, posicional, espacial e temporal.

Por ser um trabalho cujo foco é a descrição de fotogramas, elementos como montagem, gênero, roteiro, duração entre outros não são descritos. Para a descrição do fotograma, Cordeiro (1990) utiliza uma planilha para cada foto, em que são pormenorizados no nível 1 elementos como codificação – notação numérica de identificação do fotograma na coleção, sendo o tombo e ano de entrada –, título (original e em português), nacionalidade, ano, dimensão, cromia (p&b ou colorido), superfície (mate ou brilhosa), direção, produção e distribuição, número total de personagens e sua identificação, se possível, ângulo dos personagens e observações, que podem incluir comentários complementares, estado de conservação da foto e autoria.

No nível 2 são descritos elementos intrínsecos,

onde as imagens objetivas e subjetivas, são percebidas e traduzidas para um código semântico. É a fase em que o indexador reconhece, identifica a imagem concreta e vincula-a a vocábulos ou expressões que a representem.

O Esquema a 2º nível inclui a indexação no seu cerne, onde a percepção visual (da imagem fixada na foto) + análise (desta) + síntese/tradução (para um código/linguagem de modo a representar conceitos/ideias) ocorre, e na qual conceitos, categorias e facetas são estabelecidos. É a fase de Representação Conceitual (Cordeiro, 1990, p. 58)

Sendo realizada a indexação com base na cena em um espaço, em que as categorias analisadas são a factual (protagonista com especificação de gênero, reino, para elementos da natureza, força da natureza ou objetos, tendo que especificar os tipos; idade e cor), posicional (posição do protagonista na cena, por exemplo agachado, caído, ajoelhado etc.), ambiental (interna ou externa) e temporal (período). Aqui a indexação é

voltada para partes do documento, não sendo especificado como é feita a análise do conteúdo.

Cordeiro e Amâncio (2005) desenvolveram sete matrizes compostas de duas partes: 1) descrição fílmica e 2) análise da representação fílmica. A parte descritiva teve como processo de divisão as categorias da *Classification Research Group* (CRG) e nomeadas como: identificação (produto final/personalidade); acervo (entidade); caracterização (propriedades); apresentação (forma de apresentação/expressão/diálogo); comercialização (operações) e ficha técnica resumida (agentes). Por conseguinte, apresenta-se o título do filme (original e no Brasil); diálogos, dublagens, legendas e intertítulos e a ficha técnica resumida (diretor, produtor, fotógrafo, roteiro original, direção de arte e efeitos especiais, elenco principal).

Na representação fílmica, utilizam as facetas **gênero**, exclusivamente o que são encontrados na literatura acadêmica e técnica, podendo o subgênero ser acrescido nas complementações; **registro temporal da trama** – gancho temporal e referência histórica – i.e, se a narrativa passa no tempo presente, passado ou futuro e, se possível especificar a data, registrando como gancho o evento de maior abrangência no filme e se é feita alusão a fatos históricos; **temas representados**, ideia central do filme; **estrutura narrativa**, dividida em simples (linear, binária, circular) ou complexa (aberta, ausente, fragmentária); **natureza da representação**, tipo de representação, se é documental, ficcional, adaptado; **sequências relevantes**, “procura-se isolar nos filmes o máximo de duas sequências relevantes que pudessem ser consideradas como emblemáticas para a compreensão da ‘proposição’ da narrativa estética/poética e informativa de determinado filme [...]” (Cordeiro; Amâncio, 2005, p. 93); **aproximações temáticas das sequências escolhidas**, formas nas quais as sequências são ligadas, se é através de ação, drama psicológico, suspense etc.; **sinopse**, os autores ressaltam que a sinopse é pertinente aos critérios da instituição, mas propõem a apresentação e objetivo do personagem principal, conflitos descritos por meio dos fatos narrativos, fecho da trama e, se possível, identificar tempo e espaço; **instrumentos documentais**, documentos afins ao filme que estejam presentes na unidade de informação; **complementações; informações extrafílmicas e observações** são todas as informações adicionais que complementam o filme (participação especial, última atuação de um ator, por exemplo).

Cordeiro e La Barre (2011) partem da análise facetada proposta por Ranganathan (Personalidade, Matéria, Energia, Espaço e Tempo). Para os autores, as categorias Personalidade e Matéria são assinaladas, respectivamente, como “Indústria Audiovisual” e “Filme”, destacando se este é sonoro/silencioso e o tempo de duração, tendo que “[...] a possibilidade da categoria Matéria ser uma manifestação da Personalidade em um determinado contexto de assunto” (Cordeiro; La Barre, 2011, p. 184). A categoria Energia é a realização audiovisual, é todo o processo relacionado as atividades de produção, distribuição, exibição e consumo. Na categoria Espaço (Filme) elenca-se o lugar geográfico e na categoria Tempo (Filme) o registro temporal da trama.

Na Matéria (Filme), Cordeiro e La Barre (2011) delimitam os *focos*, ou seja, a análise do conteúdo, a sua narrativa, são divididos em: 1) **Gênero**, que devem ser baseados nos critérios da literatura acadêmica e técnica; 2) **Personagens**, protagonistas e co-protagonistas; 3) **Estrutura/Unidade narrativa**, a organização, ou seja, o desenvolvimento dos acontecimentos a partir da montagem; 4) **Natureza da representação da trama**, a maneira de representação, de que forma a história é construída, é a passagem do texto à sua materialização; 5) **Referência histórica**, fatos históricos específicos; 6) **Conflito-matriz e temas representados**, a partir do conflito-matriz a história se desenrola em determinado lugar e tempo, envolvendo os personagens e o ambiente físico, as sequências dão suporte para que os assuntos sejam desenvolvidos; 7) **Sequências relevantes e aproximações temáticas das sequências escolhidas**, “são as sequências consideradas como emblemáticas para a compreensão da ‘proposição’ da narrativa estética/poética e informativa [...] além da possibilidade de cada uma delas ser um fragmento representativo do todo fílmico” (Cordeiro; La Barre, 2011, p. 190); 8) **Cenografia e adereços**, cenário natural ou montado e todos os seus elementos visuais; 9) **Figurino**, 10) **Maquiagem**, 11) **Estúdios e locações**; 12) **Efeitos especiais**; 13) **Som**, considerado ruído, fala e música.

Cordeiro (2013) estabelece os princípios da indexação de documentos fílmicos a partir de quatro grandes dimensões de análise e descrição/representação, tendo em vista a elaboração de uma matriz contendo categorias e suas descrições para uso dos indexadores no momento de análise do documento, podendo as categorias também serem pontos de acesso. As quatro dimensões são:

- 1) **Geração da imagem/filme e comportamento de busca da informação no processo de trabalho**: “processo de busca da ideia a ser desenvolvida em

um texto para cinema [...] poderá resultar da leitura de um artigo/notícia de jornal; observações do cotidiano; adaptações de várias fontes [...] experiências da vida real/fato real; música; trechos de livros, cenas de filmes e outros” (Cordeiro, 2013, p 75). Comparato (1992 *apud* Cordeiro, 2013) elabora uma categorização de um “quadro de ideias” para roteiristas, sendo: ideia selecionada (vivência e memória), verbalizada (algo contado); lida; transformada (nasce da ficção ou livro); proposta e procurada. Portanto, deve-se procurar em fontes externas como a ideia para o roteiro surgir;

2) Contexto de produção: elencar em que contexto e quem produziu o filme a partir das perguntas: quem produziu tal documento? Que lugar seu produtor ocupa na estrutura social? A quem é dirigida a mensagem de seu documento? A partir de que argumentos organizam o seu discurso? Com que tipos de dados sustenta sua argumentação? O que parece pretender com esta ou aquela argumentação?;

3) Natureza da expressão visual: para esta análise, é preciso ter conhecimento dos elementos que compõem o filme, sendo personagens, objetos, forças da natureza, ambiente da cena e época;

4) Literatura de/sobre: construção de categorias provenientes das fontes levantadas na literatura da área (linguagem cinematográfica) e a identificação das categorias publicadas por especialistas.

Cordeiro (2018) exemplifica a técnica de *tagueamento* a partir de três dimensões, sendo a primeira a de categorizar o domínio da CI, do conhecimento e as áreas de interface utilizadas para análise; a segunda especifica a natureza do *corpus* estudado; e a terceira são os cenários tanto sociais, culturais, econômicos, políticos, tecnológicos entre outros, que constituem os ambientes informacionais.

Isto é, o “*tagueamento*” é um processo de atribuição livre de palavras (etiquetas ou *tags*) pelos internautas aos itens de informação (por vezes citadas como conteúdos) de um serviço on-line no qual se use a *folksonomia*. As *tags* são empregadas a fim de organizar o material disponível no sistema, assim como realizar a busca dos arquivos etiquetados. (Cordeiro, 2018, p. 20).

Santos *et al.* (2018) partem da análise de conteúdo dividido nas análises propostas por Bardin (1977) em organização da análise, codificação, categorização e inferência.

Apresenta-se a pré-análise em que é realizada o primeiro contato com o objeto. No caso do artigo, foram realizadas leituras no site, mídia social e vídeos no *YouTube* de

um curso de jornalismo de uma universidade pública federal para conhecer o conteúdo produzido. Na etapa de codificação, os autores delimitaram atributos e elaboraram um código de acordo com o objeto estudado. A categorização não foi explicitada, somente que está “inserido na categoria destinada aos acervos cinematográficos da instituição” (Santos *et al.*, 2018, p. 242). A inferência é delimitada a partir das análises anteriores, tornando possível a atribuição de informações para as quinze categorias dos metadados *DublinCore* utilizadas no *DSpace*.

Para a decupagem, os autores citam Caldera-Serrano (2014) em que a forma de decupagem varia de acordo com o tipo de material visual e delimita três fases para o processo: assistir ao vídeo original, extrair informações relevantes e redigir um resumo do que foi assistido.

A decupagem consiste numa descrição detalhada das ações apresentadas no audiovisual. É a descrição dos movimentos de cada lugar onde as ações acontecem, dos diálogos entre os envolvidos, do texto ou da narrativa apresentada sobre as imagens em movimento, dos efeitos inseridos na edição de imagem, da forma como a imagem se apresenta para o pesquisador, usuário ou cliente, dentre outros elementos relevantes para análise de conteúdo. Além desses aspectos, devem ser levados em consideração: o tipo de mídia utilizada para gravação; a atribuição de palavras-chave; a equipe responsável pela produção do material, bem como os nomes dos colaboradores envolvidos; os locais onde ocorreram as gravações ou filmagens; e a definição da minutagem, seja o tempo total de duração, seja o intervalo inicial e final do conteúdo analisado (Santos *et al.*, 2018, p. 243).

Para a indexação, os autores propõem as seguintes perguntas: qual o perfil de usuário que poderá solicitar a imagem? Quando ocorreram os fatos ou eventos mostrados nas imagens? Quem são os envolvidos? Por quê? Onde? Quais os movimentos de câmera? Quais as unidades de análise?

Silva (2019, p. 49) parte do tagueamento social e da aplicação de questionário para alunos da pós-graduação em CI da Universidade Federal Fluminense, pois “a diferença entre indexação profissional e tagueamento social está no fato do tagueamento ser elaborado pelos usuários de forma livre e espontânea, ‘ao acaso’, sem princípios de indexação”.

O questionário solicitava que os estudantes vissem três curtas-metragens e descrevem brevemente duas sequências significativas com suas respectivas palavras-chave, delimitar o assunto, opções que revelam como foi escolhido as sequências significativas (fotografia, elenco, eventos, som/música, tema, gênero, referências com outras obras, efeitos especiais, montagem/edição, registro temporal da trama, referência

histórica, objetos de cena, localização geográfica, mensagem, eventos, emoções). Para a análise, a autora (2019) considerou quatro parâmetros para as palavras-chave atribuídas, sendo relacionadas à produção, ao conteúdo, ao assunto e as emoções.

Silva (2019) conclui que os respondentes indexaram assuntos secundários da narrativa fílmica, mas justifica que a atividade não tinha um fim de recuperação, então foram respondidas sem pensar na finalidade de indexação, evidenciando que os profissionais da informação não têm facilidade de identificar o conteúdo do filme e nem na identificação das sequências, pois “respondiam com frases que resumiam o que aconteceu em determinado momento da narrativa fílmica, ou colocavam falas dos personagens ao invés de descrever as sequências” (Silva, 2019, p. 81).

Batista *et al.* (2022) trazem a questão do gênero cinematográfico e das *tags* utilizadas em serviços de *streamings* que representam características desses gêneros. Utilizam da teoria dos protótipos para esclarecer valores comuns a gêneros diferentes, para tanto, analisam filmes de terror do gênero *slasher* e as palavras-chave atribuídas por usuários do *Internet Movie Database* (IMDb), com isso, utilizam-se da folksonomia, pois as etiquetas são geradas exclusivamente pelos usuários em linguagem natural, sendo compostas de várias palavras e caracteres especiais.

“A categorização baseada em protótipos é uma técnica de organização do conhecimento alternativa ao modelo tradicional de classificação” (Batista *et al.*, 2022, p. 80), enquanto o modelo tradicional é pautado na divergência entre sujeitos que *pertencem* ou *não pertencem*, a teoria dos protótipos permite os *limites difusos* em que a fronteira entre as classes não é sempre tão clara, ou seja, é através da percepção de características compartilhadas entre os integrantes da classe que esta é definida. De acordo com os autores (2022), o modelo de protótipos é ordenado de maneira hierárquica em três níveis: categorias superordenadas, tipo de atributo que se descreve, no caso, gênero cinematográfico; categorias básicas, ou a divisão de gêneros pertencentes ao cinema; e categorias subordinadas, subcategorias de cada gênero, como o *slasher* no terror.

O que caracteriza um prototípico “é aquele que compartilha o máximo possível de características com seus pares e o mínimo possível com indivíduos de fora de sua classe” (Batista *et al.*, 2022, p. 82), portanto, buscam comparar as características atribuídas ao gênero *slasher* na literatura e aquelas atribuídas pelos usuários. Pela análise das palavras-chave, tem-se que os usuários indexam o filme pelo gênero/subgênero, características comuns a este, no caso foram recuperados termos como *blood*, *serial killer*, *murder*, e

características dos personagens como *maniac*, *masked killer*, aspectos morais tais como *nudity*, ambientação, tipos de produção como *surrealism*, *independent film*. Como observado pelos autores (2022), o uso de folksonomia no IMDb deixa lacunas pois permite a inclusão de termos que não se referem ao conteúdo.

Tanto os artigos de Silva (2019) e Batista *et al.* (2022) evidenciam a necessidade de estudos voltados para indexação de documentos fílmicos, principalmente no que concerne a identificação do assunto, visto que tanto profissionais quanto usuários não sabem identificar com precisão o conteúdo do mesmo.

Moura *et al.* (2005, p. 61) não apresentam uma forma de análise para documentos audiovisuais, mas elaboram um tesauro experimental monolíngue sobre cinema, especificamente cinema brasileiro, denominado *Tesauro do cinema brasileiro*, cujos termos foram escolhidos “em função de sua relevância na área, assim como sua especificidade”. O tesauro contou com 34 facetas que englobam questões voltadas a linguagem própria do cinema (movimento de câmera, de cena e enquadramentos), além de uma faceta própria para linguagem cinematográfica; questões legais (documentação do filme, legislação do cinema e organizações relacionadas); informações históricas enquanto movimentos artísticos/culturais/filosóficos, origem, evolução do cinema, antropologia e cinematografia; referente a produção como equipamento, processos de produção e exibição, sistema de cor, sonorização, tecnologia do cinema; informações adicionais (fontes de informação, atividades cinematográficas, profissões, eventos, salas de exibição e preservação); e informações referentes ao próprio filme que está sendo indexado como produção, local, edição, duração, gênero e uma faceta própria para cinema de animação. Dessa forma, consta-se que os autores consideram na indexação os termos técnicos, mas não apresentam maneiras de identificar o conteúdo.

Trojahn (2014) tem como objeto de estudo os vídeos divididos em *frames*, imagens estáticas que ao serem apresentadas em uma sequência com movimento constante, passam a impressão de movimento. Como o vídeo possui uma estrutura hierárquica formada por cena, plano e quadros (*frame*), em que um conjunto de planos consecutivas forma uma cena, as transições entre uma cena e outra podem ser de dois tipos, a transição abrupta ou gradual. Na abrupta, há mudança significativa entre dois quadros, podendo representar ou não troca de conteúdo semântica (mesmo cenário em

ângulos diferentes) e a gradual em que os quadros possuem transições mais “suaves”, como a dissolução, clareamento/escurecimento e *wipe* ou “empurrão” em que uma cena dá lugar a outra (Trojahn, 2014).

Designa-se que a base da recuperação e indexação do vídeo é pautado em suas características visuais, sendo três: estáticas, orientada ao objeto ou de movimento. A característica estática é a análise quadro-a-quadro de elementos como cor, textura e formas de objetos; as orientadas ao objeto são fundamentadas em objetos específicos que aparecem na tela; e a baseada em movimento são apresentadas tanto pelo movimento de câmera como pelos objetos em si, por exemplo, o deslocamento da cena e tempo para sair da tela (Trojahn, 2014).

O autor trabalha com fluxo óptico, “descreve o deslocamento realizado pelos *pixels* entre duas imagens que descrevem diferentes momentos temporais” (Trojahn, 2014, p. 17), sendo baseado no movimento e para isto utiliza o conceito de *histograma*, “representação gráfica da frequência de cada nível de cor em uma imagem” (Trojahn, 2014, p. 13). Desta forma, o processo de análise é parecido com o proposto por Cordeiro (1990) cuja descrição é baseada naquilo que é visto, mas não tanto no conteúdo vinculado às imagens e som, porém uma questão que pode ser observada nesta análise é a possibilidade de identificar uma sequência de planos mesmo com cenas diferentes sendo intercaladas entre elas, o que contribui para a organização linear da narrativa.

Lira (2016, p. 6) apresenta questões éticas no tratamento temático com foco nos documentários, para isto, traz a discussão de Nichols que divide a representação do filme não ficcional “que são as formas de organização do material imagético e sonoro captado do real para a construção de um discurso (asserção) sobre o mundo”, em seis tipos de abordagem: poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e performático, como também utiliza a concepção de ética para Ramos que divide a ética em educativa, imparcialidade (ou recuo), interativa/reflexiva e modesta, “no cinema, sobretudo no domínio da não ficção, ética e estética caminham juntas na enunciação sobre fatos e pessoas do mundo histórico” (Lira, 2016, p. 7).

Com isto, levanta-se a noção de que qualquer gênero proporciona a identificação de uma visão de mundo, não só pela forma na qual o tema é abordado, mas também na forma em que a narrativa é construída, com a diferença de que o documentário apresenta pessoas reais, cuja história vai além da tela (Lira, 2016). Por isso, na indexação, é relevante evidenciar que o documento trata sobre pessoas e relatos reais, “a indexação é

a informação sobre o gênero do filme [...] cuja função é a de orientar o público para o tipo de narrativa a ser consumida” (Lira, 2016, p. 9). Portanto, compreende-se que a indexação auxilia na leitura do filme por parte do espectador, e é de suma importância, principalmente no caso do documentário, levar em consideração que o que é mostrado não é ficção, são pessoas reais em ambientes reais. Por mais significativo que seja o trabalho de Lira, este não apresenta uma forma de análise voltada ao conteúdo, mas sim um cuidado profissional com o tratamento documental.

Nota-se semelhanças, apesar da diversidade de métodos, nos elementos que devem ser tratados na indexação de documentos audiovisuais, tais como: buscar, por meio das cinco perguntas (quem/agente, o que/objeto, quando/ação, onde/ponto de vista e como/método) os realizadores do filme, desde diretores até produtores, roteiristas e atores principais; temas presentes nas sequências mais significativas, abrangendo a questão do espaço e tempo e como elas se relacionam; e a forma, como ou o método utilizados, são elencadas pela estrutura narrativa, no caso, filme ficcional. A sinopse aparece como um adendo aos conceitos levantados, visto que trará uma breve apresentação do filme como um todo, além de poder acrescentar informações técnicas e culturais que possam vir a interessar os usuários, como por exemplo: gravado em luz natural/luz de velas, uso de determinado tipo de câmera; personalidades reais que apareçam no filme, locação etc. Vale ressaltar a busca externa por informações complementares, dado que não são todos os filmes que apresentam *making off* ou entrevistas com diretores/atores.

Para a incorporação ao modelo, parte-se da identificação de planos significativos, tal qual o processo de segmentação de Pimentel Filho (2008), assim como a utilização da análise de conteúdo de Gerber (2015) pautado em cinco questões: quem, o que, quando, como e onde. Ademais, para complementar a indexação, utiliza-se as matrizes registro temporal, temas representados, estrutura narrativa, sequências relevantes, sinopse e informações extrafílmicas propostas por Cordeiro e Amâncio (2005). Na determinação dos planos significativos, ou sequências relevantes, igualmente a estrutura narrativa, será utilizado a estrutura de Cohn (2013), explicitada nos próximos capítulos, e na identificação dos temas representados faz-se uso da semiótica peirceana juntamente com a identificação da linguagem cinematográfica.

A seguir, será apresentada a contribuição da semiótica no processo de indexação e na divisão das estruturas do filme.

5.1 Semiótica aplicada na indexação de documentos filmicos

A dificuldade em descrever documentos não-textuais é a passagem da conotação, o que o documento mostra, para a denotação, ou seja, transpassar o significado polissêmico de um objeto para um termo único. Enquanto o documento escrito é realizado em linguagem natural, sendo possível a pesquisa em dicionários ou textos relacionados, o filme – incluso o vídeo – possui outros elementos além dos objetos representados que contribuem para a significação global do documento, como a própria linguagem cinematográfica.

Na semiologia do cinema, há Christian Metz como precursor nos estudos da análise fílmica com base nos preceitos da linguagem escrita, utilizando-se da linguística de Saussure. Metz destaca que devem ser usados os **métodos** linguísticos – comutação, decupagem, distinção entre significante e significado, substância e forma – e não as **noções** da linguística, uma vez que o cinema é linguagem, mas não possui uma língua – não apresenta regras na composição do significado –, além da significação no filme ser motivada, ao contrário da linguística em que é arbitrária.

De acordo com Metz (1972, p. 113) “as grandes figuras fundamentais da semiologia do cinema [são] – montagem, movimento de câmera, escala de planos, relações da imagem com a palavra, sequências e outras unidades sintagmáticas”. O objetivo do autor é estudar os processos de significação do cinema, ou seja, da “semiótica” do cinema. O teórico pensa no cinema de forma científica e divide o campo de estudo em duas partes, a fílmica, referindo-se às relações do cinema com outras atividades, i.e, tudo que envolve a elaboração do filme (pré-produção, produção e pós-produção), e a cinemática, o tema restrito dos próprios filmes, excluindo as estruturas que os criaram e que delas resultam.

A semiologia em geral é a ciência do significado e a semiótica cinematográfica se propõe construir um modelo abrangente capaz de explicar como um filme adquire significado ou o transmite a uma plateia. Pretende determinar as leis que tornam possível o ato de se ver um filme e desvendar os padrões particulares da significação que dão a filmes ou gêneros específicos seu caráter especial [...]. No centro do campo do cinema está o fato cinematográfico e no cerne do fato cinematográfico está o processo de significação (Andrew, 2002, p. 173-174).

Para Metz, o semioticista deve partir do material no qual qualquer arte transmite seu significado. No caso do cinema é a própria realidade ou a montagem. A matéria-prima são os canais de informação em que prestamos atenção ao assistirmos um filme, sendo eles: imagens fotográficas em movimento e múltiplas; traços gráficos que são lidos em

off; sons gravados, sejam discursos, barulho ambiente ou música. “O semiótico do cinema é o analista interessado no significado decorrente dessa, e apenas dessa, mistura de materiais” (Andrew, 2002, p. 174).

Para Metz (1972, p. 83) a imagem é o equivalente a palavra e a sequência a frase, “ora a imagem (pelo menos a do cinema) equivale a uma ou mais frases, e a sequência é um segmento complexo de *discurso*”, importante ressaltar que a frase é correspondente à frase falada, e não escrita, e que uma sentença proferida oralmente não necessariamente contaria com os mesmos planos filmados, mas estes fariam uma equivalência ao conteúdo. O próprio autor exemplifica como é possível entender essa relação entre imagem fílmica e frase ao falar que o plano, pelo seu conteúdo semântico, está mais próximo de uma frase que de uma palavra isolada, “a imagem mostra um homem andando na rua? Ela equivale à frase: ‘um homem anda pela rua’” (Metz, 1972, p. 84), é frase devido ao seu estatuto assertivo, pois a imagem sempre mostra aquele homem específico, e não um homem.

Convém falar aqui das relações da imagem com a palavra, à qual foi frequentemente assimilada. Ora, esta comparação torna-se evidentemente falsa se imaginarmos que a palavra, tal como o conceito que a designa, é uma noção geral e genérica, enquanto a imagem tem um significado preciso e limitado: o cinema nunca nos mostra ‘a casa’ ou ‘a árvore’, mas ‘esta casa’ particular ou ‘esta árvore’ determinada (Martin, M., 2005, p. 29).

Para Metz, o cinema tem uma sintaxe, mas ainda por fazer, cita Saussure ao elucidar que a sintaxe, na linguagem, é uma dimensão sintagmática, e que no filme, o plano é a menor unidade da cadeia fílmica e a sequência é um conjunto sintagmático. De acordo com o autor, o momento da montagem é mais importante que a escolha das imagens (decupagem), pois é um ato de criação, afirma que o ato de escolha do conteúdo de cada “motivo” (no caso, a cena) é de suma importância, mas é na sequência, no plano, que começa a linguagem cinematográfica. “O cinema só sabe falar com neologismos, toda imagem é um *apax*. Procurar-se-ia em vão, nas imagens, verdadeiras séries associativas ou campos semânticos delimitados” (Metz, 1972, p. 87). Para o autor, a paradigmática do filme está dentro das unidades significantes, e que a busca por ela deve-se dar na própria sintagmática, “isto é, no jogo de oposições entre várias combinações de imagem” (Metz, 1972, p. 89).

Há expressão quando um “sentido” é de algum modo imanente a uma coisa, emana diretamente dela, confunde-se com a sua própria *forma*. [...] A *significação*, pelo contrário, relaciona externamente um significante isolável a um significado que é por sua vez [...] um conceito e não uma coisa. Um conceito se significa, uma coisa se expressa. Sendo extrínseca, a significação só pode provir de uma convenção [...]. Entre expressão e significação há *mais de uma* diferença: uma é natural, a outra convencional; uma é global e

contínua, a outra é dividida em unidades discretas; uma provém dos seres e das coisas, a outras das ideias. [...] o "sentido" emana naturalmente do conjunto do significante, sem recorrer a um código (Metz, 1972, p. 96)

Desse modo, o significante no cinema tem sua totalidade na relação significante-significado dentro do motivo, da narrativa. O autor relata que para realizar uma análise semiológica do filme é preciso, primeiramente, delimitar o seu *corpus*, no caso, os filmes narrativos. Metz também afirma que a semiologia do cinema pode ser concebida como a semiologia da conotação ou denotação. A denotação é possibilitada pela **analogia**, e a conotação é de natureza **simbólica**. Para ele, as delimitações estéticas – enquadramento, movimento de câmera, composição, efeitos visuais – tem papel de conotação, enquanto a denotação é o sentido literal que as imagens reproduzem. Outro ponto é considerar a sequência completa (decupagem e montagem) para compor a dimensão semiológica do filme.

Bernardet, no apêndice do livro *A significação no cinema* (1972, p. 245-281), faz a análise semiológica do filme *São Paulo sociedade anônima* dividindo o filme nos sintagmas (sequências), descrevendo cada cena e indicando cada movimento de câmera e tipo de plano, além de traçar comentários sobre a organização dos planos. Observa-se que é uma análise exaustiva, mas não contribui no objetivo deste trabalho, que é o de compreender a estrutura narrativa como forma de definir seu tema, pois é uma análise exclusivamente voltada para a descrição sintagmática, mas exemplifica a importância da montagem na compreensão global do filme, visto que é por meio dela que o cinema narra uma história. Da contribuição de Metz, fica-se com seu estudo sobre montagem.

Rocha (2016) utiliza o modelo narrativo de Greimas no filme *Veludo Azul* (David Lynch, 1986), em que se acompanha a história de Jeffrey que, após voltar de uma visita ao seu pai no hospital, se depara com uma orelha decepada. Ao levar a orelha para a polícia, consegue ajuda de Sandy, filha do delegado da cidade, para iniciar sua própria investigação que os levará a adentrar um submundo de criminalidade, violência e prostituição coabitado pela cantora Dorothy Valles e pelo gângster Frank Booth, personagens ligados à orelha encontrada.

No cenário, Jeffrey, o sujeito **actante**, que inicialmente tem como **objeto** desvendar o mistério da orelha decepada. Este objeto modifica-se quando o **actante/adjuvante**, Sandy, relaciona a orelha com a cantora Dorothy Valles, conhecimento que tem através da conversa de seu pai, o delegado da cidade. Após fingir

ser detetizador e conseguir acesso à casa de Dorothy, possibilitando o roubo da chave, Jeffrey volta à casa da cantora, em que vivência uma situação de abuso realizada por outro actante, Frank Booth, que desempenha a função de **oponente**. Antes de sair da casa, o protagonista nota uma foto em que Dorothy está com uma criança e um homem, atrás está a certidão de casamento. Conclui, junto com Sandy, que o marido e filho de Dorothy foram sequestrados e que a orelha encontrada é um aviso para a cantora de que seu cônjuge está vivo e que deve continuar a se submeter aos abusos. “Nesta altura da narrativa, o *objeto do sujeito actante* se altera. Jeffrey pretende salvar Dorothy das mãos de Frank. [...] O *destinador narrativo* se concretiza na figura de Dorothy, pois é ela quem se beneficiará das ações do sujeito” (Rocha, 2016, p. 200), enquanto o **destinatário** é a cidade de Lumberton, onde toda a trama acontece.

O uso do Percurso Gerativo de Sentido auxilia no entendimento das ações dos personagens e suas consequências, em razão de que parte de um desejo, de um querer fazer e saber, para uma possível solução, o alcance do desejo, no caso do filme, o desvendar do crime. O autor (2016) não usa o percurso no filme todo, mas já indica a direção para onde a história vai prosseguir. Da contribuição de Greimas, fica-se com a construção da narrativa a partir de uma motivação.

Anterior à análise fílmica utilizando-se da semiótica da cultura, fala-se brevemente da contribuição de Stuart Hall. De acordo com o teórico (1989) a prática de representação implica a posição de quem fala ou escreve, portanto, se apoia na **enunciação**, enfatizado pelo autor que “quem fala e o sujeito de quem se fala nunca estão exatamente no mesmo lugar” (Hall, 1989, p. 68), assim é baseado em um espaço e tempo específico, o contexto é sempre **posicionado**, “dessa forma os significados produzidos pelo público devem levar em conta não somente a sua diversidade intrínseca, mas as condições sociais e históricas que contornam a recepção, a sua relação com a obra fílmica.” (Colins; Lima, 2020, p. 431).

Para realizar a análise fílmica a partir dos Estudos Culturais, utiliza-se a metodologia “etnografia de tela” (Colins; Lima, 2020) em que o primeiro passo é a imersão no objeto, no caso o filme, em que se busca articular a representação fílmica com determinado referencial teórico, “compreende o filme não apenas como uma construção narrativa, mas uma extensão da vida ‘real’ em que os elementos técnicos escolhidos para dar forma à representação das histórias e personagens configuram práticas com impacto social” (Colins; Lima, 2020, p. 432), sendo a narrativa uma prática discursiva. Para a

análise, o ponto de partida deve ser o contexto disponível ao espectador no momento de recepção, logo o significado atribuído por quem assiste está condicionado a alguns elementos externos, como: “1) o conhecimento da linguagem apresentada através do filme; 2) eventos históricos [...]; e 3) as instituições ou espaços de comunicação, enquanto um modo de perceber como o contexto” (Colins; Lima, 2020, p. 434).

Vargas (2014) utiliza a semiótica da cultura para analisar uma sequência no filme *Amarelo manga* (Claudio Assis, 2003) em que o personagem Wellington Canibal é apresentado. Como destaca o autor, tem-se diversos tipos de texto: verbal, ambiente, luz, caracterização do personagem, plano, montagem, “eles se entrelaçam, formando o *textu*, e através de seus códigos, signos verbais e figurativos introduzem informação na memória coletiva” (Vargas, 2014, p. 152-153), sendo assim, ao espectador, resta o papel de tradução e de atribuir significados a partir do próprio repertório. O autor ainda destaca que Lotman trabalha com a questão da interpenetração no território dos signos o que gera a síntese, não sendo necessário compreender os signos de forma isolada.

Wellington Cabinal é apresentado no seu local de trabalho, Vargas descreve brevemente o ambiente para que o leitor se situe, descreve também a ação que o personagem está realizando na cena e destaca que seu diálogo é sobre a morte. Comenta também sobre o uso dos enquadramentos e do movimento de câmera, como forma de apresentar o local e os personagens em cena, destacando que é “um olhar quase documental [...] dois planos distintos, quando dispostos em sequência, provocam a percepção por parte do espectador, de um terceiro significado que relaciona os dois anteriores.” (Vargas, 2014, p. 154). O autor conclui que, através de vários elementos cinematográficos, o diretor constrói o personagem e ambienta a *diegese*, e é o papel do espectador, a partir de seu próprio repertório e experiência semiótica, interpretá-los e estabelecer relações com a realidade.

Apresenta-se o papel desempenhado pelo espectador na análise fílmica, sendo sujeito ativo na interpretação, valendo-se da experiência colateral e da capacidade de compreender os diferentes códigos, em razão de a interpretação do filme ser subjetiva, mas pode ser pautada em conhecimentos comuns como a identificação da *diegese* e o significado das sequências. Da contribuição da semiótica da cultura, fica-se com o conhecimento prévio do analista, além da identificação do ponto de vista na qual a história é narrada.

Drigo e Souza (2018) partem da concepção de imagem-movimento de Deleuze além das concepções peirceanas para analisar recortes do filme *Que horas ela volta* (Anna Muylaert, 2015). Iniciando a discussão da imagem-movimento, no qual o conceito de **movimento** para Deleuze (2018) é o que se passa entre dois objetos e que exprime a duração de um todo, esse decorrer do tempo representa uma mudança no objeto, diferenciando de uma imagem fixa para outra, por exemplo. No cinema, o plano é a imagem-movimento, pois parte-se de um plano para outro através da montagem.

A imagem-movimento apresenta três divisões: imagem-percepção, imagem-ação e imagem-afecção. Percepção é tudo aquilo que é notado por meio dos cinco sentidos, no caso do cinema, em um enquadramento pode-se observar todos os elementos presentes, desde os objetos até o movimento da câmera – semelhante ao conceito de qualissigno; a ação é o acontecimento sucessivo de movimentos, é o plano, logo uma cena seguida da outra, o que torna os elementos, antes individuais, um conjunto significativo; e afecção é o que se sente. Portanto, percebe-se que a montagem é a percepção do movimento, e dessa percepção, compreende-se o sentido dado as imagens segundo um esquema, por exemplo, o esquema narrativo.

A partir da definição de imagem-ação, as autoras (2018) ressaltam que este pode ser percebido como grande forma e pequena forma. Na grande forma, entende-se o movimento de uma situação como um todo (sinsigno) passa para outro movimento, sistematizam que a ação assume a fórmula S-A-S', em que S é uma situação, que por meio da ação A é transformada em S', “a fórmula dada por Deleuze apresenta uma síntese do filme, ou de um conjunto de imagens do filme, que exhibe uma estrutura, um formato para as relações possíveis entre as imagens que o compõem” (Drigo; Souza, 2018, p. 204), as autoras relatam que essa representação pode sugerir apenas relações que são interpretadas como hipóteses.

As autoras apresentam uma breve sinopse sobre o filme, já relacionando o conflito entre entidades distintas – empregada doméstica x patroa; pobreza x riqueza – e a chegada da filha da Val, a empregada doméstica, na casa dos patrões. A partir do momento que Jéssica chega, a relação harmoniosa entre empregada e patroa começa a desmoronar culminando no final em que mãe e filha recomeçam a vida em outro lugar. Passando a narrativa para a fórmula S-A-S', em que S – Val convive com a família por treze anos e acompanha o crescimento do filho da patroa – culmina na ação A – chegada da Jéssica – que encerra na mudança para S' – convivência em família que gera o desfecho da relação mãe/filha em novo espaço de convivência (Drigo; Souza, 2018).

Já na pequena forma, a fórmula A-S-A', em que uma ação A revela uma situação S que ainda não tinha sido apresentada, uma situação local, que indica uma nova ação A', aqui é possível observar a modalidade do sinsigno indicial, “nesse conjunto de imagens cinematográficas a mente do intérprete é posta em movimento, sob a ação do índice [...] a fórmula ou o modelo é construído e reconstruído com e na sequência de imagens” (Drigo; Souza, 2018, p. 209), sendo assim, o filme como um todo pode ser visto como uma sucessão de ações que revelam situações até então desconhecidas, pois a narrativa vai moldando a história e cabe ao espectador acompanhar esse movimento.

Para melhor entendimento, é apresentado o quadro a seguir com as aplicações semióticas à análise fílmica com base dos artigos acima recuperados, com os conceitos utilizados, definição e como foram aplicados nos filmes.

Quadro 4 – Resumo das aplicações semióticas à análise fílmica proposta nos artigos recuperados

APLICAÇÕES À ANÁLISE DE FILMES	CONCEITOS UTILIZADOS	DEFINIÇÃO	EXEMPLOS DE FILMES ANALISADOS
Semiologia	Sintagmática	Organização linear dos diferentes elementos do documento, no caso do cinema, é utilizado a montagem, movimento de câmera, organização da sequência de planos	São Paulo sociedade anônima Divisão em sequências (sintagmas), descrição da frase e da conotação – elementos presente nas cenas, tipos de plano e movimento de câmera
	Palavra/Frase	Equivalente a imagem e sua organização em uma sequência de planos que gerariam a frase	
	Discurso	Equivalente a sequência, organizada por meio da montagem	
	Conotação	Delimitações estéticas como o movimento de câmera e efeitos visuais	
	Denotação	Sentido literal das imagens	

	Percurso Gerativo de Sentido	Quadrado semiótico	Veludo azul Análise da narrativa em sua totalidade, identificação do actante e do objeto e sua relação com o adjuvante e a ação que aquele acarreta a história
	Actante/ adjuvante		
	Objeto		
	Destinador/ Destinatário		
Semiótica da cultura	Enunciação	Toda manifestação cultural está ligada ao seu contexto, ou seja, a um tempo e lugar específico	Amarelo manga Análise de uma sequência com foco em um personagem, com a identificação de elementos textuais, verbais, do ambiente, tudo para caracterizar o personagem em seu contexto
	Texto	Toda manifestação de cultura, desde escrita até visual, que possua função criativa, de expressar mensagem e função de preservar memória em seu contexto	
	Língua	Língua a partir da semiologia, ou seja, uma construção social, na qual a cultura se insere, construída a partir de elementos comuns a determinado grupo	
Semiótica peirceana	Qualissigno	Relação com a imagem-percepção, portanto os elementos identificados	Que horas ela volta? Análise narrativa como um todo, parte da identificação de uma situação e sua ação subsequente que gera outra situação e ação sucessivamente
	Sinsigo icônico	Identificação de uma situação que, através de uma ação, gera outra situação	
	Sinsigno indicial remático	Situação ainda não apresentada que surge após uma ação e desencadeia outra	

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Conclui-se que as teorias da semiótica podem auxiliar o espectador na observação dos elementos significativos presentes no filme, em comum, todos são usados para ressaltar a importância dos planos e da montagem como forma de estruturação da narrativa, de apresentação dos personagens e situações que vão acarretar na sequência e conclusão da história. A semiologia de Metz estabelece os parâmetros da sintagmática, favorecendo na interpretação das mudanças de ações e acontecimentos; os estudos culturais colocam o espectador como participante da significação geral do filme, visto que sua interpretação dependerá de conhecimentos anteriores e do repertório cultural; a semiótica peirceana auxilia na identificação dos elementos mais significativos ao trazer a questão da cognição, logo tudo que acarreta uma mudança ou que carrega um sentido intrínseco, é percebido pelo espectador.

Como o foco do trabalho é a semiótica de Peirce, discorre sobre o processo de indexação utilizando-se as dez classes de signo em uma aplicação prática de uma sequência de fotogramas.

5.2 Aplicação das dez classes de signo de Peirce na indexação

Tendo que o processo de indexação é pautado em três passos, sendo a análise, descrição (que compreende a extração do conceito e a sua definição em palavras-chave) e representação (ou tradução), pode-se dividir esse processo a partir das categorias dos fenômenos de Peirce (2005) em Primeiridade (análise) – como o signo, o filme, se apresenta –, Secundidade (descrição) – cria um signo equivalente, ou seja, os temas e palavras-chave levantadas – e Terceiridade (representação) – essa representação é traduzida para se dirigir a alguém, no caso é inserida em uma base de dados para que o usuário tenha acesso.

Para Mai (2001) o documento é um Argumento, pois compreende as outras classes, é a informação na sua totalidade. O assunto é um símbolo dicente – é ligado ao objeto por meio de associação e é realmente afetado por ele, quando um assunto é atribuído a um documento, este assunto é parte integrante do documento, é a entrada nos sistemas de informação, sua representação. A descrição é um legissigno indicial dicente, pois fornece uma informação sobre o documento, que gera palavras-chave, rema simbólico, produz um conceito geral.

Para Carvalho e Almeida (2019) a representação temática dos multimeios é realizada através da tradução intersemiótica, tradução inter e intra códigos, tendo como base a segunda tricotomia de Peirce, a relação entre signo e objeto, em que é possível identificar três traduções: a **icônica**, que fornece signos com qualidades e aparências similares ao objeto, “tradução icônica porque o resultado da tradução guarda traços em comum com o objeto” (Carvalho; Almeida, 2019, p. 193); **indicial**, a relação existente entre o objeto real e sua representação, realizando-se por meio de alusão; e **simbólica**, em que símbolos são transformados em outros com equivalência entre sistemas de signos diferentes.

Citando Plaza (2003), Carvalho e Almeida (2019, p. 194) concluem que “a tradução icônica é transcrição, a tradução indicial é transposição, enquanto a tradução simbólica é transcodificação”. Os autores salientam que a prática de representação temática requer conhecimento para além do teórico, tendo como trabalho do indexador buscar por informações complementares que possam auxiliar o processo de interpretação, fora o vínculo entre contexto de produção e obra produzida, sendo necessário considerar as construções ideológicas.

Plaza (2003) afirma que as dez classes de signo de Peirce auxiliam como estrutura a fim de viabilizar a análise dos signos e os elementos que os formam, importantes no processo de tradução, possibilitando que sejam exploradas mensagens nas relações entre os signos. O legissigno tem função de **transdução**, ou seja, de relacionar os signos semanticamente e organizar os percursos da leitura, para tanto, apresenta-se os três grupos de legissignos: 1) **legissigno-icônico-remático**, fornece condições para a organização sintática, ou seja, o papel que cada elemento atribui na cena, criando o Objeto Imediato; 2) **legissigno indicativo-remático** e **indicativo-dicente**, estas possibilitam a organização semântica, isto é, de referência, “ao mesmo tempo que estruturam a tradução (como signo de lei), indiciam seu original pela contiguidade” (Plaza, 2003, p. 77-78) estabelecendo o interpretante imediato e dinâmico, então a tradução deste legissigno é sempre indicativo em relação ao seu original; e 3) **legissignos simbólico-remático, simbólico-dicente e simbólico-argumento**, além dos legissignos que conduzem para uma forma estruturada de interpretação “os diversos legissignos fornecem também maior ou menor grau de abertura à interpretação, gerando interpretante que vão desde a máxima ambiguidade até significados convencionais” (Plaza, 2003, p. 77).

É o legissigno, por assim dizer, que regulamenta o processamento interno de uma estrutura, garantido sua coerência e otimização. Sem o legissigno, por exemplo, um ícone não passaria de mera possibilidade irrealizada. Para se realizar, ele necessariamente tem não só de se materializar num meio, [...], como também deve gerar leis de sua própria configuração (Plaza, 2003, p. 78)

Se o legissigno atua como estrutura, admite-se que é constituído num evento, acontecimento, em algo real que é signo, “a conexão entre vários fenômenos, sejam eles cores, letras, palavras, gestos, gera o diálogo interno” (Plaza, 2003, p. 78). Para examinar as modalidades da atividade interna do signo, ou intracódigo, é necessário primeiro recorrer aos conceitos do paradigma (semelhança) e sintagma (contiguidade).

No eixo paradigmático as associações “são aquelas em que as partes componentes do signo mantêm entre si relações de semelhança” (Plaza, 2003, p. 81) e são divididas em três modalidades: semelhança de qualidades, justaposição e mediação. Em relação à similaridade das qualidades, assimila-se o caráter do ícone que apresenta, em sua materialidade física, semelhança com o signo representado; na justaposição, diferente da anterior que apresenta qualidade material, esta é na articulação entre os elementos que se atribui a semelhança, “é no atrito e colisão entre dois termos que brota o lampejo da semelhança” (Plaza, 2003, p. 83); e a semelhança por mediação é a relação percebida através da interpretação, como as metáforas visuais, por exemplo.

No eixo sintagmático, “um elemento cede passagem a outro que é diferente dele, mas ao mesmo tempo parte dele” (Plaza, 2003, p. 79) sendo três modalidades: contiguidade topológica, por referência e por convenção. Por contiguidade topológica, ou a relação simultânea entre um objeto e outro, nos documentos audiovisuais pode-se relacionar com as cenas em que uma remete a outra por questões de espaço e tempo; por referência, como o próprio nome já indica, é a relação entre objeto e contexto, “a simples mudança de contexto do signo, o deslocamento de sua singularidade como existente concreto, possui a particularidade de subverter a expectativa do intérprete e, portanto, sua experiência colateral com o signo” (Plaza, 2003, p. 80), aspecto muito utilizado na montagem intelectual de Eisenstein, por exemplo; e a contiguidade por convenção tem relação com o símbolo, ou seja, são imputadas por padrões já estabelecidos.

Na prática, o **plano** é visto como unidade primeira do cinema, que agrega a **cena**, unidade mínima, o menor fragmento da narrativa. Santos (2008) divide o plano em dois tipos: o plano **em relação a si mesmo** e o plano **em relação ao objeto**.

O **plano em si mesmo** se desdobra em três características: o plano como possibilidade, como existente e como lei. O primeiro diz respeito ao **qualissigno**, é a possibilidade de engendrar diversos planos em uma sequência, é o momento de criação, do roteiro para a tela, em que são testados ângulos e enquadramentos, tudo o que diz respeito a pré-produção, ao filme antes de sua materialidade. O segundo é um **sinsigno**, aqui o plano aponta, focaliza o objeto, capturado no aqui e agora, trazendo a percepção de presente, marcando “uma conexão temporal e dinâmica entre aquilo que é registrado e o objeto de registro” (Santos, 2008, p. 56), é o filme em sua materialidade. O terceiro, o plano como lei, é um **legissigno**, isto é, convenções, ou padrões, na hora de compor um plano e a organização da disposição dos objetos, englobando os enquadramentos e ângulos (Santos, 2008) são os códigos gerais de Metz (1972). Esses planos podem ser desdobrados em gêneros, planos tipos e planos de autoria.

Os planos de **gêneros** podem ser observados em filmes com enredos e enquadramentos similares, como os filmes *noir*, *westerns*, neorealistas, cinemanovista, são filmes que pertencem a algum movimento cinematográfico. Planos **tipo** são padrões de enquadramento que se referem a um filme em particular e que apresenta um conceito de enquadramento diferente dos seus antecessores, tornando-se uma referência de tipo, por exemplo *Cidadão Kane* (Orson Wells, 1941), *O encouraçado Potemkin* (Sergei Eisenstein, 1925) e *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002), “o padrão de enquadramento deste é facilmente identificado pelo público quando são vistos em outros filmes, pois muitas vezes são obras que influenciam outras, reforçando seu caráter como lei” (Santos, 2008, p. 57). O plano de **autoria** diz respeito às características próprias do diretor, sendo sua “marca” que perpassa os seus filmes, independente do tema e do gênero, pode-se citar cineastas como Charles Chaplin, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Glauber Rocha como tantos outros.

O plano em **relação ao seu objeto** vai envolver o movimento da ação na frente da câmera, ou seja, de um lado há o enquadramento, a captura, e do outro os elementos presentes na ação, “há uma temporalidade em comum e um enlace entre ambos, dessa forma, o plano tem o caráter de signo, isto é, ele é determinado pela ação, faz a mediação revelando a ação, acompanha o movimento lá fora, trazendo as qualidades, a presença, o drama ali encenado” (Santos, 2008, p. 58). A partir da composição **icônica** – tudo que pode ser observado na cena como iluminação, personagens, cenários, indumentária, ângulo e enquadramento – identifica-se o plano **indicial**, pois todos os elementos

presentes têm relação direta com a ação que está sendo desenvolvida, “tem como fundamento conduzir, conectar, trazer à atenção, movimentando-se para dentro da ação” (Santos, 2008, p. 61). Essa ação é organizada a partir da montagem, tendo um caráter de **símbolo**, pois “traz algo de caráter geral, isto é, a organização do plano e a harmonia da sintaxe visual se convencionalizam em uma imagem que consegue representar ideias abstratas, ou faz alusão a estas” (Santos, 2008, p. 63), é papel do interpretante entendê-la como detentora de significado.

À vista disso, compreende-se que o plano em si mesmo diz respeito a organização interna do filme, como a escolha do enquadramento, ângulo e movimento de câmera, o que conduz ao aspecto icônico do documento. Já o plano em relação ao seu objeto é a junção da iconicidade com a ação de forma a produzir uma narrativa, que será construída por meio da montagem, seu caráter simbólico. A partir da concepção da **semiose**, “operação que, ao instaurar uma relação de pressuposição recíproca entre a forma da expressão e a do conteúdo, ou entre o significante e o significado –, produz signos” (Greimas; Courtés, 1979, p.408-409), entende-se que o processo de significação é realizado pelo intérprete de maneira que perpassa todos os níveis do signo sem entendê-los separadamente.

A partir das dez classes de signo e da divisão do plano em sinsigno e legissigno, tem-se o **sinsigno icônico**, **sinsigno indicial remático**, **sinsigno dicente**, **legissigno icônico** e **legissigno indicial remático**, que através da sua análise gera um **legissigno indicial dicente**, que será traduzido em palavras-chave, ou seja, em um **rema simbólica**. Quando traduzida para uma linguagem controlada, torna-se **símbolo dicente**, que representa o **argumento**, ou documento.

O objetivo do trabalho é utilizar as dez classes de signo no processo de indexação a partir do filme como um todo, sendo assim, reconhecer sua estrutura narrativa e, apoiado nos elementos semióticos, definir o tema, o assunto do filme. A título de exemplo, serão utilizados *frames* de uma sequência retirados do filme *O iluminado* de Stanley Kubrick, como forma de exemplificar o processo da semiose a partir das classes de signo.

O iluminado, baseado no livro de mesmo nome do autor Stephen King, conta a história de Jack Torrance, um escritor e alcoólatra em recuperação, que aceita um emprego como zelador durante o inverno no isolado hotel Overlook. Seu filho, Danny, possui habilidades psíquicas assim como Dick Hallorann, funcionário do hotel, que explica que suas aptidões são chamadas de “iluminado”, o que possibilita que o garoto

veja acontecimentos passados e futuros, como fantasmas que habitam o local. Dentro de pouco tempo depois de se instalarem, a família fica presa no hotel por causa de uma tempestade de neve e Jack, gradualmente influenciado pelas presenças sobrenaturais, enlouquece o que o leva a realizar uma tentativa de assassinato. Na sequência, acompanhamos Dany perambular pelos corredores do hotel até se deparar com o quarto número 237.

Figura 27 – Exemplo de aplicação das classes de signo em uma sequência fílmica



Fonte: O iluminado (Stanley Kubrick, 1980)

No *frame* A pode-se notar toda a iconicidade do plano: as formas geométricas formadas pelo corredor, as cores com predominância entre os opostos cores frias (azul) e cores quentes (vermelho e laranja), uma criança que anda em um triciclo em um corredor cheio de portas, “tendo sua intenção em capturar puras qualidades desses objetos, o plano, portanto, se apresenta como elas são” (Santos, 2008, p. 63), sendo **sinsigno icônico** – qualidade que determina a ideia de um objeto (criança, corredor). Neste exemplo, a atenção do espectador está voltada para a criança, pois é o único personagem presente na cena, mas isso não impede que os artifícios cinematográficos sejam usados para manter o foco, tais como: a criança estar no centro, ângulo na altura dos olhos, e o *travelling* usado na sequência – a câmera acompanha a criança enquanto ela anda pelo corredor –

constitui-se como **legissigno icônico remático**, é afetado pelo objeto e atrai a atenção do intérprete.

Como a informação sobre o nome do personagem e o local que ele está já foram informados no começo do filme, sabe-se que a criança é Danny Torrance e ele está no hotel Overlook, hotel que já foi cenário de uma tragédia e que é sentido por Danny devido a seus poderes psíquicos (**sinsigno dicente**, pois é informação sobre um fato). No *frame* B, percebe-se que algo chamou a atenção de Danny, pois ele se volta para olhar, o que em C é mostrada a porta número 237, porta que já havia aparecido nas visões do garoto, assim como foi avisado por Dick para se manter longe dela, aqui apresenta-se o **sinsigno indicial remático**, pois dirige nossa atenção devido as visões e advertências feitas pelo funcionário, não é apenas uma porta de um quarto, mas é um quarto que guarda alguma lembrança sombria sobre o que já aconteceu no hotel. Mais uma vez aparece o legissigno icônico, mas agora em *contra-plongée*, de maneira que vemos a porta da mesma forma que Dany, e depois volta em *close-up*, demonstrando que o foco dessa sequência é o garoto e seu olhar.

Como forma de construir a tensão, utiliza-se o **legissigno indical remático**, ou a montagem. A sequência inicia-se com um *travelling* de Danny passeando por vários corredores do hotel, virando de um para outro, até chegar no corredor do quarto de suas visões, sendo o único lugar que ele para. Para manter a visão centrada no garoto, quando ele está em foco, o enquadramento é baseado na altura dos olhos do garoto (como ele está em um triciclo, sua visão é um pouco abaixo da linha dos olhos), e quando ele olha para a porta, o plano faz com que também a olhemos a partir da mesma altura de Danny. Sendo assim, depreende-se que tanto sinsigno quanto legissigno são imbricados, fazem parte um do outro, e o entendimento global se dá por meio da interpretação desse todo.

Como é impossível determinar o assunto de um filme a partir de uma única sequência, para aplicar a descrição e a tradução, será utilizado o conhecimento prévio do mesmo e da sinopse descrita acima. Sabe-se que o filme apresenta muitas cenas que conotam a presença de entidades sobrenaturais assim como ações que denotam a loucura de Jack, pode-se falar que o filme carrega uma questão psicológica – tanto pela influência dos “fantasmas” em Jack quanto seu problema com a bebida que já fez com que ele cometesse uma violência no passado – como também terror, percebida pelo isolamento da família devido a uma tempestade de neve, impossibilitando uma possível fuga caso Jack fosse totalmente dominado pelo hotel. Essa breve descrição é um **legissigno indicial dicente**, pois fornece uma informação sobre o documento, informação que é denotada

através da montagem, que contém várias cenas da instabilidade mental de Jack, o isolamento da família e os poderes de Danny, apresentando como palavra-chave, ou **rema simbólico**, um conceito geral do filme, terror-psicológico.

Para a tradução, foi utilizado o tesouro de cinema de terror da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em que a busca gerou o termo “psicológico”, “subgênero cinematográfico que evoca o medo através de narrativas e elementos sutis que abordam a vulnerabilidade da mente humana, evocando sensação de angústia e desconforto no espectador” (THESA, *online*), definição que coincide com a história do filme, sendo assim, o **símbolo dicente** é “psicológico”. Outro possível símbolo dicente é “adaptação”.

Para melhor assimilação, apresenta-se o quadro a seguir com a síntese das classes de signo utilizadas na análise fílmica descritas acima.

Quadro 5 – Síntese do uso das classes de signo na análise fílmica

CLASSE DE SIGNO	APLICAÇÃO À ANÁLISE FÍLMICA
Sinsigno icônico	Identificação de elementos visuais como pessoas, objetos, animais e cor
Sinsigno indicial remático	Através de informações anteriores dadas na história, a atenção do espectador é dirigida a um elemento específico com o uso do legissigno icônico
Sinsigno dicente	Informações concretas sobre personagens e local da trama
Legissigno icônico	Uso de elementos específicos da linguagem cinematográfica como o movimento de câmera e ângulo para chamar a atenção do espectador a um elemento específico
Legissigno indicial remático	A construção da tensão por meio da montagem e do uso dos sinsignos e legissignos
Legissigno indicial dicente	Breve descrição do filme como um todo, a sinopse
Rema simbólica	Atribuição de palavras-chave
Símbolo dicente	Palavras-chave traduzidas para um vocabulário controlado
Argumento	Documento em sua totalidade

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

A seguir, será apresentado o conceito de narrativa e de narrativa-imagética.

5.3 Narrativa e narrativa-imagética

Para Barthes (2011) a narrativa está presente na linguagem oral, escrita, na imagem fixa ou móvel, está presente nas mais diversas manifestações literárias e artísticas, como pintura e cinema. Squire (2014) define narrativa de forma ampla como

uma cadeia de signos com sentidos sociais e culturalmente reconhecíveis que se movimentam temporalmente, portanto uma mesma narrativa pode ser alterada em universos sociais, culturais e históricos distintos. De acordo com a autora, para além da sucessão temporal, há também a questão do espaço.

Barthes (2011) estrutura a narrativa em cinco níveis: língua, função, ação, narração e sistema narrativo.

A **língua** é a composição discursiva, toda narrativa contém enunciados e estes adquirem significado a partir da organização de um enunciado seguido do outro, aqui identifica-se a questão da temporalidade.

A **função** consiste em dividir a narrativa em unidades narrativas mínimas, é “o que quer dizer”, organizados em duas classes de funções, a distribucionais, ou função, e as integrativas, ou índice, enquanto a primeira diz respeito a elementos que compõem a história e terão um ato complementar ou consequente, a segunda complementa as características e ambienta o personagem e suas ações, explica o “para que serve”⁴⁹, “as *Funções* implicam *relata* metonímicos, os *Índices relata* metafóricos; uns correspondem a uma funcionalidade do fazer, as outras a uma funcionalidade do ser” (Barthes, 2011, p. 33).

As **ações** têm relação com os personagens em que atuam de maneira paradigmática como protagonista/antagonista, sujeito/objeto, destinador/destinatário, cada personagem, por meio de ações, acarreta a ação-resposta de seus opostos.

A **narração** é a delimitação do narrador, o que ele sabe sobre os personagens e de onde ele narra, é a contextualização, capta-se a questão do espaço.

O **sistema narrativo** ocorre em dois processos, a articulação ou segmentação e a integração, o primeiro condiz com a possibilidade da narrativa de distender signos ao longo da história, cada um com significado tanto distribucionais quanto integrativas, e a segunda é a organização da história de maneira vertical, em que cada ação ou enunciado é estruturado de forma a se desdobrar em outras ações ou enunciados.

Kearney (2012) formula um modelo para a narrativa derivado da filosofia ocidental, principalmente a *Poética* de Aristóteles, dividida em cinco subtítulos esquemáticos: enredo (*mythos*), re-criação (*mimesis*), alívio (*catharsis*), sabedoria (*phronesis*) e ética (*ethos*).

49 Pode-se relacionar com o Percurso Gerativo de Sentido de Greimas, explicitado na seção sobre semiótica.

Em relação ao **enredo**, tem-se a estrutura temporal que busca uma significação para o começo, a memória (passado) e a projeção (futuro), ainda que não siga a ordem linear de início, meio e fim, “a narratividade é o que marca, organiza e esclarece a experiência temporal. [...] Uma história é feita de eventos, e o enredo (*mythos*) é a mediação entre os eventos e a história” (Kearney, 2012, p. 413).

A **re-criação** é a narração, é a história a partir de um ponto de vista, de um contexto, podendo apresentar o mesmo enredo, mas cada *recontar* é diferente do outro.

O **alívio** tem relação com o poder catártico, pois “as histórias nos *alteram*, ao nos transportar para outros tempos e lugares, onde podemos experimentar as coisas *de outro modo*” (Kearney, 2012, p. 417), é o poder de se colocar no lugar de outro, mas só é possível por meio do envolvimento com a ação que tenha importância para quem ouve/lê/vê a história.

A **sabedoria** apresenta um caráter duplo, ao mesmo tempo que a história tem ligação com o real, seus elementos condizem com entidades ou abstrações conhecidas – um animal, uma máquina, uma pessoa específica, uma profissão, um sentimento, uma ideia etc. – e também extrapola essas significações, uma princesa se apaixonar por um sapo só acontece nas histórias porque sabe-se que na realidade um sapo não pode virar uma pessoa, citando o exemplo do autor.

A **ética** retorna a ideia de que as histórias são partilhas “de um mundo comum com os outros, na medida em que elas são invariavelmente uma forma de *discurso*. Todo ato de contar histórias envolve alguém (um narrador) contando algo (uma história) a alguém (um ouvinte) sobre algo (um mundo real ou imaginário)” (Kearney, 2012, p. 426), sendo assim, a história carrega uma **identidade** narrativa em que o leitor se auto identifica e tem responsabilidade moral, sendo assim, toda narrativa tem características interativa, o discurso dialoga com um receptor que agrega valor e sentido para aquilo que recebe, “toda narrativa traz em si alguma carga avaliativa em relação aos eventos narrados e aos atores apresentados na narração” (Kearney, 2012, p. 429).

Destarte, é possível deduzir que a narrativa é composta por três atores, o narrador, o personagem e o receptor em um processo interativo em que alguma coisa é contado para alguém que interpreta e atribui valor. A história acontece em um espaço e tempo, e os personagens realizam ações que acarretam ações-respostas, acontecimento que pode ser organizado de maneira linear, ou horizontal, como vertical, na qual uma ação acarreta outra e assim sucessivamente.

A partir da definição de narrativa, comenta-se a construção da narrativa de forma imagética, primeiramente com a criação de significado para as imagens, processo que envolve conectar marcas gráficas em **conceitos estruturais** codificando o significado em memória. Quando se observa o mesmo objeto mostrado em ângulos diferentes, fala-se em **estrutura espacial**, combinação de informação geométrica com o nosso conceito de conhecimento abstrato. Reconhece-se os elementos porque sabemos como as coisas são (referência icônica). Outras narrativas visuais podem usar aspectos simbólicos na **morfologia** gráfica, como estrelas em cima da cabeça para indicar dor. Reconhece-se a sequência de imagem devido a noção de estrutura espacial (Cohn, 2013).

Para entender esses objetos e seu envolvimento em eventos e estados, deve-se compreender os elementos de forma integrada, para tanto, junta-se todos em um único significado, sendo parte do aspecto da **estrutura do evento**. Para compreender o ritmo, utiliza-se a **estrutura narrativa**, que guia a apresentação dos eventos.

A estrutura gráfica dá informações sobre linhas e formas que são conectadas ao significado sobre os objetos e eventos [...]. A estrutura gráfica também conecta a estrutura espacial que codifica os componentes espaciais do significado, no qual cada leitor constrói um ambiente no qual estes estão situados. A estrutura narrativa ordena a informação em um ritmo particular, em que cada leitor consegue extrair uma sequência significativa [...]. Ademais, a aproximação mantém a narrativa e a estrutura do evento separadas; enquanto a estrutura do evento é do conhecimento do significado, estrutura narrativa organiza esse conhecimento dentro de uma forma expressiva. (Cohn, 2013, p. 416, tradução nossa).

Cohn (2013) pensa a narrativa como categorias hierarquizadas organizadas em sequências, análoga a organização das categorias gramaticais na sintaxe das sentenças. Essa aproximação conta com a) grupo de elementos organizados em tempos separados; b) interação entre o ângulo no esquema narrativo; c) descrição do ritmo narrativo entre as estruturas por meio da ligação entre seus elementos; d) habilidade de conectar imagens distantes; e) habilidade de conectar estruturas ambíguas (até aqui, estrutura narrativa); e f) habilidade em entender como as estruturas da representação facilitam a inferência (como as estruturas interagem com o significado). O autor considera em seu artigo as categorias narrativas derivadas de representações de eventos em painéis e sua função contextualizada na narrativa como um todo.

Painéis (no caso do cinema/vídeo, planos) são as unidades básicas da narrativa visual – composto por objetos e iluminação – e são divididas em duas funções narrativas: a primeira é que os planos agem como “unidades de atenção”; a segunda, que o autor tem como foco em sua pesquisa, é quais regras narrativas os planos podem agir em relação a

sequência e quais características da estrutura do evento indicam esse papel narrativo. Em relação a primeira função, os diretores podem utilizar dos mais diferentes artifícios como: cores contrastantes, foco (no sentido da lente) em que o objeto que se destaca está focado em relação ao resto; e plano em *close-up*. Em relação a segunda função, Cohn (2013) propõe a Gramática Narrativa Visual, dividida em cinco categorias centrais, sendo:

- 1) **Estabelecimento** (*Establishers*, E): o Estabelecimento apresenta informações referenciais (personagens, objetos) sem estarem envolvidos em uma ação ou evento, demonstrando um estado de processo que está para ser mudado na narrativa. Estabelecimento dá o primeiro vislumbre da cena e, deste modo, apresenta os personagens. Assim como no discurso a sentença apresenta uma nova informação, o Estabelecimento fornece as bases para novas informações da sequência.
- 2) **Inicial** (*Initials*, I): a segunda parte mais importante da fase, define o começo da ação do evento. Quando na cena uma ação é iniciada, esse desdobramento mapeia os eventos na estrutura narrativa, inicia o evento primário da sequência, é uma preparação ou começo de uma ação que vai culminar no Ápice. Inicial também marca a fonte de um caminho, quando um evento envolve uma trajetória. Quando o evento já começa em uma ação que culmina no clímax, a Inicial é definida mais pela sua relação contextual para o Ápice do que para seu conteúdo interno.
- 3) **Prolongamento** (*Prolongations*, L): o Prolongamento marca um estado medial no curso da ação ou evento, geralmente traça a trajetória entre a Fonte e o Objetivo, algumas vezes demonstrando o caminho. Prolongamento pode ser usado como uma “pausa” ou “empurrão” até o Ápice, adicionando uma atmosfera e/ou construindo uma tensão até o clímax.
- 4) **Ápice** (*Peaks*, P): como a narrativa conta com várias partes, um plano normalmente motiva o significado da sequência, ou seja, o Ápice, ou Clímax, motiva o contexto do resto da sequência, culminando em um único evento ou em vários. Quando a ação envolve uma trajetória, o Ápice mapeia o objetivo do caminho, também deve conter uma mudança de estado, especialmente quando se trata de uma interrupção ou término de

um processo. Um evento crescente também culmina em um *Ápice*, os planos vão construindo a tensão narrativa até culminar no *Clímax*.

- 5) **Liberação** (*Release*, R): é a reação depois do *Ápice*, podendo ser um resultado ou uma resolução, “[...] porque transmite um rescaldo, resposta ou um (relativamente) passivo acompanhamento para o clímax da sequência” (Cohn, 2013, p. 423).

Juntas, essas categorias formam **fases** do todo, são partes coerentes de uma estrutura como uma sintaxe, “como as frases pertencem a sentença na sintaxe, fases pertencem ao ‘arco’ da narrativa” (Cohn, 2013, p. 421), constituindo a ordem linear da estrutura narrativa. Vale ressaltar que “ordem linear” não necessariamente condiz com a maneira em que o filme/vídeo narra a história, podendo ser contada de trás para frente, ou com pulos temporais, mas diz respeito à maneira na qual organizamos os eventos para formar um todo significativo.

Para analisar um documento audiovisual, é necessário que se compreenda sua narrativa. Para tanto, Vanoye e Goliot Lété (1994) partem da divisão de **narrativa**, **narração** e *diegese* proposta por Gérard Genette. O termo *diegese* designa a história e seu universo fictício, “no filme, a contrapartida da diegese é, com certeza, tudo o que se refere à expressão, o que é próprio do meio” (Vanoye; Goliot-Lété, 1994, p. 41), isto é, a realidade própria do filme. Já o encontro entre conteúdo e expressão é a **narrativa**, pois é esta que permite que a história tome forma, é o enunciado em sua materialidade, ou seja, de que maneira a história é contada – de um único ou vários pontos de vista, por exemplo. Já a **narração** é o ato narrativo produtor, relação entre enunciado e enunciação, respectivamente, *o que é mostrado* e *como é mostrado* (linear, circular, alternada).

De acordo com Bordwell (1985), a narração possui três categorias: **fábula**, *syuzhet* e **estilo**. A **fábula** é uma construção mental na qual o espectador constrói para organizar eventos de acordo com ligações causais, temporais e espaciais, entendendo a ação como cadeia, é o contar a história de maneira linear pelo espectador (as fases para Cohn). O *syuzhet* é a apresentação da fábula pelo vídeo, em outras palavras, a narração, a forma como a história será contada, “o *syuzhet* oferece um modo de análise do filme com o qual o espectador organiza e dá forma à história” (Santiago Júnior, 2004, p. 7), é como a história é apresentada. **Estilo** são as técnicas fílmicas que determinam como o filme é

organizado, interagindo com o *syuzhet*, por exemplo, se é linear, com narrador ou ponto de vista dos personagens.

Na relação entre fábula e *syuzhet* existem três princípios: 1) lógica narrativa, fenômenos que estabelecem ligações entre os eventos, ditas **cadeias causais**; 2) tempo, a ordem, a duração e a frequência dos eventos; e 3) espaço, ambientação dos eventos. “A narração seria melhor compreendida como a organização de um *lugar* (*set*) de dicas para construção de uma história” (Santiago Júnior, 2004, p. 7). Portanto, a história (*fábula*) apresenta uma ordem progressiva dos acontecimentos, em uma relação de causa e efeito, por mais que o documento não mostre isso linearmente, incluídos em um espaço e tempo, designado pelo **plano**.

Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994) o **plano**, é a porção do filme captada pela câmera entre o início e o fim de uma tomada. Um conjunto de planos formam uma **sequência** que constitui uma unidade narrativa, parte-se da concepção de Metz (2011) de que o filme narrativo é composto por uma **grande sintagmática** (plano ou cenas consecutivos), formada por **segmentos autônomos** – a divisão em planos, chamada de primeiro nível – que forma o **sintagma máximo**, ou seja, o filme como um todo.

A partir do exposto, infere-se que a história ou *diegese* apresenta uma estrutura narrativa que engloba uma lógica de organização com narração, personagem, tempo, espaço e que acarreta uma interação com o receptor. Para melhor visualização, apresenta-se o quadro a seguir com os conceitos explicitados acima

Quadro 6 – Resumo dos conceitos da narrativa-imagética

CONCEITO	DEFINIÇÃO
Diegese	O universo em que se passa a história, é definido a partir de um ou vários pontos de vista e engloba personagens e suas ações em um espaço e tempo determinado, é a junção da narrativa com a narração
Narrativa	É a história em sua totalidade, isto é, a apresentação a partir de sua forma e conteúdo. A diferença para a <i>diegese</i> é que esta é única para cada história, enquanto a narrativa pode ser usada diversas vezes, por exemplo, a temática triângulo amoroso
Narração	É a narrativa a partir de seu contexto, é a forma em que a história é apresentada, engloba diferentes estilos de apresentação (Bordwell, 1985)
Personagem	Atores que desencadeiam as ações podendo ser pessoas, animais ou elementos da natureza
Tempo	Há duas concepções de tempo, o diegético, que é o próprio da história, e o de duração que é o tempo total que se leva para reproduzir, por exemplo um filme pode ter duração de 1 hora e a história se passar em uma semana
Espaço	Local em que a história se passa
Lógica de organização	A narrativa possui começo, meio e fim e sua organização não precisa seguir necessariamente esta ordem, sendo assim, sua apresentação pode ser de maneira cronológica, de trás para frente, intercalada etc.
Interação com receptor	Toda narrativa precisa de um receptor para ter seu sentido completo, o que para Kearney (2012) é o alívio e ética – envolvimento pessoal e capacidade de abstração – e para Cohn (2013) é a Liberação, o que se sente ao final da história

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Anterior a construção de um modelo de análise, menciona-se a definição da análise qualitativa, que de acordo com Gibbs (2009), apresenta duas atividades: determinar os tipos de dados que podem ser analisados e como serão descritos, e as atividades práticas envolvidas no exame das informações, para isso é preciso reconhecer os tipos de informações disponíveis no levantamento de dados identificando padrões.

No quesito vídeos narrativos, há 1) narrador, personagens, local, data, ações, ordem dos eventos, organização narrativa e assuntos abordados; 2) para reconhecer os tipos de informações, utiliza-se a estrutura proposta por Cohn (2013) e o Percorso Gerativo de Sentido de Greimas (2014), descrito na seção *semiótica*, para determinar personagens e ações, dados narrados/citados no próprio documento para local, data e narrador, a ordem com breve descrição do vídeo de maneira linear, organização narrativa com a identificação da montagem, tratada na seção de *linguagem cinematográfica* e assunto abordados na seção *indexação*.

Para melhor visualização, apresenta-se na próxima seção o quadro com um modelo semio-narrativo-imagético identificando o tipo de informação, descrição e a atividade que envolve sua análise.

5.4 O Modelo semio-narrativo-imagético

Com base no processo de indexação cujo modelo de leitura documental é pautado na identificação das estruturas significativas como forma de criar um esquema mental de direcionamento, levantamento de palavras-chave com base nessa divisão e sua posterior tradução, para a elaboração de um modelo para outro tipo documental, no caso o audiovisual, é preciso primeiramente entender como o documento organiza a informação, para tanto, utiliza-se a estrutura proposta por Cohn para delimitar as sequências significantes e seus elementos de descrição como narrador, personagens, local, ação e data, assim como o PGS para reconhecer as ambições dos personagens e suas ações consequentes.

Na seleção de palavras-chave, utiliza-se, além da própria estrutura narrativa que apresenta informações concretas que podem ser usadas, há também o uso dos preceitos da semiótica peirceana em interação com a linguagem cinematográfica de forma a identificar a construção da dramaticidade, logo de que forma o diretor constrói a narrativa e como a atenção do espectador é dirigida para determinado personagem ou objeto. Para a etapa de tradução, será utilizado um tesouro, em falta de um tesouro completo voltado para o documento audiovisual, faz-se uso do tesouro da USP por apresentar uma relação de descritores que satisfaz as palavras-chave elencadas neste trabalho.

Entende-se que um modelo voltado à indexação de filmes em geral deve basear-se na semiótica, na narrativa e na linguagem cinematográfica. A semiótica é utilizada como forma de identificar os signos e sua interação com o contexto apresentado no filme, a narrativa é a identificação da estrutura que possibilita sua divisão em partes significantes, enquanto a linguagem cinematográfica auxilia na determinação destes segmentos, pois permite que sejam demarcados os planos que contêm as informações referentes aos elementos que compõem a narrativa. Por esta razão, o modelo é denominado de semio-narrativo-imagético, tal como se propõe neste estudo.

Santos (2017) ressalta que, além da subjetividade inerente ao processo de leitura nas partes consideradas importantes, há a questão do tempo, visto que o setor de processamento técnico lida com uma gama enorme de documentos a tratar,

impossibilitando que o indexador leia na íntegra o documento. Neste caso, ao analisar um documento audiovisual, a partir da descrição exaustiva de elementos que configuram a linguagem cinematográfica e, no modo de análise proposto, o documento deve ser analisado na íntegra, dessa forma o vídeo ou filme deve ser visto em sua totalidade, até para elencar as partes significativas, tendo que um documento pode organizar suas informações de maneira diferente de outro.

Com base nas diretrizes apontadas nos capítulos anteriores, parte-se do pressuposto de que ao realizar o processo de indexação de um documento audiovisual é preciso, primeiramente, identificar sua forma narrativa, identificando os personagens e suas ações que desencadeiam a narratividade auxiliando também na determinação das sequências significantes, que serão usadas como base para a análise semiótica e posterior levantamento de palavras-chave.

O modelo foi elaborado a partir do processo de indexação em que a AD é pautada na identificação da estrutura narrativa, ou seja, a demarcação dos quatro níveis proposto por Cohn (2013) que viabiliza o reconhecimento dos elementos narrador, personagens e ações, e do nível profundo e narrativo de Greimas (2014), ou seja, a motivação dos personagens que geram o processo narrativo ao realizar ações de causa e efeito, tendo que o nível discursivo é o enredo em sua totalidade, identificando o ponto de vista retratado e sua ambientação.

Em relação ao levantamento de palavras-chave, segunda etapa da indexação, ademais a própria estrutura apresentar elementos que possam ser utilizados como a forma de construção da narrativa e técnicas utilizadas na filmagem, parte-se da análise da linguagem cinematográfica, elementos apresentados no Quadro 5 (p. 111), com base na semiótica para compreender a estruturação da trama, o desenvolvimento dos personagens pautados em informações concretas apresentadas na construção da história, identificação das características que descrevem as personalidades dos personagens e suas ações, e os temas retratados, pois o conhecimento da junção de diferentes códigos auxilia na identificação do foco proposto pelo diretor, bem como os ganchos das ações que desencadeiam a narrativa.

Para facilitar a identificação das possíveis palavras-chave, apresenta-se uma proposta de guia no Apêndice A (p. 164). Na tradução faz-se uso de vocabulários controlados, no caso será utilizado o da USP por não haver um vocabulário completo voltado para documentos audiovisuais.

Quadro 7 – Modelo semio-narrativo-imagético

TIPO DE INFORMAÇÃO	DESCRIÇÃO	ATIVIDADE PRÁTICA
Título	Título do documento	Descrito no próprio documento; informações externas
Narrador	Narrador-personagem (participa ativamente da narrativa como personagem) Onipresente (narrador para além do documento, que sabe todos os eventos e pensamentos dos personagens)	Estrutura proposta por Cohn – Estabelecimento
Personagem	Principal (é o centro da narrativa e os eventos se desenvolvem a partir de suas ações; pode ser dividido em protagonista/antagonista, destinador/destinatário) Secundário (dependem das ações do personagem principal; pode ser dividido em protagonista/antagonista, destinador/destinatário) Pessoa abordada	Estrutura proposta por Cohn – Estabelecimento e Inicial Percurso Gerativo de Sentido
Local	Espaço da <i>diegese</i>	Descrito no próprio documento; informações externas
Data	Data da <i>diegese</i> Data da produção	Descrito no próprio documento; informações externas
Ação	Ações desenvolvidas pelos personagens principais e secundários Método abordado	Estrutura proposta por Cohn – Prolongamento, Clímax Percurso Gerativo de Sentido Descrito no próprio documento; informações externas
Ordem dos eventos	Narração	Descrever eventos de maneira linear em forma de resumo
Organização narrativa	Linear, intercalada, circular, paralela	Montagem
Temas abordados	Assuntos tratados Conceitos e disciplinas	Indexação
Tipo de vídeo	Jornalístico, institucional, tutorial, publicidade, videoaula, figura dinâmica, documentário	Montagem

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Dessa forma, relaciona-se o processo de indexação com a identificação da narrativa-imagética, pois além de elencar informações que tornam o documento único – como título, direção, data, personagens e narrador – também auxiliam na determinação dos traços descritíveis, com a divisão da estrutura possibilitando que sejam assinalados os temas abordados em cada parte.

De forma a apenas ilustrar a aplicação do modelo semio-narrativo-imagético, será apresentado, a título de exemplo, a análise em um curta e em um média-metragem. A escolha por esta modalidade se deu pela duração mais curta possibilitando uma melhor descrição das diretrizes propostas.

O curta escolhido foi *Vincent* (Tim Burton, 1982), em que se acompanha a história de um garoto, Vincent Malloy, que gostaria de ser Vincent Price – ator estadunidense famoso por seus papéis em filmes de terror.

A primeira diretriz diz respeito ao processo de indexação e sua divisão em três etapas, dessa forma, a partir da análise do documento, na primeira etapa, identifica-se a estrutura narrativa que auxiliará no levantamento das palavras-chave, i.e, na análise das partes significantes, na determinação dos traços descritivos do documento, que posteriormente fundamentará a tradução apoiado nos temas elencados anteriormente.

Iniciando pela AD, sabe-se que *Vincent* é um curta-metragem, que de acordo com o glossário da FIAF (*online*), *short*, de *short film*, é um filme cuja duração é de até 30 minutos, no caso estudado, o curta tem duração de 6 minutos. A partir desta informação e do que foi discutido na seção 5.3, para que seja identificada a estrutura narrativa, o documento deve ser visto na íntegra. Com a estrutura definida, é possível delimitar as partes significantes em que serão aplicadas as dez classes de signo.

Para definir a estrutura narrativa utiliza-se como base os estudos de Cohn (2013), em que o primeiro passo é identificar o narrador e os personagens de modo a definir suas motivações que vão gerar ações levando ao processo narrativo que perpassa os níveis Estabelecimento, Inicial, Prolongamento e Clímax. O curta é composto por cinco personagens: o protagonista Vincent Malloy, sua irmã, tia, mãe e cachorro, personagens secundários. O narrador é onipresente, ou seja, está fora da *diegese* e tem conhecimento de tudo o que se passa com o personagem principal, principalmente suas ambições. Foi possível delimitar sua modalidade pois ouvimos sua voz em *off* narrando os acontecimentos da história.

Nos primeiros minutos do curta é apresentado Vincet Malloy, garoto de 7 anos educado e obediente, e seu desejo em se tornar Vincent Price. Tendo que o nível Estabelecimento é composto pela apresentação dos personagens, pode-se elencar algumas cenas que demonstram essa aspiração do protagonista, sendo a primeira sua vontade em compartilhar uma casa com morcegos e aranhas ao invés de sua irmã e animais favorecendo, assim, sua solidão.

Ademais, sua fantasia em mergulhar sua tia em cera para torná-la um objeto de seu museu, assim como experiências em transformar seu cachorro, Abercrombie, em um cão-zumbi, o tornado companheiro em sua busca por “vítimas”. Para além das crueldades, Vincent também gosta de pintura e leitura, principalmente dos escritos de Edgar Allan Poe, informação de suma importância, visto que essa preferência vai desencadear as ações que levam ao nível Inicial e se apresentam no Prolongamento.

Ao ler uma passagem de um conto, Vincent descobre que sua amada foi enterrada viva, o levando a cavar sua suposta tumba, que se apresenta como o jardim de sua mãe. Como castigo, ele é mandado para o quarto, que Vincent encara como uma torre de isolamento em que deverá passar o resto de sua vida sozinho com a pintura de sua esposa. Aqui é apresentado o nível Inicial, sua ação – cavar a tumba/jardim – leva a uma consequência, o castigo, em que as cenas seguintes são caracterizadas como Prolongamento.

Enquanto lamenta sua solidão, sua mãe aparece e anuncia que ele pode ir lá fora brincar, mas Vincent estava fraco e não conseguia falar devido aos “anos de isolamento”. Em uma última investida de forças, ele escreve que está possuído pela casa e que nunca poderá deixá-la. Sua mãe adverte que todos esses pensamentos – solidão e velhice – estão somente em sua cabeça e pede para que ele saía brincar. Atordado, Vincent sente que o quarto começa a ranger e tremer, seus delírios investem contra ele – sua esposa o chama do além, seu cachorro, assim como mãos esqueléticas, talvez de suas supostas vítimas, o ataca – o levando ao ápice da loucura.

No Clímax, tem-se Vincent tentando escapar, mas caindo ao chão sem forças, restando apenas suas últimas palavras, um trecho do conto *O Corvo* de Edgar Allan Poe (2015, p. 59), “[...] e a luz da lâmpada, disforme, atira ao chão a sua sombra. Nela, que ondula sobre a alfombra, está minha alma; e, presa à sombra, não há de erguer-se daí, ai! Nunca mais!”, insinuando que ele morreu.

Observa-se que a história é narrada em linearidade, a apresentação do personagem e suas motivações e ações seguem uma lógica de progressão, ou seja, não há retrospectiva. O curta é centrado no personagem principal, logo as cenas são organizadas de forma que o espectador tenha a visão do “mundo real” e do “mundo imaginário”, caracterizando a montagem como alternada com ações opostas, tendo que o “outro mundo” só existe na mente de Vincent. Com isto, foi possível delimitar a estrutura narrativa e, conseqüentemente, definir as sequências significantes.

Aplicando o Percurso Gerativo de Sentido, tem-se no nível profundo, a oposição entre imaginação e a realidade, aqui a partir de uma visão infantil em que ser Vincent Price é ser solitário, cruel e sofrer de devaneios. A motivação de Vincent em se tornar o ator é pautado pelas fantasias em que se imagina como Vincent Price exemplificado nos planos que compõe a narrativa.

No nível narrativo apresenta-se o percurso manipulação-ação-sanção, no caso, constituído por enunciados de transformação, o “querer” ser alguém. Em relação a manipulação, o destinador, Vincent Malloy, quer se tornar Vincent Price, para tanto, imagina situações que, em sua concepção, caracteriza como próprios do ator. Na ação, com Vincent se tornando Vincent Price, tem-se a competência, ou seja, a transformação de estado de separação para união. Como a transformação só acontece na mente da criança, observa-se essa transição em sua aparência (Figura 28) e ações (Figura 29). Já na sanção, o sujeito Vincent realiza seu desejo, pois tomado por sua imaginação, salienta que está fraco para sair do quarto e padece com a lembrança de suas atrocidades e solidão.

Figura 28 – Mudança na aparência na transição de Vincent Malloy para Vincent Price



Fonte: Vincent (Tim Burton, 1982)

Figura 29 - Ações realizadas no universo de Vincent Price e transição para o mundo real



Fonte: Vincent (Tim Burton, 1982)

No nível discursivo, o tempo e o espaço são definidos, não sendo possível delimitar a questão temporal, pois não há menção a datas ou características indumentárias que indicam o tempo da narrativa, já em relação ao espaço, toda história se passa na casa de Vincent, em que acompanhamos o personagem perambular por espaços internos e externo.

A partir das sequências significantes definidas, parte-se para a análise semiótica com base nas dez classes de signo. Como descrito na nota de referência na metodologia, será aplicado as classes de signo, mas sem ser realizada uma análise detalhada.

Considera-se como sinsigno icônico os elementos identificáveis, no caso, os personagens, animais – com foco no cachorro que é alvo das ações do protagonista – e a cor, branco e preto. Sabe-se das motivações de Vincent Malloy em se tornar Vincent Price e de suas características como criança e como o ator, logo é descrito o sinsigno dicente.

Em relação ao uso da linguagem cinematográfica para dirigir a atenção do espectador, sinsigno indicial remático e legissigno icônico, tem-se a utilização da montagem alternada. Por não ter muitos movimentos de câmera, predominando a câmera fixa e algumas cenas com uso de *crane*, em que a câmera se movimenta horizontalmente acompanhando o personagem. Destaca-se a cena em que, no castigo, ou na “torre de isolamento”, o narrador ao comentar sobre a solidão de Vincent acompanhada do retrato de sua falecida esposa, o uso do ângulo *contra-plongée*, representando a influência que o quadro tem sobre o personagem (Figura 30). Outra cena que merece atenção pelo uso da linguagem cinematográfica é a final, em que chão e porta estão inclinados, favorecendo a ideia de sua fraqueza ao tentar sair do quarto (Figura 31).

Figura 30 – Uso de *contra-plongée* no curta Vincent



Fonte: Vincent (Tim Burton, 1982)

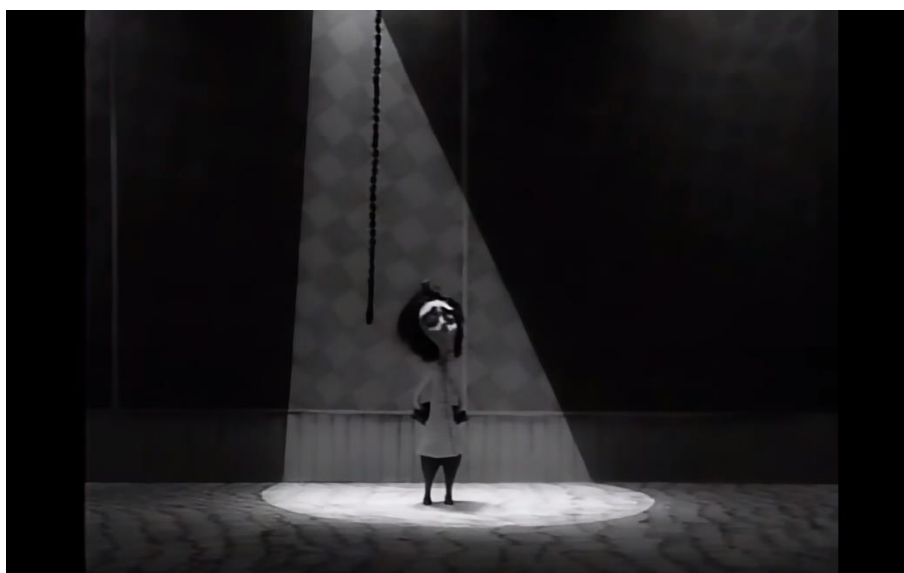
Figura 31 – Uso de elementos visuais como característica psicológica no curta Vincent



Fonte: Vincent (Tim Burton, 1982)

Com as cenas que se alteram entre “mundo real” e “mundo imaginário”, o legissigno indicial remático, que indica a construção da narratividade, se concretiza com as classes anteriores, definindo a linearidade da história, assim como a predominância de sombras quando Vincent é Vincent Price (Figura 32) auxiliando na construção da dramaticidade.

Figura 32 – Uso de sombra no curta Vincent para indicar a transição entre Vincent Malloy e Vincent Price



Fonte: Vincent (Tim Burton, 1982)

No que se refere ao levantamento de palavras-chave, ou rema simbólico, parte-se da divisão da estrutura narrativa e dos temas abordados nas cenas. Como o curta é focado na ambição de Vincent, pode-se elencar os conceitos a partir do que é exposto nas sequências os termos “imaginação”, tendo que Vincent se imagina como o ator, e “maldade” pelas cenas em que sonha em tornar sua tia em um objeto de museu, fazer experiência com seu cachorro e sair atrás de vítimas

Em relação a sua transformação em Vincent Price, tem-se as palavras-chave “solidão”, tema abordado pelo próprio protagonista, “devaneio” nos momentos em que imagina ler em uma passagem que sua amada foi enterrada viva, assim como sua

incapacidade de sair do quarto por estar preso à casa, cena em que a mãe de Vincent – elemento do mundo real – aparece e diz para o filho que este pode sair pois está um lindo dia, incluindo o termo “distanciamento da realidade”, pois a criação aparece com a indumentária de Vincent Price demonstrando que ele não consegue sair da sua fantasia.

Tendo os gostos pela literatura de Edgar Allan Poe, autor consagrado pela sua escrita gótica e temas de mistério e loucura, que não é comum para garotos de sua idade, informação mencionada pelo narrador, atribui-se o termo “criança prodígio”. Pode-se utilizar como palavra-chave as questões da produção do filme, como a técnica utilizada, no caso, *stop motion*, a participação de Vincent Price como narrador e o autor Edgar Allan Poe.

Para a tradução, ou rema simbólico, utiliza-se o tesouro da USP (Universidade de São Paulo) (<https://vocabusp.abcd.usp.br/Vocab/>) devido a indisponibilidade de um vocabulário controlado voltado especificamente para o cinema, sendo levantados “imaginação infantil”, “solidão”, “distorção perceptiva”, “delírio”, “fantasias” e “superdotados”.

Para o legissigno indicial dicente, ou a sinopse, apresenta-se brevemente a narrativa da história de modo a contextualizar personagens e suas motivações, além de acrescentar informações adicionais que podem ser do interesse do usuário como a participação especial no elenco, técnica utilizada, influência estilística, no caso, Expressionismo Alemão (Camaroto, 2022) identificado pelo uso de luz e sombra e cenários que fogem da realidade (Figura 33), entre outros. No caso, a participação de Vincent Price como narrador está contido nos créditos, enquanto as outras informações foram adquiridas em documentos externos.

Figura 33 – Influência do Expressionismo Alemão no curta Vincent



Fonte: Vincent (Tim Burton, 1982)

Com todas as informações elencadas, chega-se ao quadro a seguir que simula uma possível ficha de indexação, constando informações que identificam o documento como título, ano de lançamento, direção, produção e elenco; características fílmicas em que são descritas cor, se o filme é sonoro, duração em minutos, movimento de câmera, técnica utilizada, organização da narrativa e gênero; sinopse com informações extras e as palavras-chave traduzidas elencadas assim como termos que possam interessar ao usuário.

Quadro 8 – Ficha de indexação do curta *Vincent*

INFORMAÇÕES	DESCRIÇÃO
Título	Vincent
Ano de lançamento	1982
Direção	Tim Burton
Produção	Rick Heinrichs
Roteiro	Tim Burton
Elenco	Vincent Price
Características fílmicas	p&b; son.; 6 min; predominância de câmera fixa; <i>stop motion</i> ; linear Animação
Sinopse e informações extras	<i>Vincent</i> narra a história de um garoto de 7 anos que sonha em se tornar Vincent Price. Com sua imaginação fértil, acompanhamos a criança em seu mundo inspirado nos filmes interpretados por seu ídolo e na literatura de Edgar Allan Poe, até o momento em que, no apogeu de sua fantasia, Vincent padece em sua própria solidão e perversidade. Curta filmado na técnica de <i>stop motion</i> . O curta é a animação de um poema de autoria de Tim Burton e apresenta narração do próprio Vincent Price. Os contos citados são “O corvo” e “Enterro prematuro” de autoria de Edgar Allan Poe. Estilo inspirado no Expressionismo Alemão.
Palavras-chave	Vincent; Tim Burton; <i>stop motion</i> ; animação; Vincent Price; Edgar Allan Poe; Expressionismo Alemão; imaginação infantil; solidão; distorção perceptiva; delírio; fantasias; superdotados

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Para simular com outra modalidade de filme e apresentar outra aplicação do quadrado semiótico utiliza-se o média-metragem, de acordo com o dicionário Michaelis (*online*) filme de 30 a 60 minutos, *O Enfermeiro* (Mauro Farias, 1999), baseado no conto homônimo de Machado de Assis, em que a história é narrada pelo próprio narrador-personagem.

Em relação ao processo de indexação, a primeira etapa é a identificação da estrutura narrativa de forma a dividir em partes significantes e identificar os elementos que compõe a história, ou seja, o narrador, personagens, local e data.

O filme é composto por seis personagens, sendo os protagonistas Procópio (e narrador) e Coronel Felisberto, secundários o vigário, médico, tabelião e Flamínio, irmão de Procópio. Os eventos narrados passam no ano de 1860 numa cidade do interior do Rio de Janeiro, sem menção ao nome.

Já nos primeiros minutos nos é apresentado Procópio, o narrador e protagonista, e sua fala sobre o evento de 1860 em que foi enfermeiro de um coronel. Procópio é copista de um teólogo e por meio deste recebe a notícia de que Felisberto está procurando um enfermeiro e o que o atrai para o cargo é o salário alto. Aceitando o cargo, vai até a cidade e, conversando com o vigário, descobre que o coronel é uma pessoa dita “difícil”, recebendo o conselho de ter “mansidão e caridade”. Até o momento, vislumbramos um jovem espirituoso – que será comprovado com as leituras de passagens da Bíblia no decorrer do filme – mas também ganancioso, tendo que aceitou o cargo por conta do pagamento.

Logo nos primeiros dias, Felisberto já se mostra um idoso mimado, teimoso, agressivo e debilitado, pois Procópio tem que ajudá-lo em todas as tarefas. Na ocasião da visita do médico, descobre-se que o coronel tem um “rosário de doença”: aneurisma, reumatismo e quatro afecções menores. Em alguns momentos de devaneio, Felisberto vê formigas no teto e chora, além de anunciar que está “cansado dessa agonia lenta”. Nas cenas de apresentação dos personagens, apresenta o nível Estabelecimento e Inicial.

Depois de aguentar muita agressão física e verbal, um dia ao acordar desesperado de uma noite de sono, Felisberto avista Procópio dormindo ao pé da cama e, para acordá-lo, quebra um vaso em sua cabeça, fazendo com que o enfermeiro tenha um ataque de raiva e enforque o idoso, o levando à óbito. Procópio, com culpa, imagina ouvir vozes e ver o coronel andar, e consumido pelo arrependimento, volta rapidamente depois do enterro para a casa do irmão, Flamínio, no Rio de Janeiro. Aqui se apresenta o Prolongamento.

Alguns dias se passam até ele receber a visita do tabelião que anuncia que Felisberto deixou toda a herança para Procópio, sendo o Clímax da história, o que faz com que o protagonista volte para o interior, mas ainda com o questionamento se o que aconteceu era crime ou luta, visto que o senhor já estava bem debilitado e que logo morreria. Por ser uma cidade pequena, todos já sabiam de sua bonança, fazendo com que Procópio indicasse Felisberto como uma pessoa austera, mas de ténia moral. De forma a honrar sua imagem, ergue uma lápide para o coronel e uma parte doa para o vigário reformar a igreja e ajudar os necessitados.

Observa-se que a história é um *flashback*, como anunciado pelo próprio narrador-personagem, e sua motivação é de desenvolvimento do personagem que ocorre na mudança de sua ética. O filme é centrado no cotidiano de Procópio com Felisberto, assim como o tratamento que é atribuído ao enfermeiro.

Em relação ao PGS, no nível profundo a oposição está na mudança de estado que o destinador, no caso Felisberto, leva o destinatário, Procópio, a ter. Depois de agredi-lo pela primeira vez com a bengala, Procópio sai e começa a arrumar as malas para ir embora, enquanto isso o coronel rindo da situação, aparece na porta do quarto dizendo que precisa do enfermeiro, que não está se sentindo bem. Percebe-se que esse comportamento é comum, pois o vigário já tinha alertado que os outros cinco enfermeiros não aguentaram a convivência com o senhor, o que estabelece a ideia de que ao realizar esses atos a intenção é fazer com que o ajudante fique nervoso e queira ir embora para depois usar de sua debilidade para fazer com que ele permaneça no posto.

No nível narrativo, a manipulação acontece com a persuasão do destinatário em fazer com que destinador fique em sua companhia mesmo com toda a agressão e humilhação, o que compactua com os valores da provocação, que Procópio assume ser mentiroso com a morte do coronel, já que deixou toda a sua herança para o funcionário. Na ação, tem-se a performance da transformação do estado de disjunção – de raiva do doente – para conjunção, em que se distingue sua moral, apesar de seus atos contraditórios. Na sanção, Procópio reconhece a consideração de Felisberto por ele.

No nível narrativo, a identificação do narrador-personagem se dá pelo relato dele, tendo uma relação de embreagem, identificando também o tempo, 1860, e espaço, interior do Rio de Janeiro.

A partir da identificação dos traços descritivos, parte-se para a análise semiótica. Em relação ao sinsigno icônico, o reconhecimento dos protagonistas, Procópio e Felisberto, e da característica fílmica que envolve a cor, no caso, o filme é colorido. Sabe-se sobre a personalidade dos personagens devido as ações, no caso do coronel os insultos proferidos, a agressão com ataques de bengala e reclamações referentes a comida e escolha de leitura do enfermeiro; já em Procópio a religiosidade com a leitura de passagens da Bíblia, assim como seu emprego anterior de copista para o teólogo e a paciência em permanecer com Felisberto mesmo com toda a humilhação, sendo apresentado o sinsigno dicente.

No uso da linguagem cinematográfica, o filme é composto por vários planos que demonstram como era o cotidiano dos dois, com predominância da câmera fixa, com exceção das cenas de *flashback* em que Procópio relembra o assassinato (Figura 34), mas

com algumas alterações, em que supostamente Felisberto também tenta enforçar o enfermeiro, utilizando a técnica *plongée* (Figura 35).

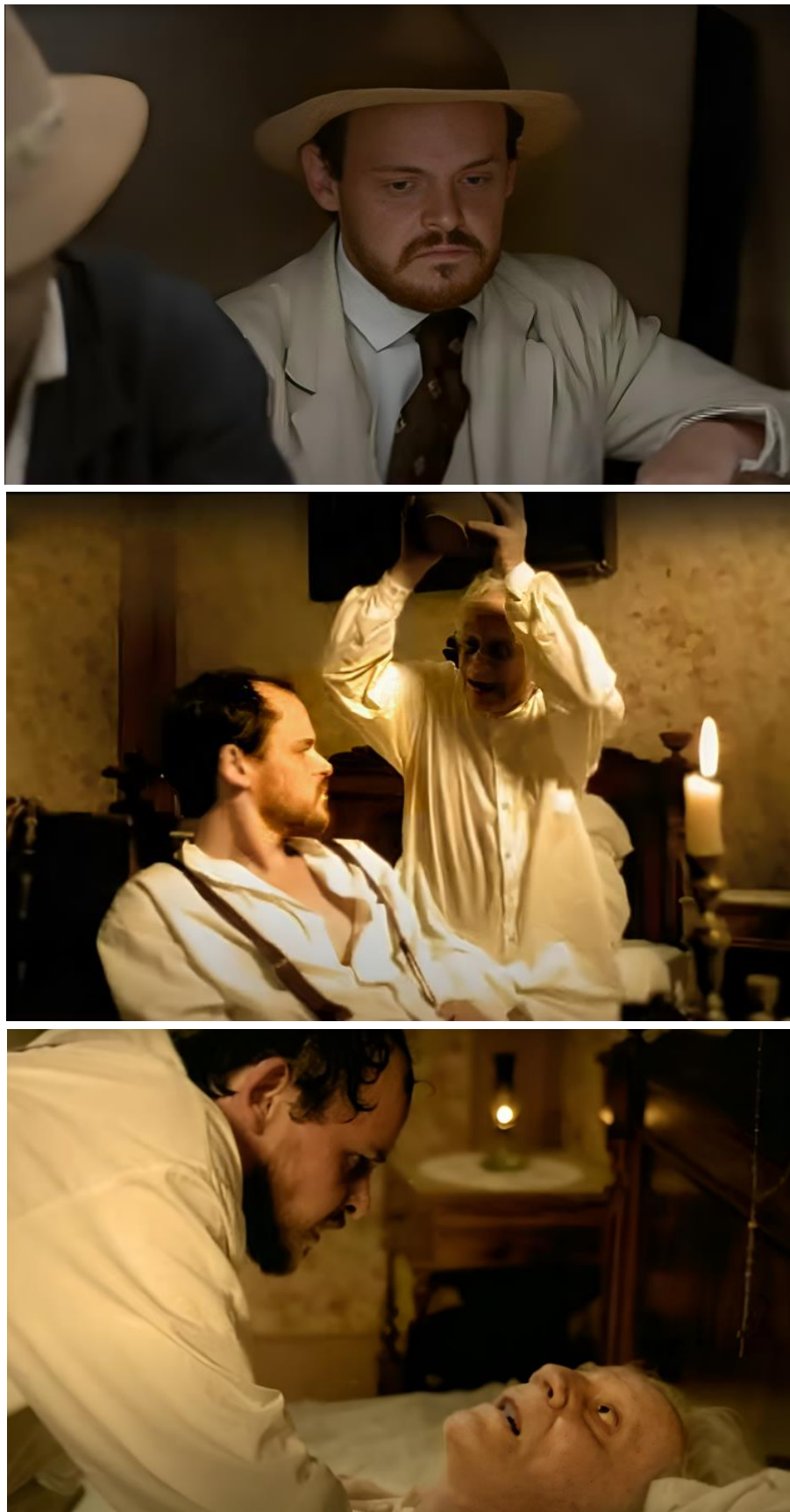
O legissigno indicial remático se materializa com a linearidade do relato em *flashback*, mas a construção da dramaticidade não apresenta muitas camadas de composição como planos alternados, por exemplo.

Na identificação do rema simbólico, ou do levantamento de palavras-chave, a partir da divisão da estrutura narrativa, tem-se os conceitos “idoso”, “enfermeiro” e “doença” visto que o média conta a experiência de um enfermeiro no momento em que ele cuida de um enfermo, em relação a personalidade do personagem Felisberto o termo “austero” e de Procópio os termos “ganância” e “raiva” que levam ao incidente fazendo com que seja elencado os termos “assassinato” e “culpa”.

Em relação a outros temas abordados, tem-se “religião” com a presença da Bíblia, sendo este outro termo, especificamente a leitura da passagem do Sermão da Planície e menção do Sermão da Montanha por Procópio, assim como “Machado de Assis”, autor cujo conto é adaptado. Quanto a construção narrativa e linguagem cinematográfica levanta-se o termo “relato” e “*flashback*”

Na tradução com o vocabulário controlado da USP, tem-se “narração”, “religião católica”, “assistência à saúde”, “idosos”, “patologia”, “autoritarismo (personalidade)”, “motivação”, “raiva (estado emocional)”, “homicídio”, “culpa (estado emocional)”.

Figura 34 – *Flashback* no filme *O enfermeiro*



Fonte: *O enfermeiro* (Mauro Farias, 1999)

Figura 35 – Uso de *plongée* no filme O Enfermeiro



Fonte: O enfermeiro (Mauro Farias, 1999)

A sinopse, ou legissigno indicial dicente, a narrativa é apresentada brevemente de forma que personagens e ações sejam contextualizados, assim como informações complementares, no caso, o filme faz parte do projeto “Conto no Cinema” com adaptações audiovisuais de diferentes contos e alusão ao conto de mesmo título.

Sendo assim, apresenta-se o quadro a seguir com todas as informações levantadas de maneira a simular uma ficha de indexação.

Quadro 9 – Ficha de indexação do média O enfermeiro

INFORMAÇÕES	DESCRIÇÃO
Título	O enfermeiro
Ano de lançamento	1998
Direção	Mauro Farias
Produção	Silvia Fralha; Tiza Lobo; Mauro Farias
Roteiro	Melanie Dimantas
Elenco	Paulo Autran; Matheus Nachtergaele; Paulo Leão; Duda Mamberti; Raphael Molina; Antônio Gonzalez
Características fílmicas	cor.; son.; 45 min; predominância de câmera fixa; <i>flashback</i> ; relato linear Adaptação
Sinopse e informações extras	<i>O Enfermeiro</i> é o relato de Procópio sobre o período de 1860 em que foi enfermeiro do coronel Felisberto, senhor conhecido pela sua personalidade difícil. Em um dos ataques de agressão do enfermo, Procópio com raiva acaba revidando o que o leva a se sentir culpado, mas sua redenção vem alguns dias depois quando recebe a notícia de que toda a herança foi deixada para ele. O média é baseado no conto homônimo de Machado de Assis São citados trechos bíblicos do Sermão da Planície e Sermão da Montanha Coleção Conto no Cinema vinculado ao canal TeleCine
Palavras-chave	O enfermeiro; Machado de Assis; Mauro Farias; Paulo Autran; Matheus Nachtergaele; Conto no Cinema; Bíblia; <i>flashback</i> ; narração; religião católica; assistência à saúde; idosos; patologia; autoritarismo (personalidade); motivação; raiva (estado emocional); homicídio; culpa (estado emocional)

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

A seguir, será apresentada as considerações finais em que é retomado o problema e objetivos e como foram atingidos, assim como as contribuições do trabalho para a CI e também sugestões para pesquisas futuras.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O problema levantado pela pesquisa é o de tratar o processo de indexação de documentos fílmicos a partir da sua estrutura narrativa, tendo que a leitura documental em textos científicos – modelo já padronizado na CI – se orienta pela forma como o documento é organizado, sendo assim, o primeiro passo é compreender como a narrativa é disposta. Buscou-se com o trabalho apresentar meios de compor esse processo respeitando o próprio objeto estudado, ou seja, compreender a estrutura narrativa-imagética, apontando seus elementos e sua divisão em partes significantes, assim como o uso da linguagem cinematográfica como complemento no levantamento de palavras-chave.

Nas práticas recuperadas na literatura, observa-se a falta de padronização na identificação das partes que serão analisadas – algumas partem da decupagem, enquanto outras da divisão de plano a plano – como também dos elementos que devem ser descritos, com exceção de informações que identificam o documento como título, produção, personagens, ações, tempo e espaço, conceitos presentes na definição de narrativa.

Para fazer avançar esse processo, foi investigado o conceito de narrativa e elementos que o compõe de forma a ser aplicado também na estrutura dos documentos audiovisuais. Por narrativa, tem-se a definição de uma história cujos personagens desenvolvem ações com intenção de atingir um objetivo, inseridos em um espaço e tempo narrado pelos próprios personagens ou por terceiros.

A partir da identificação da estrutura narrativa, no caso pautada pela divisão de Cohn (2013), compreende-se a organização da história em sua totalidade tornando possível sua divisão em traços descritivos, logo o processo de indexação é pautado na divisão de planos que permitem preencher as lacunas Estabelecimento, Inicial, Prolongamento e Clímax, assim como a determinação de suas entidades e eventos. No caso dos documentos audiovisuais, essa estrutura é identificada com base na montagem, conceito vinculado ao cinema, que dita o ritmo e apresentação da narrativa.

Para a análise da linguagem cinematográfica foram definidos os conceitos utilizados no cinema como cena, plano, montagem, ângulo, movimento de câmera e enquadramento e como eles influenciam na percepção do espectador sobre aquilo que está sendo mostrado. O uso da semiótica é de forma complementar ao entendimento da junção de narrativa com linguagem cinematográfica, o que permite identificar e compreender os signos e suas relações. Para tanto, o foco foi a semiótica peirceana,

principalmente na divisão dos signos em dez classes, de modo a evidenciar como o signo é receptado e codificado por alguém. Esses signos foram transportados para a análise da linguagem cinematográfica, abrigando os elementos de expressão do cinema em classes de signo, de forma a ser interpretado a partir do conhecimento da estrutura narrativa. Isto significa que, a partir do momento que se tem a estrutura narrativa e seus componentes bem delimitados, a análise da linguagem cinematográfica aparece como um complemento de significação – como a caracterização dos personagens e a construção da tensão narrativa – o que permite também sustentar o levantamento dos temas abordados.

Outro uso da semiótica é o Percurso Gerativo de Sentido, que permite que sejam descritas as ambições dos personagens e os meios pelos quais esses atingem seus objetivos. Portanto, o percurso delimita quem são os sujeitos actantes e o destinatário, assim como o objeto de desejo e as consequências da intenção do protagonista/antagonista.

Deste modo, apoiado no que foi exposto, foi realizada, a título de exemplo, a incorporação da prática de indexação com base da definição da estrutura narrativa e da análise por meio da semiótica do uso da linguagem cinematográfica, lembrando que a aplicação e análise não foram feitas em detalhes por insuficiência de definições referentes à tipologia documental. Com a identificação da organização da narrativa, foi possível apontar com precisão os personagens e suas características, assim como, com o uso do PGS, suas intenções, sendo um gancho para a análise dos planos que apresentam suas ações. A partir da divisão da narrativa, tem-se os traços descritivos, utilizados também na identificação dos componentes de documentos científicos. Em relação à análise da linguagem cinematográfica, as escolhas dos filmes, por serem lineares e não possuírem muitas sobreposições de planos, julga-se necessário a aplicação do modelo baseado nas dez classes de signo em outras obras, de forma a evidenciar sua usabilidade no processo de levantamento de palavras-chave, tendo que nos documentos analisados a linguagem cinematográfica foi utilizada para compor o personagem e não tanto no aprofundamento dos temas abordados.

Em relação aos objetivos, o primeiro foi buscar estudar a influência das telas e o consumo de audiovisual na prática científica, sendo apontado com o levantamento de periódicos que utilizam essa modalidade na divulgação de seus resultados, assim como o grande percentual de acesso a plataformas de vídeo evidenciado no Anexo A e Anexo B. Tendo que a sociedade é uma sociedade de imagem, concebe-se o uso do audiovisual

ganhando espaço para além do entretenimento, como o caso de periódicos responsáveis pela divulgação de métodos, resumo ou complemento em vídeo. Em busca de transformar a ciência acessível para os diferentes públicos, o conceito de Ciência Aberta abarca a utilização das multimodalidades, o que permite que o texto científico seja compreendido para além do textual. Nesse sentido, foi pesquisado o consumo de audiovisual especificamente na prática científica, mas não foram encontrados resultados.

O objetivo seguinte foi compreender a estrutura intrínseca da narrativa e o uso da linguagem cinematográfica no processo narrativo-imagético, sendo evidenciado pela determinação da estrutura narrativa em Estabelecimento, Inicial, Prolongamento e Clímax, assim como seus elementos narrador, personagem, ação, espaço e tempo. A montagem, componente da linguagem cinematográfica, é caracterizado como a forma que a narrativa se apresenta, fazendo parte também da identificação da estrutura, já o uso de diferentes ângulos e movimentos de câmera são utilizados para caracterizar os personagens perante outros e suas ações, o que torna a análise da linguagem cinematográfica complemento da narrativa.

Em seguida, buscou-se estudar a semiótica aplicada aos processos de indexação de documentos audiovisuais e comparar a teoria semiótica com as técnicas cinematográficas de forma a evidenciar seu uso na análise fílmica. Para isto, foi apresentado as dez classes de signo de Peirce e sua equivalência na linguagem cinematográfica, aplicando cada classe em um processo de significação, ou seja, na identificação de elementos visíveis, informações concretas dos personagens e objetos e o uso de ângulo e movimento de câmera na construção da dramaticidade, tudo para complementar o processo narrativo e a construção dos temas abordados nas sequências significantes.

Em resumo, pode-se elencar as seguintes contribuições do estudo:

- Processos de indexação voltado para o audiovisual a partir de sua própria estrutura, sem seguir um modelo pautado nos documentos científicos;
- Identificação da estrutura narrativa-imagética e seus componentes;
- Aplicação da linguagem cinematográfica como elemento significante na interpretação do filme, favorecendo a análise fílmica;
- Uso da semiótica em documentos não textuais e sua aplicação com base na própria linguagem cinematográfica;

- Construção de um modelo de indexação com base na semiótica e na narrativa imagética.

Entretanto, para desenvolvimentos futuros, aponta-se à necessidade de um estudo de campo com análise voltado para documentos audiovisuais, de pesquisas que abordem a semiótica como método de análise para documentos audiovisuais, assim como de pesquisas voltadas para a significação do som na composição narrativa e de aplicações em vídeos científicos, especificação das diferentes tipologias audiovisuais dentro da CI com seus atores e estrutura, bem como a identificação de diferentes modalidades da linguagem cinematográfica e sua utilização no processo narrativo e na construção dos temas abordados no documento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, C. C. de. **Elementos da linguística e semiologia na organização do conhecimento**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/109182/ISBN9788579832055.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 27 jun. 2023.

AMARAL, M. R. do. **O valor do Netflix para o consumidor brasileiro**. 67 f. 2016. Dissertação (Mestrado em Gestão Empresarial) - Fundação Getúlio Vargas, Escola Brasileira de Administração Pública e de Empresas, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/17722/O%20valor%20do%20Netflix%20para%20o%20consumidor%20brasileiro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 24 abr. 2023.

AMARAL, S. A. do. Os multimeios, a biblioteca e o bibliotecário. **Revista de Biblioteconomia**, v. 15, n. 1, p. 45-68, jan./jun. 1987. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/rbbsb/article/view/43339/33210>. Acesso em: 29 jun. 2023.

AMARO, F. Uma proposta de classificação para os vlogs. **Comunicologia**, v. 5, n. 1, p. 79-108. 2012.

AMORIM, C. M.; SANTOS, L. C. dos. A Escola de Tartú-Moscou: contribuições aos estudos sobre cultura e memória. **Temática**, v. 16, n. 9, p. 219-232. set. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/55248>. Acesso em: 30 jan. 2023.

ANDRÉA, C. d'. **Pesquisando plataformas online: concietos e métodos**. Salvador: EDUFBA, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/32043/4/PlataformasPDF.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2023.

ANDREW, J. D. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ARROIO, A.; GIORDAN, M. O vídeo educativo: aspectos da organização do ensino. **Química nova na escola**, n. 24, nov. 2006. Disponível em: <http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc24/eqm1.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2023

ASSOCIATION of International Filme Animation – ASIFA. International Animation Day. In: **Asifa.net**, 2023. Disponível em: <https://asifa.net/what-we-do/international-animation-day/#:~:text=Animation%20includes%20an%20impressive%20range,on%20a%20variety%20of%20platforms>. Acesso em: 22 jun. 2023.

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

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Martins Fontes, 1977.

BARONE, F. A revisão de literatura em biblioteconomia e documentação: uma prática pedagógica. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 23, n. ¼, p. 136-146, jan./dez. 1990. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/18791>. Acesso em: 10 maio. 2023.

BARROS, D. L. P. de. Estudos do discurso. In: FIORIN, J. L. (org.). **Introdução à linguística II: princípios de análise**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2003. Cap. 9. p. 187-219.

BARTHES, R. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2006. Disponível em: <https://joaocamillopenna.files.wordpress.com/2016/04/barthes-elementos-de-semiologia.pdf>. Acesso em: 27 set. 2023.

BARTHES, R. Introdução à análise estrutura da narrativa. In: _____ *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. Cap. 2, p. 19-62.

BATISTA, R. R. do C. et al. As folksonomias e a teoria dos protótipos: avaliação das plot Keywords de filmes slasher no IMDb. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, n. 1, v. 13, p. 73-93. 2022.

BENTES PINTO, V. Indexação documentária: uma forma de representação do conhecimento registrado. **Pespectivas em Ciência da Informação**, v. 6, n. 2, p. 223-234, jul./dez. 2001.

BERNARDET, J-C. Análise sintagmática de 'São Paulo sociedade anônima'. In: METZ, C. **A significação do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972. Apêndice. p. 245-281.

BERTHÔNIO, J. Signos audiovisuais e ciência da informação: uma avaliação. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, número especial 2, jul./dez. 2006.

BLANCH, N. M. **¿Qué entendemos por documentación audiovisual y multimedia?** Catalunha: Universitat Oberta de Catalunya, [2013]. Disponível em: <https://11nq.com/A1E1Y>. Acesso em: 25 fev. 2021.

BORDWELL, D. **Narration in the fiction film**. Wisconsin: Methuen & Co., 1985.

BOWEN, G. A. Document analysis as a qualitative research method. **Qualitative Research Journal**, v. 9, n. 2, p. 27-40, ago. 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/240807798_Document_Analysis_as_a_Qualitative_Research_Method. Acesso em: 09 maio. 2023.

BRASIL Paralelo. O que é BP Select? Conheça os detalhes do streaming de filmes da Brasil Paralelo. **Brasil Paralelo**, 9 set. 2022. Disponível em: <https://www.brasilparalelo.com.br/artigos/o-que-e-a-bp-select>. Acesso em: 17 jan. 2024.

BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. Disponível em: <https://portalconservador.com/livros/Peter-Burke-Uma-Historia-Social-da-Midia.pdf>. Acesso em: 08 maio. 2023.

BRONZE, E. G. Vídeo publicitário. 77f. 2020. Relatório de Estágio (Mestre em Design Multimédia) – Universidade Beira Interior, Portugal, 2020. Disponível em: https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/10824/1/7759_16276.pdf. Acesso em: 27 ago. 2023.

BROW, B. **Cinematography: theory and practice**. Oxford: Elsevier, 2012. Disponível em: https://3sproduction.files.wordpress.com/2013/06/blain_brown_cinematography_theory_and_practicebookos-org.pdf. Acesso em: 17 jan. 2023.

CALDERA-SERRANO, J. Resumiendo documentos audiovisuales televisivos: propuesta metodológica. **Perspectiva em Ciência da Informação**, v. 19, n. 2, p. 147-158, abr./jun. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/H76qFkC3F45dq8bYFgwQ9bP/?format=pdf&lang=es>. Acesso em: 23 nov. 2023.

CAMAROTO, M. E. Vincent: Tim Burto's first experimete in style. **Hypercritic**, 13 jul. 2022. Disponível em: <https://hypercritic.org/collection/vincent-tim-burtons-first-experiment-in-style>. Acesso em: 05 jan. 2024.

CÁNEPA, L. L. Expressionismo Alemão. In: MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 2. p. 55-88.

CARRIÈRE, J-C. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CARVALHO, C. P. de J.; ALMEIDA, C. C. de. Coleções de multimeios: reflexão sobre o tratamento temático da informação a partir do conceito de tradução intersemiótica. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação*, v. 15, n. 3, p. 183-207, set./dez. 2019. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/121398>. Acesso em: 03 jul. 2023.

CAVOUR, D.; BARAT, A.; FISZON, F.; SILVA, G. M. da. (Org.). **Ecos de 1922: Modernismo no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro, São Paulo, Brasília: CCBB, 2022. Disponível em: https://ccbb.com.br/wp-content/uploads/2022/03/catalogo-Digital_ECOS22_.pdf. Acesso em: 18 jan. 2023.

CELL. Cell Press vídeo formats and guidelines. In: **CELL**, [S.d.]. 2023. Disponível em: <https://www.cell.com/video-guidelines>. Acesso em: 24 maio. 2023.

CETIC.br. **Empresas provedoras, por tipo de conexão oferecida aos clientes**. 2022. Disponível em: <https://cetic.br/pt/tics/provedores/2022/geral/D2/>. Acesso em: 08 jan. 2024.

CINEMATOGRAPHY. *In*: BRITANNICA. [Escócia: Encyclopædia Britannica, Inc., 2010]. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/cinematography>. Acesso em: 17 jan. 2023.

COHN, N. Visual Narrative Structure. **Cognitive Science**, v. 34, p. 413-452. 2013

COLINS, A. T.; LIMA, M. G. de. Etnografia de tela e semiopragmática: um diálogo entre metodologias de análise fílmica. **Avança Cinema**, p. 430-437. 2020.

CORDEIRO, R. I. de N. Análise de imagens e filmes: alguns princípios para sua indexação e recuperação. **PontodeAcesso**, Salvador, v. 7, n. 1, p. 67-80. abr. 2013.

CORDEIRO, R. I. de N. Descrição e representação de fotografias de cenas e fotogramas de filmes: esquema facetado e em níveis. 1990. 190f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1990. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/9042/1/276653.pdf>. Acesso em: 2 ago. 2023.

CORDEIRO, R. I. de N. O delineamento de uma pesquisa em imagens e audiovisuais na Ciência da Informação: o “tagueamento” como quarta dimensão. **Informação & Informação**, Londrina, v. 23, n. 1, p. 6-30. jan./abr. 2018.

CORDEIRO, R. I. de N.; AMÂNCIO, T. Análise e representação de filmes em unidades de informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 34, n. 1, p. 89-94. jan./abr. 2005.

CORDEIRO, R. I. de N.; LA BARRE, K. Análise de facetas e obra fílmica. **Informação & Informação**, Londrina, v. 16, n. 3, p. 180-201. jan./jun. 2011.

CORRÊA, L. J. A. Breve história do videoclipe. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO CENTRO-OESTE, 8. 2007. **Anais [...]**. Cuiabá: Intercom, 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2007/resumos/r0058-1.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2023.

CORUJA, P. Vlog como gênero no YouTube: a profissionalização do conteúdo gerado por usuário. **Comunicologia**, v. 10, n. 1, p. 46-66, jan./jun. 2017.

COSTA, F. C. Primeiro cinema. *In*: MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 1. p. 17-54.

CRUZ, D. M. *et al.* **Linguagem audiovisual**: livro didático. 2. ed. Palhoça: UnisulVirtual, 2007.

COUTINHO, F. G.; SANTOS, R. F. dos. Organização, recuperação, acesso e uso de conteúdos em plataformas de *streaming*: estudo de caso da Netflix. **Ciência da Informação em Revista**, v. 9, n. 1/3, p. 1-22, jan./dez. 2022. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/cir/article/view/11958/10528>. Acesso em: 24 abr. 2023.

CUNHA, M. B. da; CAVALCANTI, C. R. de O. **Dicionário de biblioteconomia e arquivologia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2008.

DELEUZE, G. **Cinema 1: imagem-movimento**. São Paulo: Editora 34, 2018.

DRIGO, M. O.; SOUZA, L. C. P. de. Análise fílmica na perspectiva da semiótica peirceana: espaço de vivência delineados em “Que horas ela volta?”. *In*: SIMÕES, D.; CORREIA, C. M. de C. (Orgs.). **Discussões e aplicações da semiótica de extração peirceana**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2018. Cap. 6. p. 192-223. Disponível em: [https://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_lingua/publicacao LIVRO DA ABES.pdf](https://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_lingua/publicacao_LIVRO_DA_ABES.pdf). Acesso em: 06 fev. 2023.

DOMÍNGUEZ-DELGADO, R.; LÓPEZ-HERNÁNDEZ, M-A. Una propuesta metodológica de análisis documental de contenido para películas de no ficción em filmotecas. **Revista General de Información y Documentación**, v. 27, n. 2, p. 527-550. 2017.

FABRIS, M. Neo-Realismo italiano. *In*: MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 8. p. 191-219.

FARIAS, P.; QUEIROZ, J. **Visualizando signos: modelos visuais para as classificações sígnicas de Charles S. Peirce**. São Paulo: Blucher, 2017.

FARIAS JUNIOR, J. P. Estruturalismo e semiótica: aproximações entre Saussure e Greimas. **Revista Espaço Acadêmico**, n. 109, jun. 2010.

FIORI, F. M. **A linguagem cinematográfica: uma abordagem semiótica da fotografia em movimento e sua aplicação em *The Crow* (1994)**. 160 f. 2021. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2021. Disponível em: <https://l1nq.com/qYdrU>. Acesso em: 27 fev. 2023.

FIORIN, J. L. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2002.

FIORIN, J. L. O projeto hjelmsleviano e a semiótica francesa. **Galáxia**, n. 5., p. 19-52. abr. 2003. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1314/810>. Acesso em: 30 jan. 2023.

FREITAG, B. **A teoria crítica: ontem e hoje**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

FUJITA, M. S. L.; RUBI, M. P. Processo de leitura para análise documental: proposição metodológica. *In*: FUJITA, M. S. L.; ALVES, R. C. V.; ALMEIDA, C. C. de. (Orgs.). **Modelos de leitura documentária para indexação: abordagens teóricas interdisciplinares e aplicações em diferentes tipos de documentos**. Marília: Oficina Universitária, 2020. Cap. 10. p. 243-270. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/96v3r/pdf/fujita-9786586546071.pdf>. Acesso em: 26 jan. 2023.

FUJITA, M. S. L.; RUBI, M. P. Um modelo de leitura documentária para a indexação de artigos científicos: princípios de elaboração e uso para formação de indexadores.

GramZero, v. 7, n. 3, jun. 2006. Disponível em:
https://www.brapci.inf.br/repositorio/2010/01/pdf_f049f1e3fe_0007561.pdf. Acesso em: 11 abr. 2023.

GERBER, P. F. **L'analyse documentaire des collections de la vidéothèque numérique "Mémoire filmique du Sud"**. Toulouse: Université Toulouse III, 2015. Disponível em: https://www.doyoubuzz.com/var/f/gm/rs/gmrs11tSwV4gH5WT-ZvnXo9h0xcjkqQpsuCIJ8_UKBG_master.pdf. Acesso em: 24 jan. 2023.

GIBBS, G. **Análise de dados qualitativos**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIBSON, M. YouTube and bereavement vlogging: emotional Exchange between strangers. **Journal of Sociology**, v. 52, n. 4, mar. 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/276886021_YouTube_and_bereavement_vlog_ging_Emotional_exchange_between_strangers. Acesso em: 22 jun. 2023.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf>. Acesso em: 29 maio. 2023.

GILLESPIE, T. The politics of plataformas. **New Media & Society**, v. 12, n. 3, p. 347-364, maio. 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/258173728_The_politics_of_'platforms'. Acesso em: 25 abr. 2023.

GREIMAS, A. J. **Sobre o sentido II: ensaios semióticos**. São Paulo: Nankin, 2014.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Editora Cultrix, 1979.

GOMES, J. V. L. Reflexões frankfurtianas sobre o impacto dos meios de comunicação de massa. **CSOnline**, ano 4, ed. 10, maio/ago. 2010.

GOOSEN, A. **A vlogger's discourse: new bodies in an online world**. 73f. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes e Estudos Culturais) – Faculty of Arts KU Leuven, Bélgica, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/10176797/A_vloggers_discourse. Acesso em: 22 jun. 2023.

GROBEL, M. C. B.; TELLES, V. L. C. N. Da comunicação visual pré-histórica ao desenvolvimento da linguagem escrita e a evolução da autenticidade documentoscópica. **Revista Acadêmica Oswaldo Cruz**, ano 1, n. 2, abr./jun. 2014.

GUALBERTO, C. L.; SANTOS, Z. B. dos. Multimodalidade no contexto brasileiro: um estado de arte. **DELTA**, v. 35, n. 2. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/delta/a/PSDbVKD68gR4FxSRyK4zLxt/>. Acesso em: 08 maio. 2023.

HALL, S. Cultural identity and cinematic representation. **Framework**, n. 36, p. 68-82. 1989.

- HISSA, D. L. A.; CUSTÓDIO FILHO, V. Considerações sobre semiótica pragmática: contraponto com a teorização linguística. **Revista da Anpoll**, Florianópolis, v. 1, n. 48, p. 23-39, jan./jun. 2019.
- HITCHCOCK E o Efeito Kulechov. [S. l.: s. n.], 2015. 1 vídeo. (2 min). Publicado pelo canal Pure Cinema. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DU4pTb-Epj0&t=6s>. Acesso em: 06 mar. 2023.
- HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1961.
- HUF, T. U. Cinema e sociedade em uma perspectiva histórica. **Coepta**, n. 5, ed. especial da Revista Internacional d’HUMANITATS 51, p. 105-116, jan./abr. 2021. Disponível em: <http://www.hottopos.com/rih51/105-116TCC5JTabata.pdf>. Acesso em: 04 maio. 2023.
- INSTITUTO Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. **Domicílios e moradores em que havia utilização da internet, por tipo de conexão à internet no domicílio**. 2022, quarto trim. Disponível em: <https://sidra.ibge.gov.br/tabela/7313#resultado>. Acesso em: 08 jan. 2024.
- KANTAR Ibope Media. **Inside vídeo 2023**. 5 ed. Disponível em: <https://kantariibopemedia.com/wp-content/uploads/2023/03/Kantar-IBOPE-Media-Inside-Video-2023.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2023.
- KANTAR Ibope Media. **Share de audiência: novembro/2023 – todos os dispositivos**. 2023. Disponível em: <https://kantariibopemedia.com/audiencia-de-video/>. 08 jan. 2024.
- KEARNEY, R. Narrativa. **Educação & Realidade**, v. 37, n. 2, p. 409-438, maio/ago. 2012.
- KELLNER, D. **A cultura da mídia: estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.
- KJELDSEN, J. E. The retorico of powerpoint. **Seminar.net**, v. 2, n. 1. 2006. Disponível em: <https://journals.oslomet.no/index.php/seminar/article/view/2523/2427>. Acesso em: 27 ago. 2023.
- KÖCHE, J. C. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- KUHN, A.; WESTWELL, G. **Dictionary of film studies**. Reino Unido: Oxford University Press, 2012.
- LIENHART, R.; PFEIFFER, S.; EFFELSBERG, W. Video abstracting. **Communications of the ACM**, v. 40, n. 11, nov. 1997. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/265563.265572>. Acesso em: 23 jun. 2023.
- LIRA, B. de S. Ética e estética: o papel da indexação na recepção de um filme. **Aniki**, v. 3, n. 1, p. 5-20. 2016.

LONGHI, R. R. Slideshow como formato noticioso no webjornalismo. **FAMECOS**, v. 18, n. 3, p. 782-800, set./dez. 2011. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistafamecos/article/view/10384/7282>. Acesso em: 22 jun. 2023.

LOPES, D. Cinema e gênero. In: MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 15. p. 379-394.

LÓPEZ HERNÁNDEZ, A. El análisis cronológica-secuencial del documento fílmico. **Documentación de las Ciencias de la Información**, v. 26, p. 261-294. 2003. Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/DCIN0303110261A/19378>. Acesso em: 24 abr. 2021.

LOTMAN, J. **Semiotics of cinema**. Michigan: Ann Arbor, 1981.

LOTMAN, Y. M. **Universe of the mind: a semiotic theory of culture**. Indiana: Indiana University Press, 1990. Disponível em: https://monoskop.org/images/5/5e/Lotman_Yuri_M_Universe_of_the_Mind_A_Semiotic_Theory_of_Culture_1990.pdf. Acesso em: 30 jan. 2023.

LUZ, F. C. Animação digital: reflexos dos novos mídias nos conceitos tradicionais de animação. In: CONGRESSO FEDERAÇÃO LUSÓFONA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 8. 2009. **Anais [...]**. Lisboa: Universidade Lusófona, 2009. p. 919-936. Disponível em: https://www.academia.edu/1497227/Anima%C3%A7%C3%A3o_Digital_Reflexos_dos_novos_media_nos_conceitos_tradicionais_de_anima%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 22 jun. 2023.

MACENA, L. G. Jove, o primeiro periódico científico multimídia do mundo, está disponível para a comunidade Fiocruz. In: **Fiocruz**. 29 ago. 2014. Disponível em: <http://www.fiocruz.br/bibsmc/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=12>. Acesso em: 17 maio. 2023

MAI, J-E. Semiotics and indexing: na analysis of the subject indexing process. **Journal of Documentation**, v. 57, n. 5, p. 591-622. Set. 2001. Disponível em: http://jenseriimai.info/Papers/2001_Semiotics.pdf. Acesso em: 23 fev. 2023.

MALAFAIA, W. V. **Imagens do Brasil: o Cinema Novo e as metamorfoses da identidade nacional**. 316 f. 2012. Tese (Doutorado em História) – Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 2012.

MAMER, B. **Film production technique: creating the accomplished image**. 5. ed. [Boston]: CENGAGE Learning, 2009.

MANEVY, A. Nouvelle Vague. In: MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 9. p. 221-252.

MARÍN ARRAIZA, P. **Multimodalidades na publicação científica ampliada:** considerações semióticas e modelo de representação. 189 f. 2019. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, 2019. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/191491/marinarraiza_p_dr_mar.pdf?sequence=3&isAllowed=y. Acesso em: 24 abr. 2023.

MARÍN ARRAIZA, P. Vídeos no contexto das publicações ampliadas: casos de usos e colaborações. *In: ENCONTRO INTERNACIONAL DADOS, TECNOLOGIA E INFORMAÇÃO*, 3. Marília. **Anais [...]**. Marília: UNESP, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311822233_VIDEOS_NO_CONTEXTO_DAS_PUBLICACOES_AMPLIADAS_CASOS_DE_USO_E_COLABORACOES. Acesso em: 25 abr. 2023.

MARÍN ARRAIZA; VIDOTTI, S. A. B. G. El vídeo como ampliación de publicaciones científicas: descripción y modelos de datos. **Informação & Tecnologia (ITEC)**, v. 5, n. 1, p. 52-64, jan./jun. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/itec/article/view/38381/22108>. Acesso em: 27 abr. 2023.

MARINETTI, F. T. **Manifesto della cinematografia futurista**. Milano, 11 set. 1916. Disponível em: <https://www.brevestoriadelcinema.org/wp-content/uploads/2017/10/manifestodellacinetografiafuturista.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2023.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. Portugal: Dinalivro, 2005.

MARTIN, J-P. **Description sémiotique de contenus audiovisuales**. 2005. 275f. Tese (Doutorado em Ciências Cognitivas) – Université Paris-Saclay, Paris, 2005. Disponível em: https://jpascal.files.wordpress.com/2007/10/description_semiotique_dav-jpmartin.pdf. Acesso em: 24 maio. 2023.

MARTINS, F. A. C. Impressionismo Francês. *In: MASCARELLO, F. (Org.). História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 3. p. 89-107.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997. <https://notamanuscrita.files.wordpress.com/2014/08/jesus-martin-barbero-dos-meios-as-mediacao3a7c3b5es.pdf>

MASCARELLO, F. Cinema hollywoodiano contemporâneo. *In: _____ (Org.). História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 13. p. 333-360.

MATEUS, M. H. M.; XAVIER, M. F. (Org.). **Dicionário de termos linguísticos I-II**. [S.l.]: Edições Cosmos, 1992.

MEDEIROS, R. S. de. O cinema enquanto polissistema: a Teoria do Polissistema como ferramenta para análise fílmica. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 15, n. 2, p. 95-113. jul./dez. 2009. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/11171>. Acesso em: 26 jan. 2023.

MÉDIA-metragem. *In*: Michaelis. [S.l.: s. n.]. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/palavra/vkl19/m%C3%A9dia-metragem/#:~:text=Cin%20Filme%20com%20dura%C3%A7%C3%A3o%20intermedi%C3%A1ria,30%20e%2060%20minutos%3B%20m%C3%A9dia>. Acesso em: 18 jan. 2023.

METZ, C. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

METZ, C. **A significação do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

METZ, C. A grande sintagmática do filme narrativo. *In*: BARTHES, R. *et al*. Petrópolis: Vozes, 2011. Cap. 7. p. 210-217. Disponível em: <https://teoriadaliteraturaifb.files.wordpress.com/2014/07/texto-01-analise-estrutural-da-narrativa-roland-barthes.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2023.

MIRANDA, T. da S. **A internacionalização de empresas plataforma portuguesas**. 2018. 54 f. Dissertação (Mestrado em Gestão e Estratégia Industrial) – Universidade de Lisboa, Lisboa, 2018. Disponível em: <https://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/17276/1/DM-TSM-2018.pdf>. Acesso em: 16 maio. 2023.

MOURA, M. A. et al. Linguagens de indexação em contextos cinematográficos: a experiência de elaboração do tesouro eletrônico do cinema brasileiro. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 10, n. 1, p. 54-69, jan./jun. 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/23674/19140>. Acesso em: 03 ago. 2023.

NAVARRO ROBLES, M.; VÁZQUEZ BARRIO, T. El consumo audiovisual de la generación Z: el predominio del video online sobre la televisión tradicional. **Ámbitos - Revista Internacional de Comunicación**, v. 51, p. 10-30. 2020. Disponível em: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102140/El_consumo_audiovisual_de_la_Generación_Z._El_predominio_del_video_online_sobre_la_televisión_tradicional.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 04 maio. 2023.

NUNES, C. O. I. Leitura na Idade Média: a ruptura com a oralidade. **Biblios**, v. 21, n. 2, p. 155-165. 2008. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/840/324>. Acesso em: 08 maio. 2023.

OLIVEIRA, T.; BITTENCOURT, M. A.; MELO, M. E. P. de; PEREIRA, M. Comunicação institucional e divulgação científica no YouTube: tipologias sobre tendências de linguagens, narrativas e interacionais. *In*: CONGRESSO TELEVISÕES, 2. 2019. **Anais [...]**. Niterói: UFF, 2019.

OLIVEIRA, M. G.; MARQUES, E. F. O documentário e suas especificidades. *In*: CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG, 3. **Anais [...]**. Pirenópolis: UEG, 2016.

OSUNA-MASCARÓ, A. J. *et al*. Flexible tool set transport in Goffin's cockatoos. **Current Biology**, v. 33, n. 5, p. 849-857, mar. 2023. Disponível em:

[https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822\(23\)00057-X](https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822(23)00057-X). Acesso em: 23 maio. 2023.

PAIS, J. O futurismo na fotografia e no cinema. *In*: GRUPO de Ciências e Teorias da Arte (Org.). **As artes visuais e as outras artes: as primeiras vanguardas**. Actas das Conferências 1. p. 135-150. 2007. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/48811/2/CIEBA_Artesvisuais_primeirasvanguardas.pdf. Acesso em: 18 jan. 2023.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PIGNATARI, D. **Informação, linguagem, comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1981.

PIMENTEL FILHO, C. A. F. **Um ambiente para indexação e recuperação de conteúdo de vídeo baseado em características visuais**. 133f. 2008. Dissertação (Mestrado em Sistemas e Computação) – Universidade Salvador, Salvador, 2008. Disponível em: <https://tede.unifacs.br/bitstream/tede/263/1/Dissertacao%20Carlos%20Alberto%20Pimentel%20Filho%202008%20Texto%20completo.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2023.

PLANO NACIONAL DE CINEMA. **Picado e contra-picado**. Portugal: Direção Geral de Educação; Instituto do Cinema e do Audiovisual; Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, [S.d.]. Disponível em: <https://pnc.gov.pt/glossario>. Acesso em: 28 fev. 2023.

PLAZA, J. Tradução intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 2003. Disponível em: <https://cursointermedialidade.files.wordpress.com/2014/08/traducao-intersemiotica-julio-plaza.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2023.

POE, E. A. O corvo. *In*: SÁ, D. S. de (org.). **O corvo multilíngue**. Tradução de Milton Amado. Florianópolis: DLLE; CCE; UFSC, 2015. Cap. 10, p. 57-59. Disponível em: <https://dserravalle.prof.ufsc.br/files/2021/04/O-CORVO-multili%CC%81ngue.pdf>. Acesso em: 03 jan. 2023.

POELL, T.; NIEBORG, D. B.; VAN DIJCK, J. Plataformização. **Fronteiras: estudos midiáticos**, v. 22, n. 1, p. 2-10, jan./abr. 2020. Tradução de Rafael Grohmann. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/341921979_Plataformizacao. Acesso em: 03 maio. 2023.

PSICOLÓGICO. *In*: THESA. Rio Grande do Sul: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2021. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/c/22886/286>. Acesso em: 08 mar. 2023.

QUEIROZ, R. C. R. A informação escrita: do manuscrito ao texto virtual. *In*: CIFORM – Encontro Nacional de Ciência da Informação, 6, Salvador. **Anais [...]**. 2005. Disponível em: http://ciform-antiores.ufba.br/vi_anais/docs/RitaQueiroz.pdf. Acesso em: 08 maio. 2023.

ROCHA, G. Uma estética da fome. Gênova, 1965. In: **Vermelho**, 15 mar. 2019. Disponível em: <https://vermelho.org.br/prosa-poesia-arte/leia-a-integra-do-manifesto-uma-estetica-da-fome-de-glauber-rocha/>. Acesso em: 26 jul. 2022.

ROCHA, L. G. Veludo Azul, de David Lynch: análise de uma obra cinematográfica pós-moderna a partir do modelo actancial de Algirdas Julien Greimas. **Temática**, ano XII, n. 10, p. 190-204. out. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/31075/16297>. Acesso em: 14 fev. 2023.

RODRIGUES, C.; GODOY VIERA, A. F. Utilização do recurso hipermediático vídeo em periódicos científicos: estudo do Journal of Visualized Experiments (JOVE). **Revista Interamericana de Bibliotecologia**, Colômbia, v. 40, n. 2, p. 153-164, maio/ago. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/rib/v40n2/0120-0976-rib-40-02-00153.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2023.

SANTIAGO JÚNIOR, F. das C. F. David Bordwell: sobre a narrativa cinematográfica. In: SIMPÓSIO DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUDESTE – SIPEC, 10. 2004. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: INTERCOM, 2004.
SANTOS, A. F. dos. A atividade de indexação apoiada por plataformas computacionais. 2017. 153f. Dissertação (Mestrado em Gestão de Unidades de Informação) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

SANTOS, A. F. dos. A atividade de indexação apoiada por plataformas computacionais. 153f. 2017. Dissertação (Mestrado em Gestão de Unidades de Informação) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/faed/id_cpmenu/1440/dissertacao_alessa_156890065727_58_1440.pdf. Acesso em: 27 ago. 2023.

SANTOS, F. E. P.; FARIAS, M. G. G.; FEITOSA, L. T.; CAVATI SOBRINHO, H. Definição de metadados e critérios de indexação para documentário em repositório audiovisual. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 14, n. 3. set./dez. 2018.

SANTOS, M. M. **A construção sógnica no cinema de Hitchcock**. 2008. 144 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontífica Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <http://bocc.ufp.pt/pag/santos-marcelo-construcao-signica-cinema-hitchcock.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2023.

SARAIVA, L. Montagem Soviética. n: MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papius, 2006. Cap. 4. p. 109-141.

SARTORI, G. **Homo videns**: televisão e pós-pensamento. Bauru: EDUSC, 2001.

SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4622783/mod_resource/content/1/Saussure16CursoDeLinguisticaGeral.pdf. Acesso em: 30 jan. 2023.

SHORT. *In*: GLOSSARY OF FILMOGRAPHIC TERMS. [Paris: International Federation of Filme Archives, *online*]. Disponível em: <https://www.fiafnet.org/pages/E-Resources/Glossary.html#>. Acesso em: 02 jan. 2023.

SILVA, A. O. de A. Protagonistas ou coadjuvantes?: a indexação de filmes na perspectiva dos alunos de pós-graduação em ciência da informação. 107f. 2019. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019.

SILVA, D. L. da. **Ontologia para representação de documentos multimídias**: análise e modelagem. 442 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

SILVA, E. L. de. **Metodologia de pesquisa e elaboração de dissertações**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005. Disponível em: https://tccbiblio.paginas.ufsc.br/files/2010/09/024_Metodologia_de_pesquisa_e_elaboracao_de_teses_e_dissertacoes1.pdf. Acesso em: 29 maio. 2023.

SILVA, L. M. R. A. da. **Panorama do VoD no Brasil**: perspectivas do VoD no Brasil e no mundo. Apresentação da Superintendente de Análise de Mercado no Seminário Panorama do VOD no Brasil em 23 jan. 2018. MIS: São Paulo. 80 slides. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/apresentacoes/VoDLuanaEstruturadeMercadoapresentaoSP.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2023.

SILVA, M. C. L. da. **Realismo e vanguardismo no Dogma 95**: o lugar do movimento na história do cinema e suas implicações estéticas e tecnológicas. 105 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/3006/1/marcioorinolantemedasilva.pdf>. Acesso em: 3 out. 2023.

SILVA, O. J. M. da. Das origens do cinema às teorias da linguagem cinematográfica: um breve panorama sobre os modos de abordagem do texto fílmico. **Visualidades**, v. 7, n. 2. 2009.

SILVA, F. C. C. da; SILVEIRA, L. da. O ecossistema da Ciência Aberta. **Transinformação**, v. 31. 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/201030/001103791.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 08 maio. 2023.

SILVA, M. dos R. da; FUJITA, M. S. L. A prática de indexação: análise da evolução de tendências teóricas e metodológicas. **Transinformação**, Campinas, v. 16, n. 2, p. 133-161, maio/ago. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tinf/a/cNngvqQdWfBGrJtLSdLRKnP/?lang=pt>. Acesso em: 13 mar. 2023.

SODRÉ, M. Eticidade, campo comunicacional e midiaticização. *In*: MORAES, D. de. **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. Cap. 1. p. 19-31.

SOUSA, B. P. Estratégias para indexação: modelos de leitura documentária, metacognição e normalização. *In: SEMINÁRIO CIENTÍFICO ARQUIVOLOGIA E BIBLIOTECONOMIA*, 4, 2015. Marília: Oficina Universitária, 2015.

SOUSA, J. R. de; SANTOS, S. C. M. dos. Análise de conteúdo em pesquisa qualitativa: modo de pensar e de fazer. **Pesquisa e Debate em Educação**, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 1396-1416, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/RPDE/article/view/31559/22049>. Acesso em: 9 out. 2023.

SOUZA, L. A.; SANTOS FILHO, E. F. dos; TRINCHÃO, G. M. C. Cronologia visual da tipografia: do surgimento da escrita à Idade Média. *In: SEMINÁRIO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE*, 11. **Anais [...]**. Feira de Santana: UEFS, p. 524-533. 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Eudaldo-Santos-Filho/publication/304578904_CRONOLOGIA_VISUAL_DA_TIPOGRAFIA_DO_SURGIMENTO_DA_ESCRITA_A_IDADE_MEDIA/links/5773dd6a08ae4645d60a0723/CRONOLOGIA-VISUAL-DA-TIPOGRAFIA-DO-SURGIMENTO-DA-ESCRITA-A-IDADE-MEDIA.pdf. Acesso em: 08 maio. 2023.

SPANHOL, G. K.; SPANHOL, F. J. Processos de produção de vídeo-aula. **CINTED-UFRGS**, v. 7, n. 1, jul. 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13903/7812>. Acesso em: 22 jun. 2023.

SPINELLI, E. M. Jornalismo audiovisual: gêneros e formatos na televisão e internet. **ALTERJOR**, ano 3, v. 2, ed. 6, p. 1-15, jul./dez. 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/88269/91147>. Acesso em: 23 jun. 2023.

SQUIRE, C. O que é narrativa? **Civitas**, v. 14, n. 2, p. 272-284, maio/ago. 2014.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

SUMIYA, A. H. O gênero multimodal tutorial em vídeo e suas contribuições no ensino-aprendizagem de francês como língua estrangeira por adolescentes. 174f. 2017. Dissertação (Mestrado em Letras, Língua e Literatura Francesa) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8146/tde-03042017-123457/publico/2017_AlineHitomiSumiya_VCorr.pdf. Acesso em: 27 ago. 2023.

TATIT, L. A abordagem do texto. *In: FIORIN, J. L. (org.). Introdução à linguística I: estudo e ensino*. São Paulo: Contexto, 2002. Cap. 9. p. 187-210.

THOMPSON, J. B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

TORINO, E.; VIDOTTI, S. A. B. G.; ALVES, R. C. V.; SANTOS, P. L. V. A. da C. Enlace de objetos digitais no contexto da publicação científica ampliada. **Tendências da Pesquisa Brasileira e Ciência da Informação**, v. 12, n. 2. 2019. Disponível em:

<https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/article/view/494/475>. Acesso em: 25 abr. 2023.

TROJAHN, T. H. Segmentação automática de vídeo em cenas baseada em coerência entre tomadas. 126 f. 2014. Dissertação (Mestrado em Ciências Matemáticas e de Computação) - Universidade de São Paulo, São Carlos, 2014.

VANOYE, F.; GOLIO-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 1994.

VARGAS, G. Comunicação e semiótica da cultura: cinema como texto cultural. **Ícone**, v. 15, n. 2, p. 146-158, out. 2014.

VERAS, C. C. de L. A construção do indivíduo comum como agente ideológico no cinema estadunidense da década de 1980. In: MAYER, L.; POGAN, P.; MORO, T. N. **História e imprensa**. Itapiranga: Schreibern, 2021. p. 114-132. Disponível em: https://www.academia.edu/49162628/A_CONSTRU%C3%87%C3%83O_DO_INDIV%C3%84DUO_COMUM_COMO_AGENTE_IDEOL%C3%93GICO_NO_CINEMA_ESTADUNIDENSE_DA_D%C3%89CADA_DE_1980. Acesso em: 3 out. 2023.

WANZELER, E. B. P.; MENEZES, M. Q. A. A produção de audiovisuais como narrativa de construção do conhecimento científico e de emancipação social: a experiência da TV Lepete. **Revista Docência e Ciberultura**, v. 5, n. 1, p. 155-166, jan./abr. 2021.

WESTERKAMP, C.; CARISSIMI, J. Vídeos institucionais: uma análise comparativa. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 12. 2011. **Anais [...]**. Londrina: Intercom, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2011/resumos/r25-0254-1.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2023.

WHITE, C. M. **Redes de computadores e comunicação de dados**. 6 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

XAVIER, I. A decupagem clássica. In: _____. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1977. Cap 2. p. 27-39.

FILMOGRAFIA

A BRUXA de Blair. Direção: Eduardo Sánchez e Daniel Myrick. Produção: Robin Cowie e Gregg Hale. Intérpretes: Heather Donahue, Michael C. Williams e Joshua Leonard. Roteiro: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Orlando: Haxan Films; Artisan Entertainment, 1999. 81 min, son., color.

A CONVERSAÇÃO. Direção: Francis Ford Coppola. Intérpretes: Gene Hackman, John Caale, Allen Garfield *et al.* Roteiro: Francis Ford Coppola. Los Angeles: Paramount Pictures, 1974. 113 min, son., color.

A COR que caiu do céu. Direção: Huan Vu. Produção: Huan Vu, Jan Roth e Peter Tillisch. Intérpretes: Ingo Heise, Jurgen Heimuller, Marco Leibnitz *et al.* Roteiro: Huan Vu. [S.l.: s.n.], 2010. 85 min, son., p&b.

A NOIVA cadáver. Direção: Tim Burton e Mike Johnson. Produção: Tim Burton e Allison Abbate. Intérpretes: Johnny Depp, Helena Bonham Cartes, Emily Watson *et al.* Roteiro: Michael Cohn, Caroline Thompson e Pamela Petter. [S.l.: s. n.], 2005. 77 min, son., color.

A QUEDA da casa de Usher. Direção: Jean Epstein. Produção: Jean Epstein. Intérpretes: Charles Lamy, Jean Debucourt, Marguerite Gance *et al.* Roteiro: Jean Epstein e Luis Buñuel. [S.l.: s.n.], 1928. 63 min, mudo, p&b.

ACOSSADO. Direção: Jean-Luc Godard. Produção: Jean-Luc Godard. Intérpretes: Jean-Paul Belmondo, Jean Seberg, André S. Labarthe *et al.* Roteiro: François Truffaut e Jean-Luc Godard. [S.l.]: Imperia Films, 1960. 90 min, son., p&b.

AMARELO manga. Direção: Cláudio Assis. Produção: Cláudio Assis, Marcello Ludwing Maia e Paulo Sacramento. Intérpretes: Matheus Nachtergaele, Jonas Bloch, Dira Paes *et al.* Roteiro: Hilton Lacerda. Rio de Janeiro: Riofilmes, 2002. 103 min, son., color.

AMOR à flor da pele. Direção: Kar Wai Wong. Produção: . Intérpretes: Tony Leung, Maggie Cheung *et al.* Roteiro: Kar Wai Wong. [S.l.]: Paradis Films, 2000. 98 min, son., color.

ARCA Russa. Direção: Aleksandr Sokurov. Intérpretes: Aleksandra Kulikova, Aleksandr Alekseyev, Aleksandr Chaban *et al.* Roteiro: Aleksandr Sokurov, Anatoli Nikiforov, Boris Khaimsky e Svetlana Proskurina. LOCAL: Produção; Distribuição, 2002. 99 min, son., color.

AS AVENTURAS extraordinárias de mister West no país dos bolcheviques. Direção: Lev Kulechov. Intérpretes: Porfiri Podobed *et al.* Roteiro: Nicolai Aseyev e Vsevolod Pudovkin. [S.l.: s.n.], 1924. 94 min, mudo, p&b.

BAMBI. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Bobby Stewart, Donnie Dunagan, Hardie Albright *et al.* Roteiro: Perce Pearce, Larry Morey, Vernon Stallings *et al.* Califórnia: Walt Disney Production, 1942. 70 min, son., color.

BELA adormecida. Direção: Clyde Geronimu, Eric Larson, Wolfgang Reitherman e Les Clark. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Mary Costa. Roteiro: Erdman Penner. Califórnia: Walt Disney Production, 1959. 75 min, son., color.

BRANCA de neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Adriana Caselotti, Harry Stockwell, Lucile La Verne *et al.* Roteiro: Dorothy Ann Blank, Richard Creedon, Merrill De Maris *et al.* Califórnia: Walt Disney Production, 1937. 83 min, son., color.

CABÍRIA. Direção: Giovanni Pastrone. Produção: Giovanni Pastrone. Intérpretes: Lidia Quaranta, Gina Marangoni e Dante Testa. Roteiro: Gabriele D'Annunzio. [S.l.: s.n.], 1914. 181 min, mudo, p&b.

CIDADÃO Kane. Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles. Intérpretes: Orson Welles, Joseph Cotten, Dorothy Comingore *et al.* Roteiro: Herman J. Mankiewicz e Orson Welles. [S.l.]: Mercury Productions; RKO Rádio Pictures, 1941. 119 min, son., p&b.

CIDADE de Deus. Direção: Fernando Meirelles. Produção: Andrea Barata Ribeiro e Maurício Andrade Ramos. Intérpretes: Alexandre Rodrigues, Leandro Firmino, Alice Braga *et al.* Roteiro: Bráulio Mantovani. Rio de Janeiro: O2 Filmes; Globo Filmes; Miramax Films, 2002. 130 min, son., color.

CINEMA-Olho. Direção: Dziga Vertov. [S.l.: s.n.], 1924. 78 min, mudo, p&b.

DEUS e o diabo na terra do sol. Direção: Glauber Rocha. Produção: Jarbas Barbosa, Luiz Augusto Mendes, Glauber Rocha e Luiz Paulino dos Santos. Intérprete: Geraldo Del Rey, Yoná Magalhães, Maurício do Valle *et al.* Roteiro: Glauber Rocha e Walter Lima Jr. [S.l.: s.n.], 1964. 120 min, son., p&b.

DONNIE Darko. Direção: Richard Kelly. Produção: Adam Fields, Nancy Juvonen e Sean McKittrick. Intérpretes: Jake Gyllenhaal, Holmes Osborne, Maggie Gyllenhaal *et al.* Roteiro: Richar Kelly. [S.l.]: Pandora Cinema; A Flower Films Production; Flashstar Filmes, 2003. 113 min, son., color.

ENTER the void. Direção: Gaspar Noé. Produção: Brahim Chioua, Vincent Maraval, Olivier Delbosc e Marc Missonnier. Intérpretes: Nathaniel Brown, Paz de la Huerta, Cyril Roy e Ed Spear. Roteiro: Gaspar Noé. [S.l.]: Fidélité Films; Wild Bunch; Wild Bunch Distribution, 2009. 161 min, son., color.

ESTRADA perdida. Direção: David Lynch. Produção: Deepak Nayar, Mary Sweeney e Tom Sternberg. Intérpretes: Bill Pullman, Patricia Arquette, Balthazar Getty *et al.* Roteiro: David Lynch e Barry Gifford. [S.l.]: Ciby 2000, 1997. 135 min, son., color.

FANTÁSTICO Sr. Raposo. Direção: Wes Anderson. Intérpretes: George Clooney, Meryl Streep, Bill Murray *et al.* Roteiro: Wes Anderson e Noah Baumbach. Los Angeles: 20th Century Fox, 2009. 87 min, son., color.

FARGO. Direção: Joel Coen e Ethan Coen. Produção: Joel Coen e Etahn Coen. Intérpretes: Frances McDormand, William H. Macy, Steve Buscemi *et al.* Roteiro: Joel

Coen e Etahn Coen. Universal City: PolyGram Filmed Entertainment; Gramercy Pictures, 1996. 98 min, son., color.

FESTA de família. Direção: Thomas Vinterberg. Produção: Birgitte Hald e Morten Kaufmann. Intérpretes: Ulrich Thomsen, Henning Moritzen, Thomas Bo Larsen *et al.* Roteiro: Thomas Vinterberg e Mogens Rukov. Copenhage: Nimbus Film, 1998. 105 min, son., color.

FUNNY games. Direção: Michael Haneke. Produção: Veit Heiduschka. Intérpretes: Susanne Lothar, Ulrich Muhe, Arno Frisch *et al.* Roteiro: Michael Haneke. [S.l.]: Osterreichischer Rundfunk; Concorde-Castle, 1997. 109 min, son., color.

GHOST story. Direção: David Lowery. Produção: Toby Halbrooks, James M. Johnston e Adam Donaghey. Intérpretes: Casey Affleck, Rooney Mara *et al.* Roteiro: David Lowery. Nova Iorque: A24, 2017. 92 min, son., color.

GUERRA nas estrelas. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Intérpretes: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher *et al.* Roteiro: George Lucas. Los Angeles: 20th Century Fox, 1977. 121 min, son., color.

ITALIANO para principiantes. Direção: Lone Scherfig. Intérpretes: Anders W. Berthelsen, Peter Gantzer, Anette Stovelbaeck *et al.* Roteiro: Lone Scherfig. [S.l.], 2000. 113 min, son., color.

LIMITE. Direção: Mário Peixoto. Produção: Mario Peixoto. Intérpretes: Iolanda Bernardes, Edgar Brasil, Olga Breno *et al.* Roteiro: Mario Peixoto. Rio de Janeiro: Cinédia, 1931. 120 min, mudo, p&b.

METRÓPOLIS. Direção: Fritz Lang. Intérpretes: Alfred Abel, Gustav Frohlich, Brigitte Helm *et al.* Roteiro: Thea von Harbou. Burbank: Warner Bros. Pictures, 1927. 148 min, mudo, p&b.

MIDSOMMAR. Direção: Ari Aster. Produção: Lars Knudsen e Patrik Andersson. Intérpretes: Florence Pugh, Jack Reynor, William Jackson *et al.* Roteiro: Ari Astes. Nova Iorque: A24, 2019. 147 min, son., color.

MIFUNE. Direção: Soren Kragh-Jacobsen. Produção: Birgitte Hald e Morten Kaufmann. Intérpretes: Iben Hjejle, Anders W. Berthelsen *et al.* Roteiro: Soren Kragh-Jacobsen e Anders Thomas Jensen. [S.l.], 1999. 98 min, son., color.

MONTY Phyton em busca do cálice sagrado. Direção: Terry Gilliam e Terry Jones. Produção: Mark Forstater e Michael White. Intérpretes: Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam *et al.* Roteiro: Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam *et al.* Los Angeles: Python (Monty) Ltd.; 20th Century Fox, 1975. 92 min, son., color.

NOSFERATU. Direção: F. W. Murnau. Produção: Albin Grau. Intérpretes: Max Schreck, Gustav von Wangenheim, Greta Schroder *et al.* Roteiro: Henrick Galeen. LOCAL: Prana-Film; Netflix, 1922. 94 min, mudo, p&b.

O ENCOURAÇADO Potemkin. Direção: Serguei Eisenstein. Produção: Iakov Bliokh. Intérpretes: Aleksandr Antonov, Vladimir Barski, Grigori Aleksandrov *et al.* Roteiro: Nina Agadjanova e Serguei Eisenstein. [S. l.: s. n.], 1925. 74 min, mudo, p&b.

O ENFERMEIRO. Direção: Mauro Farias. Intérpretes: Paulo Autran, Matheus Nachtergaele, Giuseppe Oristânio *et al.* Roteiro: Melanie Dimantas. [S. l.: s. n.], 1999. 45 min, son., color.

O GRANDE ditador. Direção: Charles Chaplin. Produção: Charles Chaplin. Intérpretes: Charles Chaplin, Paulette Goddard e Jack Oakie. Roteiro: Charles Chaplin. Los Angeles: United Artists, 1940. 124 min, son., p&b.

O ILUMINADO. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Intérpretes: Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd *et al.* Roteiro: Stanley Kubrick e Diane Johnson. [S.l.]: Peregrine Productions; Warner Bros, 1980. 114 min, son., color.

O INCRÍVEL homem que encolheu. Direção: Jack Arnold. Intérpretes: Grant Williams, Randy Stuart e April Kent. Roteiro: Richard Matheson e Richard Alan Simmons. Universal City: Universal Pictures, 1957. 81 min, son., p&b.

O NASCIMENTO de uma nação. Direção: D. W. Griffith. Produção: D. W. Griffith e Harry Aitken. Intérpretes: Lilian Gish, Mae Marsh, Henry B. Walthall *et al.* Roteiro: D. W. Griffith e Frank E. Woods. [S.l.]: David W. Griffith Corp.; Epoch Producing Co., 1915. 190 min, mudo, p&b.

O REI está vivo. Direção: Kristian Levring. Produção: Vibeke Windelov. Intérpretes: Miles Anderson, Romane Bohringer, David Bradley *et al.* Roteiro: Kristian Levring e Anders Thomas Jensen. Copenhagen: Nordisk Film, 2001. 109 min, son., color.

OS 12 macacos. Direção: Terry Gilliam. Produção: Charles Roven. Intérpretes: Bruce Willis, Madeleine Stowe, Brad Pitt *et al.* Roteiro: David Peoples e Janet Peoples. [S.l.]: Atlas Classico Productions; Universal Pictures, 1995. 129 min, son., color.

OS idiotas. Direção: Lars von Trier. Intérpretes: Bodil Jorgensen, Jens Albinus, Anne Louise Hassing *et al.* Roteiro: Lars von Trier. [S.l.], 1998. 114 min, son., color.

OS INCOMPREENSÍVEIS. Direção: François Truffaut. Produção: François Truffaut. Intérpretes: Jean-Pierre Léaud, Claire Maurier, Albert Rémy *et al.* Roteiro: François Truffaut e Marcel Moussy. Paris: Cocinor, 1959. 99 min, son., p&b.

O QUE fazemos nas sombras. Direção: Taika Waititi e Jemaine Clement. Produção: Chelsea Winstanley, Emanuel Miachel e Taika Waititi. Intérpretes: Cori Gonzalez-Macueer, Jemaine Clement, Jonathan Brugh *et al.* Roteiro: Jemaine Clement e Taika Waititi. Nova Zelândia: New Zealand Film Commission, 2014. 85 min, son., color.

O TERCEIRO homem. Direção: Carol Reed. Intérpretes: Joseph Cotlen, Alidda Valli, Orson Welles *et al.* Roteiro: Graham Greene. Londres: London Film Productions, 1949. 106 min, son., p&b.

O TRIUNFO da vontade. Direção: Leni Riefenstahl. Intérpretes: Adolf Hitler, Joseph Goebbels, Heinrich Himmler *et al.* Roteiro: Leni Riefenstahl e Walter Ruttmann. Berlim: Universum Film, 1935. 114 min, son., p&b.

OUTUBRO. Direção: Sergei Eisenstein e Grigory Aleksandrov. Intérpretes: Vladimir Popov, Vasil Nikandrov Layaschenko *et al.* Roteiro: Grigory Aleksandrov e Sergei Eisenstein. [S.l.]: Sovkino, 1927. 104 min, mudo, p&b.

PLATOON. Direção: Oliver Stone. Produção: Arnold Kopelson. Intérpretes: Charlie Sheen, Willem Dafoe, Johnny Depp *et al.* Roteiro: Oliver Stone. Londres: Hemdale Film Corporation; Viacom, 1986. 120 min, son., color.

PEARL. Direção: Ti West. Produção: Jacob Jaffke, Ti West, Kevin Turen e Harrison Kreiss. Intérpretes: Mia Goth, David Corenswet, Tandi Wright *et al.* Roteiro: Ti West e Mia Goth. [S.l.]: Little Lamb; A24, 2022. 102 min, son., color.

QUE HORAS ela volta. Direção: Anna Muylaert. Produção: Fabiano Gullane, Caio Gullane, Débora Ivanov e Anna Muylaert. Intérpretes: Regina Casé, Camila Márdila, Karine Teles *et al.* Roteiro: Anna Muylaert. [S.l.]: Pandora Filmes, 2015. 114 min, son., color.

QUO Vadis?. Direção: Enrico Guazzoni. Intérpretes: Amleto Novello, Gustavo Serena, Lea Giunchi e Carlo Cattaneo. Roteiro: Enrico Guazzoni. [S.l.: s.n.], 1913. 120 min, mudo, p&b.

ROMA, cidade aberta. Direção: Roberto Rossellini. Intérpretes: Aldo Fabrizi, Anna Magnani, Marcello Pagliero *et al.* Roteiro: Roberto Rossellini, Federico Fellini, Sergio Amidei e Alberto Consiglio. [S.l.]: Excelsa Film, 1945. 100 min, son., p&b.

RUÍDO branco. Direção: Noah Baumbach, Produção: Noah Baumbach, David Heyman e Uri Singer. Intérpretes: Adam Driver, Greta Gerwig, Don Cheadle *et al.* Londres: Heyday Films; Netflix, 2022. 136 min, son., color.

SÃO PAULO, a sinfonia da metrópole. Direção: Rodolfo Lustig e Adalberto Kemeny. Roteiro: Adalberto Kenedy. [S.l.: s.n.], 1929. 90 min, mudo, p&b.

SÃO PAULO sociedade anônima. Direção: Luís Sérgio Person. Produção: Renato Magalhães Gouveia. Intérpretes: Walmor Chagas, Eva Wilma, Darlene Glória *et al.* Roteiro: Luís Sérgio Person. [S.l.]: Socine Produções Cinematográficas; Columbia Pictures of Basil, 1965. 107 min, son., p&b.

TEMPOS modernos. Direção: Charlie Chaplin. Intérpretes: Charlie Chaplin, Paulette Goddard, Henry Bergman *et al.* Roteiro: Charlie Chaplin. Los Angeles: United Artists, 1936. 86 min, mudo, p&b.

TUBARÃO. Direção: Steven Spielberg. Produção: Richard D. Zanuck e David Brown. Intérpretes: Roy Scheider, Robert Shaw, Richard Dreyfuss *et al.* Roteiro: Peter Benchley e Carl Gottlieb. Universal City: Universal Pictures, 1975. 124 min, son., color.

UM CÃO andaluz. Direção: Luis Buñuel. Intérpretes: Pierre Batcheff, Simone Mareuil, Luis Buñuel *et al.* Roteiro: Luis Buñuel e Salvador Dalí. [S.l.: s.n.], 1929. 21 min, mudo, p&b.

UM CORPO que cai. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: James Stewart, Kim Novak, Barbara Bel *et al.* Roteiro: Alec Coppel e Samuel A. Taylor. [S.l.]: Alfred J. Hitchcock Productions; Paramount Pictures, 1958. 128 min, son., color.

UMBERTO D. Direção: Vittorio de Sica. Produção: Rizzoli De Sica Amato. Intérpretes: Carlo Battisti, Lina Gennari *et al.* Roteiro: Cesare Zavattini. Roma: Cinecittà; Dear Film, 1952. 89 min, son., p&b.

VELUDO azul. Direção: David Lynch. Intérpretes: Kyle MacLachlan, Isabella Rossellini, Laura Dern *et al.* Roteiro: David Lynch. [S.l.: s. n.], 1986. 120 min, son., color.

VIAGEM à lua. Direção: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérpretes: Jeanne d'Alcy e George Méliès. Roteiro: George Méliès. [S.l.]: Star Film; George Méliès, 1902. 14 min, mudo, p&b.

VIDAS Secas. Direção: Nelson Pereira dos Santos. Produção: Herbert Richers, Luiz Carlos Barreto e Danilo Trelles. Intérpretes: Átila Iório, Genivaldo Lima, Gilvan Lima *et al.* Roteiro: Nelson Pereira dos Santos. Rio de Janeiro: Herbert Richers, 1963. 103 min, son., p&b.

VINCENT. Direção: Tim Burton. Produção: Rick Heinrichs. Intérpretes: Vincent Price. Roteiro: Tim Burton. [S.l.: n.d.], 1982. 7 min, son., p&b.

APÊNDICE A – Proposta de guia de identificação da estrutura narrativa e palavras-chave em documentos audiovisuais com base no processo de indexação

Análise Documentária

Passo 1. Identificação da estrutura narrativa em Estabelecimento, Inicial, Prolongamento e Ápice

- a) Quem são os personagens? Quais suas características (comportamentais, físicas, psicológicas)?
- b) Qual a primeira ação do(s) personagem(ns)?
- c) Quais ações são subsequentes, mantendo uma relação de causa e efeito?
- d) Qual é o ápice da história?

Passo 2. Com base na estrutura narrativa, identificar o Percorso Gerativo de Sentido a fim de sistematizar o *background*

- e) Qual a trama do documento? Tratar de forma dual, A *versus* B, identificar o “pano de fundo”
- f) O que o personagem pretende atingir? Qual a primeira ação que identifica essa intenção?
- g) Qual o contexto da narração? É narrado por alguém?

Levantamento de palavras-chave

Passo 3. Com base nos planos e nas sequências que delimitam os níveis da estrutura narrativa designada acima, determinar informações e elementos da construção da dramaticidade, desenvolvimento de personagens e temas retratados com a análise da linguagem cinematográfica a partir da semiótica

- h) Quais informações são identificadas na narrativa? Informações concretas retiradas pela narração ou cenas apresentadas
- i) Como os personagens se comportam diante de alguma pessoa/objeto/evento específico?

- j) Como a linguagem cinematográfica auxilia na identificação desse comportamento ou na construção da tensão/dramaticidade? Foi utilizado algum ângulo ou movimento de câmera diferente?
- k) Como a narrativa é organizada? É apresentada de forma linear, por pontos de vistas/épocas diferentes, intercalada entre personagens ou mundos opostos?

Passo 4. Com base nas técnicas, *diegese* e informações extrafílmicas, elencar informações que complementam a descrição do documento audiovisual

- l) A técnica ou organização fílmica é considerada um diferencial para o documento? Por exemplo, *stop motion*, colagem, efeitos práticos, *flashback*
- m) Personalidades foram citadas como partes importantes para a construção da narrativa?
- n) O documento apresenta influência de algum movimento cinematográfico?
- o) Os personagens possuem características que atuam no desenvolvimento da narrativa ou são tratados/citados?
- p) A narrativa se passa em alguma data importante?
- q) O documento foi exibido em algum festival ou participou de algum programa específico?

ANEXO A – Levantamento de dados referente ao acesso a audiovisual e internet banda larga no Brasil

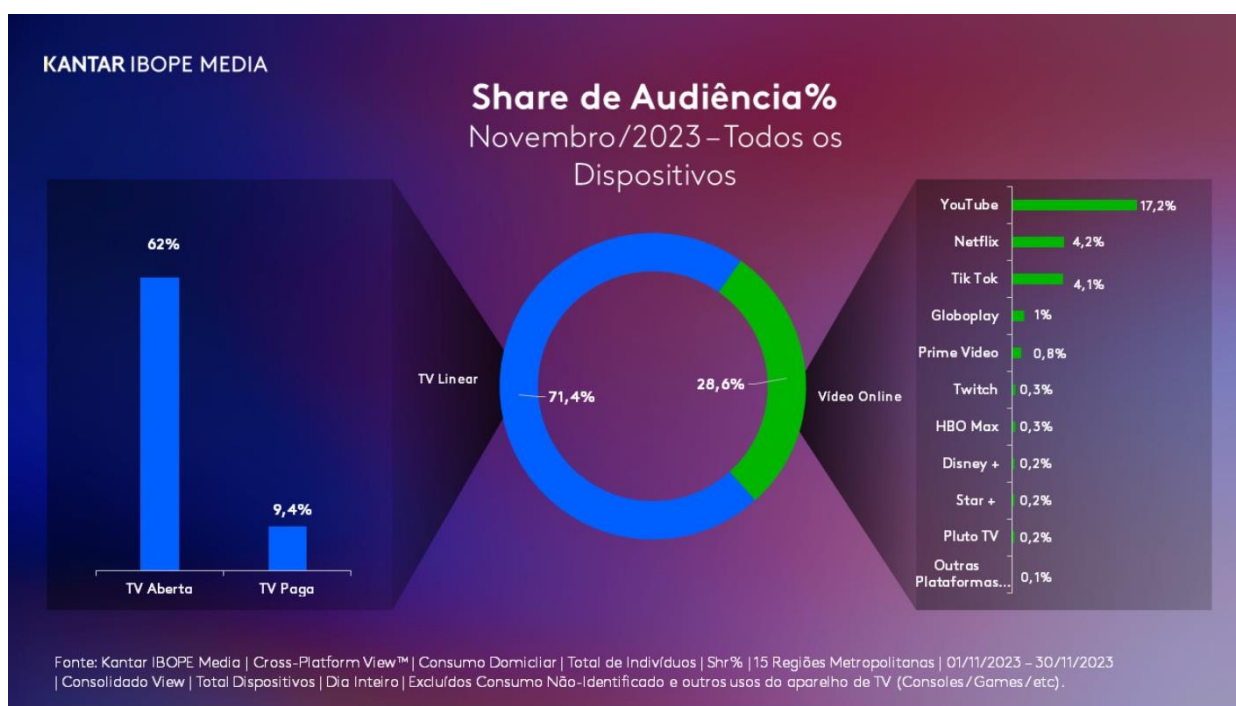


Tabela 7313 - Domicílios e Moradores em que havia utilização da internet, por tipo de conexão à Internet no domicílio

Variável - Domicílios em que havia utilização da internet (Mil unidades)	
Brasil	
Ano - 2022	
Tipo de conexão à Internet no domicílio	
Total	Banda larga
68.948	68.793
Fonte: IBGE - Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua Anual - 4º trimestre	

D2 - EMPRESAS PROVEDORAS, POR TIPO DE CONEXÃO OFERECIDA AOS CLIENTES

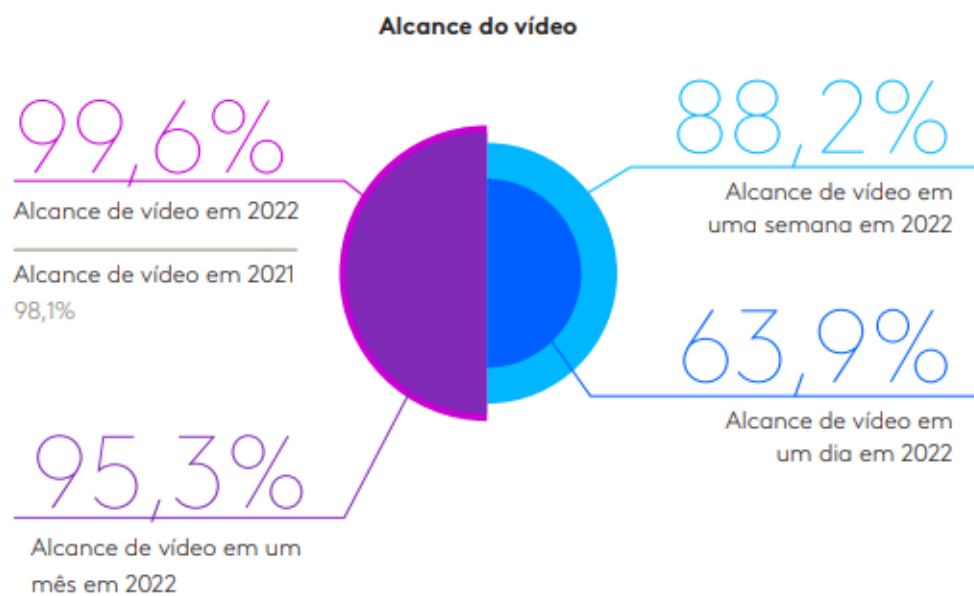
Total de empresas provedoras

Percentual (%)		Acesso via ADSL			
		Sim	Não	Não sabe	Não respondeu
TOTAL		10	88	2	-
REGIÃO	Norte	6	93	1	-
	Nordeste	10	88	2	-
	Sudeste	11	85	4	-
	Sul	4	95	1	-
	Centro-Oeste	13	86	1	-
CLASSE DE NÚMERO MÉDIO DE ACESSOS	Até 1.000 acessos	7	90	3	-
	De 1.001 a 5.000 acessos	11	87	2	-
	Mais de 5.001 acessos	20	74	6	-
	Sem informação de acessos	11	86	2	-
CLASSE DE NÚMERO DE CLIENTES	Sem informação	7	87	6	-
	Menos de 1.000 clientes	9	90	2	-
	De 1.001 a 3.000 clientes	10	87	3	-
	De 3.001 a 6.000 clientes	11	85	3	-
	Mais de 6.000 clientes	11	87	2	-
PORTE DO PROVEDOR	Micro (até 9 pessoas ocupadas)	9	89	2	-
	Pequena (de 10 a 49 pessoas ocupadas)	10	87	3	-
	Média (de 50 a 249 pessoas ocupadas)	14	85	1	-
	Grande (mais de 250 pessoas ocupadas)	5	93	2	-
	Sem informações	3	92	5	-

• Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o setor de provimento de serviços de Internet no Brasil - TIC Provedores 2022.

ANEXO B – Levantamento do alcance de vídeo no Brasil no ano de 2022

O protagonismo do play. Alcance impulsionado.



Fonte: Kantar Ibope Media (2023)

ÍNDICE CRONOLÓGICO DE MOVIMENTOS CINEMATOGRAFICOS

Cinema de atração (1894-1907)

George Méliès, 40-41
Viagem à lua (1902)

Vanguardas históricas (1910-1920)

Futurismo Italiano, 41-42
Enrico Guazzoni
Quo Vadis? (1913)

Giovanni Pastrone
Cabíria (1914)

Impressionismo Francês, 42
Jean Epstein
A queda da casa de Usher (1928)

Expressionismo Alemão, 42
F.W. Murnau
Nosferatu (1922)

Fritz Lang
Metrópolis (1927)

Construtivismo Soviético, 42-43

Lev Kulechov
As aventuras extraordinárias de mister West no país dos bolcheviques
(1924)

Sergei Eisenstein
Outubro (1927)

Dziga Vertov
Cinema-olho (1924)

Surrealismo Espanhol, 43

Luis Buñuel
Um cão andaluz (1929)

Modernismo Brasileiro, 43

São Paulo, a sinfonia da metrópole (1929)

Limite (1931)

Cinema moderno (1940-1960)

Neo-realismo Italiano, 44
Roberto Rossellini
Roma, cidade aberta (1945)

Vitoria De Sica
Umberto D. (1952)

Nouvelle Vague, 44
Jean-Luc Godard
Acosado (1960)

François Truffaut
Os incompreendidos (1959)

Cinema Novo, 44-45
Nelson Pereira
Vidas secas (1963)

Glauber Rocha
Deus e o diabo na terra do sol (1964)

Cinema contemporâneo (1970-1990)

Nova Hollywood, 45
Blockbuster
Steven Spielberg
Tubarão (1975)

George Lucas
Guerra nas estrelas (1977)

Década de 1990

Dogma 95, 46
Lars von Trier
Os idiotas (1998)

Thomas Vinterberg
Festa de família (1998)

Soren Kragh-Jacobsen
Mifune (1999)

Lone Scherfig
Italiano para principiantes (2000)

Kristian Levring
O rei está vivo (2001)