

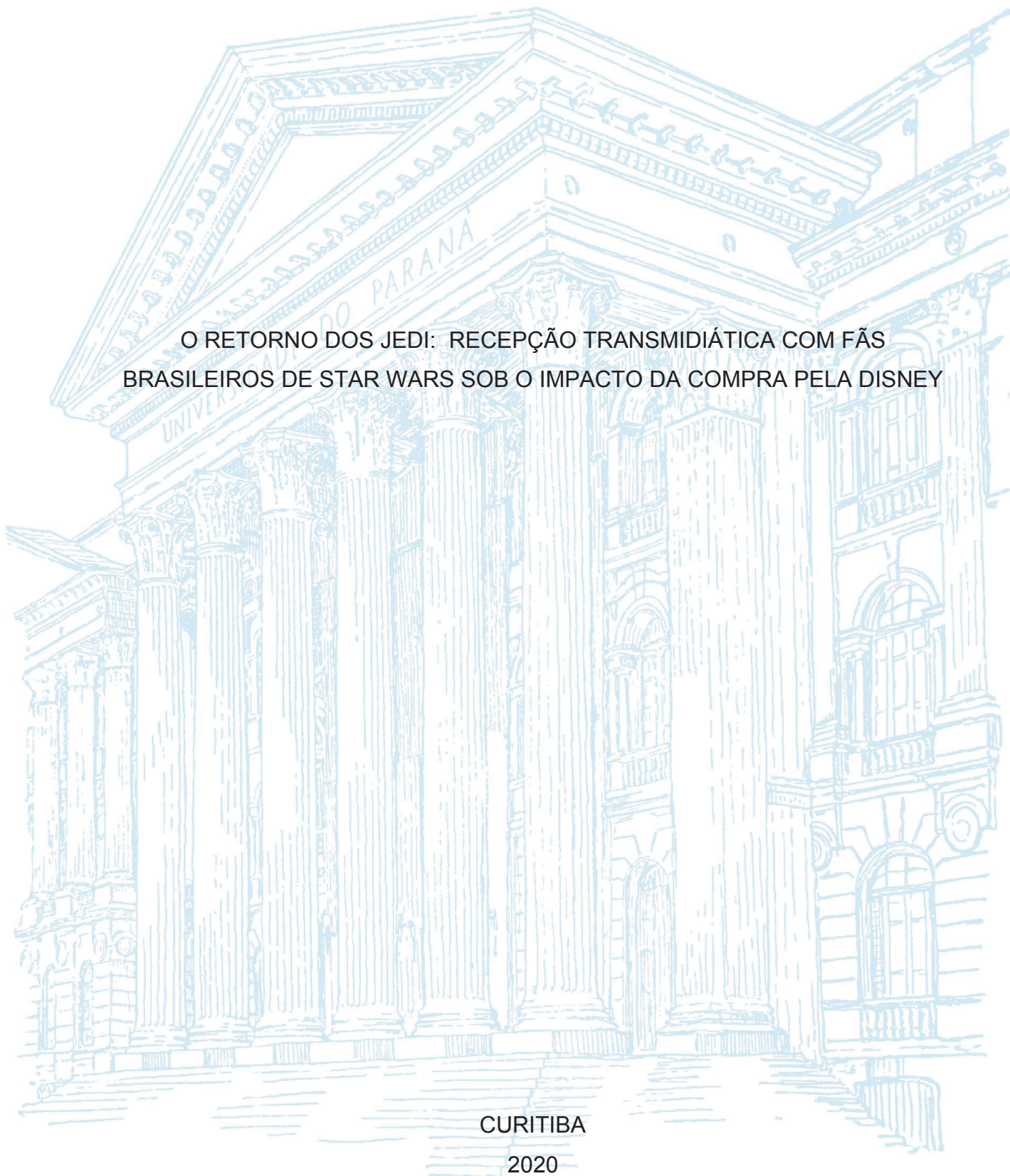
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

DANIEL ARIAS ZIERHUT

O RETORNO DOS JEDI: RECEPÇÃO TRANSMIDIÁTICA COM FÃS  
BRASILEIROS DE STAR WARS SOB O IMPACTO DA COMPRA PELA DISNEY

CURITIBA

2020



DANIEL ARIAS ZIERHUT

O RETORNO DOS JEDI: RECEPÇÃO TRANSMIDIÁTICA COM FÃS  
BRASILEIROS DE STAR WARS SOB O IMPACTO DA COMPRA PELA DISNEY

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Comunicação, Setor de Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Valquíria Michela John

CURITIBA

2020

Catálogo na publicação  
Sistema de Bibliotecas UFPR  
Biblioteca de Artes, Comunicação e Design/Cabral  
(Elaborado por: Sheila Barreto (CRB 9-1242))

Zierhut, Daniel Arias

O retorno dos Jedi: recepção transmidiática com fãs brasileiros de *Star Wars* sob o impacto da compra pela Disney./ Daniel Arias Zierhut. – Curitiba, 2020.

178 f: il. color.

Orientador: Profa. Dra. Valquíria Michela John.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Artes, Comunicação e Design, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2020.

1. Comunicação. 2. .Cultura de fãs. 3. Narrativa Transmídia. 4. Recepção Transmidiática. I.Título.

CDD 302.2



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SETOR DE ARTES COMUNICAÇÃO E DESIGN  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO -  
40001016071P8

## TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em COMUNICAÇÃO da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **DANIEL ARIAS ZIERHUT** intitulada: **O Retorno dos Jedi - Recepção transmidiática com fãs brasileiros de Star Wars sob o impacto da compra pela Disney**, sob orientação da Profa. Dra. VALQUIRIA MICHELA JOHN, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 10 de Julho de 2020.

Assinatura Eletrônica  
20/07/2020 16:30:14.0  
VALQUIRIA MICHELA JOHN  
Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica  
24/07/2020 08:04:34.0  
REGIANE REGINA RIBEIRO  
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica  
20/07/2020 16:31:15.0  
IRIS YAE TOMITA  
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE )

Assinatura Eletrônica  
22/07/2020 20:08:44.0  
NILDA APARECIDA JACKS  
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL)

Para Doda, meu querido irmão

## AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente meus pais, João Pedro e Irene, que mesmo em um dos momentos mais difíceis de suas vidas continuaram me apoiando e incentivando para conclusão do mestrado. Agradeço também meus sobrinhos, Arthur Miguel e Pedro Otávio, que mesmo sem se dar conta disso me deram forças e me ajudaram a recarregar as energias.

Aos amigos do bairro Barmingham, Arthur, Ana Maoski, Ana Luísa, Aléxia, Camila, Gabriel e Vivian, que com toda certeza fizeram esse caminho ser mais leve compartilhando angústias e felicidades.

À todos meus amigos que me ofereceram palavras e ações de apoio, não cito nomes para não cometer injustiças, mas agradecerei pessoalmente cada um. A todos os entrevistados e respondentes que fizeram parte da pesquisa. A Fundação Araucária e Capes pelo financiamento da pesquisa.

Às integrantes da banca, Nilda Jacks que mesmo sem contato pessoalmente guiou minha dissertação através de seus livros, artigos e participação na qualificação. Regiane Ribeiro com quem tive a oportunidade de acompanhar uma disciplina no PPGCOM e contribuiu no seminário e na qualificação para enriquecimento do trabalho. Iris Tomita que me orientou a procurar o mestrado da UFPR, me aconselhou durante o processo e me encaminhou suas correções e dúvidas. Agradeço pelo privilégio de contar com a participação de pesquisadoras tão importantes na minha banca. Estendo a gratidão aos professores do PPGCOM com quem pude ter aulas e, também palestras ou conversas informais. E a Alcioni que sempre auxiliou quando preciso.

Também agradeço imensamente a minha querida orientadora Valquíria John, que foi minha mestra Yoda no processo e mais do que me acompanhar no caminho acadêmico, compartilhou comigo as dores e alegrias da vida pessoal, se tornando uma grande amiga.

*“In a dark place we find ourselves, and a little more knowledge lights our way.” (Mestre Yoda, 2005, Revenge of the Sith.)*

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo geral compreender como a narrativa transmídia afeta a recepção de novos conteúdos em Star Wars, traz ainda como objetivos específicos: identificar o perfil dos fãs brasileiros da saga, apontar disputas entre gerações de fãs e compreender a recepção ao conteúdo da saga produzido pela Disney. Partindo da premissa que Star Wars se enquadra no que se entende como Narrativa Transmídia, foi necessária uma revisão conceitos ligados a Narrativa transmídia e um aprofundamento na chamada Cultura de fãs. Estes conceitos centrais formaram a base teórica para a investigação. Para se atingir os objetivos, o caminho metodológico partiu dos estudos de recepção, e encontrou na recepção transmidiática a maior proximidade com o que se pretende investigar. A coleta de dados dividiu-se em três fases, na primeira parte, exploratória, foi feita uma leitura de críticas da imprensa sobre os filmes, em seguida realizou-se a observação de três grupos de fãs no Facebook para levantamento de temas para discussão. Com os primeiros achados da pesquisa exploratória foi elaborado um questionário, este instrumento de coleta foi disponibilizado em grupos de fãs. A última etapa de coleta foi realizada através de entrevistas semiestruturadas, onde os fãs foram divididos de acordo com a trilogia de entrada na saga. A análise foi feita tendo como guia três categorias teóricas: narrativa transmídia, cultura de fãs e os supertemas. Os principais resultados destacam a mudança da Narrativa Transmídia de Star Wars de contínua para múltipla, classifica o fandom como fandom de culto, realça características dos fãs pela trilogia de entrada na saga e a centralidade dos filmes. Aponta também a influência da política nas discussões iniciais sobre o filme, mas que acaba perdendo força e o que se destaca é a narrativa de cada produto. Reforça ainda que o apego emocional e o afeto dos fãs são maiores que questões comerciais/empresariais/políticas.

Palavras-chave: Cultura de fãs. Narrativa Transmídia. Recepção transmidiática. Star Wars.



## **ABSTRACT**

This research aims to understand how transmedia storytelling affects the reception of new Star Wars content, it brings as specified objectives: to identify brazilian fans profile, to point out disputes between diverse fans generation and comprehend the reception of the content produced by Disney. Considering that Star Wars fits in what's considered transmedia storytelling, it was necessary to review its concepts and deepen in what it's called fan culture. These main concepts have created the theoretical foundation of the investigation. To achieve the objectives, the methodological path came from reception studies and it has found in transmedia reception the closer proximity in what's intended to investigate. The data collection has split into three phases, the first one, exploratory, it was made a critic reading of the press about the movies, then three fan groups from facebook were observed for discussion purposes. With the first data found in the exploratory phase, it was created a questionnaire, which was distributed in fan groups. The last step of data collection was done through semi-structured interviews, where fans were split according to their entry in the saga. The analysis was made having three analytical categories as guides: transmedia storytelling, fan cultures and supertopics. The main results highlight the change in transmedia storytelling of Star Wars from continuous to multiple, it classifies the fandom as worship fandom, it highlights fans characteristics for the trilogy of entry in the saga and the movie's centrality. It also points out the political influence in first discussions of the movies, but it ends up losing strenght and what stands out is each product narrative. It also reinforces that emotional attachment and fans' affection are bigger than comercial/business/political matters.

Keywords: Fan cultures. Transmedia Storytelling. Transmedia reception. Star Wars.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Print da pesquisa realizada no Facebook com o termo Star Wars.....	73
Figura 2 - Exemplo post tema político .....	75
Figura 3 - Exemplo post Religião .....	76
Figura 4 - Exemplo post Diversidade .....	77
Figura 5 - Exemplo de post ironizando a narrativa .....	78
Figura 6 - Nuvem de palavras da questão: "Você considera importante a diversidade mostrada na escalação dos novos atores/atrizes (protagonistas) para a saga? .....	119

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Classificação dos filmes pelos fãs.....	96
Quadro 2 - Personagens preferidos .....	104
Quadro 3 - Personagens menos queridos.....	105
Quadro 4 - Personagem por qual se identifica .....	106
Quadro 5 - Identificação e Gênero .....	106

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Distribuição de respondentes por idade .....	86
Gráfico 2 - Distribuição de cor ou raça dos respondentes.....	87
Gráfico 3 - Escolaridade dos respondentes.....	87
Gráfico 4 - Ocupação .....	88
Gráfico 5 - Relação entre idade e participação em grupos de fãs.....	90
Gráfico 6 - Relação sexo e trilogia de entrada em SW.....	91
Gráfico 7 - relação entre idade e primeiro contato com a saga SW .....	91
Gráfico 8 - Relação entre razões para assistir e o número de respondentes.....	92
Gráfico 9 - Tipo de filme .....	93
Gráfico 10 - Práticas de fãs .....	94
Gráfico 11 - Classificação dos filmes .....	96
Gráfico 12 - Comparação médias dos filmes por trilogia de entrada dos respondentes .....	98
Gráfico 13 - Relação entre idade e desenvolvimento de personagens antigos.....	101
Gráfico 14 - Relação entre trilogia de entrada e desenvolvimento de personagens	102
Gráfico 15 - Relação entre culto ou não a saga .....	108
Gráfico 16 - Categorias encontradas nos comentários sobre Star Wars não ser política.....	110
Gráfico 17 - Categorias encontradas entre os respondentes política sim .....	113
Gráfico 18 - Categorias encontradas entre os respondentes diversidade - não.....	119
Gráfico 19 - Categorias encontradas entre os respondentes diversidade - indiferente .....	122
Gráfico 20 - Categorias encontradas entre os respondentes diversidade - sim .....	124
Gráfico 21 - idade dos respondentes .....	136

## SUMÁRIO

<b>1 A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR FAR AWAY .....</b>	<b>15</b>
<b>2 GALÁXIA TEÓRICA .....</b>	<b>23</b>
2.1 CULTURA DA CONVERGÊNCIA .....	23
2.2 NARRATIVA TRANSMÍDIA – A ARTE DE CONSTRUIR UNIVERSOS.....	29
2.3 CULTURA DE FÃS .....	34
<b>3 GALÁXIA HISTÓRICO-NARRATIVA .....</b>	<b>44</b>
3.1 O SONHO, A DECEPÇÃO E A SURPRESA – A ORIGEM DE STAR WARS.....	44
3.2 OS PRÓLOGOS – A FAÍSCA DE UMA REBELIÃO.....	50
3.3 <i>LUKE I AM YOUR FATHER</i> – A CHEGADA DA DISNEY.....	52
3.4 A ACADEMIA EXPLORANDO A GALÁXIA DE GEORGE LUCAS .....	56
<b>4 GALÁXIA METODOLÓGICA.....</b>	<b>62</b>
4.1 ESTUDOS DE RECEPÇÃO (E CONSUMO MIDIÁTICO) .....	62
4.1.1 Estudos de recepção – as bases para a construção da pesquisa.....	64
4.1.2 Estudos de recepção – as inspirações metodológicas desta pesquisa.....	68
4.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	71
4.2.1 Exploratória – a imersão no objeto de pesquisa.....	71
4.2.2 Survey – a aproximação e identificação dos fãs brasileiros de Star Wars .....	79
4.2.3 Entrevistas Semiestruturadas.....	83
<b>5 GALÁXIA ANALÍTICA – PERCEPÇÃO DOS FÃS SOBRE A NARRATIVA TRANSMÍDIA DE STAR WARS E A CHEGADA DA DISNEY .....</b>	<b>85</b>
5.1 DADOS DO QUESTIONÁRIO E O REPOSICIONAMENTO DA PESQUISA.....	85
5.1.1 Perfil dos respondentes – Quem são os fãs brasileiros de Star Wars.....	86
5.1.2 A relação dos fãs com Star Wars e as suas práticas .....	89
5.1.3 A relação dos fãs com os produtos Star Wars/Disney .....	100
5.1.4 A relação dos fãs com os personagens: afeto, desafeto e identificação .....	103
5.1.5 Super temas: religião, política e diversidade.....	107
5.2 O CONSUMO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA PELOS FÃS.....	128
5.3 CULTURA DE FÃS, STAR WARS E DISNEY.....	133
5.4 POLÍTICA E DIVERSIDADE EM STAR WARS.....	146
<b>6 O CAMINHO PARA SE TORNAR UM MESTRE (JEDI) .....</b>	<b>155</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>160</b>
<b>APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO RECEPÇÃO STAR WARS .....</b>	<b>166</b>

<b>APÊNDICE 2 – ESTADO DA ARTE .....</b>	<b>173</b>
<b>APÊNDICE 3 – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....</b>	<b>177</b>
<b>ANEXO 1 – THE LEGENDARY STAR WARS EXPANDED UNIVERSE TURNS A NEW PAGE.....</b>	<b>178</b>

## **1 A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR FAR AWAY**

Há mais de quatro décadas a família Skywalker foi apresentada nas telas do cinema. O projeto pessoal do criador George Lucas conquistou uma legião de fãs, se expandiu e se diversificou. À narrativa aparentemente simples, foram adicionadas camadas, ano após ano, criando um vasto universo ficcional que ocupa telas de cinema, TV, revistas em quadrinhos, jogos, entre outros produtos derivados. Assim como esta pesquisa, a narrativa inicial de seu idealizador sofreu influências internas e externas, tomando caminhos nem sempre ideais, mas necessários para seu desenvolvimento.

A presente pesquisa começa a se desenhar partindo de estudos anteriores deste autor. O crescente interesse em universos transmidiáticos ganha reforço com o conhecimento da linha de pesquisa conhecida como estudos de recepção e com um aprofundamento nos estudos sobre fãs. Havia um interesse em compreender como o público recebia esses complexos universos e o que o levava a continuar acompanhando as narrativas. Na primeira apresentação do projeto de pesquisa, a pergunta que norteava o trabalho era como uma franquia consegue se manter atrativa com mais de 40 anos de produtos e de que modo a narrativa transmídia participa desse processo? Após esse primeiro momento, iniciou-se a pesquisa exploratória em maio de 2018 e começou-se a perceber outras nuances nas comunidades de fãs.

Os achados iniciais da pesquisa exploratória, realizada entre maio de 2018 e maio de 2019, levaram a pesquisa a uma nova questão central que ajudaram a definir os mecanismos de pesquisa e o caminho metodológico para se chegar às respostas. A questão central desta dissertação então é: Como os fãs recebem os conteúdos de Star Wars após a aquisição da marca pela Disney e como a narrativa transmídia já produzida afeta essa recepção? Essa pergunta, embora pareça ampla, amparada pela pesquisa exploratória, detalhada no capítulo 4 e pelo caminho teórico, possibilita resultados consistentes e satisfatórios.

Colocou-se então como objetivo principal compreender como a narrativa transmídia afeta a recepção de novos conteúdos em Star Wars. Os objetivos específicos são: identificar o perfil dos fãs que consomem a franquia; apontar

possíveis diferenças de recepção entre as gerações de fãs; e compreender a relação dos fãs com os produtos Star Wars lançados pela Disney.

Para entender de onde parte esse estudo é fundamental compreender os conceitos apresentados por Henry Jenkins (2009) no livro “Cultura da convergência”. Para explicar o momento em que a sociedade se encontra, o autor propõe o conceito de Cultura da Convergência, sendo algo que acontece tanto materialmente, quanto na cabeça das pessoas. O autor propõe três pilares que sustentam essa cultura: a convergência tecnológica dos meios, que fala sobre o avanço da tecnologia na sociedade e das movimentações das empresas para acompanhar esse avanço; a cultura participativa, que trata do momento que o espectador aprende a interagir com o conteúdo que oferece possibilidades de participação; e a inteligência coletiva, que seria construída unindo os conhecimentos das pessoas, ou seja, cada um contribui com o que sabe para a construção de um conhecimento maior, uma relação intensificada com a internet. Esses conceitos serão discutidos nesse trabalho e confrontados com atualizações feitas por outros autores no capítulo 2. Acrescenta-se uma necessária discussão sobre a evolução dos estudos sobre cultura de fãs, que por muito tempo foram relegados às margens da pesquisa acadêmica, essa linha de pesquisa busca trazer esses sujeitos para a centralidade da pesquisa, para entender seus comportamentos e suas influências na sociedade. Coloca-se então os fãs como sujeitos que gostam tanto de alguma coisa que estão dispostos a investir mais do seu tempo para compreender melhor aquele universo, para isso recorre-se aos autores Jenkins (2006, 2009a, 2015), Gray et al. (2017), Hills (2002,) e Barker (2016), aspectos que serão aprofundados no capítulo 2.

O próximo conceito central da pesquisa é o de Narrativa Transmídia, também apresentado no livro Cultura da convergência. A proposta apresentada pelo autor era de narrativas que se expandem por diferentes plataformas, desenvolvendo melhor as suas histórias e criando universos complexos com a participação ativa dos fãs. Essas narrativas já foram temas de muitos estudos e no decorrer deste trabalho buscou-se atualizar o conceito e trazer para a discussão autores como Scolari (2013), além de trazer a importante contribuição de autores brasileiros como Maria Immacolata Vassalo de Lopes (2011), João



Carlos Massarollo (2014) e Lucia Santaella (2018), que continuam a desenvolver pesquisas sobre o tema

A Narrativa Transmídia já vinha sendo foco de interesse dos estudos do autor, porém notava-se uma dificuldade, ou uma ausência de pesquisas que buscassem entender os grupos de fãs que atuam nessas narrativas. Com isso, viu-se como caminho para chegar até eles os estudos de recepção. Nesta pesquisa, parte-se principalmente de autores latino-americanos, como Canclini (2010) e Martin-Barbero (2008), que trazem o consumo não como algo negativo, mas como prática social, de negociação, interpretação e satisfação de interesses pessoais e coletivos. Os estudos de recepção focam na forma como os consumidores recebem e se apropriam dos conteúdos produzidos pela mídia, dando a eles sentidos e atribuições que nem sempre são os mesmos dados por quem originou os produtos. Os estudos de recepção têm importantes expoentes na pesquisa brasileira como Nilda Jacks e Ana Carolina Escosteguy que têm como uma das principais referências o livro *Comunicação e Recepção* (2005).

No que se refere ao panorama brasileiro dos estudos de recepção, um grupo coordenado pela pesquisadora Nilda Jacks vem analisando as pesquisas sobre o tema produzidas no Brasil desde a década de 90, apontando para um aumento no número de pesquisas realizadas no âmbito da Pós-Graduação em Comunicação. Os resultados são publicados em livros intitulados *Meios e Audiências*. No estudo feito sobre a produção entre os anos 2000 e 2009, menos de 4% das teses e dissertações versavam sobre os processos e práticas de recepção. Dentro de um total de 209 trabalhos analisados nesse período apenas quatro eram estudos com fãs. (JACKS et al, 2014) Na edição *Meios e Audiências III*, lançado em 2017, e que analisa os estudos desenvolvidos entre 2010 e 2015, há um grande aumento nesse número. Foram analisados 396 trabalhos, entre esses há 25 estudos feitos com fãs. (JACKS et al. 2017)

Há um movimento relativamente recente para entender as práticas dos fãs e entre os interesses desta pesquisa está o de contribuir para estudos dessa área, olhando especificamente para fãs de uma narrativa transmídia. Para isso recorre-se ao conjunto de estudos feitos pelo Obitel Brasil<sup>1</sup>, coordenados pela pesquisadora Maria Immacolata Vassalo de Lopes (2011) onde se utiliza o termo

---

<sup>1</sup> OBITEL Brasil - Rede Brasileira de pesquisadores da Ficção Televisiva

recepção transmidiática, ressaltando que a recepção em contexto de narrativa transmídia possui características próprias, aspecto que norteia esta dissertação.

Aparecem ainda como inspiração para a presente pesquisa, os estudos de recepção comandados pelos professores Martin Barker e Ernest Mathijs (2016). Os estudos tiveram como objetos a recepção da trilogia O Hobbit<sup>2</sup> e do seriado Game of Thrones<sup>3</sup>, ambos grandes sucessos da cultura pop e que se assemelham ao objeto aqui analisado. As pesquisas citadas também se utilizaram de questionários online como principal recurso de coleta de dados. Ambas foram realizadas em conjunto com pesquisadores do mundo todo, gerando interessantes descobertas sobre o funcionamento das comunidades de fãs e as preocupações existentes em cada país participante.

Definidos os locais teóricos de onde parte esta pesquisa, retorna-se ao ponto de partida para entender a escolha do objeto estudado. Star Wars é aqui entendida como uma narrativa transmídia, que se mantém há mais de 40 anos numa linha narrativa coesa, mesmo com grandes espaços entre os lançamentos dos produtos. Espaços esses que são preenchidos em parte por produções de fãs, que mantiveram o interesse na narrativa mesmo com toda a oferta de conteúdo ampliada pelo acesso à internet. Esse interesse ativo dos fãs levou a Disney a adquirir os direitos sobre a franquia em 2012 e trazê-la de volta às telas do cinema, onde tudo começou.

Em 1977, George Lucas apresentou ao mundo sua ideia, que viria a se tornar uma das maiores franquias da cultura pop, influenciando uma gama de produções e criando uma mitologia que segue repercutindo na vida das pessoas. O primeiro filme contou com um orçamento modesto e suas duas sequências foram financiadas pelo próprio George Lucas para que conseguisse manter o controle criativo da história. A narrativa, que inicialmente chamou a atenção dos fãs de ficção científica, logo conquistou um público mais amplo, que passou a se importar com aquela história familiar e heroica. Os personagens principais eram

---

<sup>2</sup> Os resultados da pesquisa sobre O Hobbit foram publicados em uma edição especial da revista *Participations – Journal of audience & reception studies*, que pode ser acessada no link: <<http://www.participations.org/Volume%2013/Issue%202/contents.htm?fbclid=IwAR3KLZ-ShxD4oD1qO7v3vJ9g9eUDarCPacFPcD2SrMZ835Ho-AikFelrUgY>> Acesso em 20 mar. 2019.

<sup>3</sup> A pesquisa sobre Game of Thrones está em processo de análise dos dados coletados nos questionários e até maio de 2019 não possui nenhuma publicação. A orientadora desta dissertação integra as equipes das duas pesquisas citadas.

Luke Skywalker, Leia Organa e Han Solo. Luke era o típico representante da jornada do herói (CAMPBELL, 1990; VOGLER, 2015), o predestinado que inicialmente se nega, mas depois parte em uma jornada de descobertas para um bem maior. Leia era a princesa que lutava contra o regime imperial. Han Solo era um contrabandista que esbarrava nos protagonistas e se via envolvido em uma grande missão para salvar o universo. Para contrapor os protagonistas, existia o que a saga denomina de lado negro da força, personificado no personagem Darth Vader, o mal em pessoa.

Quase 40 anos depois da trilogia original, a Disney compra a Lucasfilm Ltd, detentora dos direitos de Star Wars, e prepara a retomada da franquia nos cinemas. Em 2015, estreia *O Despertar da Força*, repetindo a fórmula inicial com três protagonistas - Rey, Finn e Poe Dameron. Rey fica com a parte de cumprir a jornada do herói, Finn é o fora da lei, pois abandonara o exército da primeira ordem e Poe é o representante da resistência que luta contra a Primeira Ordem, os saudosos do Império. Com muitas semelhanças à história original, a nova trilogia, iniciada em 2015, agradou alguns fãs antigos e conquistou uma nova leva, mas, mais que isso, trouxe novamente a saga para o debate.

Assim que a Disney adquiriu a LucasFilm, que detinha os direitos sobre o universo Star Wars, em uma das primeiras ações do novo comando, foi divulgada uma nota sobre como iria funcionar o universo a partir de então. No comunicado, divulgado no site oficial e intitulado “The legendary Star Wars expanded universe turns a new page,”<sup>4</sup> a companhia deixava claro as novas diretrizes narrativas da saga. Para compreensão, destaca-se um pequeno trecho do comunicado:

A fim de oferecer maior liberdade criativa aos cineastas e preservar o elemento surpresa e descoberta pela audiência, Star Wars Episódios VII-IX não contarão a mesma história contada na era pós O retorno do Jedi em seu universo expandido. Enquanto o universo que os leitores conheciam está mudando, não está totalmente descartado. Os criadores do novo Star Wars têm total acesso ao vasto conteúdo do universo expandido. (STAR WARS, 2014, tradução nossa)<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Link do comunicado: < <https://www.starwars.com/news/the-legendary-star-wars-expanded-universe-turns-a-new-page>>. Acesso em 10 de set. 2019.

<sup>5</sup> “In order to give maximum creative freedom to the filmmakers and also preserve an element of surprise and discovery for the audience, Star Wars Episodes VII-IX will not tell the same story told in the post-Return of the Jedi Expanded Universe. While the universe that readers knew is

Esse comunicado dividiu o universo Star Wars em dois, agora intitulados Cãnone e Universo Expandido (legends). O cãnone engloba todos os filmes e as séries animadas já produzidas em uma única narrativa, que se somaria aos novos produtos produzidos pela Disney. O restante do material, HQ's, livros, jogos, entre outros, entra agora no chamado Universo Expandido. Essa divisão foi necessária, segundo a empresa, devido à quantidade de conteúdo já produzido no universo de Star Wars. Como explica o comunicado, essa decisão facilitaria um pouco para os novos roteiristas que teriam mais liberdade em suas escolhas. Os fãs, que já estavam receosos pela compra de seu universo favorito por uma grande empresa, nesse momento se dividiram ainda mais. Essa preocupação se dá porque há várias histórias e personagens muito queridos seriam transferidos para o universo expandido. Essa discussão chegou até aos fãs brasileiros.

O Brasil se coloca como um grande mercado para produtos da cultura nerd abrigando, desde 2015, uma das maiores feiras sobre cultura pop, conhecidas no mundo como Comic Con. A edição brasileira de maior sucesso e importância é a CCXP – Comic Con Experience, organizada pelo grupo Omelete e realizada anualmente em São Paulo no mês de dezembro desde 2015<sup>6</sup>. O grupo, que também é responsável por portais que falam sobre cinema, séries, games e música, a fim de entender melhor os fãs brasileiros realiza, desde 2015, a pesquisa intitulada Geek Power, parceria com o IBOPE Conecta. A pesquisa tem um número alto de participações e alguns dados reforçam o quanto o público brasileiro gosta de Star Wars. No ano de 2016, a pesquisa contou com 26 mil participações e 21% dos respondentes classificaram Star Wars como sua franquia preferida; 28% do público escolheu Star Wars - O Despertar da Força como melhor filme de 2015. Em 2018, a pesquisa contou com 9 mil participações e 21% classificaram Star Wars como franquia preferida. Esses dados reforçam a importância dessa narrativa para o público brasileiro, por isso entende-se que uma pesquisa realizada com fãs brasileiros traria resultados importantes para

---

changing, it is not being discarded. Creators of new Star Wars entertainment have full access to the rich content of the Expanded Universe.” Disponível em: < <https://www.starwars.com/news/the-legendary-star-wars-expanded-universe-turns-a-new-page>>. Acesso em 10 de set. 2019.

<sup>6</sup> Disponível em: < <http://ibopeconecta.com/omelete-e-conecta-mapeiam-os-habitos-do-consumidor-de-cultura-pop-do-brasil/>>. Acesso em 17 de mar. 2020.

entender o funcionamento de uma comunidade de fãs conectada mundialmente. Devido a recursos humanos, financeiros e o tempo disponível, a pesquisa concentra-se, portanto, apenas em fãs brasileiros.

A primeira etapa desta dissertação foi uma pesquisa exploratória, para conhecer o Fandom nacional e os temas mais debatidos. Para tanto, realizou-se a leitura de críticas sobre os filmes pós-2015 agrupadas no site Adoro Cinema, com os principais portais, para levantamento de temas para discussão. Em seguida iniciou-se uma observação participante em três grupos de fãs no Facebook - os critérios de escolha são detalhados no capítulo metodológico. Ainda nesse período, aplicou-se um questionário teste, o link foi compartilhado nos grupos de fãs para acompanhamento da recepção da pesquisa e de algumas perguntas. Outro ponto importante nesta fase foi o levantamento feito sobre dissertações e teses que tratam do universo Star Wars, esses estudos serão apresentados no terceiro capítulo. Tendo concluído essa fase - embora a observação nos grupos continuasse sendo executada em segundo plano - passou-se para a elaboração do principal instrumento de coleta de dados da pesquisa.

O questionário principal teve 25 perguntas, foi confeccionado na plataforma Survey Monkey e divulgado nos grupos de fãs do Facebook. Foram coletadas 1.212 respostas, um número expressivo que será discutido no capítulo 4. Todo o material analisado na fase exploratória serviu de base para a construção do questionário. Após essa fase, foram selecionados 8 fãs para a entrevista semiestruturada. Os critérios de seleção são explicados no capítulo metodológico. A entrevista teve o papel de esclarecer alguns pontos que foram percebidos, mas não estavam declarados.

Quanto à estrutura desta dissertação, ela está dividida em cinco capítulos, sendo o primeiro a introdução, o segundo um tensionamento teórico, onde há uma contextualização sobre cultura da convergência, a relação com os conceitos de cultura participativa e inteligência coletiva, chegando à definição e tensionamento de narrativa transmídia e fechamento com uma discussão sobre cultura de fãs.

No terceiro capítulo há uma contextualização do objeto, desde a criação da saga Star Wars, passando pela expansão da narrativa e a compra pela Disney. Há ainda uma pesquisa de estado da arte que mostra as pesquisas feitas

tanto em nível de mestrado quanto doutorado, que têm Star Wars como objeto de estudo e que ajudaram na construção desta dissertação.

No quarto capítulo, o percurso metodológico é esmiuçado, com as questões iniciais da pesquisa, sua desconstrução e posterior reconstrução, também as observações feitas durante a pesquisa exploratória, os motivos que levaram a acompanhar grupos de fãs no Facebook, a confecção do questionário e os temas centrais de discussão que saíram da pesquisa exploratória. Por fim, a divisão dos fãs e as decisões que levaram às escolhas dos entrevistados.

No quinto capítulo há a análise dos resultados. Optou-se por fazer inicialmente uma apresentação geral dos dados do questionário, visto que algumas das respostas mudaram o caminho da pesquisa. Para responder aos objetivos a análise foi realizada levando em consideração três categorias teóricas: narrativa transmídia, cultura de fãs e supertemas.

Apresentada toda a construção da dissertação e a motivação de se olhar para a recepção em um contexto tão complexo quanto o de uma narrativa transmídia, em intenso diálogo com o contexto social, espera-se que a discussão apresentada enriqueça o debate sobre o afeto e a responsabilidade do fã. Afinal o grande desejo é que o sujeito leitor se torne fã deste trabalho, daquele que critica e torce ao mesmo tempo.

Tenha uma boa leitura e imersão neste universo intergaláctico.

## 2 GALÁXIA TEÓRICA

### 2.1 CULTURA DA CONVERGÊNCIA

Um dos pontos centrais desta pesquisa é discutir a saga Star Wars como uma narrativa transmídia, portanto, para chegar ao conceito definido por Henry Jenkins (2009) é necessário começar por entender a cultura da convergência e toda a sua complexidade de relações com a sociedade, transformando as formas de consumir conteúdo. A cultura da convergência é esmiuçada por Jenkins em seu livro que carrega esse título. O autor parte do princípio de que: “a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos.” (JENKINS, 2009, pp. 29-30). Ou seja, não é só uma transformação tecnológica, ela muda a forma de relacionamento entre produtores e receptores, estes últimos deixam de ser vistos como agentes passivos na comunicação midiática, transformando essa relação em algo mais próximo e com responsabilidades mútuas.

A ideia de que as novas mídias acabariam com mídias antigas não se provou com o tempo e o que se vê é uma busca por aproximar os conteúdos dessas mídias, aproveitando o que cada uma pode oferecer de melhor e acrescentando novas experiências aos consumidores. Renó et al. (2011, p. 205) respondendo à pergunta ‘como é possível caracterizar o mundo da convergência?’ destacam o papel do público nesse contexto: “A convergência se dá primeiramente pela convergência dos meios de comunicação, pelo fluxo de conteúdos através de diferentes plataformas de mídia e pela migração do público para as diferentes opções disponíveis dependendo da sua necessidade, do seu interesse e da sua disponibilidade e tempo para acesso.”

Em alguns casos há uma confusão na tradução dos conceitos que cercam a convergência, um deles é sobre o papel dos suportes midiáticos, confundido quando se usa o termo multiplataforma, que remete muitas vezes a plataforma física. Na concepção de Jenkins o termo suporte midiático pode se referir a vários canais distintos dentro de um mesmo meio. Na internet, por exemplo, a Netflix e o Youtube são diferentes suportes midiáticos. Em uma definição mais aprofundada:

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando. (JENKINS, 2009, p. 27)

Discutindo sobre o que chama de “convergência das mídias” Santaella (2008) ressalta que anteriormente os aparatos midiáticos eram incompatíveis, mas isso mudou com a chegada do digital, sendo possível transmitir as informações sem a perda de dados, como o sinal analógico causava, por exemplo. Sendo assim o digital engloba:

as quatro formas principais da comunicação humana: o documento escrito (imprensa, magazine, livro); o audiovisual (televisão, vídeo, cinema), as telecomunicações (telefone, satélites, cabo) e a informática (computadores, programas informáticos). É esse processo que tem sido referido pela expressão “convergência das mídias”. (SANTAELLA, 2008, p.84)

Ainda para esclarecer melhor o contexto de sua teoria, Jenkins (2009) propõe três pilares centrais da cultura da convergência: a convergência tecnológica dos meios, a cultura participativa e inteligência coletiva.

A convergência tecnológica é um processo importante que vem acontecendo nos últimos anos e pode ser vista por vários ângulos. Essa convergência tecnológica vem proporcionando uma interação maior entre as mídias tradicionais e as atuais, que ao contrário do que se afirmava, não exclui as anteriores, o que acontece é uma adaptação para que ambas sobrevivam e interajam. A TV não acabou com o rádio, a internet não acabou com a TV, o que se percebe é uma mudança na relação do consumidor com essas tecnologias que se aproximam cada vez mais. Para Zaragoza Orozco, (2015, p.153): “esta convergência de tecnologias, que antes atuavam separadas principalmente por questões técnicas, foi possível graças ao desenvolvimento, a partir da década de setenta, da microeletrônica e sua consequente digitalização.”

Além dos aspectos técnicos de desenvolvimento, há também questões mercadológicas enrustadas nessa discussão. Estudos de Dizard JR (2000) destacam a influência do desenvolvimento tecnológico no funcionamento das grandes corporações norte-americanas. Muitas empresas de comunicação estão



se fundindo com empresas de telecomunicações ou de entretenimento para assim, poderem oferecer um conteúdo multimidiático sem precisar depender de uma outra empresa. Esse caminho vem sendo adotado há um tempo e promete se intensificar, criando grandes conglomerados capazes de controlar todos os processos de interação com o consumidor. (DIZARD JR, 2000)

Jenkins (2009) destaca que a convergência representa oportunidade de expansão, mas também apresenta riscos por dividir o consumidor e dispersar a atenção por diferentes plataformas:

Por um lado, a convergência representa uma oportunidade de expansão aos conglomerados das mídias, já que o conteúdo bem-sucedido num setor pode se espalhar por outras plataformas. Por outro lado, a convergência representa um risco, já que a maioria dessas empresas teme uma fragmentação ou uma erosão em seus mercados. Cada vez que deslocam um espectador, digamos, da televisão para a internet, há o risco de ele não voltar mais. (JENKINS, 2009, p. 47)

A convergência tecnológica avança gradativamente e abre espaço para novos tipos de interação entre o público consumidor e o produtor de conteúdo, obrigando esses a dialogar para construir um conteúdo que agrade e dê retorno. A cultura participativa é reflexo da forma como a sociedade foi mudando o modo de consumir os meios de comunicação, ou as mídias. Sem deixar de reconhecer a relevância, busca a superação de algumas teorias que destacavam a passividade do consumidor e colocavam o veículo de comunicação como único responsável pela produção de conteúdo.

Essa perspectiva contrapõe a ideia de passividade que é apresentada em teorias como a Teoria Hipodérmica, que entende que mídia inseria seu conteúdo sob a pele do consumidor sem encontrar resistência e todos os consumidores eram vistos como uma coisa só, uma massa, fazendo parte das teorias de comunicação de massa (WOLF, 2003). A ideia de massa esconde todas as particularidades das pessoas, como aponta Ortega y Gasset “a massa subverte tudo o que é diferente, singular, individual, tudo o que é classificado e selecionado” (ORTEGA Y GASSET, 1930, p. 12).

Mas teorias como essas enfrentam dificuldades para se provarem atuais devido ao desenvolvimento da sociedade. Esse desenvolvimento foi capaz de aumentar a importância dos espectadores e deu a eles o poder de voz, o poder de ser consumidor e produtor de conteúdo. Para Lucia Santaella:

Na medida em que o usuário foi aprendendo a falar com as telas, através dos computadores, telecomandos, gravadores de vídeo e câmeras caseiras, seus hábitos exclusivos de consumismo automático passaram a conviver com hábitos mais autônomos de discriminação e escolhas próprias. (SANTAELLA, 2008, p. 82)

Jenkins, Ford e Green (2014) destacam esse modelo de cultura mais participativa, onde as pessoas agem mais ativamente no processo de produção: “moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes” (JENKINS, FORD, GREEN, 2014, p. 24). Surge então novas possibilidades para os conteúdos desenvolvidos.

Nesse desenvolvimento não se pode deixar de destacar a voz que a internet deu às pessoas, aproximando mais produtores e consumidores, quebrando as barreiras de distância e criando uma comunidade mais conectada e interligada, aproximando as pessoas pelos seus interesses e as colocando para discutir sobre esses assuntos. Criou-se assim uma comunidade conectada em rede, onde é possível dar voz às pessoas:

O crescimento da comunicação em rede, especialmente quando associada às práticas da cultura participativa, cria uma diversidade de novos recursos e facilita novas intervenções para uma variedade de grupos que há muito tempo lutam para se fazer ouvir. Novas plataformas criam aberturas para mudanças sociais, culturais, econômicas, legais e políticas, além de constituírem oportunidades para a diversidade e a democratização, pelas quais vale a pena lutar (JENKINS; FORD; GREEN; 2014, pp. 20-21).

Para sintetizar a ideia de cultura participativa Jenkins (2009, p. 30) declara que: “em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora, considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo”. Essa dificuldade em entender os limites da interação entre produtor e receptor ainda é o principal ponto de discórdia em estudos sobre esse tema.

No livro *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age.*, ainda sem versão traduzida no Brasil, Jenkins (2006) defende a cultura participativa partindo de três tendências: a primeira trata das ferramentas e tecnologias recentes que possibilitam aos consumidores arquivar, apropriar-se e recircular o conteúdo das mídias; a segunda trata de grupos que incentivam o

DIY (*Do It Yourself*, ou faça você mesmo) na produção de mídias; e a terceira fala sobre a produção de imagens, ideias e narrativas através de múltiplos canais, feita pelos produtores e que procuram encontrar um receptor ativo. Essas tendências estimulam o consumidor a ser mais participativo. (JENKINS, 2006)

Essa comunidade em rede também permitiu novos caminhos para a comunicação, que agora passa a levar em conta o conhecimento do público e a participação dele para desenvolver suas ações. Dando sequência a esse pensamento de cultura participativa, este trabalho segue para discutir a ideia de Inteligência Coletiva. Esse conceito trata de uma inteligência construída por várias pessoas, onde cada um contribui com o que sabe para a criação de um conhecimento maior, que não fica preso a uma única pessoa e sim é compartilhado por um grupo. A ideia foi desenvolvida dentro do contexto da cibercultura e em muitas definições tem o papel da internet reforçado.

Segundo Santaella (2008), o pesquisador Kerchove acreditava ser o inventor desse conceito. O autor afirma que: “a internet é, na realidade, um cérebro, um cérebro coletivo, vivo, que dá estalidos quando estamos a utilizar. É um cérebro que nunca para de trabalhar, de pensar, de produzir informação, de analisar e combinar”. (KERCHOVE 1997, p.253, citado por SANTAELLA, 2008, p. 106) Porém, antes de Kerchov quem escreveu sobre inteligência coletiva foi Pierre Lévy, esse autor foi utilizado para os estudos de Jenkins.

Os estudos de Lévy foram pioneiros na pesquisa sobre internet, porém suas ideias já foram contestadas e atualizadas pelos estudiosos da mesma linha, mas Henry Jenkins utilizou os conceitos desse autor para basear suas proposições. Para construir o conceito de inteligência coletiva de Lévy, pode-se começar esclarecendo o que significa, para o autor, a inteligência: “conjunto canônico das aptidões cognitivas, a saber, as capacidades de perceber, de lembrar, de aprender, de imaginar e de raciocinar. Na medida em que possuem essas aptidões, os indivíduos humanos todos são inteligentes”. (LÉVY, 1996, p. 97) Já a inteligência coletiva trata da interação em rede das pessoas e a criação de comunidades de conhecimento, que são fundamentais na ideia de transmídia que Jenkins desenvolve anos mais tarde.

É uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências. Acrescentemos à nossa definição este complemento indispensável: a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas e hipostasiadas. (LÉVY, 2014, p. 29)

Trata-se, portanto, de uma inteligência que não se concentra em uma única pessoa, mas considera que todas as pessoas podem colaborar, todos juntos a constroem e devem contribuir para valorizá-la. Ela baseia-se na interação por meio das tecnologias digitais, pois é construída a todo momento. E por fim, destaca a pluralidade das pessoas e da sociedade, e as diferenças de seus conhecimentos. (LÉVY, 2014)

A inteligência a que o autor se refere, é desenvolvida através do trabalho em comum acordo de seus membros, onde cada um contribui com o que sabe, a fim de alimentar essa inteligência e expandi-la. Nesse sentido, a internet é um fator muito importante porque permite a criação de comunidades virtuais, que estimulam o desenvolvimento dessa inteligência, pois permitem uma interação entre pessoas que possuem diferentes realidades e culturas, permitindo que uma pessoa pegue o conhecimento de sua comunidade e compartilhe com outra, mostrando uma nova perspectiva que somadas podem resultar em um novo tipo de conhecimento. Esse conhecimento segue se desenvolvendo a cada dia, porque as pessoas estão em contato constante com novas informações que podem adicionar algo a essa coletividade. (LÉVY, 2014)<sup>7</sup>

Para os estudos de transmídia, Jenkins (2009a) destaca algumas características particulares que provêm da inteligência coletiva, destacando um grupo específico de pessoas que são o interesse do seu estudo, os grupos de fãs. Por isso ressalta:

---

<sup>7</sup> Deve-se tomar um certo cuidado ao tratar da inteligência coletiva conceituada por Lévy, já que essa está ligada à ideia de cibercultura. O que se deve levar em conta é que nem todas as pessoas conseguem ter acesso à internet, para uma boa parte da população mundial isso ainda é tratado como luxo. Por isso ao tratar de propagação de informação na internet é recomendável atentar para essa parte do público que ainda não tem acesso às redes sociais digitais.

A inteligência coletiva refere-se a essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros. O que não podemos saber ou fazer sozinhos, agora podemos fazer coletivamente. E a organização de espectadores no que Lévy chama de comunidades de conhecimento permite-lhes exercer maior poder agregado em suas negociações com produtores de mídia. (JENKINS 2009, p.56)

Essa competência permite que os fãs fiquem elucubrando sobre o futuro das narrativas transmídia em comunidades na internet, propagando assim o conteúdo produzido, se esse for eficiente e se fizer propagável. É neste ponto também que surgem boa parte das críticas de fãs aos conteúdos apresentados em narrativas oficiais, pois muitas vezes a comunidade de fãs consegue pensar em outros desfechos para os personagens, levando a insatisfação com os caminhos escolhidos pelos autores do conteúdo, baseado nos possíveis finais levantados pelos fãs.

Tendo apresentado a cultura da convergência e seus três pilares centrais: convergência tecnológica dos meios, cultura participativa e inteligência coletiva, este trabalho parte para esclarecer a ideia de narrativa transmídia que é central para o desenvolvimento da pesquisa.

## 2.2 NARRATIVA TRANSMÍDIA – A ARTE DE CONSTRUIR UNIVERSOS

A narrativa transmídia, desde que foi difundida no livro *Cultura da Convergência*, de 2006, de Jenkins, já foi estudada por muitos autores e autoras do mundo todo, o que este trabalho se propõe a fazer é apresentar a ideia do autor central e algumas discussões e pontos revistos por trabalhos posteriores. A pretensão aqui também é de ressaltar o termo narrativa, pois muitos estudos posteriores seguiram apenas com o termo transmídia e deram outras características ao mesmo. Portanto será esclarecido o que a narrativa transmídia como um conceito significa e já baseado nos estudos sobre o tema pretende-se apresentar *Star Wars* como uma narrativa transmídia.

Em uma definição inicial, simples e quase poética Jenkins (2009a) define a narrativa transmídia (NT) como: “a arte da criação de universos”. Embora tenha

sido difundida principalmente após o livro lançado por Jenkins em 2006<sup>8</sup>, alguns autores já tinham ou utilizado o termo ou apresentado ideias parecidas.

Após a popularização do termo houve uma grande quantidade de pesquisas no mundo todo sobre o tema, no Brasil criou-se várias linhas de estudo, alguns pesquisadores centrais são Maria Immacolata Vassalo de Lopes (2011), João Carlos Massarolo (2014), Vicente Gosciola (2013), Dennis Renó et al. (2011), Lucia Santaella (2017). Há uma preocupação em tentar definir limitações conceituais sobre o tema para que ele cresça em importância e não se torne, de certa forma, banal teoricamente. Em uma definição para contextualização:

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p. 47).

Em outra pesquisa intensa para compreender melhor essa narrativa, Scolari (2013) faz um levantamento teórico para entender a narrativa transmídia como: “um tipo de relato onde a história se distribui através de múltiplos meios e plataformas de comunicação, e em qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo no processo de expansão.” (SCOLARI, 2013, p. 46). Destaque para o realce que o autor coloca em ‘uma parte’ do público assume papel ativo, pois nem todos têm à disposição e os aparatos necessários para a participação.

Atravessando a discussão dessa narrativa, alguns autores reforçam as diferenças entre transmídia, crossmídia, multimídia e hipermídia. Da diferença entre a multimídia e a transmídia, Renó et al. (2011) destacam que: “o termo “multimídia”, entendido como a somatória de muitos meios, não representando, necessariamente, a intersecção de diferentes linguagens na construção de uma narrativa complexa.” (PORTO-RENÓ, 2011, sp) A multimídia tem como resultado

---

<sup>8</sup> O texto original sobre narrativa transmídia é de 2003. “Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.” Disponível em: < <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>>.

a redundância da informação. Os autores seguem destacando as diferenças entre termos: “da mesma forma, os processos hipermidiáticos, nos quais os links inseridos nos textos remetem a outra informação, por outros meios, levam à soma de informação, mas não a uma contaminação ou alteração da informação primeira. (PORTO-RENÓ, 2011, sp)

É importante também diferenciar a ideia de transmídia, da ideia de crossmídia. A crossmídia, trata também da interação entre diferentes meios, porém nela a mesma história é replicada em outros meios, ou seja, ela não adiciona nada novo a trama, ela apenas reproduz o conteúdo, o objetivo é o mesmo, aumentar a interação das pessoas com o conteúdo, mas ela não oferece nada novo, apenas oferece a oportunidade de acessar ao mesmo conteúdo por outra plataforma, ele não vai expandir de alguma maneira o que a pessoa já conhece. (DAVIDSON, 2011)

Na transmídia há uma relação mais intensa de expansão narrativa, não apenas redistribuição de conteúdos para outros meios. Não significa que os outros processos não apareçam nesse contexto, é comum que dentro de uma NT se recorra à crossmídia, por exemplo, quando *Star Wars - O Despertar da Força* cumpriu seu tempo de exibição no cinema ele foi distribuído em formato digital, streaming, DVD, Blu-ray, etc.

Em um capítulo de livro mais atual, Santaella (2018, p. 78) retoma a centralidade da narrativa no conceito criado por Jenkins. Segundo a autora: “o poder central que a narrativa transmídia exerce sobre seu público se deve, sobretudo, ao fato de ser narrativo o discurso com que ela fisga a imaginação e os corações daqueles que a buscam”. Ainda segundo a autora é importante para as NT a sucessão dos fatos e a continuidade:

Não se trata simplesmente de se repetir, reproduzir ou transplantar a mesma história de uma mídia para outra, mas sim, de fisgar fios narrativos para permitir que, ao mesmo tempo em que se expande, a narrativa não perca seu vínculo de continuidade com um cânone mestre. É essa continuidade que garante a fidelidade do usuário à história, por mais que ela se desdobre em múltiplos, sob a condição de serem múltiplos de si mesma. (SANTAELLA, 2018, p.78)

Para que uma narrativa transmídia funcione, mais do que um planejamento técnico correto, ela precisa que sua história funcione para seu público, seja atrativa, convidativa, gere engajamento. Por isso nesse trabalho

destaca-se este aspecto, em muitos estudos a transmídiação é observada privilegiando o lado técnico, mas desde os estudos iniciais ressalta-se que esse conteúdo só funciona se souber cativar o receptor. Não é uma tentativa de sobrepor a “arte” sobre a “técnica”, mas entender ambos como um processo constitutivo dessa linguagem.

A discussão parte para o campo metodológico, onde há muitas dúvidas de qual a melhor forma de se estudar uma narrativa transmídia. Percebendo isso em suas discussões em eventos, o próprio Jenkins (2010) retoma suas ideias iniciais e propõe sete princípios do entretenimento transmídia. Há quatro princípios que se apresentam sem contrapontos: Construção de Universo - é a capacidade de uma narrativa de criar um universo ao seu redor, esse que pode vir a ser explorado e render novas narrativas gerando universos à parte; Serialidade - refere-se à possibilidade de uma história dividir-se em fragmentos diferenciados; Subjetividade - trata de olhar para um mesmo evento por múltiplos pontos de vista; Performance - a capacidade que a narrativa tem de convidar os fãs a produzir conteúdo que, posteriormente, possa ser considerado parte da narrativa transmídia. Essa produção de conteúdo pode ser espontânea ou induzida. (JENKINS 2009b, 2010)

Há também três princípios que apresentam duas facetas, sendo eles: Propagabilidade vs. Profundidade - Propagabilidade (*Spreadability*), é a habilidade e grau que o conteúdo tem de ser distribuído em diferentes mídias e a motivação do espectador em compartilhar o conteúdo. Profundidade (*Drillability*) se trata da capacidade que a história tem de revelar novos rumos e experiências, é o quanto a narrativa oportuniza o público a aprofundar-se ainda mais nela; Imersão vs. Extração - na Imersão (*Immersion*), Jenkins considera o potencial que uma história tem de expandir seus limites para universos físicos. Extração (*Extraction*) são as possibilidades em que os fãs encontram para incorporar aspectos da narrativa ao seu dia-a-dia, podendo ser por meio de lugares, experiências, produtos e serviços relacionados à história e/ou personagens. Continuidade vs. Multiplicidade - Continuidade (*Continuity*), como formato contínuo em que a história é construída, um modo linear de atribuir os fatos e informações que surgem. Multiplicidade (*Multiplicity*) a história passa a ser mais fragmentada, de modo que versões secundárias acerca do tema principal possam surgir, evidenciando aspectos da narrativa sob olhar de outro



personagem ou contexto. Embora utilize o termo “versus” nos princípios citados Jenkins aponta que uma opção não exclui a outra, podendo as duas coexistirem em um mesmo universo narrativo. (JENKINS, 2009c, 2010)

Nos estudos sobre NT de Scolari (2013), além de apresentar o que ele chama de *identikit*, com os sete princípios definidos por Jenkins, o autor traz também oito princípios definidos por Jeff Gómez, CEO da *StarlightRunnerEntertainment*, que tem participado de vários projetos transmidiáticos exitosos e descreveu o que segundo ele, caracterizam uma NT: o conteúdo deve ser criado por um ou poucos visionários; a transmídia deve ser prevista no começo da vida da franquia; o conteúdo deve se distribuir em três ou mais plataformas midiáticas; o conteúdo é único, aproveita a especificidade de cada meio e não é reutilizado por outra plataforma; o conteúdo se baseia em uma visão única de mundo narrativo; deve haver um esforço combinado para evitar fraturas e divisões do mundo narrativo; a integração deve ser vertical e envolver todos os participantes (empresas, colaboradores, etc); e deve incluir a participação das audiências (SCOLARI, 2013). Ainda na pesquisa de Scolari a saga Star Wars aparece como uma narrativa transmídia.

Quando se fala de narrativas transmídia, algumas obras sempre aparecem, de forma indiscutível, como exemplos paradigmáticos que o investigador ou produtor está obrigado a citar: Star Trek, Star Wars, The Matrix, Piratas do Caribe, Harry Potter, Lost, The Walking Dead... ou seja: podemos dizer que já existe um cânone de obras transmídia. Todas estas obras possuem algo em comum: nelas o relato se expande de um meio a outro e os fãs participam ativamente nessa expansão. Como se pode observar, um mundo transmídia pode nascer através de um livro (Harry Potter), de um longa-metragem (Star Wars e Matrix), de uma série televisiva (Star Trek ou Lost), de uma HQ (The Walking Dead), ou de uma atração em um parque de diversões (Piratas do Caribe). Qualquer texto pode potencialmente se converter em narrativa transmídia<sup>9</sup>. (SCOLARI, 2014, p. 73, tradução nossa)

---

<sup>9</sup> “Cuando se habla de narrativas transmedia, algunas obras aparecen siempre, de forma indiscutible, como ejemplos paradigmáticos que el investigador o el productor está obligado a citar: Star Trek, Star Wars, The Matrix, Piratas del Caribe, Harry Potter, Lost, The Walking Dead... O sea: podemos decir que ya existe un canon de obras transmedia. Todas estas obras tienen algo en común: en ellas el relato se expande de un medio a otro y los fans participan activamente en esa expansión. Como se puede observar, un mundo transmedia puede nacer a partir de un libro (Harry Potter), de un largometraje (Star Wars o The Matrix), de una serie televisiva (Star Trek o Lost), de un cómic (The Walking Dead) o de una atracción en un parque de diversiones (Piratas del Caribe). Cualquier texto puede potencialmente convertirse en una narrativa transmedia.”

Massarolo e Mesquita (2014, p. 10) acrescentam que o *storyworld* desenvolvido por Star Wars: “permitiu que fosse criada a coesão, consistência e continuidade entre os produtos da franquia cinematográfica, possibilitando que outros produtos derivados da saga original fossem criados, cada qual com diferentes funções[...]” O objetivo deste trabalho não é analisar se Star Wars se encaixa nos quesitos, visto que muitos autores já tratam Star Wars como um exemplo de NT. Entre os estudos que trazem SW como exemplo além de Massarolo; Mesquita (2014) e Scolari (2013) podem-se citar Alves et al. (2016), Mastrocola (2011) e Rodrigues (2018).

Agora que já foi apresentada a Cultura da Convergência, a narrativa transmídia e Star Wars como um exemplo, resgata-se o debate sobre a interação entre a narrativa e seu público. Uma das principais características da transmídia, é chamar o seu público, o(s) fã(s), para participar da construção do universo narrativo, além de unir as peças desse grande quebra-cabeças que se forma com a narrativa transmidiática, ele é chamado a propor novos caminhos para as histórias. Porto-Renó *et al* (2011, sp) reforçam o papel socializador dessas interações: “por fazer parte da contemporaneidade na era das redes colaborativas, as comunicações entre os meios, entre os meios e os espectadores e entre os espectadores, fortalecem as articulações da narrativa transmídia, como um movimento intensamente criativo e socializador”. Entendendo a importância do receptor e tendo como objetivo se aprofundar nos estudos sobre *fandom*, passa-se à discussão sobre a chamada Cultura de fãs.

### 2.3 CULTURA DE FÃS

Já em 2002 Matt Hills escreveu: “A batalha para colocar o fandom na agenda dos estudos culturais já foi vencida.<sup>10</sup>” (2002, p. 145 tradução nossa). Mas, para se chegar a isso, a relação entre a academia e o *fandom* foi tensionada por alguns autores. Inicialmente o desafio era reposicionar a noção de fã dentro da academia, a ideia primária ainda surgia da noção de fã como alguém fanático por algo, sem muita resistência.

---

<sup>10</sup> “The battle to place fandom on the cultural studies agenda has long since been won.”

Sandvoss, Harrington e Gray (2017) definiram três fases dos estudos sobre fãs. A primeira fase versava sobre poder e representação. Essa fase é marcada por pesquisas etnográficas e a figura do pesquisador *insider*, a ideia principal era mudar a noção de práticas de fãs como patológicas e destacá-las como atividades criativas e produtivas. São exemplos dessa fase os estudos de Jenkins (1992) Jenkins (2015), Bacon-Smith (1992) e Fiske (1992), todos de 1992 embora o trabalho de Jenkins tenha sido publicado no Brasil em 2015. Os autores denominam a primeira onda de “*fandom is beautiful*” (Sandvoss, Harrington e Gray, 2017, p. 2). A segunda fase tem forte influência dos estudos sobre sociologia do consumo de Pierre Bourdieu. Os estudos dessa onda vão destacar que a formação da identidade de fã é composta pelo local onde ele está. Seus capitais cultural, social e econômico vão atuar diretamente nas escolhas de consumo. As pesquisas dessa época: “[...] sugerem que as comunidades interpretativas de fãs (assim como os atos individuais de consumo de fãs) são incorporados às condições sociais e culturais existentes<sup>11</sup>.” (SANDVOSS, HARRINGTON E GRAY, 2017, p. 5, tradução nossa) A terceira onda é marcada por uma variedade de temas e abordagens. Em um nível mais fechado as pesquisas focaram em entender as motivações individuais dos fãs, trazendo pesquisas inspiradas por teorias psicanalíticas, nesse grupo se encontra o estudo de Hills (2002). Em nível macro os estudos expandiram o foco que era hegemonia e classes e passaram a focar em outros aspectos sociais, culturais e econômicos, focando nas transformações da sociedade. Por fim Sandvoss, Harrington e Gray, 2017, p.7, tradução nossa) definem: “A Terceira onda de estudos de fãs nos ajuda a entender e conhecer os desafios além da esfera da cultura popular porque eles nos dizem algo como nos relacionamos com nós mesmos, com os outros, e como nós lemos os textos mediados ao nosso redor.<sup>12</sup>”

Henry Jenkins (2015) foi um dos pesquisadores ativistas da primeira onda. Sua tese, depois transformada em livro, defendia a ideia de fã como alguém que se dedica a compreender melhor um objeto. Ainda nessa discussão,

---

<sup>11</sup> “...suggested that fans’ interpretive communities (as well as individual acts of fan consumption) are embedded in existing social and cultural conditions.”

<sup>12</sup> “Third-wave fan studies help us understand and meet challenges beyond the realm of popular culture because they tell us something about how we relate to ourselves, to each other, and to how we read the mediated texts around us.”

o autor acrescenta a noção de acadêmico fã<sup>13</sup>. Segundo Jenkins era necessário o autor/fã se posicionar de tal maneira para se ter uma visão do fandom de dentro para fora. As teorias até então defendidas eram de autores externos ao fandom que olhavam para o fenômeno e muitas vezes não entendiam o funcionamento interno dessas comunidades. Na maioria das vezes, o olhar partia de teóricos da indústria cultural e críticos da passividade dos receptores. Ainda no pensamento de Jenkins (2015, p. 26) “Escrever sobre a cultura fã sendo fã gera certos riscos para o crítico acadêmico, mas também facilita certos entendimentos e formas de acesso impraticáveis a outro posicionamento.” Esse olhar o *fandom* de dentro, contribuiu para mudar a imagem negativa que se tinha da figura do fã.

Embora seja uma ideia considerada já superada academicamente, a conotação negativa do termo permeou muitas teorias durante anos:

[...] por mais que o termo fã tenha sido originalmente proposto de forma levemente brincalhona e utilizado de forma geralmente simpática por jornalistas esportivos, ele nunca fugiu de suas primeiras conotações de zelo excessivo na religião e na política, de falsas crenças, excessos orgiásticos, possessão e insanidade, conotações que parecem estar no cerne das representações dos fãs que se vê no discurso contemporâneo. (JENKINS 2015, p. 32)

Essas noções se firmaram tanto que, até hoje, no discurso cotidiano é comum ouvir esse tipo de ligação. As reportagens com fãs que passam dias acampados em filas, à espera de um show de seu ídolo, muitas vezes ainda trazem essa ideia negativa em suas entrelinhas. A mudança no circuito acadêmico ocorre após o reposicionamento da ideia de consumo, essa noção de consumo enquanto algo negativo só foi superada quando os estudos culturais passaram a tratar esse ato como prática social. Hills (2002, p. 6 tradução nossa) afirma que “*Fandom* é resgatado para os estudos acadêmicos ao remover a mancha do consumo e consumismo<sup>14</sup>.” É a partir desse “resgate” que muitos aspectos da cultura popular passam a ser considerados pelos estudos acadêmicos. Hills ainda faz uma ressalva sobre o trabalho de Jenkins, pois o segundo autor tentava afastar a ideia de fã, da ideia de consumidor.

---

<sup>13</sup> No Brasil, em diversos escritos adotou-se a expressão aca-fã para designar o pesquisador que também é fã de seu objeto de estudo. Na tradução de *Invasores do Texto* lançada em 2015 a palavra utilizada é academi-fã.

<sup>14</sup> “Fandom is salvaged for academic study by removing the taint of consumption and consumerism.”

Mas, chegando à ideia central que será tratada aqui, Hills (2002, cap. prefácio, tradução nossa) aponta que:

Todo mundo sabe o que um “fã” é. É alguém que é obcecado por uma estrela específica, celebridade, filme, programa de TV, banda; alguém que pode produzir páginas de informação sobre seu objeto de fandom, e podem citar suas linhas ou letras favoritas, capítulos e versos. Os fãs geralmente são altamente articulados. Os fãs interpretam os textos midiáticos de várias maneiras interessantes e, até inesperadas. E eles participam de atividades em comum – eles não são “socialmente atomizados” ou espectadores/leitores isolados.<sup>15</sup>

Essa noção mais abrangente de fã, e claramente mais positiva, virou o centro da discussão sobre cultura de fãs. Várias tentativas de restringir ou expandir o termo foram tensionadas na academia. Sandvoss (2013, p. 9) vai descrever o fã a partir de seu “engajamento regular e emocionalmente comprometido com uma determinada narrativa ou texto”. Pode-se dizer que o fã reserva parte de seu tempo para se relacionar com textos, em sentido amplo, sobre seu objeto de devoção. Aliando a ideia de fãs e consumidor Hills (2002, p. 5, tradução nossa) escreve:

Fãs são, em certo sentido, ‘consumidores ideais’ (Cavichi 1998:62) já que seus hábitos de consumo podem ser altamente previstos pela indústria cultural, e provavelmente permanecerão estáveis. Mas os fãs também expressam sentimento anticomerciais (ou ‘ideologias’, nós poderíamos dizer, uma vez que esses sentimentos não são totalmente alinhados com a situação cultural em que cada fã se encontra.)<sup>16</sup>

A ideia de fãs como consumidores ideais e como resistência é uma das dicotomias que Hills tenta evitar em seu livro. A relação entre fãs e produtos é bem complexa para se reduzir em uma ou outra definição. O autor destaca que não se deve evitar chamar o fã de consumidor, e que essas noções devem ser tensionadas durante os estudos. (HILLS, 2002)

---

<sup>15</sup> “Everybody knows what a ‘fan’ is. It’s somebody who is obsessed with a particular star, celebrity, film, TV programme, band; somebody who can produce reams of information on their object of fandom, and can quote their favoured lines or lyrics, chapter and verse. Fans are often highly articulate. Fans interpret media texts in a variety of interesting and perhaps unexpected ways. And fans participate in communal activities—they are not ‘socially atomised’ or isolated viewers/readers.”

<sup>16</sup> Fans are, in one sense, ‘ideal consumers’ (CAVICCHI 1998:62) since their consumption habits can be very highly predicted by the culture industry, and are likely to remain stable. But fans also express anti-commercial beliefs (or ‘ideologies’, we might say, since these beliefs are not entirely in alignment with the cultural situation in which fans find themselves).

Outro ponto negativo que foi superado, mas ainda deixa marcas é a de fã como receptor passivo, que não contesta seu objeto de culto. Jenkins (2015, p. 42) ao falar sobre fãs de TV descreve: “A reação dos fãs normalmente envolve não apenas fascínio ou adoração, mas também frustração e antagonismo, e é a combinação dessas duas respostas que motiva seu envolvimento ativo com a televisão.” Essa característica de frustração e antagonismo é um dos pontos que motivaram essa pesquisa. Ao retomar sua franquia no cinema, Star Wars encontra alguns pontos de resistência.

Ainda nessa discussão inicial sobre a figura estigmatizada do fã, tem-se a ideia de devoção, muito próxima à religiosidade. Hills (2002, p. 95, tradução nossa) vai tensionar essa noção com as teorias da religião e chega à seguinte definição: “O ‘culto’ a mídia não é enfaticamente uma ‘religião’ no sentido tradicional da palavra, apesar de possuir elementos de ‘religiosidade’, isso é definido e contestado com literatura na sociologia da religião.<sup>17</sup>” Embora chegue a esse resultado o autor destaca que há algo além de puramente racional na relação de fã, há algo entre a cultura e o culto.

É nesse sentido que o fandom existe, entre a cultura e o culto: não como patológico ou irracional, mas como “mais do que puramente racional”. Discursos de culto são desenhados em muitas culturas de fãs porque eles indicam mais do que apenas ‘comunidade interpretativa’ ou um racional(izado) sistema de significação; trata-se também da dialética de valor – a interação entre o valor intensamente subjetivo/personalizado e o valor objetivo/comunitário.<sup>18</sup> (HILLS, 2002, p. 96, tradução nossa)

Saindo um pouco da noção negativa e partindo para uma ideia de *fandom* como prática social, Jenkins (2015, p. 62) vai afirmar que: “A leitura fã, contudo, é um processo social através do qual interpretações pessoais são moldadas e reforçadas através de discussões constantes com outros leitores.” Essas discussões levam muitas vezes à formação de grupos para discussão.

---

<sup>17</sup> “the media ‘cult’ is emphatically not a ‘religion’ in the traditional sense of the word, despite possessing elements of ‘religiosity’, as this is defined and contested within literature in the sociology of religion.”

<sup>18</sup> “It is in this sense that fandom exists between and betwixt culture and cult: not as pathologised or irrational, but as ‘more than merely rational’. Cult discourses are drawn on in many fan cultures because they indicate that fandom is about more than just ‘interpretive community’ or a rational(ised) system of meaning; it is also about the dialectic of value—the interplay between intensely subjective, personalised value and objective/communal accounts.”

Continua enfaticamente: “A recepção dos fãs não pode existir e não existe isolada, mas é sempre moldada através das opiniões de outros fãs e motivada, pelo menos em parte, pelo desejo de maior interação com uma comunidade social e cultural mais ampla.” (JENKINS, 2015, p. 90). Parece exagero declarar que a recepção de fã não pode existir isolada, mas o que se destaca aqui, é essa relação que se estabelece para pertencer a uma comunidade.

Essa noção de comunidade, muitas vezes adotadas por fãs, leva a um “patrulhamento” mais detalhado dos conteúdos produzidos. Ao assistir algo, por exemplo, os fãs colocam em jogo todo seu conhecimento adquirido e exigem certas características nas obras. Superando aquela ideia de fanatismo que não reconhece falhas em seu objeto de culto. Sobre esse olhar crítico, Jenkins (2015, p. 130) observa:

A contundência com que os fãs expressam e defendem essas críticas está enraizada na compreensão mútua da comunidade de fã; essas afirmações sobre plausibilidade e coerência do mundo do programa ou os méritos de cada trama derivam não apenas de gosto pessoal, mas do consenso críticos do fandom.

Na conclusão de seu livro *Invasores do texto*, Jenkins acrescenta duas questões importantes. A primeira: “o público fã não é em sentido algum representativo do público em geral, tampouco podemos ir da compreensão de uma subcultura específica para uma descrição do espectador ativo (termo que continua sendo um construto teórico, não etnográfico)” (JENKINS, 2015, p. 288). A segunda é a noção que “O *Fandom* não prova que todos os públicos são ativos; prova, porém, que nem todas as audiências são passivas.” (JENKINS, 2015, p. 289). O estudo sobre essas comunidades permite compreender melhor a relação dessas pessoas com os objetos-fã. A necessidade de falar sobre, leva muitos fãs a procurar outros para dialogar, formando assim comunidades.

Sobre a cultura fã de modo geral, em *Invasores do texto* Jenkins (2015) destaca cinco dimensões importantes: “sua relação com um modelo particular de recepção; seu papel de incentivo ao ativismo dos públicos; sua função de comunidade interpretativa; suas tradições particulares de produção cultural; seu status de comunidade social alternativa.” (JENKINS, 2015, p. 22). Em várias dessas dimensões o senso de comunidade aparece. Há questões específicas na forma de se relacionar desses grupos que ganharam destaque nos estudos

posteriores. Hills vai destacar o respeito pelas histórias e as várias narrativas que se originam no seio dessas comunidades:

Esse respeito comum pelo material imaginativo determina as narrativas particulares que permanecem constitutivas do grupo: narrativas de antecipação e especulação, narrativas de informação, disseminação e status, narrativas de detecção e narrativas de conspiração.<sup>19</sup> (HILLS, 2002, p. 142, tradução nossa).

O processo de validação de opinião de um fã com o grupo faz parte desse relacionamento complexo de pertencimento. O termo “comunidade interpretativa” é usado por Jenkins (2015) sem muita discussão de seu significado, alguns autores vão avançar nessa discussão. Hills (2017) se propõe a superar esse termo, segundo o autor, a ideia de comunidade traz uma noção de unidade e que contrasta com a maneira diversa que os fãs se relacionam com o conteúdo. Por isso o autor propõe a utilização de “mundo de fãs”, que poderia abranger diferentes manifestações: “o mundo dos fãs surge através de uma escolha necessária entre alternativas: tornar-se parte de um fandom auto identificado (ou não); fazê-lo através de plataformas específicas de mídia social ou como parte de grupos específicos de fãs (ou não); fazer isso participando de convenções de fãs (ou não); dedicar tempo e recursos econômicos específicos a “ser fã” e assim por diante<sup>20</sup>.” (HILLS, 2017, p. 872, tradução nossa). Hills (2017, p. 171, tradução nossa ) cita Couldry e Hepp: “em vez de entender toda e qualquer cultura de fãs necessariamente como uma única comunidade, é melhor entendê-la como uma figuração complexa de figuras que une diferentes grupos locais em uma série de atividades interdependentes [e às vezes independentes].<sup>21</sup>” Em muitos casos, há discordância entre as opiniões dentro do grupo, ao contrário da homogeneidade que se pensava encontrar, há algumas disparidades na recepção causadas, muitas vezes, pelo tensionamento entre o

---

<sup>19</sup> “This common respect for imaginative material determines the particular narratives which remain constitutive of the group: narratives of anticipation and speculation, narratives of information, dissemination and status, narratives of detection, and narratives of conspiracy.”

<sup>20</sup> “The fan world emerges through a necessary choice between alternatives: to become part of a self-identified fandom (or not); to do so through specific social media platforms or as part of specific fan groups (or not); to do so by attending fan conventions (or not); to devote specific time and economic resources to “being a fan,” and so on.”

<sup>21</sup> “instead of understanding each and every fan culture necessarily as a single community, we might do better to understand it as a complex figuration of figurations that links up different local groups in a range of interdependent [and sometimes independent—MH] activities”



conteúdo e a realidade social do fã. Campanella (2010) ao observar grupos de discussão sobre o Big Brother Brasil, encontrou as disputas hierárquicas dentro dessa comunidade, o que ele chamou de cultura da divergência. Contrapondo a ideia de inteligência coletiva, as pessoas não estão totalmente dispostas a construir um conhecimento conjunto, a discordância entre opiniões também está presente nessa discussão e muitas vezes não chega a um ponto de equilíbrio e enriquecimento mútuo.

Amaral (2009, 2016) é outra pesquisadora brasileira que estuda fãs no contexto nacional e na internet é. A autora encontrou quatro aspectos/temáticas que precisam ser aprofundados: as questões de gênero; o gradativo envelhecimento das chamadas “culturas juvenis” e/ou subculturas; a questão da classe social que aparece de forma contundente em diversos comentários; e o humor como tema contemporâneo. Ainda para reforçar algumas ideias a autora escreve o seguinte trecho, onde os trabalhos de Jenkins e Hall se complementam:

Henry Jenkins (2016) em recente conferência de abertura da *Fan Network Studies Conference 2016* retomou a noção de Stuart Hall de leituras negociadas como potente para se pensar, o que ele está chamando de “guerras culturais” na indústria do entretenimento (entre os fãs e as indústrias e entre os próprios grupos de fãs) que posicionam as empresas como Marvel, DC Comics, Disney, entre outras em relação ao intenso ativismo de fãs de franquias como Star Wars, Harry Potter etc., dando visibilidade a discussões políticas sobre cidadania, gênero, raça e fazendo com que ocorram mudanças em termos de representatividade de minorias e da própria conscientização dos fãs sobre a importância de temas como racismo e gênero. (AMARAL, 2016, p. 74)

Algumas dessas disputas foram encontradas na análise dessa dissertação e serão retomadas no seu devido tempo. No grupo de autores mobilizados até aqui para falar sobre fãs é comum encontrar Star Wars como um exemplo. Nos trabalhos de Hills (2002) e Jenkins (2009a, 2015) há citações diretas à franquia. Escrito em 1992, o texto de Jenkins, vai colocar como exemplo o esforço dos fãs para manter a história de Star Wars ativa. Na época, já se passavam 10 anos do lançamento do último filme, como explicita Jenkins (2015, p. 89): “Mais de uma década após o último filme da série ser lançado, os fãs ainda publicam um número substancial de *fanzines* e livros de fã, transformando aproximadamente seis horas de material-base em centenas de novas narrativas

que englobam séculos da história Imperial.” O autor destaca a necessidade de manter a história atualizada, ampliando os conteúdos existentes. No livro *Cultura da Convergência*, Jenkins (2009) vai dedicar um capítulo para tratar da relação dos fãs de Star Wars enquanto produtores de conteúdo sobre a franquia e enquanto “consultores” para novos produtos a serem lançados pela empresa.

Quando se olha para um fandom que se faz presente no mundo todo, mesmo olhando especificamente para o público brasileiro, é importante pensar na ideia de fandom transcultural de Chin; Morimoto (2013, p. 99, tradução nossa, grifo nosso):

Em linhas gerais, esse conceito liberta os fãs do constrangimento da pertença nacional, reforçando nossa afirmação de que os fãs se tornam fãs de textos ou objetos que atravessam fronteiras, não necessariamente por causa de onde são produzidos, mas porque **podem reconhecer um momento subjetivo de afinidade**, independentemente da origem. Isso não quer dizer que a nação não seja importante, mas sim que ela é apenas uma de uma constelação de possíveis pontos de afinidade sobre os quais os fãs transculturais se baseiam. Diferenças ou semelhanças baseadas em nação podem muito bem atrair pessoas além-fronteiras; mas, também, investimentos afetivos em personagens, histórias e até subjetividades de fãs que excedam qualquer orientação nacional<sup>22</sup>.

Segundo Chin; Morimoto (2013) o fandom transcultural atrai os fãs pela subjetividade, o apego à ideia de nação fica de lado e outras características ganham mais força. Reforçam ainda que quando o fandom migra para o ambiente online perde algumas barreiras que impediam o acesso ao conteúdo como distribuição e disponibilidade. Ainda explicam que o termo transcultural se encaixa melhor que transnacional pois a gênese do termo “reside nas afinidades da indústria e/ou prática semiótica entre dois ou mais contextos culturais populares”<sup>23</sup> (CHIN; MORIMOTO, 2013, p.104, tradução nossa).

---

<sup>22</sup> “Writ large, this concept frees fandom from the constraints of national belonging, reinforcing our contention that fans become fans of border-crossing texts or objects not necessarily because of where they are produced, but because they may recognise a subjective moment of affinity regardless of origin. This is not to say that the nation is unimportant, but rather that it is but one of a constellation of possible points of affinity upon which transcultural fandom may be predicated. Nation-based differences or similarities may well appeal to people across borders; but so, too, might affective investments in characters, stories, and even fan subjectivities that exceed any national orientation”

<sup>23</sup> “lies in the affinities of industry and/or semiotic practice between two or more popular cultural contexts”

A relação intensa entre os fãs e Star Wars, que já se estende por mais de 40 anos, é observada há tempo suficiente para se apontar as disputas que existem sempre que se lançam novos produtos, a adoração e a divergência são marcas desse fandom que é apresentado muitas vezes como difícil de lidar. Muito da construção do fandom e da relação de cuidado com a narrativa fica claro quando se olha para a história da saga, por isso agora este trabalho parte para um resgate histórico desde a primeira ideia para a trama até a chegada da Disney, buscando desenhar a relação dos fãs com o criador e com a criatura, que muitas vezes se confundem.

### 3 GALÁXIA HISTÓRICO-NARRATIVA

A história de um jovem promissor, pupilo de grandes mestres, que se torna protagonista de uma história e depois de anos se entrega a um império. Essa descrição pode definir tanto a jornada de Anakin Skywalker quanto de seu criador, George Lucas. Este capítulo é um resumo da história de Star Wars passando pelas dúvidas iniciais, a construção da obra principal nos cinemas, as expansões e a compra da Lucasfilm pela Disney e conseqüentemente a aquisição dos direitos sobre a saga. Star Wars é a principal obra de George Lucas. Falar sobre a criação da franquia é falar sobre a vida do autor, já que muito do que se viu na tela são inspirações e adaptações do que o autor vivia na vida real. Todo o histórico foi construído utilizando como referência a obra de Taylor (2015) que reconta a história da franquia e o documentário *Star Wars. A Legacy Revealed*<sup>24</sup> de 2007.

Logo após a história acrescenta-se os resultados de uma pesquisa de estado da arte realizado no banco de teses e dissertações da CAPES, onde foram pesquisados trabalhos relacionados a Star Wars. Como resultado foram encontrados 21 trabalhos que foram distribuídos em cinco categorias: Star Wars como franquia/universo/narrativa transmídia; pesquisas com personagens específicos da saga; trabalhos que utilizam produtos da saga em sua metodologia; trabalhos que citam Star Wars no corpo de seus trabalhos; e a última categoria tem apenas um trabalho que não tem ligação com a saga em si. Apenas a primeira categoria foi explorada no corpo da dissertação, as quatro categorias restantes estão presentes no Apêndice 2.

#### 3.1 O SONHO, A DECEPÇÃO E A SURPRESA – A ORIGEM DE STAR WARS

George nasceu em Modesto na Califórnia. Em 1963 ele vai estudar cinema na USC – Universidade do Sul da Califórnia e após se formar na faculdade, ajuda a fundar a American Zoetrope com Francis Ford Coppola em 1969. Seu primeiro filme foi THX-1138, que ele havia criado na universidade, foi

---

<sup>24</sup> Star Wars. A Legacy Revealed. Dir. Kevin Burns. Perf. George Lucas, Linda Ellerbee, Tom Brokaw, and Newt Gingrich. Lucasfilm, 2007.

um fracasso, obrigando-o a devolver dinheiro a Warner, sem o dinheiro ele deixa a produtora e funda a Lucasfilm. O primeiro filme da nova produtora é American Graffiti, a Universal alterou o filme, o que irritou Lucas, fomentando ainda mais sua vontade de independência para produzir filmes.

O seu maior desejo era escrever uma opera espacial, inspirada por Flash Gordon, ficções científicas e sua paixão por velocidade, num contexto de Guerra do Vietnã. Apresentou a ideia de "The Star Wars" a 20th Century Fox, os executivos tinham dificuldades para visualizar a ideia de Lucas, então ele contratou Ralph McQuarrie para fazer artes conceituais, os esboços foram bem recebidos pelo estúdio, que financiou 8 milhões para a produção do filme, Lucas manteve os direitos sobre continuações e merchandising. Gastou muitas horas escrevendo um roteiro, o que não era sua especialidade, mas queria ter o máximo possível de controle sobre sua obra.

Com uma certa independência garantida, Lucas começou a produção do filme procurando os atores, a ideia era buscar rostos novos, desconhecidos do público, aí apareceram Mark Hamill e Carrie Fisher, o terceiro papel principal foi entregue a Harrison Ford que havia feito American Graffiti, fechando o trio protagonista. Os personagens principais eram Luke Skywalker, Leia Organa e Han Solo. Luke era o típico representante da jornada do herói, o predestinado que inicialmente se nega, mas depois parte em uma jornada de descobertas para um bem maior. Leia era uma princesa que lutava contra o regime imposto. Han Solo era um contrabandista que esbarra nos protagonistas e se vê envolvido em uma grande missão para salvar o universo. Para contrapor os protagonistas existia o lado negro da força personificado no personagem Darth Vader, o mal em pessoa.

Outro passo importante para o filme imaginado na cabeça de Lucas eram os efeitos especiais, para isso em 1975 fundou a ILM, Industrial Light & Magic, iniciando outra grande contribuição da franquia para a história do cinema. Em março de 76 começam as gravações, muitos problemas, muitas reclamações. O filme parecia desandar para o fracasso, com todos os envolvidos decepcionados com o que se estava fazendo. Nesse ponto Lucas já havia feito muitas concessões por causa do orçamento da produção, seu sonho parecia estar se despedaçando.

Ao terminar as gravações e com a estreia do filme marcada para o natal de 76, Lucas foi direto para a pós-produção, mas a primeira edição do filme não estava de acordo com o que o criador imaginava, tendo que recomeçar do zero e atrasando o lançamento para o verão americano de 1977. Nesse meio tempo Lucas foi conferir os efeitos especiais feitos na ILM e com o resultado acabou dando entrada no hospital por hipertensão e exaustão. George assumiu o comando dos efeitos especiais, trocou os editores e terminou o trabalho. A última fase do filme foi a edição de som, então entrou a única parte que superou as expectativas do criador, a trilha sonora criada por John Williams, outra grande contribuição da saga para a história do cinema. Antes do lançamento do filme foi publicada em livro uma versão romantizada do roteiro escrita por Alan Dean Foster, *Star Wars: From the Adventures of Luke Skywalker*, carrega o nome que estava no último roteiro do filme, mas que sofreu alteração antes de chegar ao cinema, e também carrega o peso de ser o primeiro produto lançado da saga.

Enfim, chegou a estreia de *The Star Wars* no cinema, a Fox adiantou a estreia do filme para 25 de maio de 1977 que foi exibido em menos de 40 salas, muito longe das 400 que grandes filmes ocupavam. Na estreia George Lucas estava viajando de férias, prevendo que o filme seria um fracasso. Contrariando a expectativa de todos os envolvidos, o filme foi um sucesso. Abrindo caminho para as sequências. No Oscar, o filme concorreu em 10 categorias (filme, direção, ator coadjuvante com Alec Guinness, roteiro original, figurino, direção de arte, edição, efeitos especiais, trilha sonora e som) e ganhou 6 (figurino, direção de arte, edição, efeitos especiais, trilha sonora e som), mais um em uma categoria especial (Ben Burtt levou o prêmio pelos efeitos sonoros).<sup>25</sup> *Star Wars* fez pulsar uma necessidade por filmes de ficção científica, que começaram a ser produzidos no mundo todo, o sucesso impulsionou a criação de outros grandes marcos do cinema, como *Alien* e *Blade Runner*.

Durante o caminho para escrita do roteiro do segundo filme, George Lucas vai a fundo na trajetória do herói de Joseph Campbell, encontra ali o que precisava para descrever a jornada de seu protagonista. O produtor já tinha lido o livro *O herói de mil faces* do autor, se inspirou, mas não tinha dado grande

---

<sup>25</sup> THE 50TH ACADEMY AWARDS | 1978

<<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1978/S?qt-honorees=1#block-quicktabs-honorees>>

importância, foi só quando ouviu palestras do autor que realmente resolveu se aprofundar nos conceitos que ele trazia. O próprio Campbell (1990) descreve *Star Wars* como sendo um dos melhores exemplos onde conseguiram aplicar seus estudos.

O segundo filme foi financiado pelo próprio Lucas para evitar qualquer interferência de estúdios na história que ele estava criando, mas desta vez a direção seria de outra pessoa e o roteiro ganharia reforço de outros roteiristas. Para a direção Lucas escalou Irvin Kershner, o qual ele admirava muito e não interferiu no trabalho do diretor. No roteiro passaram várias mãos, o primeiro manuscrito foi escrito por Leigh Brackett, Lucas e a escritora se reuniram por três dias para uma conferência inicial do roteiro, após alguns meses a roteirista entregou o manuscrito que não agradou nem Lucas e nem o diretor, pouco após a entrega a roteirista faleceu por conta de um câncer. Lucas manteve o nome dela como roteirista do filme, mas escreveu mais dois manuscritos, decidiu retomar as rédeas da história. Contudo para o tratamento final do roteiro Lucas contratou Lawrence Kasdan, que trabalhava com ele no filme *Caçadores da arca perdida*.

A produção do segundo filme ocorreu com altos e baixos, sob muito sigilo para que a grande virada da história não escapasse, as gravações tiveram um ritmo lento imposto pelo diretor, o que estourou o orçamento e causou problemas com os empréstimos bancários. Quando o filme chega aos cinemas a reação da crítica é diversa, o filme se encerra com muitas dúvidas, com o peso da revelação principal do filme e com uma derrota dos heróis, a dúvida sobre uma continuação deixou fãs e críticos em polvorosa. A obra de Taylor (2015) cita a fala do crítico Chuck Klosterman: “O império contra-ataca é o único blockbuster da era moderna que celebra o fracasso total de seus protagonistas” (TAYLOR, 2015, p.326). Outro fato que deixa o público confuso é que antes do letreiro inicial aparece a indicação de episódio V, fazendo o público questionar se havia perdido 3 episódios e onde eles estavam. Aqui percebe-se um potencial comum nas produções atuais, o filme deixava muitas questões que seriam discutidas por meses pelos fãs.

O Império Contra-Ataca estreou em maio de 1980, em 3 meses já tinha faturado 33 milhões cobrindo os gastos de seu criador com a produção, parte dos lucros foi dividida com os funcionários. A história faturou Oscar de Melhor

som e melhores efeitos especiais além de concorrer nas categorias de melhor trilha sonora e melhor direção de arte.<sup>26</sup>

Chegou no ponto em que Lucas precisava fechar sua trilogia, o terceiro filme deveria resolver todas as pontas soltas da história. Uma ponta solta proposital deixada pelo filme anterior era o fato de o personagem de Harrison Ford ter sido congelado, pois ele não tinha contrato assinado para o último filme. Seguindo a produção Kasdan continuaria no roteiro e depois de tentar contratar Irving Kershner, Steven Spielberg e David Lynch, Lucas acabou contratando Richard Marquand, um diretor jovem e que seria facilmente controlado pelo produtor. Foram três resumos antes de chegar ao primeiro roteiro completo da história, mais uma vez houve um grupo de discussão onde Lucas, Marquand, Kasdan e Kazanjian, produtor ligado a LucasFilm, desenvolveram detalhes do último filme, encontrando as pontas que precisam ser resolvidas e os grandes acontecimentos do filme. Com um empréstimo de 10 milhões da Fox, em troca da distribuição do filme. As filmagens ocorreram dentro do previsto, sem atrasos. a primeira edição feita pelo diretor foi descartada por Lucas que mais uma vez refez tudo e até o último minuto continuou adicionando cenas ao filme, mesmo com sessões teste já acontecendo.

O último entrave a decidir estava no título do filme, o preferido pelo marketing era *Revenge of the Jedi* (Vingança do Jedi) mas Lucas optou pelo que ele tinha escolhido desde o começo, *Return of the Jedi* (O Retorno do Jedi), para o diretor/produtor/roteirista vingança não combinava com o espírito de um cavaleiro Jedi. Nos bastidores a vida pessoal de George Lucas passava por grandes mudanças, a separação de sua esposa Marcia Lucas (que trabalhou na edição de todos os filmes da trilogia) aconteceu logo após as filmagens terem sido concluídas, os dois optaram por manter em segredo até a finalização da produção, escondendo inclusive de Dale Pollock que estava escrevendo uma biografia sobre Lucas durante a produção.

O retorno de Jedi estreou em 25 de maio de 1983, arrecadou 6,2 milhões de dólares só na estreia. Foi indicado em 5 categorias no Oscar: melhor trilha sonora, melhor direção de arte, melhor som, melhor mixagem de som e melhores

---

<sup>26</sup> THE 53RD ACADEMY AWARDS | 1981

<<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1981/E?qt-honorees=1#block-quicktabs-honorees>>



efeitos especiais, faturando a estatueta de efeitos especiais<sup>27</sup>. Ao final da produção Lucas afirmava que havia encerrado sua história com Star Wars e não voltaria a produzir mais filmes sobre esse universo, que o tinha levado à exaustão física e mental.

Com o primeiro material da saga sendo um livro, a franquia não demorou muito para começar a se expandir para outras plataformas. Antes do lançamento de The Star Wars as empresas de brinquedos não gostavam de investir na produção de bonecos sobre filmes, por acreditar que um filme ficava pouco tempo na cabeça das pessoas, ao contrário de uma série de TV que era transmitida por meses. Um mês antes do lançamento do filme um contrato para produção de brinquedos foi assinado, mas não deu tempo de lançar até a estreia do filme, com o sucesso da produção a empresa teve que correr, chegando a lançar para o natal de 1977 uma caixa com um vale brinquedo, já que levaria um tempo até conseguir finalizar a produção, nesse momento a franquia começa a mostrar seu potencial de expansão.

Os executivos da Fox acharam que teria um hiato muito grande entre o primeiro e o segundo filme e o público poderia esquecer da história, com isso autorizaram a produção de especial de natal na CBS, Lucas aceitou, deu ideias para a história que seria produzida por outras pessoas, o especial foi considerado um fracasso e irritou Lucas que abandonou o projeto no meio do caminho.

Enquanto escrevia o primeiro roteiro de Star Wars, Lucas escreveu oito páginas de antecedentes da história que apareceria no cinema, a mente criativa adicionava profundidade aos personagens e ao universo que criava. Se por um lado o autor tinha em mente caminhos para suas histórias, por outro entrava a produção dos fãs. Um dos fandoms mais dedicados da cultura pop, responsável por manter a saga no dia a dia das pessoas, mesmo sem grandes projetos anunciados.

---

<sup>27</sup> THE 56TH ACADEMY AWARDS | 1984

<<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1984/R?qt-honorees=1#block-quicktabs-honorees>>

### 3.2 OS PRÓLOGOS – A FAÍSCA DE UMA REBELIÃO

Ponto de discórdia entre quem se aprofunda na criação de George Lucas, as outras histórias desse universo já tinham sido pensadas ou foram construídas depois? Algumas vezes o criador afirmara ter a ideia de 3 trilologias, 9 episódios que fechariam um grande arco, mas há contestações no discurso de Lucas que se contradiz em muitos momentos. O fato é que em 1993, enxergando que os efeitos especiais chegaram ao ponto que ele queria, Lucas resolveu voltar ao seu universo para contar os episódios I, II e III, com um lançamento a cada dois anos. O primeiro roteiro só começaria a ser escrito em 1994, tudo registrado por um cinegrafista. Quando começou a escrever o roteiro, mais uma vez, a política americana estava um caos, servindo de inspiração para o que se veria no roteiro. Desde que começara a escrever a saga Lucas já tinha acumulado 15 páginas de anotações para os prólogos.

A história da trilogia prólogo seria a trajetória de Anakin Skywalker até ser conquistado pelo lado sombrio da força. O pano de fundo mostraria como surgiu o Império. Grandes personagens ganharam nomes e rostos, tais como Padmé (mãe de Luke e Leia), Mace Windu, senador Palpatine, Darth Maul e o controverso Jar Jar Binks. No meio do processo de escrita dos prólogos, Lucas decidiu retocar digitalmente a trilogia original para um relançamento nos cinemas, como forma de melhorar o conteúdo que ficaram aquém da imaginação dele na época de lançamento. A alteração gerou debates acalorados entre os fãs que não gostaram de algumas novidades. Enquanto isso a produção dos prólogos seguiu, dessa vez grandes astros e estrelas de Hollywood foram escalados, ao invés de se realizar testes para ver quem se encaixava no papel, os prólogos se sustentariam nos rostos conhecidos e nos efeitos especiais. O episódio I foi construído com: um roteiro mediano de Lucas, atores e atrizes que não funcionavam bem juntos, sets de gravação caóticos e editores que não conseguiam montar um filme coeso.

Em agosto de 1999, três meses após a estreia do Episódio I – A Ameaça Fantasma - Lucas já escrevia a sequência, o plano de lançamento de um filme a cada 2 anos já tinha afundado, mas a ordem era produzir tudo o mais rápido possível, o roteiro foi entregue três dias antes das gravações começarem. Mais uma vez a ideia era manter segredo do roteiro e dar preferência a questões

técnicas, os atores recebiam suas falas pouco tempo antes das gravações. Lucas foi a Sony e insistiu para que fosse criada uma câmera, a empresa criou a Sony HDC-F900 que registrava 24 quadros em HD por segundo. O filme estreou em maio de 2002, recebeu muitas críticas por parte da imprensa especializada, embora se apontasse uma leve melhora no roteiro.

Em 2002 um funcionário da LucasFilm cria o Holocron, um banco de dados digital com todos os dados sobre o universo de Star Wars. As produções eram classificadas pela sua importância, com os filmes recebendo o selo mais alto. O funcionário classificou também a importância dos personagens numa escala de 1 a 4. Um importante trabalho de organização para um universo que já reunia na época mais de 15 mil verbetes.

Ao parar para escrever o episódio III, Lucas se deparou mais uma vez com múltiplas histórias que precisavam de resolução, mas não caberia tudo no filme, por isso muitas decisões precisaram ser tomadas e histórias cortadas, o grande número de decisões acabou gerando erros de continuidade na história. O contexto político-social norte americano era o de invasão norte-americana ao Iraque em março de 2003, sob comando de George W. Bush. Em seu livro, Chris Taylor destaca a fala de Lucas em uma entrevista à revista Time, pouco antes do lançamento do episódio II que mostra a direção que ele queria seguir com a história.

As pessoas entregam a democracia a um ditador, seja Napoleão, Julio Cesar ou Adolf Hitler. No fim das contas, a população geral abraça essa ideia. Que tipo de coisas levam as pessoas e as instituições a essa direção? Essa é a questão que ando explorando: como a República se transformou no Império? Como uma boa pessoa se torna má, e como uma democracia vira uma ditadura?" (LUCAS apud TAYLOR, 2015, p 436)

O roteiro foi sofrendo muitas alterações durante as filmagens, o excesso de histórias acabou por deixar a transformação de Anakin em Darth Vader restrito a poucos minutos, o que era para ser a mote central dos prólogos acabou sendo rápido demais. Esse filme também abandonara o uso de locações externas, tudo seria feito digitalmente, efeitos práticos que pareciam ser essência da saga, foram ignorados.

Após a estreia do episódio III, a LucasFilm organizou o lançamento de uma coletânea com os seis filmes em DVD, com mais alterações ordenadas por

Lucas. Para o criador, Star Wars sempre poderia sofrer alterações. Esse episódio encerrava o que Lucas tinha planejado para a franquia, ele afirmou que não voltaria a escrever filmes da franquia, para ele estava encerrada, de certa forma ele cumpriu sua palavra.

Após o terceiro filme da trilogia prólogo Lucas continuou decidindo muita coisa sobre o universo Star Wars, os projetos que mais tiveram o envolvimento do criador foram as séries animadas para a TV, com muitas ideias saídas direto da mente dele. Mas além das produções diretas de George Lucas a saga contou com diversas histórias paralelas.

### 3.3 LUKE I AM YOUR FATHER – A CHEGADA DA DISNEY

Em janeiro de 2012, George Lucas anunciou a sua aposentadoria de Star Wars. Durante esse processo ele viu a Disney adquirir a marca que um dia foi parte de sua empresa, a Pixar, e começou a admirar o tratamento dado a divisão de animações. Outra empresa que já havia cuidado dos quadrinhos de Star Wars, a Marvel, também foi comprada pela Disney e chegou aos cinemas reerguendo nomes de heróis até então pouco explorados. Lucas conhecia o então presidente da Disney, Robert Iger desde 1991, quando este era presidente da ABC TV e encomendou episódios da série As aventuras do Jovem Indiana Jones.

Mas antes de ceder as investidas da Disney e vender a LucasFilm, Lucas decidiu organizar a empresa. O primeiro passo foi tratar da sua sucessão na presidência da empresa, foi quando o nome de Kathleen Kennedy, produtora que havia trabalhado com o Spielberg, surgiu e lhe pareceu a escolha correta. Em seguida ele ligou para os protagonistas da trilogia original para garantir as participações em uma nova trilogia: Hammil, Ford e Fisher. Também contatou o roteirista Lawrence Kasdan para funcionar como um consultor das novas histórias e um roteirista mais jovem, Michael Arndt também foi contatado. Com tudo encaminhado para valorizar a marca, Kathleen Kennedy foi anunciada como copresidente da Lucasfilm.

George Lucas garantiu um acordo de 2 bilhões de dólares em espécie e mais 40 milhões em ações da Disney, então entregou os tratamentos iniciais para os episódios VII, VIII e IX. No dia 30 de outubro de 2012 o site da Disney

anuncia a compra da Lucasfilm Ltd. O acordo foi fechado em 4,05 bilhões de dólares. O anúncio provocou muitas discussões, era a chance de ver novos conteúdos da saga Star Wars, mas muitos fãs ficaram receosos pela compra ter sido feita pela Disney, a gigantesca empresa poderia estragar aquele conteúdo cultivado com tanto carinho por tantos anos? Eram as dúvidas que surgiam na comunidade de fãs.

Sob o comando de Kathleen Kennedy a LucasFilm iniciou uma nova fase no cinema e em todas as outras produções sobre Star Wars. Em 25 de abril de 2014 a companhia lança um comunicado no site oficial informando a nova divisão entre os produtos SW, o texto intitulado "*The legendary Star Wars expanded universe turns a new page*", (Anexo I) detalha que a partir de então os filmes, as séries animadas e tudo que fosse lançado a partir de então seriam considerados cânones, os livros lançados anteriormente receberiam o selo *legends* e o restante do material seria considerado parte do universo expandido. Essa nova divisão tinha como objetivo dar maior liberdade criativa para os autores e diretores que chegassem a franquia, não sendo tão presos ao universo já vasto.

O primeiro filme produzido pela Disney foi o *Episódio VII - O Despertar da Força* - dirigido por J.J. Abrams e roteiro escrito por Abrams, Lawrence Kasdan e Michael Arndt. George Lucas assina apenas como produtor executivo e serviu como um conselheiro do diretor. Toda a produção foi cercada de sigilo, poucas informações vazavam, o primeiro trailer mostrou os novos personagens, mas não explicava muito. O mito já criado por Star Wars alimentou o marketing. Mais uma vez a história teria 3 protagonistas, foram escalados Daisy Ridley, John Boyega e Oscar Isaac, todos rostos pouco conhecidos, coube a Ridley o papel de destaque. Os protagonistas eram uma mulher, um negro e um latino, isso já foi motivo de intensos debates. O vilão principal seria interpretado por Adam Driver, o personagem era um admirador da Darth Vader e pretendia seguir os passos dele. Os veteranos Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Leia), Anthony Daniels (C3PO) e Peter Mayhew (Chewbacca) retornam interpretando seus clássicos personagens.

A expectativa estava alta e quando o filme chegou aos cinemas agradou maior parte da crítica e dos fãs, gerou debates sobre o enredo parecido com o de *Uma Nova Esperança*, o retorno dos dramas familiares, mais uma vez a pergunta era quem são os pais da protagonista. O Episódio VII foi indicado a 5

prêmios no Oscar 2016: melhor trilha sonora, melhor edição de som, melhor mixagem de som, melhor edição e melhores efeitos visuais. A bilheteria confirma a expectativa pelo filme, em 12 dias o filme atingia a marca de 1 bilhão de dólares arrecadados ao redor do mundo. Em agosto de 2019 o filme ainda segurava as marcas de maior bilheteria no mercado estadunidense de todos os tempos e quarta maior bilheteria de todos os tempos no mundo.<sup>28</sup>

Antes de dar sequência a saga central, a LucasFilm e a Disney, lançam em 2016 a ambiciosa expansão cinematográfica da narrativa. O selo “Uma história Star Wars” é criado para que novas histórias ambientadas no mesmo universo possam chegar ao cinema. O primeiro roteiro aprovado recebeu o título de *Rogue One*. A história central era, de certa forma, uma maneira de consertar um dos principais furos do roteiro da saga original. Como os rebeldes roubaram os planos de construção da Estrela da Morte? *Rogue One* vem para responder essa pergunta. Mais uma vez uma protagonista feminina é escalada, Felicity Jones assume o papel. Na escalação dos coadjuvantes a diversidade é assumida como objetivo. Entre os escalados há atores asiáticos, indianos, latinos e mais uma vez um droide é colocado na história, outra marca registrada da franquia. Com uma narrativa interessante e localizada pouco antes do Episódio IV, o filme conquista o público e a crítica, ficando em primeiro lugar na bilheteria estadunidense no ano.

Em 2017 é a vez da saga principal continuar, no Episódio VII – *Os últimos Jedi*, uma nova perspectiva é apresentada. Com direção e roteiro de Rian Johnson, o oitavo capítulo da saga central causa uma divisão na recepção, críticos e fãs se dividem entre amar e odiar o filme. O elenco principal retorna, mas ao mexer com conceitos centrais da saga, como a força e o protagonista Luke, Rian Johnson acaba gerando uma forte onda negativa de críticas. Soma-se a isso a morte da atriz Carrie Fisher (General Leia), alterando planos originais do roteiro. Houve um distúrbio na força da narrativa? Ainda não estava claro. No Oscar, o filme segue a tradição e é indicado em 4 categorias: melhor trilha sonora, melhor edição de som, melhor mixagem de som e melhores efeitos visuais. Na bilheteria o filme é o com maior bilheteria do ano de 2017 no mundo,

---

<sup>28</sup> Os números de bilheteria apresentados em todo o trabalho são do site Box Office Mojo. Disponível em: <[www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)>. Acesso em ago. 2019.

mas com expressivos 700 milhões de dólares a menos de arrecadação que o episódio VII.

Com um lançamento por ano, 2018 traz o segundo filme do selo “Uma História Star Wars. *Han Solo*, é o título escolhido, um dos personagens mais queridos pelos fãs, era um terreno perigoso para se mexer. Com direção de Ron Howard e escrito por Lawrence Kasdan e Jon Kasdan. Estrelado por Alden Ehrenreich como Han Solo, ao lado de Woody Harrelson, Emilia Clarke e Donald Glover. Ao resgatar heróis conhecidos e dar novas caras a eles (com novos atores nos papéis), o filme já começa gerando desconfianças. Com um roteiro que tenta explicar fatos que antes ficavam restritos a imaginação dos fãs, a história não é recebida com o mesmo entusiasmo que os anteriores, tanto pela crítica quanto pelos fãs. O resultado do descontentamento é perceptível, visto que o filme é o que tem a menor bilheteria dos filmes recentes, ficando muito próximo da linha do prejuízo.

Para o Episódio IX – *A Ascensão Skywalker* – a LucasFilm trouxe novamente o diretor J.J. Abrams, esperando repetir o sucesso do episódio VII. Nos planos originais o nono episódio seria dirigido por Colin Trevorrow (diretor de *Jurassic World*), mas os produtores não ficaram satisfeitos com o roteiro (partes do roteiro e artes conceituais do filme intitulado *Duel of the fates* foram disponibilizados na internet, alimentando ainda mais as disputas entre os fãs). A expectativa pela conclusão da saga foi alta, já que segundo os produtores esse episódio encerra de vez a saga Skywalker.

Essa contextualização sobre a saga, embora tenha ficado maior que o esperado, é necessária para entender de onde partem as dúvidas, os anseios e as expectativas dos fãs. O caráter autoral da obra, o controle de George Lucas, os problemas entre a imaginação e a realidade disponível, a ligação dos fãs com os atores e atrizes são alguns dos fatores que geram debates. Além do impacto da imaginação de Lucas no desenvolvimento de novas tecnologias, empresas e no próprio mercado cinematográfico. Os números expressivos da bilheteria recente confirmam o fôlego da saga. Star Wars entrou para a história não só pela narrativa fílmica seriada, mas pelas profundas mudanças culturais realizadas.

Esses impactos são sentidos também em estudos acadêmicos, há vários distribuídos pelo mundo, o que se fez aqui para exemplificar é um estado da arte,

focando nas teses e dissertações produzidas no Brasil que têm como tema a saga.

### 3.4 A ACADEMIA EXPLORANDO A GALÁXIA DE GEORGE LUCAS

O impacto de Star Wars na cultura pop já foi comentado nesse trabalho, mas para auxiliar no desenvolvimento desta pesquisa realizou-se uma busca na biblioteca de teses e dissertações da Capes sobre trabalhos que versem sobre esse universo, esse tipo de pesquisa prévia é conhecido como estado da arte (FERREIRA, 2002). Para encontrar as teses e dissertações foram pesquisados dois termos: “Star Wars” e “Guerra nas Estrelas”, ambos foram pesquisados colocando aspas o que auxilia o buscador do site a encontrar somente os trabalhos que possuíam a sentença completa.

A primeira pesquisa do termo Star Wars, realizada em outubro de 2018, sem estabelecer um período específico para os trabalhos, encontrou 18 resultados, sendo 12 dissertações e 6 teses, na classificação da Capes 12 trabalhos na grande área do conhecimento de ciências sociais aplicadas, 4 em linguística, letras e artes, 1 em ciências humanas e 1 multidisciplinar. Subdivididos ainda nas áreas do conhecimento: 10 em comunicação, 4 em letras, 1 em administração, 1 ciência política, 1 ensino de ciências e matemática e 1 em desenho industrial. A distribuição geográfica assim como os temas foram bem amplos, englobando 15 universidades diferentes.

Na chave de pesquisa Guerra nas Estrelas foram encontrados 5 trabalhos, 3 dissertações e 2 teses, nas grandes áreas de conhecimento 2 em linguística, letras e artes, 2 em ciências humanas e 1 ciências sociais aplicadas. Subdivididos ainda nas áreas do conhecimento: 1 em comunicação, 2 em letras, 1 ciência política e 1 sociologia, sendo 5 universidades distintas. Dois trabalhos apareceram em ambas as chaves de pesquisa. Portanto foram encontrados 21 trabalhos diferentes no banco de teses e dissertações da Capes no período de 2007 a 2018. Para análise não foi feito um recorte temporal visto que o número de trabalhos não era exagerado e permitia a leitura de pelo menos o resumo, desse número ainda foram excluídos alguns trabalhos que só apareceram por citar o termo, mas não desenvolviam alguma relação maior com o objeto. A lista



completa de trabalhos encontrados pode ser conferida nos apêndices desta pesquisa.

Os trabalhos encontrados foram divididos em 5 categorias: a principal é composta por 10 trabalhos que falam diretamente sobre Star Wars como franquia, universo, narrativa transmídia, ou seja, que tratam sobre vários pontos que ajudam a entender a continuidade e a ligação entre os produtos e os fãs; a segunda categoria mostra os 3 trabalhos que estudam alguns personagens específicos da saga; a terceira categoria aborda 2 trabalhos que utilizam produtos da saga em sua metodologia; a quarta categoria reúne 5 trabalhos que apareceram na pesquisa por citar Star Wars no corpo de seus trabalhos; e a última categoria tem apenas um trabalho que não tem ligação com a saga em si. Destas categorias apenas uma será mantida no corpo do trabalho, a que tem maior diálogo com o objetivo da pesquisa, as categorias restantes estão explicitadas nos apêndices e podem ser consultadas no final do trabalho.

A categoria que nos interessa para esta pesquisa é a de trabalhos que tratam de Star Wars enquanto universo/narrativa seja pelas teorias estudadas, pelos temas ou ainda pela metodologia.

No trabalho “Design transmídia: um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos” Sens (2017) tem como objetivo propor um *framework* conceitual e prático para análise e criação dos componentes de design de um projeto transmídia, Star Wars aparece como um exemplo desse tipo de narrativa.

Dois trabalhos lançam um olhar amplo sobre o universo da franquia e seus desdobramentos, na dissertação “Star Wars: um estudo sobre o universo da franquia cinematográfica”, Ferraraz Jr. (2012) tem como foco analisar pontos das narrativas dos filmes e dos personagens que possibilitam caminhos para a criação de extensões e sequências na expansão dos vários produtos derivados, em diversas plataformas, instituindo assim uma franquia. A conclusão do trabalho destaca que o planejamento deve partir da narrativa fílmica buscando unir as ações das diferentes unidades de produção, incluindo as estratégias de comunicação e marketing visando o fortalecimento da marca e a ampla exposição de seus valores. Na dissertação “A saga Star Wars como produto midiático: o consumo como experiência”, Massuto (2017) tem como objetivo investigar como o produto midiático Star Wars se transformou numa marca, e

como a esta marca foram associados inúmeros produtos não midiáticos, esse trabalho traz importantes definições sobre mito, uma parte baseada nos estudos de Campbell que influenciaram na criação da narrativa de SW, mas também traz a visão de Barthes de como o consumo cria novos mitos, então o autor escreve que SW “é um mito moderno à sua maneira.”(MASSUTO, 2017, p. 84)

O trabalho de Mastrocola (2011) que tem como título “Comunicação, consumo e entretenimento: o interator na ficção seriada Star Wars” classifica SW como narrativa transmídia e tem como objetivo principal “investigar a ativação e a utilização estratégica pela indústria de entretenimento de uma figura de certo modo, paradoxal, que é o fã-consumidor- distribuidor-agente” (MASTROCOLLA, 2011, p.23) Este estudo foi realizado observando o site Wookieepedia, que tem um ambiente colaborativo controlado por fãs, isso faz com o que o autor articule teóricos das comunidades virtuais como Rheingold, Recuero e Lemos, também como opção teórica o autor usa o termo *interator* proposto por Janet Murray para se referir aos receptores que interagem com os produtos. Ao concluir o estudo o autor destaca o papel que os fãs-interatores tem na distribuição e consequentemente no sucesso da franquia e, também ressalta que as redes sociais digitais potencializaram essa distribuição, compartilhamento e geração de conteúdo.

Os dois trabalhos seguintes vão destacar pontos de ligação entre os diferentes filmes, em “A Galáxia Distante Tessitura da intriga na franquia cinematográfica Star Wars (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005)”, Segundo (2010) se propõe a investigar como se dá a atualização do enredo de um arco narrativo, analisando a trilogia original e a trilogia *prequel* e levando em consideração o tempo entre elas. O autor conclui que quando se comparam as trilogias elas funcionam como um enredo só, porém o espectador precisa entender que foram produzidas em momentos diferentes o que lhes dá aspectos técnicos e estéticos diferentes.

No trabalho “Uma Análise do Storyworld de Star Wars: A New Hope e Star Wars The Force Awakens” realizado por Vieira (2017), é encontrado um fator interessante para ser aproveitado no questionário aplicado para atingir os objetivos da presente pesquisa. O trabalho parte da premissa levantada pelos fãs de que a trilogia mais recente (episódios VII-IX) estaria se perdendo do cânone já instaurado da franquia, sendo assim o autor faz uma análise

comparativas dos episódios IV e VII. A análise comparativa foi feita segundo a estrutura narrativa proposta por Vogler (2015), análise de elementos estruturais de Transmedial Worlds, comparação de quadros; e por fim, estudo da paleta de cores. Na conclusão o autor destaca três pontos: a similaridade entre os filmes seja nas cores, no trajeto narrativo ou nos personagens; a importância da linha *Legends* para a franquia; e então destaca a manutenção e reposição de elementos narrativos *Legends* ao cânone da franquia. Ao vislumbrar questionamentos para futuras pesquisas o autor coloca que seria interesse ouvir os fãs sobre o assunto, conectando diretamente ao objetivo desta dissertação.

Levantando a bandeira da literatura e defendendo os livros que compõem a franquia Star Wars a autora de “A literatura como parte de uma narrativa transmidiática: uma viagem ao sistema literário de Star Wars”, Rodrigues (2018) classifica SW como narrativa transmídia e faz um levantamento histórico de todos os livros escritos destacando o volume de livros e a importância para manter o interesse dos fãs. No texto a autora se apresenta como fã e escreve sobre o incômodo de ver a literatura sendo deixada de lado quando se realizam pesquisas de narrativas transmídia.

Outro autor que se aventura por um terreno pouco explorado e escreve o trabalho “A Galáxia de Lucas - Sociabilidade e Narrativa nos Jogos eletrônicos” Andrade (2007), destaca o fato de ser um campo de estudos pouco explorado, o autor estuda o jogo online *Star Wars Galaxies*, que reúne muitos elementos do universo de George Lucas e permite que o jogador explore esse universo construindo sua própria narrativa no jogo, outro ponto importante tratado pelo autor é a sociabilidade visto que o jogo é online permite a interação com outros jogadores. A pesquisa é centrada em três temas principais: jogos online para múltiplos usuários, comunidades virtuais e sociabilidade.

O trabalho que mais chama a atenção nos resultados, por se aproximar muito da pesquisa aqui desenvolvida é o “A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o conselho Jedi RS” realizado por Silveira (2010). O percurso metodológico e os referenciais teóricos vão ao encontro do que se produz nesse trabalho. Na dissertação a autora começa observando a interação online de um grupo de fãs, o Conselho Jedi do RS, envia um questionário para os membros e depois realiza uma entrevista com alguns deles. O foco da dissertação era entender como se dá o comportamento dos fãs na era da cultura

da convergência. Os resultados obtidos com essa interação com os fãs destacaram algumas características do fã de SW no Brasil que ainda se sente um pouco negligenciado pelas empresas, também aparece em destaque as possibilidades que a internet dá aos fãs de se aproximarem entre si e de seu objeto de admiração. A pesquisa foi realizada em 2010, antes da aquisição da marca pela Disney, havia incerteza sobre como seria o futuro, mas destaca na fala de um dos fãs o medo de as novas gerações não darem valor ao material de Star Wars.

O último trabalho encontrado e o mais recente até então, é uma tese de doutorado de Ferreira (2018): “Fãs do universo narrativo de Star Wars: subjetivação a partir de representações de minorias sociais na nova fase da franquia”. Nele, o objetivo é analisar como se caracterizam os fãs do universo narrativo de Star Wars mediante representações de grupos sociais minoritários presentes na nova fase da franquia. Através da genealogia foucaultiana, em especial a chamada genealogia do sujeito moral, analisam os comentários e participações de fãs no Jedi Council Forums. Nos resultados encontram-se dois grupos distintos de fãs definidos pelo autor como vanguardistas e conservadores. Essa discussão política e social é tida como um dos pontos de embate entre os fãs e a Disney e pretende-se buscar mais respostas sobre essa discussão neste trabalho.

Algumas observações gerais são importantes após a discussão desses trabalhos, Star Wars já vem há algum tempo ocupando as discussões acadêmicas devido ao seu impacto social e cultural. Assim como os fãs mantiveram viva a franquia mesmo sem lançamento de filmes, os pesquisadores continuaram explorando aspectos da narrativa em diversas áreas do conhecimento. A trilogia original causou impacto na época de lançamento, a trilogia *prequel* também causou impacto e discussões e a trilogia Disney chega mais uma vez mexendo com os ânimos dos fãs e pesquisadores. Há certa recorrência em entender SW como uma narrativa transmídia por isso se dispensa nessa dissertação uma análise classificatória mais profunda nesse sentido, já tratando a franquia como uma narrativa transmídia consolidada. Alguns pontos dos trabalhos encontrados foram retomados, tensionados e levados em consideração na hora de questionar os fãs. Nem todos os pontos de conflito serão contemplados na pesquisa devido ao seu tempo de execução e

recursos humanos e financeiros. Essa etapa de estado da arte poupa tempo do pesquisador ao responder questões que se pensa como inéditas, mas que já foram tratadas em outros trabalhos. Outros trabalhos sobre Star Wars foram encontrados em outras ferramentas de busca e são citados em outros momentos desta dissertação. Percebe-se também na pesquisa, que se seu trabalho for sobre Star Wars você sempre deve encerrar com a frase “Que a força esteja com você.”

## 4 GALÁXIA METODOLÓGICA

Depois da compreensão da dimensão teórica de onde parte esse estudo e o aprofundamento no histórico do objeto analisado, chega-se a esse capítulo que tem como protagonista a instância metodológica. Parte-se da dupla concepção de metodologia definida por Lopes (2003), onde existe a “metodologia da pesquisa” e “metodologia na pesquisa”. Conforme explica a autora, “enquanto a primeira é a teoria metodológica, a segunda é a prática metodológica.” (LOPES, 2003, p.98)

Compreende-se aqui como metodologia todo o processo de construção da pesquisa. Como explica Lopes (2003), o intuito é esclarecer os procedimentos necessários para se chegar aos resultados, desde as observações iniciais, a escolha do método, a construção das ferramentas de coleta de dados e o encaminhamento para análise que será realizada no próximo capítulo. Como citado na introdução, esta pesquisa se posiciona dentro do escopo dos estudos de recepção, por isso é necessária uma breve contextualização dessa perspectiva de estudos.

### 4.1 ESTUDOS DE RECEPÇÃO (E CONSUMO MUDIÁTICO)

Os estudos de recepção ganham força na América Latina no final dos anos 80 “tendo como eixos básicos de reflexão o deslocamento dos meios às mediações (Martín-Barbero, 1987) e os processos de hibridização cultural (García Canclini, 1990)” (LOPES, 2002, p.29). Um fator importante para pensar os estudos de recepção é a compreensão das ideias de consumo propostas por Néstor Garcia-Canclini e Jesús Martin-Barbero, de onde partem vários estudos da área. O primeiro autor vê o consumo como “o conjunto de processos socioculturais nos quais se realiza a apropriação e os usos dos produtos” (GARCÍA CANCLINI 2006, p. 80). É uma definição ampla, que expande a ideia para além de uma prática simplesmente mercadológica. Para Martin-Barbero o consumo:

Não é só reprodução de forças, como também produção de sentidos: lugar de uma luta que não se esgota na posse dos objetos, pois passa ainda mais decisivamente pelos usos que lhes dão forma social e nos quais se inscrevem demandas e dispositivos de ação que provêm de diferentes competências culturais (MARTÍN-BARBERO, 1987, p. 231)

A definição desses autores sobre consumo é amplamente difundida pelos pesquisadores brasileiros. Os chamados estudos de recepção são dotados de algumas características próprias, este trabalho segue a definição utilizada por pesquisadoras brasileiras para compreender esta área de pesquisa:

[...] trata-se de uma abordagem onde estão envolvidas distintas mediações sociais e culturais que associam a recepção com a vida social, assim os media têm distintas significações para distintas culturas e, em parte, a cultura das audiências tem peso no trabalho de apropriação dos media. Nessa perspectiva, a compreensão da relação que se estabelece com os media se dá a partir das distintas posições ocupadas na estrutura social, apoiando-se com diferentes ênfases na posição de classe social, de gênero, de raça, de idade, de contexto (rural/urbano), de diferentes identidades nacionais, regionais e étnicas, entre outras. (ESCOSTEGUY, 2004, p. 3)

Sendo assim, a tradição dos estudos de recepção busca entender os sentidos atribuídos pelos sujeitos aos conteúdos midiáticos. Pode-se levar em conta o sentido original de um conteúdo, pensado pelo produtor, e tensioná-lo com o produzido pelo conteúdo ao atingir o receptor em seu contexto social. Porém, o mais importante é entender a relação do que é consumido com o contexto de recepção, levando ao processo de produção de sentido próprio do receptor. Sendo que o sentido: “é sempre a relação de um texto com uma situação, com alguns enunciadores em um contexto temporal e espacial.” (MARTÍN-BARBERO, 1990, p. 36)

Os estudos de recepção começam a surgir no Brasil na década de 70, mas fora do âmbito da Comunicação, em cursos de Ciências Sociais, “essas investigações pioneiras revelam forte influência da teoria crítica, da semiologia e da teoria dos efeitos, dando muita ênfase a ideologia das mensagens.” (JACKS et al. 2011, p. 70) Nos anos 80, as pesquisas de comunicação começam a dar atenção às práticas de recepção. Mas, é nos anos 1990 que os estudos ganham força e começam a criar um espaço para discussão e ampliação da área. Desde os anos 1990 até hoje, os estudos que mais se destacam na área são os de recepção televisiva, sendo uma área já consolidada e com campo teórico bem definido. (JACKS et al. 2011)

Uma preocupação que surge conforme avança a consolidação dos estudos de recepção no Brasil enquanto campo de pesquisa, é uma separação entre estudos de recepção e estudos de consumo midiático. Embora não haja uma separação clara, alguns autores buscam características que possam fazer uma distinção entre as perspectivas. Schmitz (2015) realizou um levantamento sobre os estudos das duas vertentes e encontrou alguns traços de separação que são úteis para ajudar a esclarecer essa divisão. A autora chegou à definição que o estudo sobre consumo: “sugere um olhar mais amplo, de orientação transversal em relação à totalidade de conteúdos midiáticos que se consome, podendo-se também recortar em um meio ou uma temática, por exemplo” (SCHMITZ, 2015, p.264) e o de recepção “vai dar conta de um gênero ou produto midiático específico, realizando um recorte que possibilite a captação e aprofundamento dos sentidos produzidos a partir de sua audiência.” (idem, p.264). Sendo assim é possível afirmar que o que se realiza aqui se encontra no espectro dos estudos de recepção.

#### 4.1.1 Estudos de recepção – as bases para a construção da pesquisa

A pesquisadora Nilda Jacks é a responsável por liderar uma equipe extensa que tem mapeado a produção de estudos de recepção no Brasil. A equipe tem mapeado as produções em programas de pós-graduação em comunicação no Brasil desde a década de 90 levando em conta somente os trabalhos empíricos. A primeira publicação *Meios e Audiências: a emergência dos estudos de recepção no Brasil* organizada por Jacks, Menezes e Piedras (2008) mostrou que a recepção era um campo ainda pouco estudado na década de 1990 e buscava inspirações teórico-metodológicas para se firmar. A segunda publicação, *Meios e Audiências II: a consolidação dos estudos de recepção no Brasil* organizado por Nilda Jacks (2014) traz em seu subtítulo o resultado do levantamento, ou seja, os estudos de recepção ganharam mais adesão no período estudado - 2000 a 2009 - e conseqüentemente consolidaram uma área de pesquisa, criando uma rede de referências próprias. O terceiro e último volume lançado até então, *Meios e audiências III: Reconfigurações dos estudos de recepção e consumo midiático no Brasil* organizado por Jacks et al. (2017) cobre um período menor de tempo - 2010 a 2015 - pois houve um aumento no



número de estudos com as audiências que são cobertos pelo estado da arte proposto. Esse crescimento foi provocado por fatores como o aumento do número de programas de Pós-Graduação em Comunicação no país. As autoras destacam que “também urge discutir o estatuto dos estudos de recepção e de consumo midiático diante da consolidação do processo de convergência midiática, que possibilitou o embaralhamento dos papéis exercidos por emissores e receptores, fenômeno que se reflete nas pesquisas da área.” (JACKS, et al 2017, p.11).

Reconhecendo o esforço e o status consolidado do estado da arte realizado até aqui pela trilogia Meios e Audiências, este estudo se apropria dos resultados para refletir sobre a produção de estudos de recepção no Brasil. Os subtemas que mais interessam para esse trabalho são tratados em dois capítulos do Meios e Audiências III. Por mais que esse trabalho realize um olhar global sobre a narrativa transmídia Star Wars, as principais discussões detectadas surgem a partir dos filmes, considerado o cânone da saga.

No capítulo do livro que fala sobre recepção/audiência fílmica, a necessidade de ampliar o campo de estudo já aparece no título: *Uma necessária agenda para os estudos da audiência fílmica*<sup>29</sup>. Ribeiro, Jonh e Lucas (2017) discutem sobre o baixo número de pesquisas mapeadas, são 16 trabalhos entre os anos 1990-2015. Com isso ressaltam a necessidade de se ampliar os estudos nessa área específica: “existe uma forte dissonância entre o consumo de cinema no país e os estudos que levem em conta o espectador e sua relação com a narrativa fílmica.” (RIBEIRO, JOHN, LUCAS, 2017, p.106) Uma das intenções desse trabalho é contribuir para essa área, os números já apresentados sobre o consumo de filmes de Star Wars no Brasil reforçam essa necessidade. As autoras reforçam a importância da obra *Encoding/Decoding* de Stuart Hall enquanto pioneiro no estudo de recepção cinematográfica. Ressaltam ainda os esforços de Mascarello (2004) e Bamba (2013) para consolidar essa área de estudo no Brasil.

A outra temática que aparece na publicação e ganha destaque nessa terceira edição são os estudos de recepção ou consumo midiático com fãs. No texto *Fãs: pesquisas revelam público apaixonado, consumidor, receptor,*

---

<sup>29</sup> No capítulo são analisados estudos de recepção, consumo cultural e consumo midiático.

*produtor e disseminador*<sup>30</sup>, Toaldo e Costa (2017) destacam que o primeiro trabalho de recepção realizado com fãs no Brasil só foi aparecer em um congresso em 2002, ano em que aparece a primeira dissertação sobre o tema. Ao todo foram encontradas 5 pesquisas com fãs entre 2000 e 2009, as técnicas de pesquisa mais utilizadas foram observação e entrevistas, também se destaca o uso de questionário e análise da produção dos fãs. No período entre 2010 e 2015 foram encontrados 25 trabalhos – sendo 5 de recepção. As técnicas utilizadas foram observação participante (11), entrevistas (9), questionário (7), coleta de postagens (4) e netnografia (4). Nas conclusões do capítulo há pontos importantes a se pensar, o primeiro é a amplitude teórico-metodológica dos estudos com fãs:

[...] grande diversidade de temas, enquadramento e objetos, explorando a relação dos fãs com diversos formatos midiáticos e culturais, como música e cinema, ou com organizações religiosas e empresariais. Esses temas e objetos se enredam na mesma diversidade de possibilidades de análises, uma vez que a teoria sobre fãs pode ser articulada com questões econômicas e sociais, dinâmicas históricas e afetivas. (TOALDO e COSTA, 2017, p.288)

Essa amplitude temática em muitos sentidos, acaba criando problemas para as pesquisas. Entre os problemas as autoras apontam vários aspectos, sendo aqui destacados os mais importantes para esta pesquisa, como a falta de esclarecimento dos procedimentos metodológicos e o uso de terminologias diferentes para conceitos semelhantes. Há ainda nas considerações finais uma ênfase na relação dos fãs enquanto constituintes de comunidades:

[...] a produção realizada pelos fãs os vincula em comunidades, uma vez que se constitui em um dos aspectos que os leva a se relacionar entre si. Por outro lado, a comunidade também é importante para o fã porque se torna o contexto onde ele consome, troca e divulga suas produções. Entre as práticas de consumo e de produção do fã em comunidade, os estudos mostram que há um processo de construção da sua identidade. (TOALDO; COSTA, 2017, p.290)

A leitura do estado da arte sobre estudos de recepção foi essencial para definir os caminhos para a pesquisa. Como esse levantamento já estava feito,

---

<sup>30</sup> Neste capítulo as autoras consideraram necessário além dos estudos de recepção e de consumo midiático, inserir os estudos sobre consumo cultural e conversação em rede.

poupou tempo, mostrando um panorama geral. As três técnicas de pesquisa mais utilizadas em estudos com fãs também foram utilizadas nesta dissertação. Os trabalhos de recepção pós-2015 foram adicionados ao trabalho conforme foram encontradas lacunas que poderiam ser preenchidas por eles.

Há ainda um possível terceiro viés dos estudos de recepção que é necessário apresentar aqui, definido como recepção transmidiática, apresentado por Lopes (2011a) e utilizado por alguns grupos da Rede OBITEL Brasil<sup>31</sup>. Embora seja pensado no contexto da recepção televisiva, é facilmente adaptável para pensar a recepção em outras mídias, visto que o termo é tomado como sinônimo de recepção em múltiplas plataformas. Lopes ainda ressalta que com o processo de convergência, explicado anteriormente, já consolidado é possível que os estudos de recepção ganhem centralidade nas pesquisas de comunicação:

[...]a multiplicação dos usos e a crescente interatividade fazem com que as pesquisas dos usos e da recepção dos meios, ainda considerados marginais no conjunto dos estudos de Comunicação, passem a ter uma oportunidade histórica de alcançar a condição de *mainstream* no campo. (LOPES, 2011a, p.309)

Na recepção transmidiática destaca-se o papel social da internet: “Fãs online veem a internet como um recurso valioso em seus esforços para saber mais do que a média da audiência.” (LOPES, 2011a, 331) Há ainda outro fator que pode ajudar a entender o foco desse estudo, quando retoma, de certo modo, a discussão sobre receptor ativo: “Nosso pressuposto é que todos que participam de alguma atividade online envolvendo ficções televisivas são, em certo sentido, ativos, ou seja, eles fazem algo e por isso vão além do simples ato de assistir televisão.” (LOPES, 2011, p.332) Fortemente calcada nos estudos de recepção televisiva, a premissa teórica defendida pode ser aplicada para outras pesquisas, pensando nos conteúdos que são levados para discussão no ambiente online, sejam essas discussões orgânicas ou incentivadas. Em um artigo sobre o

---

<sup>31</sup> O OBITEL é uma rede internacional criada em 2005 e formada por grupos de pesquisa de 12 países. Seu objetivo é traçar o diagnóstico e as perspectivas da ficção televisiva por meio do monitoramento anual e da análise comparada, quantitativa e qualitativa, dos vários formatos do gênero. A Rede Obitel Brasil é um desdobramento do grupo internacional, formada por 10 grupos nacionais que realizam pesquisas em ciclos bianuais sobre as temáticas decorrentes do Obitel Internacional.

desenvolvimento dos estudos de recepção no Brasil, Jacks (2015, p. 242) destaca algumas características da transmidiática:

[...] o que ela traz de diferente e que finalmente promove, por força da convergência, é a necessidade de ultrapassar analiticamente as relações monomidiáticas das audiências. Ou seja, trata-se da trama midiática estabelecida pela circulação concomitante e ininterrupta dos conteúdos de todos os meios presentes em um contexto social e o fluxo criado pelos próprios receptores a partir deste fluxo midiático, constituindo um superfluxo conforme propõe Klaus Jensen (1997).

Este olhar amplo que se precisa ter ao realizar pesquisa de recepção transmidiática foi seguido nesta pesquisa, ao analisar os comentários e as entrevistas buscou-se sempre tomar cuidado com as referências que são abordadas pelo fã em seu discurso. Este foi um grande desafio porque muitas vezes, devido ao grande número de materiais citados, a pesquisa parecia estar correndo em muitas direções, por isso várias decisões precisaram ser tomadas para manter um eixo central na dissertação. Para construir o caminho da pesquisa ainda buscou-se algumas inspirações em pesquisas com audiências.

#### 4.1.2 Estudos de recepção – as inspirações metodológicas desta pesquisa

Abre-se aqui uma “sessão especial” desta dissertação, onde se destaca os trabalhos que servem de inspiração para a definição dos protocolos metodológicos utilizados para atingir o objetivo da pesquisa. Os trabalhos são estudos de recepção e de consumo midiático e têm características semelhantes pensando no que se pretendia alcançar.

O primeiro trabalho foi desenvolvido pela Rede Brasil Conectado, coordenada pela pesquisadora Nilda Jacks, no projeto de pesquisa “Jovem e Consumo Midiático em Tempos de Convergência”. Foi realizada uma extensa cartografia sobre os consumos de mídia dos jovens brasileiros. A pesquisa foi realizada em 26 estados e no Distrito Federal, sendo dividida em três etapas, a primeira é um levantamento de dados contextuais, mas é a partir da segunda que ela passa a inspirar este trabalho. Na segunda fase, definido o público-alvo (universitários entre 18 e 24 anos, de baixa renda), foi realizado um estudo piloto, aplicando um questionário presencial com 10 jovens para testar as perguntas e o instrumento e, também realizado uma pesquisa exploratória através da

observação do perfil no Facebook de 10 jovens. A terceira etapa “consistiu na aplicação de um questionário online, orientado pelos dados construídos nas etapas anteriores, buscando aprofundar questões e insights, bem como explorar importantes eixos da pesquisa.” (JACKS et al. 2016, p. 47)

Um ponto importante da discussão adotada no projeto de pesquisa sobre jovens, é a noção de Supertemas, definida por Klaus Jensen e citada por JACKS et al. (2016), os supertemas são os temas mais importantes para os sujeitos ao entrarem em contato com algum referente midiático por estarem “articulados em um processo de inferência, interpretação ou semiose que corresponde às categorias da experiência cotidiana com as categorias dos meios de comunicação”<sup>32</sup> (JENSEN, 1997, p. 185 apud JACKS et al. 2016, p. 51). Essa noção de supertemas foi aproveitada na observação exploratória desta dissertação. Embora a pesquisa tenha apresentado resultados interessantes, o foco aqui era sobre os procedimentos metodológicos que já foram apresentados. Há ainda, a explicação sobre como foram utilizados softwares na análise dos dados, que será retomada no decorrer deste texto.

A outra ponta do que chamou-se aqui de inspiração são os projetos de pesquisa capitaneados pelos pesquisadores Martin Barker da University of Aberystwyth (Reino Unido) e Ernest Mathijs da University of British Columbia (Canadá). Há pelo menos três grandes projetos envolvendo estudos de recepção com narrativas audiovisuais em escala global coordenados pelos pesquisadores. Os resultados da pesquisa sobre O Senhor dos Anéis foram publicados no livro *Watching the Lord of the Rings: Tolkien's world audiences* por Barker e Mathijs (2008), não foi possível acessar o conteúdo completo do livro, mas algumas ideias centrais foram retomadas na publicação da pesquisa seguinte.

A pesquisa *The reception of The Hobbit: a global comparative film audiences research project (Hobbit Project)*<sup>33</sup> comandada por Martin Barker e Matt Hills da University of Aberystwyth (Reino Unido) e Ernest Mathijs da

---

<sup>32</sup> “articulados en un proceso de inferencia, interpretación o semiosis que hace corresponder las categorías de la experiencia cotidiana con las categorías de los discursos de los medios de comunicación”

<sup>33</sup> Os resultados da pesquisa foram publicados em uma edição especial da revista britânica *Participations: Journal of Audience & Reception Studies* (ISSN 1749-8716), há 17 artigos discutindo os dados. Podem ser acessados no link: <<http://www.participations.org/Volume%2013/Issue%202/contents.htm>>

University of British Columbia (Canadá), teve como objetivo compreender de que forma uma história escrita originalmente para crianças inglesas adquire significado e valor para diferentes públicos em todo o mundo. Foi realizada em 46 países, traduzida em mais de 30 idiomas. A pesquisa sobre o Hobbit de alguma forma dava continuidade à pesquisa anterior sobre a trilogia O Senhor dos Anéis que teve três etapas: análise dos materiais promocionais dos filmes nos países participantes, aplicação do questionário e realização de entrevista com um número restrito de respondentes do questionário em cada país. A partir dos resultados e dos insucessos da pesquisa anterior, para a pesquisa sobre O Hobbit foi mantida apenas a aplicação do questionário. A pesquisa foi realizada em 46 países, o questionário foi traduzido para 34 línguas e obteve uma participação total de mais de 36 mil respondentes. (BARKER; MATHIJS, 2016)

O questionário do *The Hobbit Project* serviu de base para a formulação do instrumento de coleta desta pesquisa. Porque ele levantava questões importantes, por exemplo: como as respostas são relacionadas por categorias como sexo, idade, renda, nacionalidade? Como o conhecimento mais amplo dos “universos” de Tolkien e Peter Jackson afetam a recepção? Essa questão tem relação direta com narrativa transmídia, assim como a de Star Wars. Envolvendo questões abertas e fechadas, o questionário teve 29 perguntas. (BARKER; MATHIJS, 2016) Algumas outras particularidades do projeto serão retomadas ao longo da pesquisa, em pontos em que elas se assemelham. A parte de análise dos dados ficou a cargo das equipes dos países participantes, cada equipe evidenciou aspectos particulares relacionados às características mostradas pelos respondentes do país e, também pode articular os conceitos teóricos mais pertinentes. No Brasil, a pesquisa foi coordenada por Nilda Jacks (PPGCOM/UFRGS), com vice coordenação de Valquíria John (na época professora da Univali, hoje professora do PPGCOM/UFPR).<sup>34</sup>

Há ainda um terceiro projeto de Barker em desenvolvimento, o tema é a série Game of Thrones, a pesquisa está em fase de análise dos dados<sup>35</sup>. O questionário da pesquisa também serviu de inspiração para a confecção do

---

<sup>34</sup> Os dados sobre os respondentes brasileiros renderam o artigo *Reception of The Hobbit trilogy: Brazilian data*. JACKS, SCHMITZ, JOHN (2016) < [http://www.participations.org/Volume 13/Issue 2/s1/8.pdf](http://www.participations.org/Volume%2013/Issue%20s1/8.pdf)>

<sup>35</sup> O projeto conta com a participação da orientadora desta pesquisa Valquíria Michela John, por isso conseguiu-se acesso aos procedimentos adotados para coleta de dados.

objeto de coleta desta dissertação. Com todas essas referências e inspirações, os procedimentos metodológicos desta pesquisa serão explicados a seguir.

## 4.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Após esse breve estado da arte e a contextualização sobre estudos de recepção, partiu-se para a definição dos mecanismos para coleta de dados junto aos fãs. A presente pesquisa foi desenhada considerando três fases: pesquisa exploratória, *survey* e entrevistas. Sendo assim as fases transcorreram da forma que será apresentada a seguir.

### 4.2.1 Exploratória – a imersão no objeto de pesquisa

A pesquisa exploratória foi dividida em algumas etapas, num primeiro momento foi necessária uma imersão completa no tema principal, a saga Star Wars. Para isso, além de acompanhar os filmes que formam o cânone, lançou-se um olhar sobre as discussões acerca dos novos conteúdos produzidos pela Disney. Como parte dessa etapa também se realizou uma leitura das críticas da imprensa sobre os filmes, que são compiladas pelo site Adoro Cinema<sup>36</sup>, para destacar possíveis temas para discussão posterior. Entende-se que esses textos dos principais portais que tratam sobre cinema podem de alguma forma impulsionar as discussões sobre os temas centrais das narrativas. Concomitantemente, realizou-se a pesquisa de estado da arte, pesquisando os termos “Star Wars” e “Guerra nas Estrelas” no banco de teses e dissertações da Capes, o resultado desse levantamento foi apresentado no capítulo anterior.

Após esse contato inicial, foram definidos alguns pontos importantes da pesquisa. A vontade de atingir um público em âmbito nacional levou à decisão de tomar a internet como espaço para análise dos fãs. Seria impossível, levando em conta a disponibilidade de tempo, recursos humanos e financeiros, a realização desse estudo contando com um aplicativo presente para a coleta de dados de cada respondente. Como aponta Lopes (2003) os fatores técnicos e a falta de recursos influenciam na decisão do caminho metodológico de uma

---

<sup>36</sup> [www.adorocinema.com.br](http://www.adorocinema.com.br)

pesquisa. Por isso também a opção por partir de um referencial teórico que tem como cerne a internet. Cabe ressaltar que todo o processo exploratório teve como inspiração a teoria já apresentada, pois “A teoria assim concebida impregna todo o processo concreto da pesquisa, é imanente a todos os procedimentos de observação e a todas as questões (problema de pesquisa) e respostas (hipóteses) que se apresentam ao objeto real.” (LOPES, 2003, p. 121) Reforça-se ainda que “É no sentido amplo de confronto com o real, para apreendê-lo, que a teoria existe.” (idem, p.124).

Definido que o estudo seria realizado no âmbito da internet, ancorado em fatores empíricos e teóricos, o próximo passo era definir em que site específico seria realizada a observação inicial. Para isso, selecionou-se a rede social digital Facebook, pois se trata da maior rede social do mundo<sup>37</sup>. Segundo o estudo Global Digital 2019, realizado pela agência We Are Social em parceria com a plataforma de mídia Hootsuite, o Brasil possui 140 milhões de usuários ativos, ou seja 66% da população e desses 81% é ativamente engajado nas plataformas<sup>38</sup>. Levou-se em consideração também a possibilidade dos usuários se organizarem em grupos no Facebook, o que facilitaria a busca por comunidades de fãs de Star Wars.

Para chegar às comunidades de fãs foi realizada uma busca simples na barra de pesquisa da própria plataforma, o termo “Star Wars” foi digitado e então selecionou-se a opção grupos, os resultados apareceram da forma mostrada na figura 1.

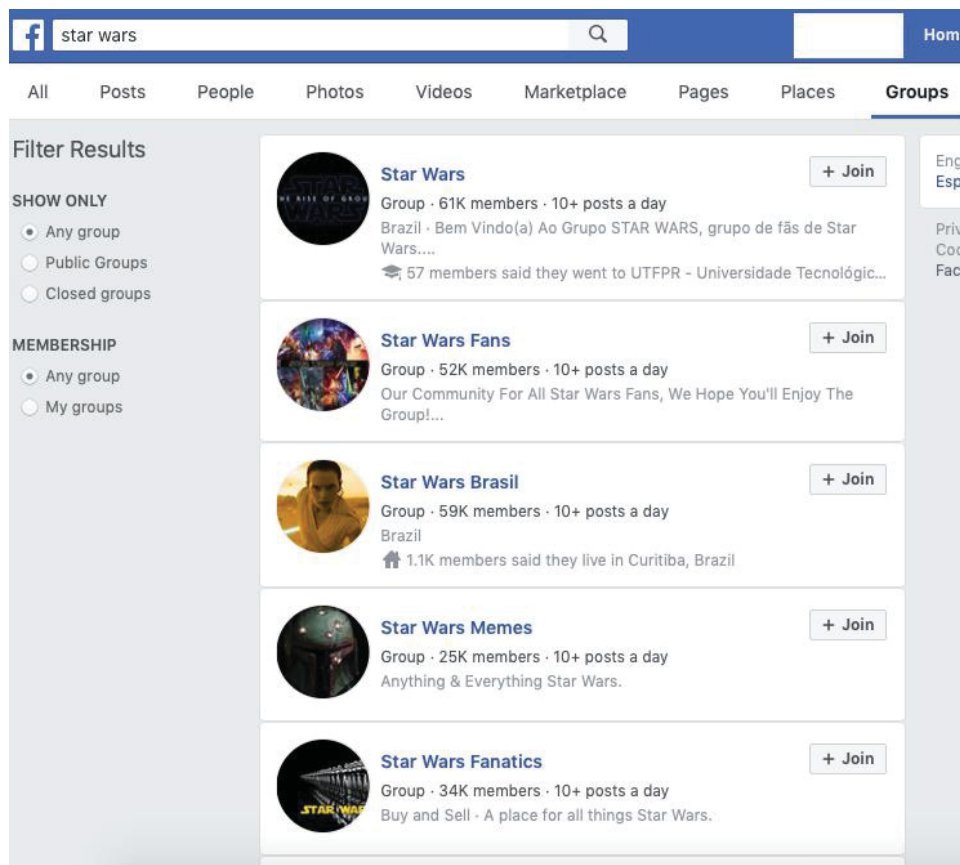
---

<sup>37</sup> O Facebook conta com 2,32 bilhões de usuários ativos no mundo. Para saber mais: *Maior rede social do mundo, Facebook completa 15 anos* <https://exame.abril.com.br/tecnologia/maior-rede-social-do-mundo-facebook-completa-15-anos/>. Acesso em 29 de jul. de 2019.

<sup>38</sup> Dados disponíveis em <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/conheca-as-redes-sociais-mais-usadas-no-brasil-e-no-mundo-em-2018.ghtml>. Acesso em 29 de jul. 2019.



Figura 1 - Print da pesquisa realizada no Facebook com o termo Star Wars



Fonte - Facebook

Sendo assim, selecionou-se os dois grupos com maior número de participantes e que eram brasileiros, o Star Wars<sup>39</sup> e o Star Wars Brasil<sup>40</sup> que aparecem na imagem acima. Houve ainda a adição de um terceiro grupo. O autor participa de um grupo brasileiro que tem como tema Star Wars, chamado Academia Jedi do Seu Darth<sup>41</sup> que possuía mais de 80 mil membros, na época da observação, número superior ao dos grupos encontrados, por isso foi considerada pertinente a inserção deste terceiro grupo de fãs.

Após a seleção dos grupos, a pesquisa exploratória segue para a observação participante, que: “refere-se a um método de coleta de dados em

<sup>39</sup> Criado em outubro de 2010, possuía 61.771 membros, é ligado a iniciativa União Star Wars, criada em 2015, que reúne grupos, páginas, sites, podcasts e blogs de fãs sobre Star Wars. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/starwarsfas/>

<sup>40</sup> Criado em fevereiro de 2014, possuía 59.474 membros, é ligado a página Star Wars Brasil 2.0. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/StarWarsBrasil.Oficial/>

<sup>41</sup> Criado em dezembro de 2013, 81.636 membros, grupo da página Seu Darth. <https://www.facebook.com/groups/seudarth/>

que o pesquisador se torna participante no evento ou grupo social estudado.” (BABBIE, 2003, p.74). O pesquisador esteve presente durante todo o tempo de coleta interagindo com os demais membros do grupo, essa interação também serve para que o Facebook dê mais destaque aos conteúdos postados pelo usuário dentro da plataforma. Há várias discussões sobre o pesquisador-*insider* em pesquisas no ambiente online, segundo Hine (2016, p.23): “Qualquer pesquisa realizada on-line é de alguma forma uma pesquisa ‘insider’, já que devemos utilizar as mesmas ferramentas utilizadas pelos participantes para interagir com eles on-line.” A observação dos grupos se deu entre maio de 2018 e maio de 2019.

Embora tivesse a intenção de levantar os principais temas de discussão nos grupos de fãs apresentados, a pesquisa não teve caráter quantitativo, por isso não há uma quantificação das postagens de cada grupo e posterior classificação. Optou-se por uma leitura flutuante das publicações e através do olhar do pesquisador encontrar os principais temas para discussão. Os resultados dessa etapa são apresentados neste capítulo para facilitar a narrativa do trabalho, os resultados das etapas seguintes ganharam capítulo específico.

Na observação alguns fatores contribuíram para a leitura das postagens, o próprio Facebook oferece uma opção de classificação através de tópicos, para isso ser possível é necessário que ao publicar algo a pessoa classifique a publicação entre as opções disponíveis de tópicos. Nos grupos observados foram encontrados 28 diferentes tópicos criados pelos usuários<sup>42</sup>. Dentre os tópicos destacam-se as práticas de fãs, as notícias, os produtos e há um tópico que chama a atenção. O tópico ‘debates e polêmicas’ tem por objetivo trazer discussões para a comunidade de fãs. A partir deste, foi possível pensar nos temas que seriam levados para a discussão do questionário, recuperando a noção de supertemas, adotada por Nilda Jacks et al. (2014). Os supertemas são definidos levando em consideração os assuntos mais evidentes e que geram mais debate nos grupos. Os supertemas foram divididos nas três subcategorias citadas: religião, política e diversidade.

---

<sup>42</sup> Arte e fan art, cenas e trailers, coleção de fãs, cosplay, curiosidades e referências, debates e polêmicas, dicas, DIY, eventos, fan film, filmografia, games, histórias, homenagens e tributos, humor, legends, livros e HQs, memes e humor, mercadorias e colecionáveis, moderação, música, notícias e boatos, PC, PS4, regras, séries e animações, wallpapers, XBOX.

a) Política: fortemente influenciada pelo contexto político brasileiro - a observação foi realizada em plena campanha eleitoral para presidência e cargos legislativos federais e estaduais - a política entrou em pauta em diversas postagens, fazendo os fãs refletirem sobre a presença de discussões políticas na narrativa Star Wars.

Figura 2 - Exemplo post tema político



Star Wars  
Grupo fechado

Sobre  
Discussão  
Publicação de Tiago  
Avisos  
Membros  
Eventos  
Vídeos  
Fotos  
Arquivos  
Recomendações

Pesquisar neste grupo

compartilhou uma publicação.

Crítica social foda

**"Então é assim que a liberdade morre... com um estrondoso aplauso."**

**S** - Padme Amidala

fb.com/salaescuraoficial

Sala Escura  
26 de julho às 17:31

Curtir Página

Essa frase ❤️

Você e outras 684 pessoas 342 comentários 19 compartilhamentos

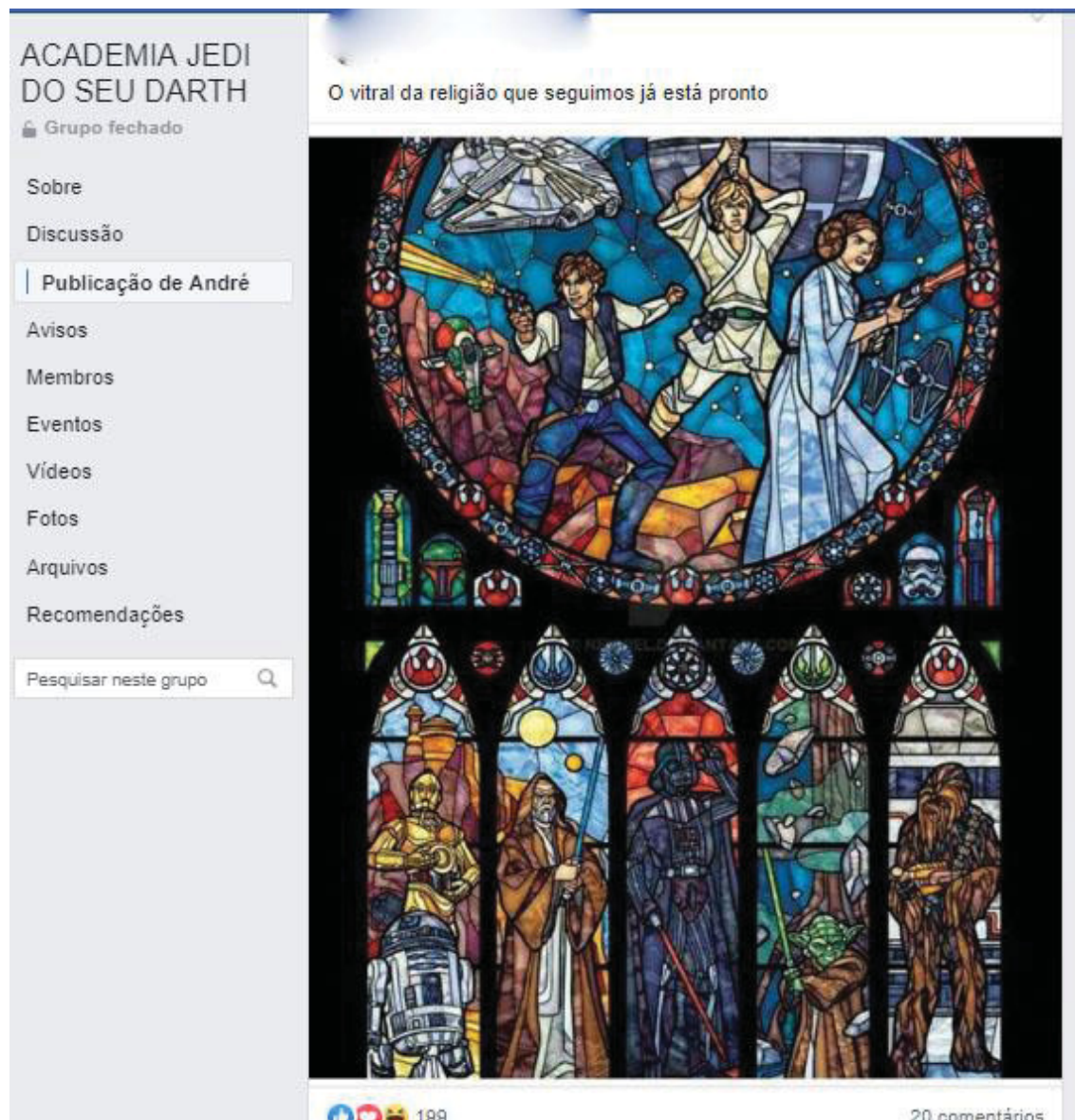
Curtir Comentar

Fonte: Facebook

b) Religião: com dupla natureza, esse tema é tratado de duas formas. A devoção a Star Wars aparece como tópico religioso de discussão nos grupos, questionando sobre até que ponto vai a admiração dos fãs pela franquia. A

religião também aparece em debates sobre como ela é representada na narrativa e como a “força” é inspirada pelas religiões presentes no mundo real.

Figura 3 - Exemplo post Religião

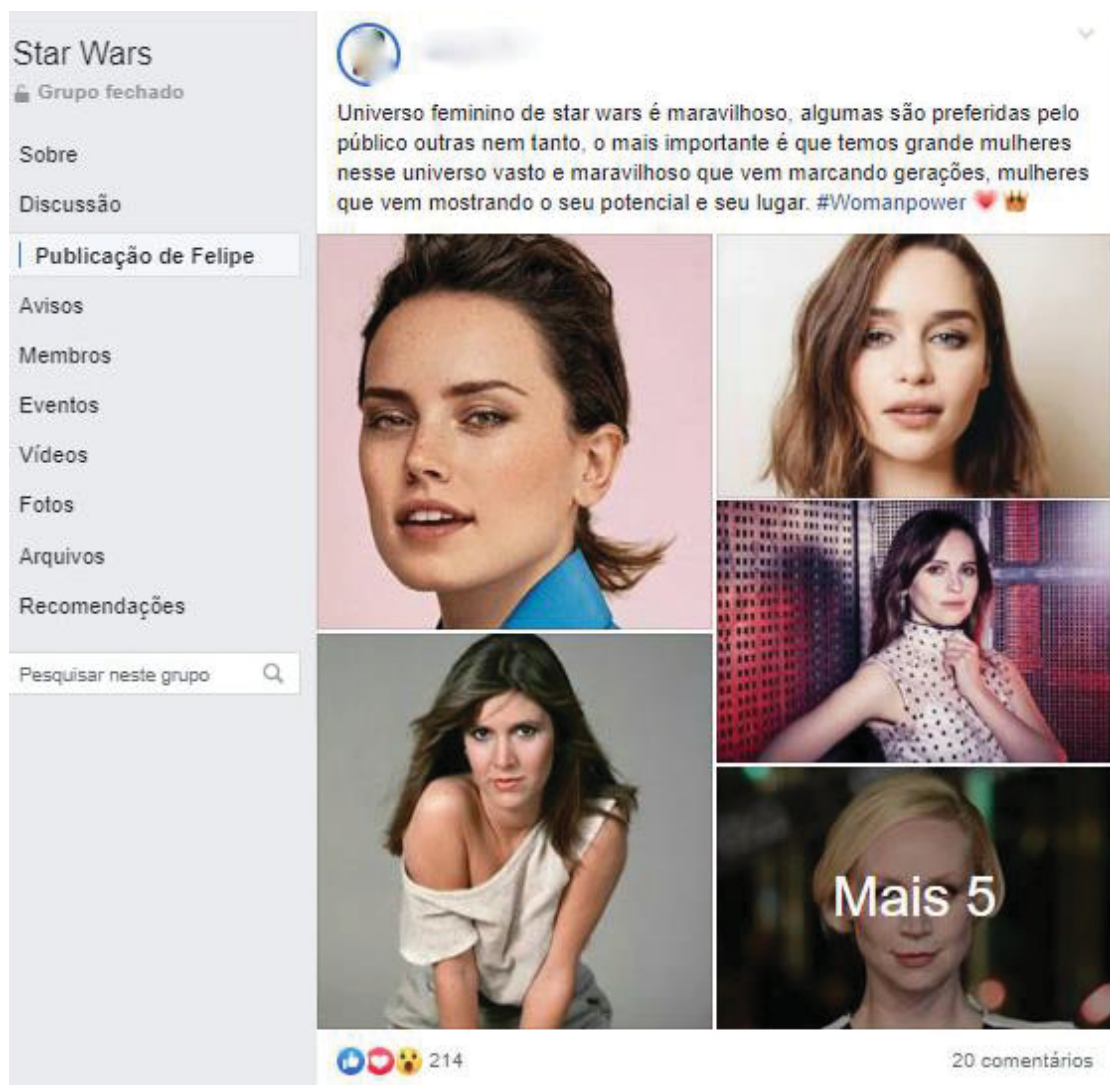


Fonte: Facebook

c) Diversidade: onde se encontram os debates mais intensos. A diversidade na escalação do elenco dos filmes produzidos pela Disney, vira tema de discussão nos grupos. Outras pautas como feminismo e racismo, também aparecem, reflexo das discussões sociais que têm ganhado força nos últimos anos em diversos âmbitos. Como exemplo dessas relações, há o caso de intensos ataques à nova responsável pela LucasFilm, Kathleen Kennedy, que tem sofrido vários ataques dos fãs que não concordam com a entrada da

produtora no lugar de George Lucas<sup>43</sup>. Vale a lembrança que ela foi escolhida para o cargo pelo próprio. Outro caso que ganhou repercussão no período observado foi a saída da atriz Kelly Marie Tran<sup>44</sup> de todas as redes sociais após a recepção negativa de sua personagem, Rose Tico, na saga.

Figura 4 - Exemplo post Diversidade



Fonte: Facebook

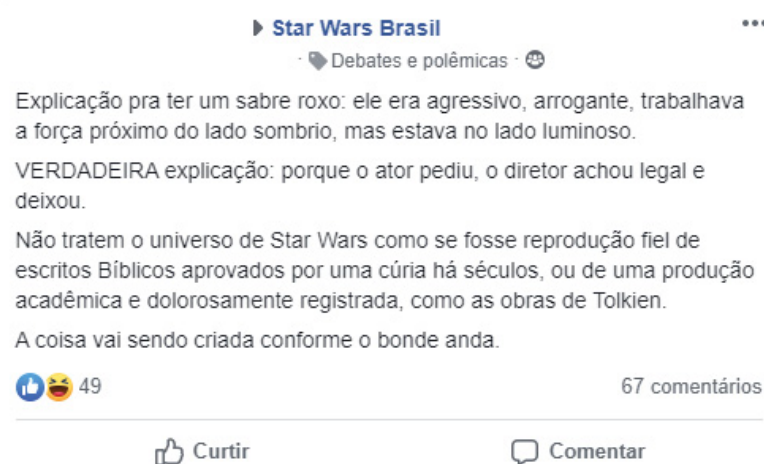
Percebeu-se um fator curioso em meio a observação. Envolvendo a produção de sentido, ou melhor, a não produção de sentido. (MARTÍN-

<sup>43</sup> Star Wars: The Rise of Skywalker producer talks fan feedback and career highlights. Disponível em: <https://au.finance.yahoo.com/news/lucasfilm-president-shares-thoughts-on-fan-passion-012019356.html>

<sup>44</sup> Kelly Marie Tran: I Won't Be Marginalized by Online Harassment. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/08/21/movies/kelly-marie-tran.html>

BARBERO 1987) Há publicações que zombam da adição de sentidos às narrativas de Star Wars, segundo alguns fãs as pessoas estariam exagerando ao tentar atribuir algumas explicações para pontos do roteiro. Essa negação não é novidade, como aponta Hills (2002) há uma disputa entre fãs e acadêmicos, exatamente por essa tentativa de embutir, ou impor sentidos às narrativas devotadas. Como exemplo, há a publicação a seguir:

Figura 5 - Exemplo de post ironizando a narrativa



Fonte: Facebook

Com a produção de sentido, ou não, os fãs mostram várias características que definem suas relações com os conteúdos Star Wars. A pesquisa exploratória foi fundamental para definir a sequência da pesquisa e a reconfiguração do problema de pesquisa. Quando foi apresentado pela primeira vez, o projeto desta dissertação tinha como premissa a ideia de que mesmo com 40 anos de existência a saga Star Wars continuava agradando os fãs, ao mesmo tempo que agregava novos públicos. Porém, no decorrer da pesquisa exploratória, percebeu-se que os filmes *The Last Jedi* (2017) e *Han Solo* (2018) haviam impulsionado uma cisão nos grupos de fãs, criando um bloco de oposição a Disney e aos rumos que a saga estava tomando. Essa divisão pareceu se confirmar na medida que os temas centrais da nova trilogia eram rechaçados por parte do público. Por tudo isso, a pesquisa tomou outra direção, a ideia então foi discutir os temas centrais e encontrar os pontos de resistência dentro do fandom. Compreender a relação dos fãs com os produtos lançados pela Disney passou a ser um objetivo específico. Até porque, toda a relação de causa de admiração

dos fãs pela saga já foi discutida em trabalhos anteriores, como por exemplo Jenkins (2009a), Proctor (2019), Scolari (2013) e Silveira (2010).

#### 4.2.2 Survey – a aproximação e identificação dos fãs brasileiros de Star Wars

Uma pesquisa *survey*, segundo Fink & Kosecoff (1985) citado por Günther (2003, p.1) é um: “método para coletar informação de pessoas acerca de suas ideias, sentimentos, planos, crenças, bem como origem social, educacional e financeira.” Neste tipo de pesquisa se utiliza o questionário, que mede opinião, interesses, aspectos de personalidade e informação biográfica dos respondentes. Joncew et al. (2014, p.193) explicitam as vantagens de se fazer este tipo de pesquisa apoiado pela internet: “Os chamados *websurveys* alteraram gradualmente o alcance do número de respondentes, a velocidade do trabalho, as técnicas de abordagens e os custos das pesquisas.” As autoras, no artigo que discute o *websurvey*, destacam que embora a internet tenha facilitado a aplicação técnica do questionário, a figura do pesquisador se torna ainda mais importante, porque é este quem deve criar um questionário atraente para que o respondente siga até o final, já que não há a figura do entrevistador para estimular a resposta. Ainda fazem uma observação importante, sobre as pesquisas feitas pela internet, onde as pessoas respondem voluntariamente: “[...] em pesquisas de universo amplo, compostas de voluntários, não há controle e os resultados não são passíveis de generalização.” (JONCEW et al, 2014, p. 201). Essa característica foi confirmada quando o link do questionário passou a ser compartilhado pelos respondentes saindo do controle do pesquisador.

Para testar a ferramenta, algumas perguntas e a recepção dos fãs ao questionário, foi realizado um pré-teste, que são “testes iniciais de um ou mais aspectos do desenho da pesquisa”. (BABBIE, 2003, p.303). O intuito era testar o instrumento, a forma de coleta de dados, o processamento e a análise dos dados. Além de testar o alcance da publicação nos grupos no Facebook.

No teste, foi selecionada a plataforma Google Forms para hospedar o questionário, e reduziu-se o objeto de pesquisa a apenas 2 filmes, os spin-offs da saga: *Rogue One* (2016) e *Han Solo* (2018). Quando as questões versavam sobre alguma característica do filme e os respondentes eram obrigados a optar

entre uma visão positiva e negativa, houve reclamações, pedindo uma opção neutra. Algumas das observações dos grupos foram reforçadas, a resistência de alguns com a Disney, o amor incondicional pela saga, as questões sociais impregnadas na narrativa, e a relação positiva e negativa com os personagens.<sup>45</sup> Ainda como resultado desse teste, percebeu-se as limitações do Google Forms, embora seja um plataforma gratuita, há limitações de design, opções de perguntas e ferramentas para análise, sendo obrigatória a retirada dos dados da plataforma e análise em outro software. O questionário mostrou-se uma ferramenta eficaz para a coleta de dados dos fãs, sendo definido como procedimento central da pesquisa.

Com as limitações percebidas no Google Forms, foram analisadas algumas opções e então decidiu-se pela utilização do Survey Monkey<sup>46</sup> para hospedar o questionário. Embora seja uma ferramenta paga e com assinatura anual, a variedade de tipos de questões e as ferramentas de análise da plataforma contribuíram para a decisão, além de possuir um design interessante e já ter uma adaptação para dispositivos móveis e telas menores. Reforça-se que é importante o visual quando se trabalha na internet para manter o interesse de respondentes.

A elaboração do questionário foi pensada já levando em conta as possibilidades do site, as perguntas foram construídas pensando nos tipos de questões disponíveis. Ao todo o site considerou 25 questões. Entre as opções disponíveis foram selecionadas: questões de múltipla escolha, quando exigia uma resposta simples; caixas de seleção quando se pedia a seleção de mais de um item; caixas de texto para perguntas abertas; e o tipo matriz/escala de avaliação foi utilizada em uma questão. Houve três casos em que uma pergunta de múltipla escolha apresentava uma caixa de texto para comentário, isso permitia primeiro uma separação simples entre quem concordava ou não com a questão e posteriormente permite a análise da opinião escrita por esses diferentes grupos.

A ferramenta de coleta foi dividida em 5 páginas, para facilitar a navegação e dividir os temas. A primeira página era para identificação do fã, com perguntas

---

<sup>45</sup> Para o trabalho completo ver ZIERHUT (2018a) e ZIERHUT (2018b).

<sup>46</sup> <https://pt.surveymonkey.com>



sobre sexo, idade, cor ou raça, nível educacional e ocupação. Na segunda entra aspectos de características de fãs, como participação em grupos de fãs, primeiro contato com a saga, razões para assistir SW, tipo de filme que a pessoa define SW, participação em atividades de fãs, importância do acompanhamento de debates e reportagens sobre a saga e a última questão dessa página levava o respondente a classificar todos os filmes lançados entre péssimo e excelente, também havia a opção de marcar se não assistiu ao filme. Considerou-se para essa questão a opção de pergunta de classificação, mas percebeu-se que em dispositivos móveis seria complicada a logística da pergunta. A terceira página adiciona o fator Disney à saga Star Wars, começa com uma questão se a pessoa acompanha os lançamentos recentes, em seguida questiona em que suporte a pessoa assistiu aos filmes, se há semelhanças entre os episódios IV e VII, se o conhecimento do universo expandido afeta a percepção sobre os novos filmes, questiona se concorda com a divisão entre cânone e universo expandido, e se os personagens antigos estão sendo bem desenvolvidos nos filmes pós 2015.

A parte final do questionário, buscava aprofundar-se mais na relação do fã com a saga. Na quarta página os respondentes foram convidados a falar sobre a relação com os personagens, era uma pergunta só mas com várias caixas de texto questionando o personagem preferido da saga, o que menos gosta, o que mais gosta da nova trilogia e o que mais se identifica, em relação ao que mais gosta na nova trilogia e o que mais se identifica o respondente foi incitado a justificar a escolha. O intuito era perceber o que faz as pessoas se relacionarem com esses personagens nos casos citados, a identificação é um aspecto bastante explorado pelos estudos culturais. A quinta e última página entrava nos assuntos mais sensíveis, os três supertemas encontrados nos grupos foram transformados em questões. As perguntas envolviam os temas religião, política e diversidade. As perguntas eram sobre o culto e devoção a Star Wars, sobre a religião Jedi e uma pergunta aberta sobre a Força. Outra questão pedia para o respondente indicar se SW é uma saga política, sim ou não, e espaço para comentar. A penúltima questão era se o respondente considerava a diversidade na escalação do elenco como um fator importante, com espaço para comentários. A última indagação feita estimulava o fã a falar sobre as expectativas para o episódio IX. A plataforma ainda considerou como 26<sup>a</sup>

pergunta o espaço que convidava o fã a participar de outras possíveis fases da pesquisa, solicitou-se o nome, e-mail e o estado do respondente.

O questionário (Apêndice 1), foi compartilhado pela primeira vez dia 16 de maio de 2019 e fechado em 31 de julho de 2019. Foram computadas 1.212 participações. Desse número, a plataforma considerou 256 respostas incompletas. Na fase de processamento dos dados foram analisados os casos e aqueles que responderam 3 páginas foram considerados suficientes e contabilizados, sendo descartados 100 respondentes. Como discutem JACKS et al. (2016, p. 49) “O propósito do uso de métodos quantitativos não é necessariamente produzir dados representativos de populações”. A amostra não foi pensada para ser representativa dos fãs, mas de certa forma deveria ter um número significativo de respondentes que permitisse comparações entre grupos com características diferentes. JACKS et al. (2016, p. 49) citam Ramos (2013, p.61) que afirma que o pesquisador de ciências sociais: “geralmente se interessa mais em desvendar relações entre conjuntos de variáveis que em representar toda uma população”.

O link para o questionário foi disponibilizado em vários grupos de fãs. Além dos grupos Star Wars, Star Wars Brasil e Academia Jedi do Seu Darth, que serviram de base para a pesquisa exploratória, foram utilizados os grupos dos Conselhos Jedi dos estados do Paraná, Rio Grande do Sul, Rio de Janeiro, São Paulo, Amazonas e Bahia<sup>47</sup>. Com isso esperava-se contar com a participação de pessoas de todo o Brasil. Na última página havia um espaço para a identificação da pessoa e entre as informações solicitadas estava o estado do respondente. Segundo os que optaram por deixar seu estado de residência no formulário, foram alcançados 23 estados e o Distrito Federal, pode ser que mais estados

---

<sup>47</sup> Graças a uma publicação de um fã em um grupo conseguimos uma lista dos Conselhos Jedi pelo Brasil, tentamos contato com todos, poucos retornaram e alguns já estão desativados, a lista completa: Conselho Jedi Minas Gerais, Conselho Jedi São Paulo, Conselho Jedi Rio de Janeiro, Conselho Jedi Bahia, Conselho Jedi Amapá, Conselho Jedi Pará, Conselho Jedi Amazonas, Conselho Jedi Goiás, Conselho Jedi Pernambuco, Conselho Jedi Sergipe, Conselho Jedi Paraná, Conselho Jedi Rio Grande do Sul, Conselho Jedi Ituiutaba, Conselho Jedi Uberlândia, Conselho Jedi Rondônia, Conselho Jedi Ceará, Conselho Jedi Do Vale Do Aço, Conselho Jedi - Distrito Federal, Conselho Jedi – Jundiá, Conselho Jedi - Juiz de Fora, Conselho Jedi – Piauí, Conselho Jedi - São Carlos, Conselho Jedi – Vinhedo, Posto Avançado - Baixada Santista, Posto Avançado – Campinas, Posto Avançado – Divinópolis, Posto Avançado - Feira de Santana, Posto Avançado - Ribeirão Preto e Conselho Jedi Poços de Caldas.

tenham sido alcançados, mas os respondentes não declararam no espaço disponível.

A análise do questionário que será detalhada no próximo capítulo possibilitou a divisão dos fãs conforme a trilogia de entrada na saga, outras divisões foram consideradas, mas quando se realizou a análise comparativa percebeu-se que seria pouco relevante tratar os dados daquela maneira. Após a leitura dos resultados do questionário partiu-se para a fase de entrevistas.

#### 4.2.3 Entrevistas Semiestruturadas

A entrevista é uma parte importante em um estudo de recepção, pois permite um contato mais direto com o participante. Os entrevistados foram cuidadosamente selecionados, pois: “Na pesquisa qualitativa, não é a quantidade de pessoas que irão prestar informações que tem importância, mas, sim, o significado que os sujeitos têm, em razão do que se procura para a pesquisa” (ROSA e ARNOLDI, 2008, p. 53). A entrevista foi adotada como parte dos procedimentos metodológicos levando em consideração a necessidade de aprofundamento em alguns pontos e a sua utilização já consolidada em estudos de recepção como mostrado no começo deste capítulo.

A realização das entrevistas foi feita de modo presencial, quando possível, ou por vídeo, quando o entrevistado era um sujeito específico de interesse para a pesquisa e estava localizado em outra região do país. Tentou-se representar todos os públicos alcançados pelo questionário, foram pontos centrais para escolha dos entrevistados: sexo, idade, raça ou cor e trilogia de entrada na saga. Segue um breve perfil dos entrevistados.

- Entrevistado #01: homem, 18 a 29 anos, pardo, paranaense, iniciou pela trilogia prequel, entrevista realizada presencialmente.
- Entrevistado #02: homem, branco, 30 a 39 anos, paranaense, iniciou pela trilogia original, entrevista realizada presencialmente.
- Entrevistado #03: homem, 40 a 49, pardo, paulista, iniciou pela trilogia original, entrevista realizada por vídeo.
- Entrevistada #04: mulher, branca, 18 a 29 anos, paranaense, iniciou pela trilogia original, entrevista realizada presencialmente.

- Entrevistada #05: mulher, branca, 18 a 29 anos, paranaense, iniciou pela trilogia original, entrevista realizada por vídeo.
- Entrevistado #06: homem, negro, 30 a 39 anos, catarinense, iniciou pela trilogia original, entrevista realizada por vídeo.
- Entrevistada #07: mulher, negra, 30 a 39 anos, catarinense, iniciou pela trilogia Disney, entrevista realizada por vídeo.
- Entrevistada #08: mulher, branca, 18 a 29 anos, paraense, iniciou pela trilogia Disney, entrevista realizada por vídeo.

A realização da entrevista dependia da resposta ao contato feito com o fã, esse contato foi feito através do e-mail deixado pelo mesmo ao final do questionário, alguns não retornaram o contato, devido aos prazos, estes acabaram descartados. Por isso alguns grupos não foram contemplados entre os respondentes. Em um primeiro momento priorizou-se os fãs que poderiam ser encontrados pessoalmente, mas como isso restringiu muito a diversidade entre os participantes optou-se por ampliar a busca e realizar entrevistas por chamada de vídeo. Todas as entrevistas tiveram o áudio da conversa gravado e os participantes concordaram em participar com o termo de consentimento livre e esclarecido (Apêndice 3).

No tratamento das entrevistas todas foram decupadas e carregadas no NVivo. A análise foi feita levando em conta a divisão em três categorias teóricas, sendo eles narrativa transmídia, cultura de fãs e os supertemas (política e diversidade). A decisão de analisar desta forma será explicitada na parte analítica.

## **5 GALÁXIA ANALÍTICA – PERCEÇÃO DOS FÃS SOBRE A NARRATIVA TRANSMÍDIA DE STAR WARS E A CHEGADA DA DISNEY**

A análise será apresentada em dois momentos. Percebeu-se como necessária uma apresentação dos resultados do questionário, que vão trilhar o caminho para as entrevistas e para a análise final. Muitas das hipóteses formuladas durante o percurso foram caindo conforme se analisava os dados do questionário. Para que isso não apareça em apenas uma frase resumida, opta-se por mostrar um panorama geral sobre esses dados que são muito ricos e apresentam muitas possibilidades de interpretação.

Após a apresentação inicial dos resultados do questionário, há uma análise mais densa, desta vez as três instâncias de procedimentos metodológicos são confrontadas para se estabelecer um diálogo entre os dados e as teorias utilizadas. A análise final foi dividida em três momentos: o primeiro relaciona todos os dados com a teoria da narrativa transmídia; o segundo tópico conversa com as teorias da cultura de fãs e vai estabelecer a relação dos fãs com a saga e a chegada da Disney; no terceiro momento os supertemas política e diversidade ganham destaque e são discutidos com outros trabalhos relacionados.

### **5.1 DADOS DO QUESTIONÁRIO E O REPOSICIONAMENTO DA PESQUISA**

A análise dos dados coletados pelo questionário provou-se bastante complexa, o número de perguntas, assim como as possíveis relações entre as perguntas transformaram esse processo em um momento delicado do trabalho. O painel de respondentes ficou da seguinte forma: 1212 pessoas acessaram o link e começaram a responder, 60 abandonaram já na primeira página, 40 abandonaram na segunda página, o restante, 1112 respostas, foram consideradas suficientes pois avançaram e responderam as questões até a terceira página.

A análise inicial do questionário foi dividida em partes, de acordo com a divisão em páginas do instrumento de coleta, como já apontado no capítulo anterior. A primeira parte é de identificação de características básicas dos

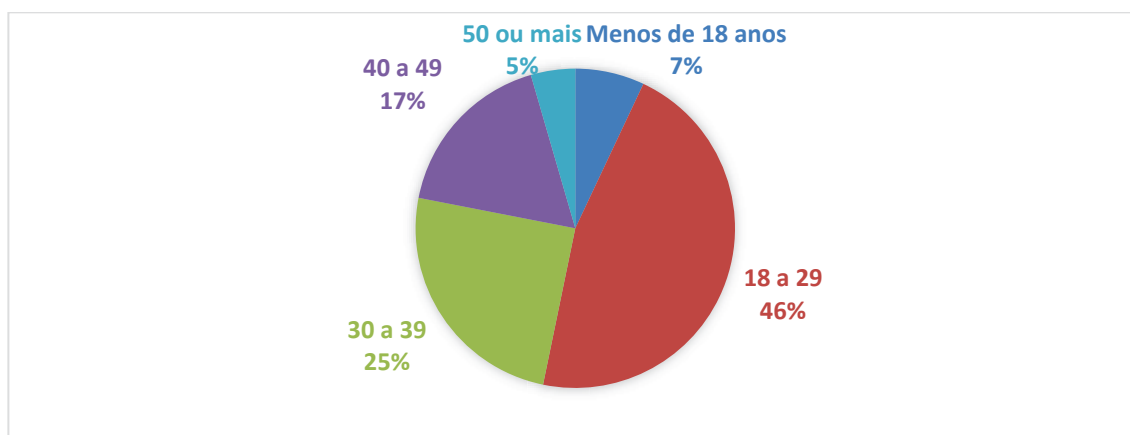
respondentes, a segunda trata do relacionamento geral do fã com a saga SW e as práticas de fãs, a terceira entra na relação com os produtos Star Wars lançados pela Disney, a quarta é sobre os personagens e a última trata dos supertemas encontrados nos grupos, sendo religião, política e diversidade.

Para realizar a análise do questionário foram utilizados dois softwares, além da própria visualização oferecida pela plataforma Survey Monkey. As perguntas fechadas foram analisadas no SPSS, o programa permite vários cruzamentos de dados e uma boa visualização desses. O NVivo foi utilizado para a separação e organização das respostas abertas em grupos de interesse, a criação de nós permite que durante a leitura dos comentários se vá estabelecendo categorias. Toda a funcionalidade da ferramenta possibilitou que se adicionasse comentários durante a análise inicial, facilitando a construção dos relatórios finais. Embora os softwares tenham sido utilizados como apoio os cruzamentos de dados foram todos manuais, não houve automação.

#### 5.1.1 Perfil dos respondentes – Quem são os fãs brasileiros de Star Wars

Um dos principais objetivos do questionário era construir o perfil do fã de Star Wars. Esse perfil foi construído a partir das respostas obtidas. A maior parte dos respondentes é composta por homens, chegando a 59,8% do público, as mulheres representam 39,9%, o número de respondentes que se identificam com outro gênero ficou 0,3% por cento. Com relação à idade, o gráfico apresenta a seguinte distribuição.

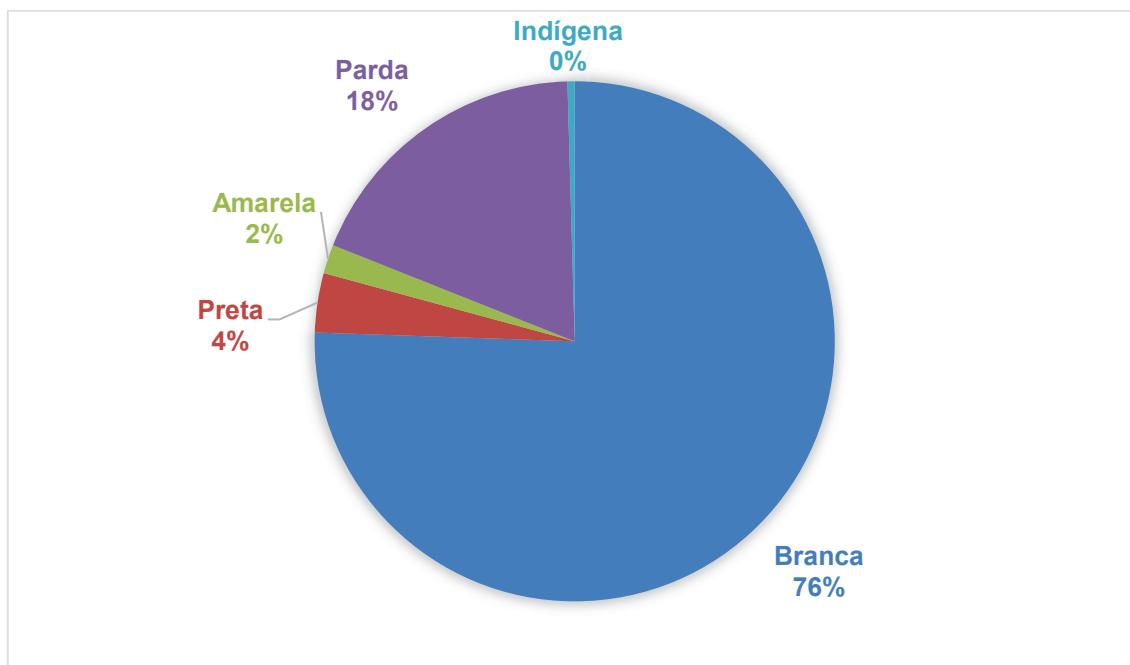
Gráfico 1 - Distribuição de respondentes por idade



Fonte: O autor (2020)

O próximo fator é a cor ou raça, as pessoas poderiam escolher entre branca, preta, amarela, parda e indígena, as mesmas opções que são apresentadas em pesquisas do IBGE.

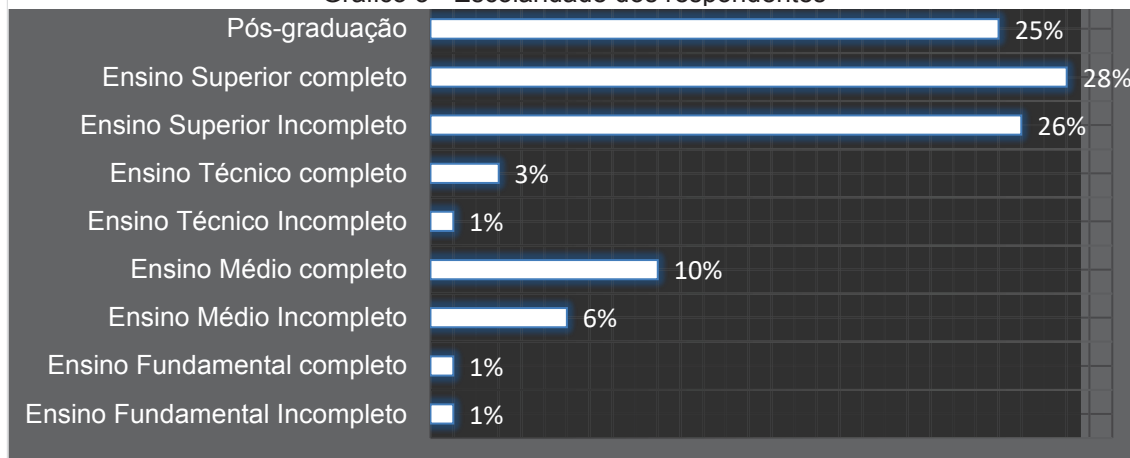
Gráfico 2 - Distribuição de cor ou raça dos respondentes



Fonte: O autor (2020)

Na escolaridade foram apresentadas como opções: ensino fundamental incompleto, ensino fundamental completo, ensino médio incompleto, ensino médio completo, ensino técnico incompleto, ensino técnico completo, ensino superior incompleto, ensino superior completo, pós-graduação.

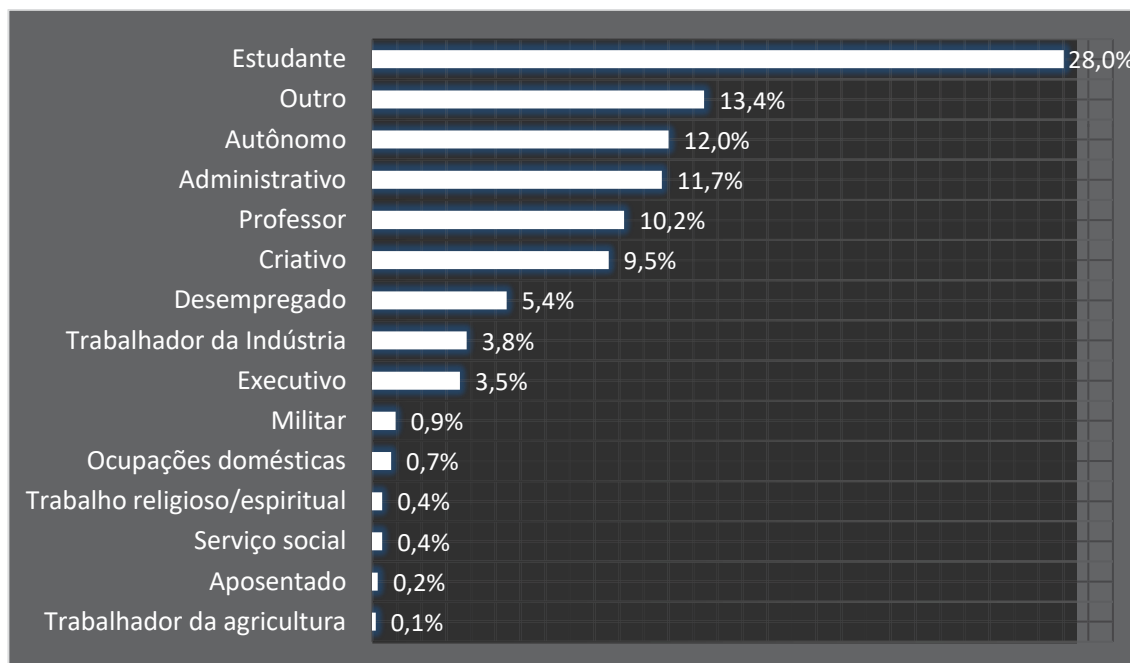
Gráfico 3 - Escolaridade dos respondentes



Fonte: O autor (2020)

A última pergunta para identificação do respondente era sobre a ocupação. Para tanto foram disponibilizadas grandes áreas, para tentar afunilar as possibilidades de marcação. As opções foram as mesmas da pesquisa sobre o Hobbit, que foi mencionada anteriormente.

Gráfico 4 - Ocupação



Fonte: O autor (2020)

Fechando esse primeiro bloco, são necessárias algumas reflexões. O público ser majoritariamente masculino segue a tendência encontrada por White (2019)<sup>48</sup> no público estadunidense, na pesquisa do autor 60% eram homens, 36% mulheres, 2% não-binários ou transgêneros e 1% não especificaram. Com relação a cor ou raça, os números são mais excludentes, tendo 76% do público se identificado como branco, reduziu assim as possibilidades de comparação por esse critério. Na pesquisa de White (2019) 78% se declararam brancos.

Na idade, a faixa etária de 18 a 29 anos representa quase 50% do público. Mulheres representam 46% do público de 18 a 29 anos, é a maior porcentagem entre elas. É interessante notar na pesquisa os indícios de um gradativo envelhecimento do fandom. Como aponta Amaral (2016), essa característica é uma tendência notada nos últimos trabalhos com subculturas. A

<sup>48</sup> A pesquisa realizada em 2019 contou com 5137 respostas válidas, em uma amostragem aleatória.



imagem de fãs como adolescentes vai sendo transformada. Quando se coloca a idade da saga com a idade dos respondentes é possível perceber uma certa continuidade dos sujeitos no fandom.

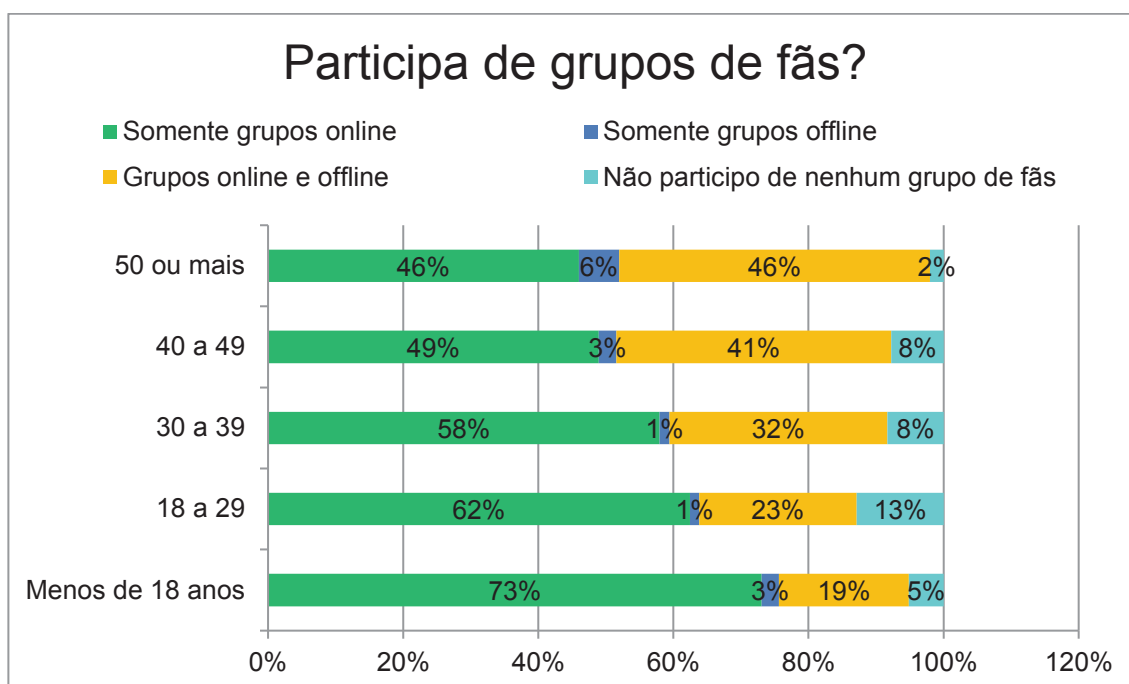
Quanto à escolaridade, há duas situações. Quase 80% do público teve acesso ao ensino superior, tendo grande presença de ensino superior completo e pós-graduados. Não há como afirmar que seja uma característica do fandom, ou uma consequência do espaço de disponibilização do questionário. A ocupação estudante é a mais presente. Há pelo menos 1 representante de cada área disponibilizada. A categoria outro teve bastante adesão (13,4%), deixando uma incerteza sobre quais seriam as outras ocupações.

Esses dados ganham maior relevância quando tensionados e comparados nas outras questões. Foram feitas análises comparativas utilizando as 5 questões, sempre que os dados apresentarem diferenças importantes, estas serão descritas. Para efeitos de comparação a categoria outro na primeira questão foi desconsiderada, pois a pouca presença não permite uma análise representativa desse público. As comparações entre cor ou raça, se provaram pouco úteis, visto que a grande maioria de respondentes se declara branco, esvaziando as outras opções, sendo assim as diferenças são pouco representativas.

### 5.1.2 A relação dos fãs com Star Wars e as suas práticas

O próximo grupo de perguntas, estabelece uma relação ampla entre os fãs respondentes e Star Wars. 90% dos participantes participam de algum grupo de fãs - somente grupo online (59%), online e offline (29%) e somente offline (2%). Sendo assim 31% participam de algum grupo fora do ambiente online. A maior parte ainda se satisfaz só com o consumo coletivo online. 10% não participam de grupos, o que é expressivo, mostrando que a atividade de fã também pode ser uma atividade individual.

Gráfico 5 - Relação entre idade e participação em grupos de fãs



Fonte: O autor (2020)

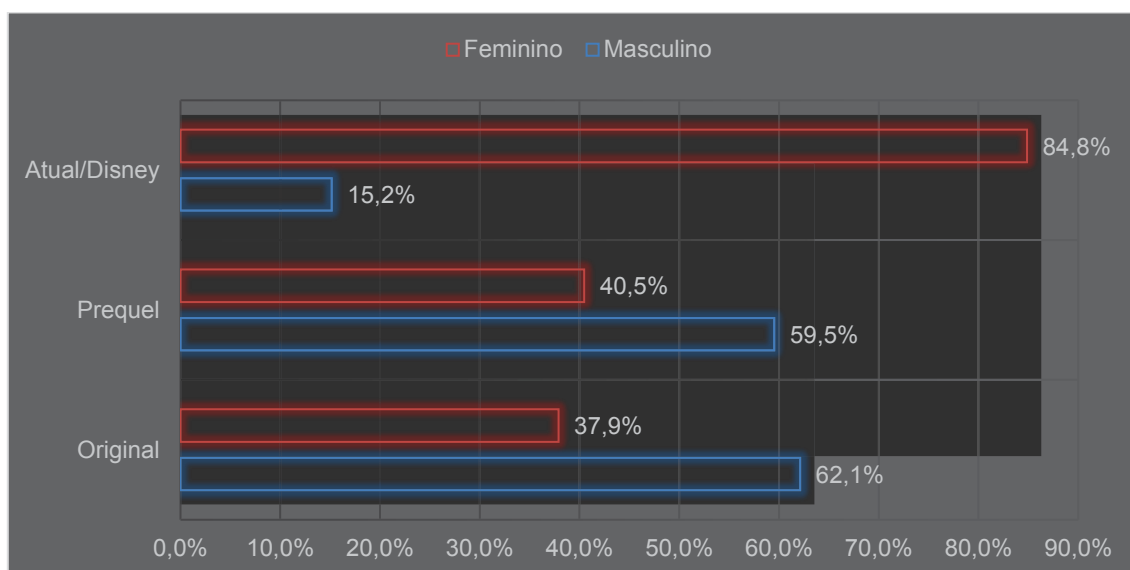
Na faixa etária de 50 anos ou mais, tem a maior participação em grupos de fãs offline, 46% participam de grupos online e offline e 6% somente de grupos offline. A participação em grupos offline vai aumentando com a idade dos fãs.

O grande número de participantes de grupos online, reforça a característica de cultura da convergência, de aproximar as pessoas por afinidades específicas, sem a necessidade e as barreiras de um ambiente físico. A presença de um número crescente em grupos offline de acordo com a faixa etária, pode indicar uma atividade antiga que se mantém. Como criou-se o hábito dos encontros, estes são mantidos. A presença online reforça ainda a opção por adotar o termo recepção transmidiática para esta pesquisa, pois os sujeitos envolvidos estão presentes na internet e produzem muito de sua participação nesse ambiente.

O caminho mais comum para entrada no universo Star Wars continua sendo iniciar pela trilogia original (IV, V e VI) já que, do público respondente, 70% começaram por aí. Outros 27% começaram pela trilogia *prequel* (Episódios I, II e III). Apenas 3% começaram pela trilogia Disney, mas há um dado que chama a atenção, 85% do público que teve o primeiro contato com SW através da trilogia Disney é feminino. As *prequels* foram importante porta de entrada para o

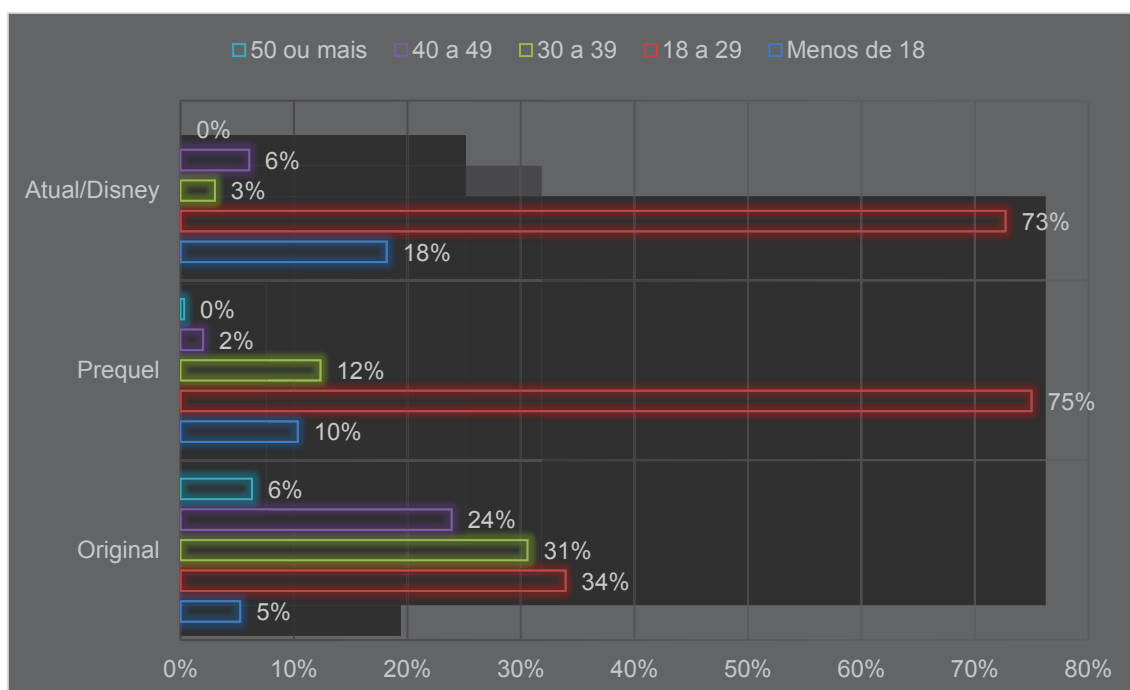
público de menos de 18 anos (40%) e de 18 a 29 (44%). A trilogia Disney teve entrada de 8% do público de menos de 18 e 5% de 18 a 29.

Gráfico 6 - Relação sexo e trilogia de entrada em SW



Fonte: O autor (2020)

Gráfico 7 - relação entre idade e primeiro contato com a saga SW



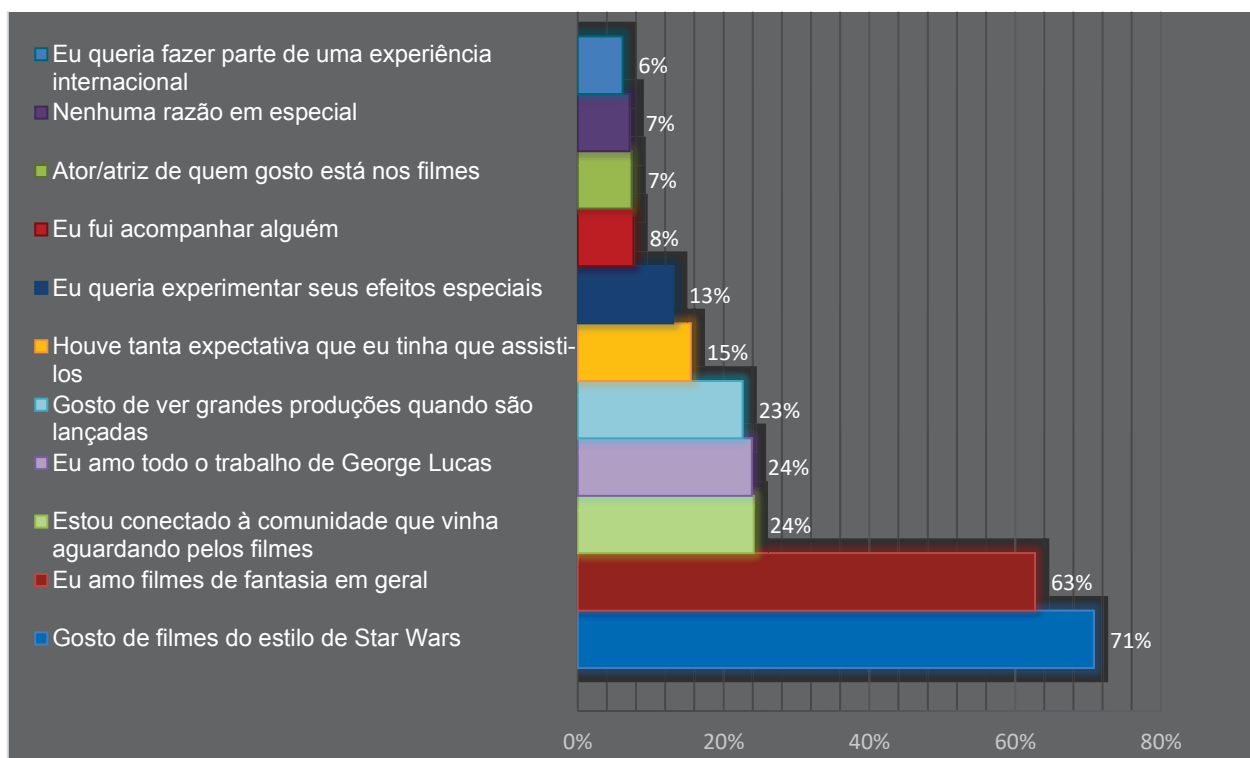
Fonte: O autor (2020)

Os números relativos à idade reforçam características da narrativa transmídia, ou seja, que o sujeito pode entrar no universo da narrativa por qualquer um dos produtos, não há a necessidade de voltar no primeiro conteúdo

lançado cronologicamente. Há uma discussão sempre presente nos grupos de fãs analisados, sobre por onde se deve começar a acompanhar a saga. Sempre que um novato faz um questionamento nesse sentido, se inicia uma discussão sobre qual seria o caminho ideal para aproveitar melhor a história, se seria começar pela *prequel* e seguir o tempo narrativo da obra, ou começar pela trilogia original e seguir uma linha cronológica de lançamento. Nota-se que o caminho mais comum é iniciar pela trilogia original. Esses números mostram, com certa ponderação, que a trilogia Disney conseguiu atrair um público mais novo para a saga e um número maior de mulheres.

Questionados sobre as razões que levam o sujeito a assistir SW, o gráfico fica da seguinte maneira.

Gráfico 8 - Relação entre razões para assistir e o número de respondentes



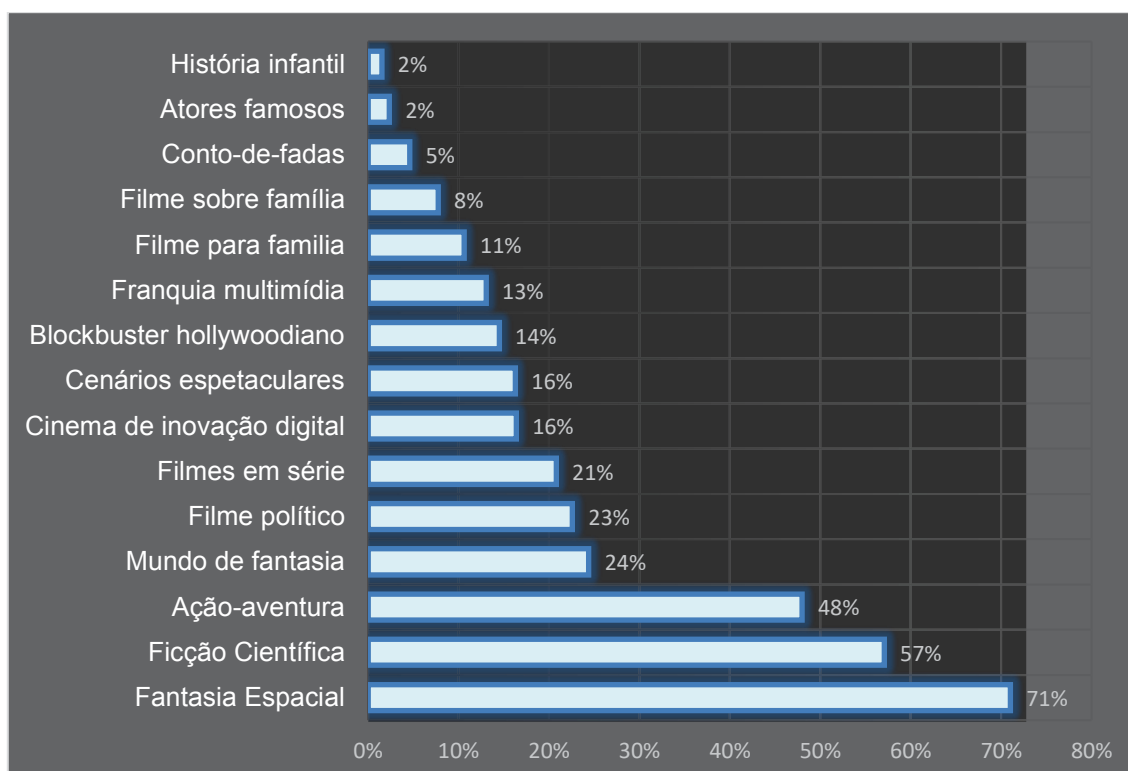
Fonte: O autor (2020)

Nas razões para assistir, 71% do público marcou gostar de filmes no estilo de Star Wars, uma resposta bem abrangente que precisa ser complementada. 63% dizem amar filmes de fantasia em geral. 24% estão conectados a comunidade que aguarda os filmes, um reforço da identidade fã. 24% se declaram fãs de George Lucas. 23% acompanham o lançamento de

grandes produções. Na comparação entre homens e mulheres, há uma pequena diferença em três quesitos, os homens queriam experimentar os efeitos especiais (16% dos homens e 9% das mulheres), as mulheres foram acompanhar outra pessoa (13% das mulheres e 4% dos homens) e as mulheres viam algum ator/atriz que gostam no filme (12% das mulheres e 4% dos homens assinalaram essa opção). Experimentar os efeitos especiais e o amor pelo trabalho de George Lucas aumentam com a idade, o efeito inverso acontece nos quesitos estou conectado à comunidade e expectativa.

Na questão sobre o tipo de filme que classifica Star Wars, é interessante notar que várias respostas tiveram números expressivos, sendo uma questão de múltipla escolha toda opção poderia alcançar 100%. Fantasia espacial foi a mais marcada com 71%, Ficção científica com 57% e Ação e aventura com 48%. Na faixa dos 20% encontram-se Mundo de fantasia (24%), Filme político (23%) e Filme em série (21%).

Gráfico 9 - Tipo de filme



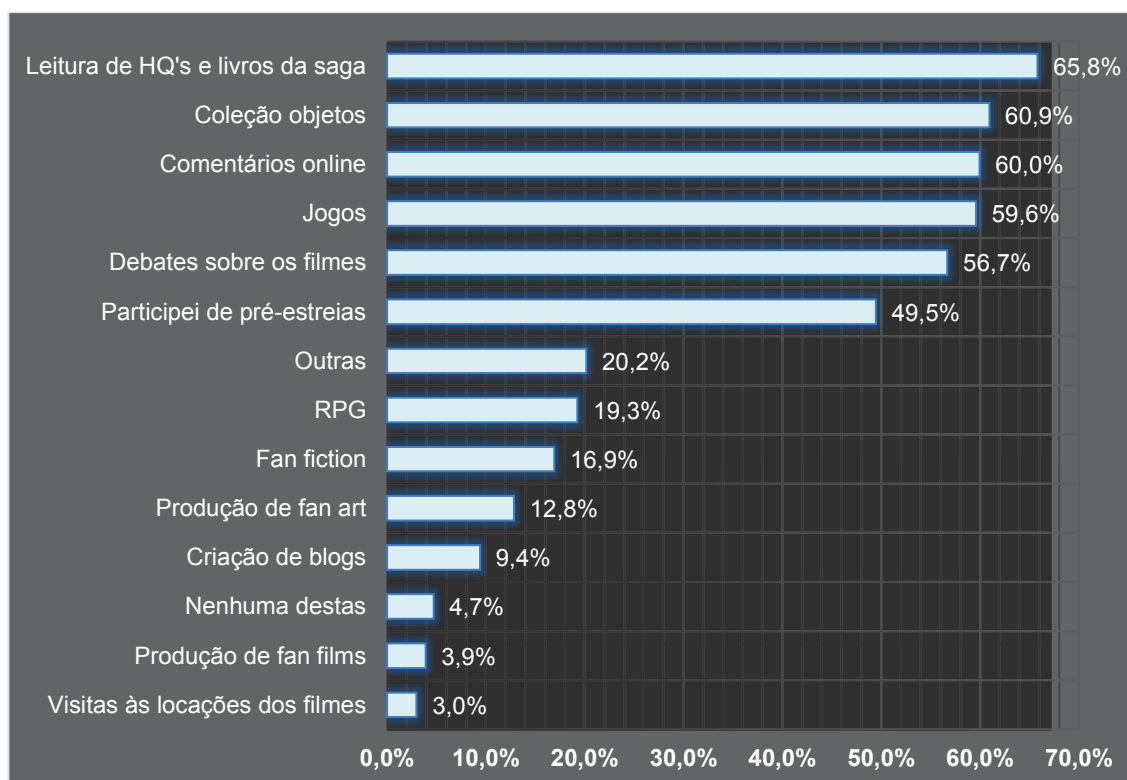
Fonte: O autor (2020)

Nessas respostas, o que se destaca é a noção de SW como um filme de fantasia espacial. Ficção científica aparece significativamente mesmo os

criadores recusando essa noção em muitos momentos. George Lucas afirmou em entrevistas (TAYLOR, 2015) que SW era uma história infantil, próxima de um conto-de-fadas, o público da pesquisa não corrobora essa ideia, é perceptível na pouca expressão das opções. No tipo de filme há 4 quesitos que apresentam diferenças entre homens e mulheres: mundo de fantasia e blockbuster hollywoodiano aparecem mais entre os homens (27% e 17% respectivamente entre os homens, entre as mulheres 20% e 10% assinalaram as opções). Entre as mulheres o que se destaca é filme em série e filme para família (25% e 13% respectivamente, contra 18% e 9% dos homens). Na classificação de SW, filme político e franquia multimídia são mais presentes no público jovem, ficção científica ganha força conforme a faixa etária vai aumentando.

Nas práticas de fãs, foram destacadas 12 opções específicas, além da opção outras e nenhuma destas.

Gráfico 10 - Práticas de fãs



Fonte: O autor (2020)

Nas práticas de fãs, pergunta de múltipla escolha, destaca-se a Leitura de HQ's e livros da saga com 65,8%, número expressivo e mais citado entre as opções. Quando se pensa em SW enquanto narrativa transmídia, pode-se

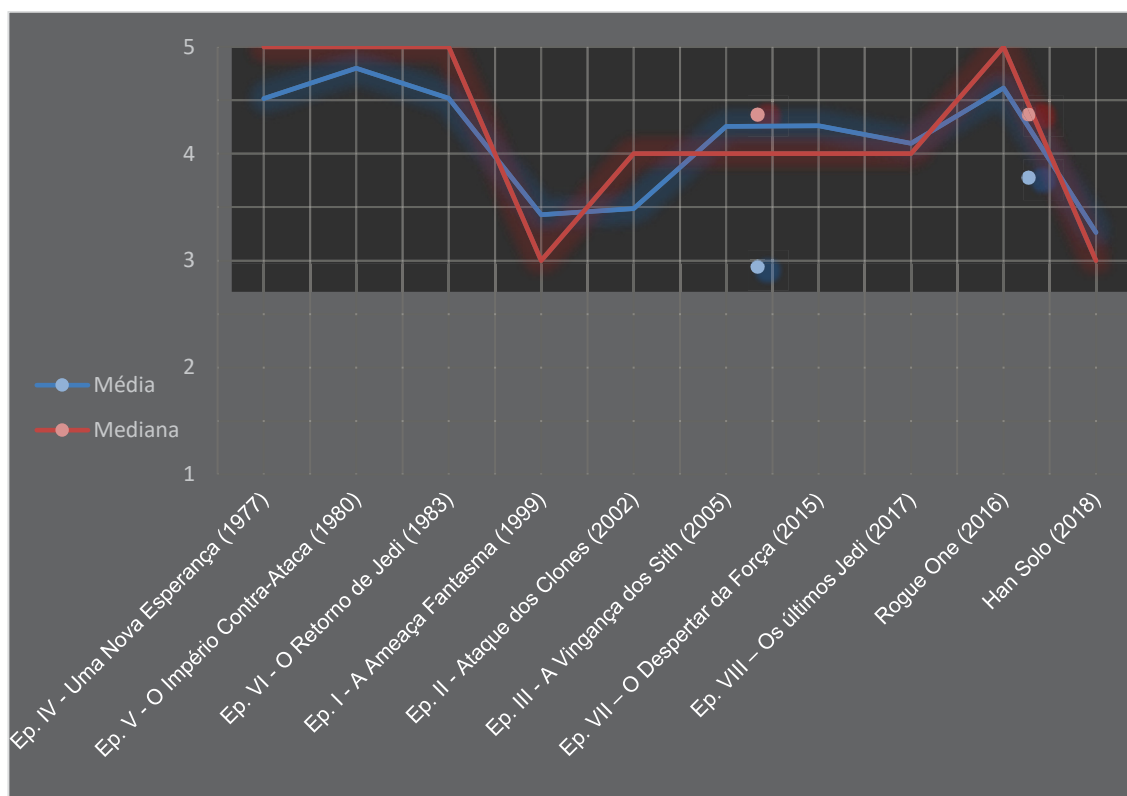
pensar que esse dado ajuda a corroborar com a noção de universo vasto, com muito a ser explorado. Em SW as outras plataformas auxiliam na ampliação desse universo. Coleção de objetos (61%), comentários online (60%), jogos (60%), debates sobre os filmes (57%) e participei de pré-estreias (47%) que aparecem na sequência de preferência, são outras práticas que fazem parte do escopo do que se entende como narrativa transmídia, são práticas de validação e expansão do conteúdo. RPG aparece discreto com 19%. Práticas produtivas aparecem da seguinte maneira: *fan fiction* (17%), produção de *fan art* (13%), criação de blogs (9%) e produção de *fan films* (4%). Essas produções parecem refletir os custos e o tempo que se dispõe para fazer cada uma dessas atividades, por isso *fan film* com pouca presença, não surpreende. Fecham a lista visitas às locações dos filmes (3%), nenhuma dessas (5%) e outras (20%).

Ainda nas práticas de fãs, os homens aparecem mais do que as mulheres em alguns itens: RPG (24% dos homens e 11% das mulheres), coleção de objetos (65% dos homens e 55% das mulheres), jogos (70% dos homens e 43% das mulheres), e 83% dos que assinalaram terem produzido *fan films* foram homens. As mulheres formam maioria entre as que assinalaram *fan fiction*, 23% das mulheres e 13% dos homens. *Fan fiction* e jogos são mais presentes no público mais novo, e vai decrescendo com o aumento da faixa etária. Coleção de objetos e participação em pré-estreias, aumentam de acordo com a faixa etária.

A questão 11, tinha como propósito entender a relação dos fãs com as reportagens e debates sobre os filmes, como eles classificam a importância dessas instâncias. Os resultados: de modo algum 7%, levemente 16%, razoavelmente 32%, muito 31% e extremamente 15%. A relação com os debates e reportagens tende a ser positiva, embora a concentração maior de respostas seja no ponto intermediário.

A questão 12 era para classificar os 10 filmes lançados até 2018, entre péssimo, ruim, médio, bom ou excelente. Essa classificação gerou uma nota de 1 a 5, com a junção das notas gerou-se uma média.

Gráfico 11 - Classificação dos filmes



Fonte: O autor (2020).

Além da média são considerados também a mediana, que mostra o valor central do grupo de dados. Para ficar mais claro, o quadro completo será colocado abaixo, no quadro ainda aparecem a moda, que é a classificação mais marcada para aquele filme e a amplitude, que mostra a variação das notas de 1 a 5.

Quadro 1 - Classificação dos filmes pelos fãs

FILME	Média	Mediana	Moda	Amplitude
Episódio IV - Uma Nova Esperança (1977)	4,515	5	5,0	3,0
Episódio V - O Império Contra-Ataca (1980)	4,800	5	5,0	2,0
Episódio VI - O Retorno de Jedi (1983)	4,518	5	5,0	4,0
Episódio I - A Ameaça Fantasma (1999)	3,430	3	4,0	4,0
Episódio II - Ataque dos Clones (2002)	3,485	4	4,0	4,0
Episódio III - A Vingança dos Sith (2005)	4,255	4	5,0	4,0
Episódio VII - O Despertar da Força (2015)	4,262	4	5,0	4,0
Episódio VIII - Os últimos Jedi (2017)	4,098	4	5,0	4,0
Rogue One - Uma história Star Wars (2016)	4,616	5	5,0	4,0
Han Solo - Uma história Star Wars (2018)	3,264	3	4,0	4,0

Fonte: O autor (2020)



A leitura inicial das médias, traz dados interessantes, a trilogia original permanece muito querida, poucos classificam de maneira negativa os filmes dessa época. A trilogia *prequel* por outro lado, já é bem mais criticada, as médias são inferiores. Os dois filmes já lançados da trilogia Disney, mantêm uma média neutra entre as duas anteriores. Os spin-offs apresentam dois casos extremos, *Rogue One* vai muito bem e *Han Solo* vai muito mal.

As medianas permitem tirar uma conclusão, *Han Solo* e *Ameaça Fantasma* são os que mais dividem opinião, tendo um ponto central 3, sendo assim existe um número parecido de pessoas que vão classificar o filme positivamente ou negativamente.

A moda mostra que os fãs são gentis com a saga, a grande maioria classifica os filmes como excelentes. Apenas *Ameaça Fantasma*, *Ataque dos Clones* e *Han Solo* tiveram um número maior de classificações como bom. O que ainda não entra em território negativo.

Na amplitude fica claro que *O Império Contra-Ataca* é o filme mais próximo da unanimidade entre os fãs, as classificações se dividem somente entre médio, bom e excelente. *O Uma nova esperança*, teve sua amplitude aumentada porque um respondente classificou o filme como ruim.

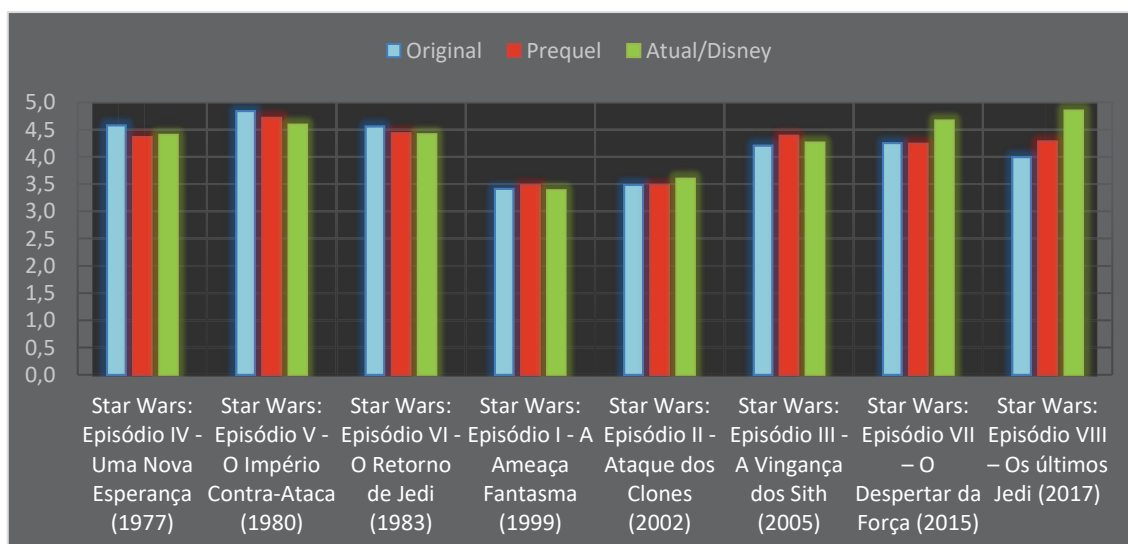
Nas análises comparativas alguns dados chamaram a atenção por apresentarem diferenças entre os grupos. Em *O despertar da força* 90% das mulheres classificam o filme como bom ou excelente, entre os homens 83% assinalam isso. 6% dos homens assinalaram como ruim ou péssimo e apenas 2% das mulheres marcaram essa opção, isso resulta em uma média de 4,15 entre os homens e 4,43 entre as mulheres. Em *Os últimos Jedi* 70% dos homens e 82% das mulheres definem como bom ou excelente, enquanto 15% dos homens e 5% das mulheres assinalam como ruim ou péssimo, na média entre os homens fica 3,94 e entre as mulheres 4,33. *Rogue One* não apresenta grandes variações. Já *Han Solo*, vai ser considerado bom ou excelente por 40% dos homens e 44% das mulheres, 30% dos homens e 24% das mulheres classificam como médio, ruim ou péssimo representam 23% dos homens e 16% das mulheres. Muitas pessoas (122) não assistiram *Han Solo*, tendo o maior índice nesse sentido entre os filmes. As mulheres são mais generosas em classificar as *prequels*, a trilogia original tem uma pequena diferença entre O

*império contra-ataca* que é mais bem avaliado por homens e *O retorno do Jedi* é mais bem avaliado por mulheres. Mas as médias nesses casos não se alteram tanto. A diferença maior aparece na comparação entre a recepção de *O despertar da força* e *Os últimos Jedi*. O voto das mulheres acaba aumentando a média dos filmes.

Na trilogia original, a classificação como excelente vai aumentando com a idade dos respondentes. Na trilogia *prequel* a opção ruim e o péssimo começam a ter uma adesão maior, mas somados nunca passam de 21% nas faixas etárias. Na recepção do público de 50 ou mais não passa de 5% a classificação de ruim ou péssimo. Na trilogia Disney, o público mais jovem é mais representativo na escolha como excelente, esse número diminui com o aumento da idade. *Han Solo* tem o maior número de classificações como ruim (3%, 9%, 8%, 7%, 6% respectivamente entre as cinco faixas etárias). A menor média de *Han Solo* está no público de 18 a 29 anos.

Os respondentes tendem a fazer uma avaliação mais positiva da trilogia por onde adentraram à saga – a exceção é o Episódio II que tem uma avaliação ligeiramente maior dos grupos que não começaram pela trilogia *prequel*. Por exemplo:

Gráfico 12 - Comparação médias dos filmes por trilogia de entrada dos respondentes



Fonte: O autor (2020)

Os que não consideram válida a divisão entre cânone e UE, acabam descontando em uma média mais baixa para os filmes *O Despertar da força*, *Os*

*últimos Jedi e Han Solo*. A insatisfação com o desenvolvimento de personagens antigos, tem efeito na média geral de cada filme. *O despertar da força* tem uma média geral de 4,26, mas entre os que acreditam que os personagens antigos não estão sendo bem desenvolvidos a média cai para 3,71. *Os últimos Jedi* tem média geral de 4,10, mas, nesse público, a média cai para 3, uma queda bem significativa, um dos pontos mais criticados pelos fãs no filme é o tratamento dado ao Luke, o que pode justificar essa diferença. Em *Han Solo*, de média geral 3.26, entre esse público a média vai para 2.91. Entre os seguidores mais devotos de Star Wars, a média dos filmes é um pouco mais alta, a única exceção é *Os último Jedi* (4,01 entre os devotos e 4,11 entre os não devotos).

A média da classificação dos filmes é menor nos que declaram não participar de nenhum grupo de fãs. As trilogias, original e *prequels*, tem uma média menor entre os fãs que só participam de grupos online. Já os episódios VII e VIII têm uma média maior nos participantes de grupos online e menor nos de grupos offline.

Essa classificação dos filmes, mais do que gerar uma lista do filme preferido, tem o objetivo de mostrar tendências desses grupos. Fica claro a boa relação do público com a trilogia original. A trilogia *prequel* continua sendo a mais criticada, tendo as médias mais baixas, e recepção parecida entre os públicos. Na fase Disney, as notas sofrem interferências direta das decisões do estúdio e de questões extra narrativas, os filmes que compõe a linha principal incitam controvérsias mais intensas, principalmente nos debates. A linha *spin-off* apresenta dois extremos, o pior filme na classificação dos respondentes e o segundo melhor entre todos. *Rogue One* parece reforçar uma ideia de que se a narrativa do filme for boa, ele é bem avaliado pelos fãs. Embora tenha certa amplitude na classificação dos filmes, é massiva a classificação dos filmes como bom ou excelente, o afeto pela saga é maior do que possíveis erros nas produções, segurando as médias em um patamar positivo sempre. É possível que os fãs reconheçam os erros de cada filme e discutam internamente, o que de fato foi verificado na observação dos grupos, mas na hora da classificação o envolvimento com a saga ainda tem forte peso.

### 5.1.3 A relação dos fãs com os produtos Star Wars/Disney

O terceiro bloco de questões, tem como objetivo aprofundar a relação entre os fãs e as produções da Disney. Nessa relação 86% do público diz acompanhar os lançamentos da Disney, apenas 14% não acompanham. Não há grandes disparidades entre os respondentes quando se compara por sexo, cor ou raça e idade.

Em outra questão de múltipla escolha, o público selecionava como assistiu aos lançamentos da Disney. 83% do público assistiu no cinema, 34% compareceram em pré-estreia. Os outros meios ficaram da seguinte forma: em DVD, Blu-ray, cópia digital comprada (15%); download (alternativo) (15%); Online (10%); Netflix (12%) e TV a cabo (13%). Apenas 3% acompanharam na TV aberta, o número não surpreende muito, até então somente *O Despertar da Força* foi exibido pela Rede Globo em dezembro de 2018. A estratégia de levar os fãs de SW de volta ao cinema tem funcionado.

Entre os respondentes, 80% veem semelhanças entre as narrativas do *Episódio IV – Uma nova esperança* e do *Episódio VII – O Despertar da força*. Essa questão traz duas inspirações, a análise inicial da recepção das críticas da imprensa e a pesquisa de Vieira (2017) apresentada no estado da arte sobre Star Wars. Há uma ideia de que o episódio VII agradou mais por apresentar características idênticas ao filme original, já o episódio VIII teria suas críticas reforçadas pelas novas ideias apresentadas e alterações no cânone. Entre os respondentes, 80% afirmam ter notado as semelhanças, os outros 20% não perceberam. O resultado da percepção deste público sobre as semelhanças corrobora com os apontamentos feitos no trabalho de Vieira (2017) que afirma que os trajetos narrativos e as cores são semelhantes e até mesmo a descrição de alguns personagens. O autor destaca que isso contribui com a coesão do universo da franquia.

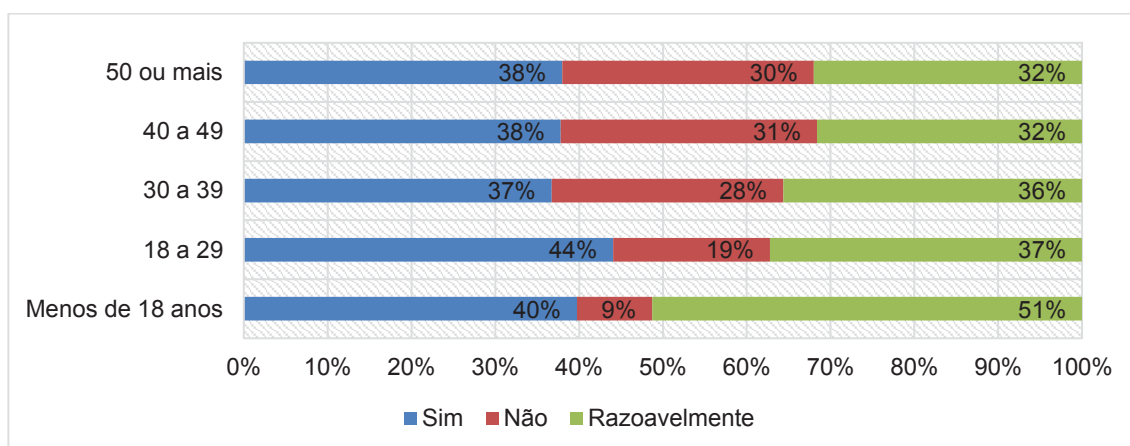
A partir da questão 16, começa-se a tocar nos pontos que são percebidos como os mais problemáticos na relação entre os fãs e a Disney. A questão era: O que você já viu dos personagens no universo expandido afetou sua percepção sobre os novos filmes? 40% disseram ser indiferentes, 38% consideram-se afetados por esse vasto material do Universo expandido e os 22% restantes são taxativos ao dizer que isso não faz diferença. As mulheres

são indiferentes ao quanto o universo expandido afeta a percepção de novos filmes, 44% assinalaram essa opção, 36% afirmam que são afetadas e 20% não. Entre os homens a diferença entre o sim e o indiferente é de 1%, sendo 39% e 38% respectivamente. 23% dizem não ser afetados.

A respeito da divisão imposta pela Disney em universo canônico e universo expandido (*legends*), 59% consideram válida, 23% não e 18% desconhecem a divisão. A divisão entre universo expandido e cânone é aceita pela maioria, mas tem maior resistência entre os homens do que entre as mulheres, 25% não aceitam, 13% desconhecem e 61% aceitam. Entre as mulheres 56% aceitam 19% não gostam da divisão e 25% desconhecem. Embora o público de 50 anos ou mais tenha a maior porcentagem de indiferença (30%), também apresenta a maior parte dos respondentes que desconsideram a divisão (28%), seguidos por 30 a 39 (26%) e 40 a 49 (25%). Contudo, em todas as faixas etárias a divisão é aceita pela maioria. Dos que não consideram válida a divisão entre cânone e UE, 48% dizem que o conhecimento do UE afeta a percepção dos novos filmes. Os que desconhecem a divisão têm a maior indiferença (60%) em relação a isso.

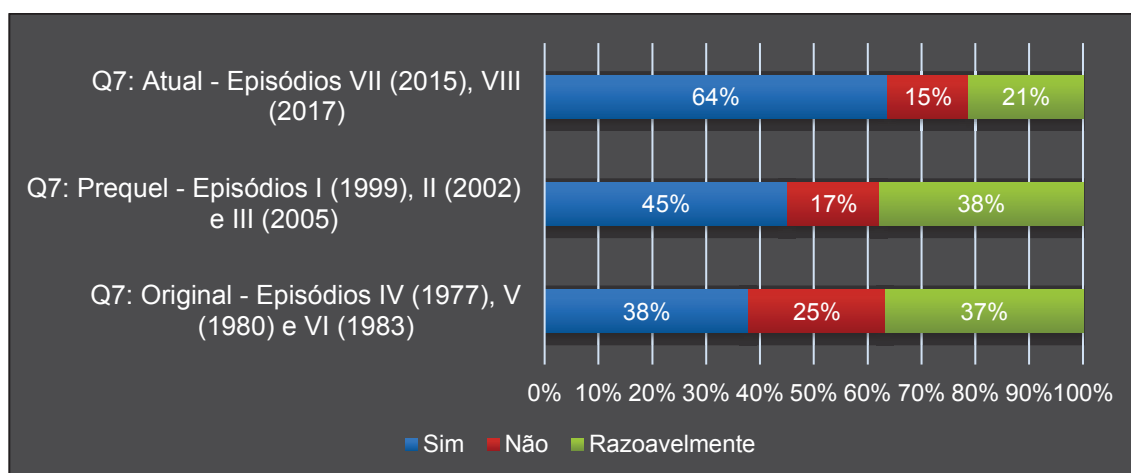
Para finalizar esse bloco, a questão 18, queria saber se na opinião do respondente os personagens antigos estavam sendo bem desenvolvidos nos novos filmes. No geral 41% consideram que sim, 37% razoavelmente e 23% não. Entre as mulheres 45% acreditam que os personagens estão sendo bem desenvolvidos, 39% de maneira razoável e 16% não gostam do desenvolvimento. Entre os homens os números são bem divididos 38% aprovam, 35% consideram razoável e 27% desaprovam.

Gráfico 13 - Relação entre idade e desenvolvimento de personagens antigos



Fonte: O autor (2020)

Gráfico 14 - Relação entre trilogia de entrada e desenvolvimento de personagens



Fonte: O autor (2020)

Na relação entre desenvolvimento de personagens antigos e a idade dos respondentes, com exceção da faixa de menos de 18 anos, a insatisfação com o desenvolvimento cresce com a idade. Há uma diferença considerável na percepção do desenvolvimento dos personagens antigos quando se leva em conta a trilogia de entrada do fã na saga.

Entre o público que não aprova a divisão entre cânone e UE, a percepção sobre o desenvolvimento dos personagens antigos é mais negativa, 44% consideram que não estão sendo bem desenvolvidos. Entre os que se dizem afetados pelo conhecimento do universo expandindo, 26% consideram que os personagens antigos não estão sendo bem desenvolvidos.

A partir desse bloco, pode-se ter uma noção importante sobre o rumo da pesquisa, as diferenças geracionais que esperava-se encontrar entre as faixas etárias, são mais evidentes levando-se em conta a trilogia de entrada e não a idade. De fato, os respondentes que adentraram no universo Star Wars pela trilogia original tendem a discordar mais das decisões da Disney. Aqueles que entram nesse universo pela trilogia da Disney, aceitam mais as decisões, afinal estão entrando nesse período em que essas escolhas apontam os caminhos para se seguir.

Essa última pergunta sobre personagens é uma antessala para o próximo bloco, que vai tratar especificamente do relacionamento dos respondentes com os personagens da saga.

#### 5.1.4 A relação dos fãs com os personagens: afeto, desafeto e identificação

Esse bloco da apresentação dos resultados do questionário envolve as questões da página 04 do instrumento de coleta de dados e trata da relação dos fãs com os personagens. Nesse caso foram colocados campos abertos com as seguintes perguntas:

- a. Qual você mais gosta?
- b. Qual você menos gosta?
- c. Com o qual você mais se identifica (seja pela aparência, atitudes ou outros pontos de identificação)?
- d. Por que você se identifica com esse personagem?
- e. Qual personagem da nova trilogia você mais gosta?
- f. Por que você gosta desse personagem da nova trilogia?

Em virtude do tamanho que se tornou essa pesquisa, algumas decisões tiveram que ser tomadas em relação às perguntas. Para cumprir com os objetivos centrais já apresentados aqui optou-se por retirar da análise as questões sobre o porquê se identificam ou gostam de determinados personagens. Mas esses dados não serão negligenciados, eles se tornarão trabalhos complementares divulgados em outro momento. Isto porque a discussão entraria em outros campos de estudo complexos e que não cabem nos objetivos. Portanto serão consideradas apenas as respostas mais diretas e que mostram um panorama interessante do apego a certos personagens de cada fase da narrativa transmídia de Star Wars. Para se ter uma lista mais assertiva foi feito um refinamento quanto à escrita dos nomes, padronizando para os nomes encontrados em materiais oficiais.

Em um trabalho realizado manualmente os personagens citados em cada pergunta foram contabilizados e catalogados adicionando a tabela informações sobre: a forma do personagem, se era masculino, feminino, robô, um grupo de personagens ou outro tipo que não se encaixa nas categorias citadas (por exemplo: bem x mal); e onde seria a primeira aparição do personagem, as trilogias foram agrupadas para diminuir o número de categorias. Por conta da divisão de forma os dados serão apresentados de duas maneiras, o número de citações, onde se encontram também grupos e dados inválidos, e o número de personagens únicos citados.

Na questão sobre qual personagem mais gosta houve 66 citações diferentes, com 57 personagens citados diretamente. Os filmes seguem sendo o principal produto da saga já que 45 personagens citados aparecem primeiro lá, 22 apresentados na trilogia original, 12 na *prequel* e 11 na Disney. São citados também personagens das séries animadas *Clone Wars* e *Rebels*, além de alguns dos livros, games, RPG. Quanto a forma 39 citados são masculinos, 12 femininos, 6 outros, 4 grupos, 3 robôs e um não identificado.

Quadro 2 - Personagens preferidos

Darth Vader	174	15,6%
Luke	131	11,8%
Obi Wan	126	11,3%
Leia	93	8,4%
Han Solo	81	7,3%
Yoda	66	5,9%
Kylo Ren	39	3,5%
Anakin	35	3,1%
R2D2	24	2,2%
Chewbacca	20	1,8%

Fonte: O autor (2020)

Entre os 10 personagens mais citados a grande maioria é da trilogia original, 8 ao todo. Completam a lista Anakin Skywalker<sup>49</sup> da trilogia *prequel* e Kylo Ren da trilogia Disney. Há algumas diferenças entre o público masculino e feminino. A princesa/general Leia é a mais citada entre as mulheres (18,2%), entre os homens o mais citado é Darth Vader (18,5%). Com relação à trilogia Disney, Kylo Ren aparece no quinto lugar e a Rey em décimo entre as mulheres e entre os homens a primeira a aparecer é a Rey com apenas 1% em 15°. No top 10 das mulheres há 2 personagens femininas e entre os homens apenas 1.

A próxima questão era sobre o personagem que menos gosta. Nesse caso apareceram 76 citações diferentes e 62 personagens foram lembrados. Sendo 22 da trilogia original, 19 da Disney e 14 da *prequel*, aparecem ainda 5

---

<sup>49</sup> Embora Anakin e Darth Vader sejam a mesma pessoa, na análise foi percebida uma relação diferente com os dois personagens, por isso foram “separados”, levando em conta sempre o nome citado.



da série animada Clone Wars. Em relação à forma, os personagens citados são 43 masculinos, 14 femininos, 9 grupos e 3 robôs.

Segundo os respondentes Jar Jar Binks é o menos querido da saga com 31,8% das menções, seguido de longe por Kylo Ren que recebeu 7,9% e em terceiro aparece o grupo de pessoas que diz não odiar nenhum personagem 3,6%.

Quadro 3 - Personagens menos queridos

Jar Jar Binks	31,8%
Kylo Ren	7,9%
Nenhum	3,6%
Anakin	3,3%
C3PO	3,1%
Jabba	2,9%
Palpatine	2,9%
Boba Fett	2,4%
Snoke	2,2%
Han Solo	2,1%

Fonte: O autor (2020)

A próxima questão analisada é com qual personagem o/a fã mais se identifica. Foram 70 citações e 57 personagens diferentes. Com relação à onde foram apresentados, 17 são da trilogia Disney, 17 da trilogia original e 10 da *prequel*. Das séries animadas aparecem 4 de Clone Wars e 3 de Rebels. Ainda aparecem personagens de livros, HQ's, RPG e games, 2 de cada. Quanto a forma 38 são personagens masculinos, 14 femininos, 9 grupos e 4 robôs.

Entre os respondentes, 958 deixaram seus registros sobre o personagem que mais se identifica. Leia é a personagem mais citada, seguida de perto por Obi Wan Kenobi e Luke Skywalker. Han Solo e Rey fecham o grupo dos cinco. Anakin, Kylo Ren, Darth Vader, Padme e Qui Gon Jinn completam o top 10.

Quadro 4 - Personagem por qual se identifica

Leia	14,4%
Obi Wan	14,3%
Luke	11,4%
Han Solo	9,2%
Rey	8,8%
Anakin	6,4%
Kylo Ren	4,0%
Darth Vader	3,8%
Padme	3,2%
Qui Gon Jinn	2,9%

Fonte: O autor (2020)

Nesse caso é interessante dividir o público masculino e feminino. Entre o grupo masculino os mais citados são Obi Wan (18,8%), Luke (13,2%) e Han Solo (10,5%), a primeira personagem feminina a aparecer é Rey em 15º com 2%, seguida por Ahsoka Tano e Leia com 1,2% cada. Entre o público feminino aparecem no topo Leia (29,3%), Rey (16%) e Padmé (6,5%). Luke (4,7%) e Han Solo (4,1%) fecham os cinco mais citados.

Na última pergunta analisada desta seção, os respondentes escolheram o personagem da trilogia Disney que mais gostam. Foram 30 citações e 25 personagens diferentes. Sendo 15 masculinos, 7 femininos, 2 robôs e 1 grupo. Alguns trapacearam e com isso apareceram 10 personagens já conhecidos do público das trilogias anteriores, a justificativa está relacionada a “nova versão” desses personagens. Rey é a personagem mais querida pelo público na nova trilogia, aparece em primeiro tanto no público feminino quanto no masculino.

Quadro 5 - Identificação e Gênero

<b>Personagem</b>	<b>Geral</b>	<b>Pub. Masculino</b>	<b>Pub. Feminino</b>
Rey	37,0%	35,6%	39,2%
Kylo Ren	20,3%	17,7%	23,9%
Poe Dameron	9,9%	11,9%	7,0%
BB8	7,0%	6,9%	7,2%
Finn	6,6%	7,5%	5,2%
Nenhum	2,0%	2,4%	1,4%

Fonte: O autor (2020)

Todo esse bloco leva a uma reflexão sobre os personagens, há ainda uma forte influência dos personagens originais da saga, entre os preferidos o trio protagonista e o vilão da trilogia original sempre terão destaque. A trilogia *prequel* por não ser tão apreciada acaba não tendo tanta presença.

É interessante perceber o salto que a trilogia Disney dá na relação da identificação do público com os personagens, empatando com a trilogia original. Isso pode ser consequência da maior diversidade na escalação de atrizes e atores. Outro ponto que merece destaque é o fato de que só quando questionados sobre qual personagem da nova trilogia mais gosta, o público masculino coloca uma mulher em primeiro lugar, isso reforça o quão importante é ter personagens femininas em papéis de protagonista.

Em relação aos mais odiados Jar Jar Binks segue intocável na primeira posição, seguido por Kylo Ren que é visto por muitos como um personagem confuso, mimado. Chama a atenção que a personagem Rose que parecia ter uma enorme torcida contra demora a aparecer na lista, em 13° com 1,6% aparecendo atrás inclusive do Luke Skywalker que foi citado por 1,9%, a atriz que interpretou a personagem se sentiu obrigada a deixar as redes sociais depois de uma intensa corrente de ódio contra a personagem. O ator que interpretou o Jar Jar Binks também teve problemas com o público<sup>50</sup> na época do lançamento da trilogia *prequel*. Essa é a parte mais problemática ligada à saga. Agora os resultados sobre devoção e religiosidade na saga.

#### 5.1.5 Supertemas: religião, política e diversidade

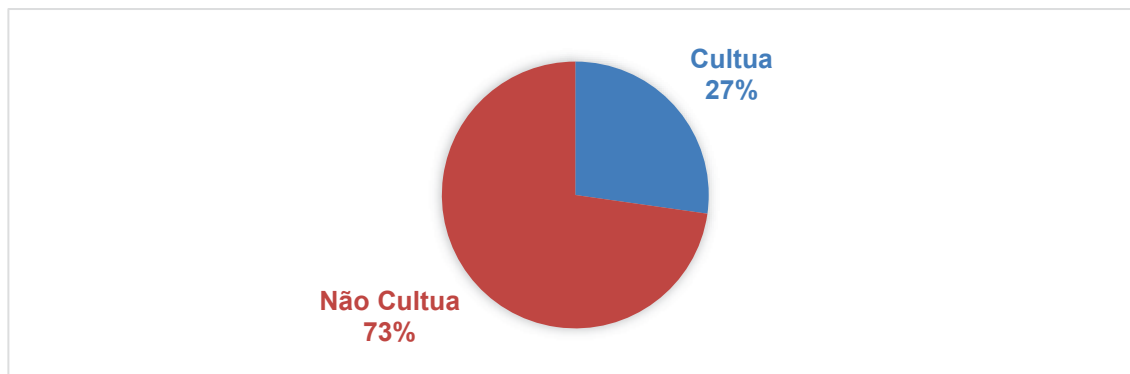
Três supertemas foram abordados nos questionários, sendo eles religião, política e diversidade. Enquanto política e diversidade ganharam força, o tema religião perdeu um pouco, pois percebeu-se que a direção da discussão fugiria muito aos temas centrais da pesquisa e ao caminho teórico adotado. Os resultados relativos aos três são apresentados a seguir para esclarecer esses pontos.

---

<sup>50</sup> 'Star Wars': ator que fez Jar Jar Binks considerou suicídio após críticas. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/star-wars-ator-que-fez-jar-jar-binks-considerou-suicidio-apos-criticas/>

O primeiro supertema abordado no questionário foi a **religião**. Há três abordagens a serem levadas em contas aqui, as três questões refletem isso. A primeira pergunta carrega a noção de culto, como Hills (2002) discute, o fandom apresenta traços de neoreligião. Por isso a questão era: Você cultua Star Wars quase como uma religião?

Gráfico 15 - Relação entre culto ou não a saga



Fonte: O autor (2020)

Pouco mais de 1/4 dos respondentes se diz devoto da saga. Os homens assumem mais essa característica, 31% dizem seguir SW quase como uma religião, enquanto isso, entre as mulheres, 21% assumem essa característica. Na pesquisa realizada por White (2019) nos Estados Unidos os homens também se declaram mais devotos.

A próxima pergunta foi inspirada no estudo de Jennifer Porter (2006)<sup>51</sup> sobre a inserção da religião Jedi, apresentada nos filmes, em alguns países. 75% conhecem a religião Jedi existente no mundo real, 25 não conhecem, apenas 1% dizem seguir a religião.

A questão 22, pedia que os sujeitos respondessem o que significa para eles a “força”, presente nos filmes, ocupando o espaço de uma religião. Era uma pergunta aberta. No corte final das questões para a composição do corpus do trabalho, decidiu-se pela retirada dessa pergunta, que assim como a parte sobre personagens será retomada em um trabalho posterior. Após o questionário, decidiu-se também retirar o supertema religião da centralidade da pesquisa, os

<sup>51</sup> A pesquisadora estudou o fato de várias pessoas declararem seguir a religião Jedi no censo de alguns países como Nova Zelândia e Reino Unido. Alguns governos usaram isso inclusive como campanha de incentivo a população para participação no censo. (Taylor, 2015)

dados não são suficientes e necessitariam uma abordagem diferente da adotada. Este trabalho segue então para o próximo supertema.

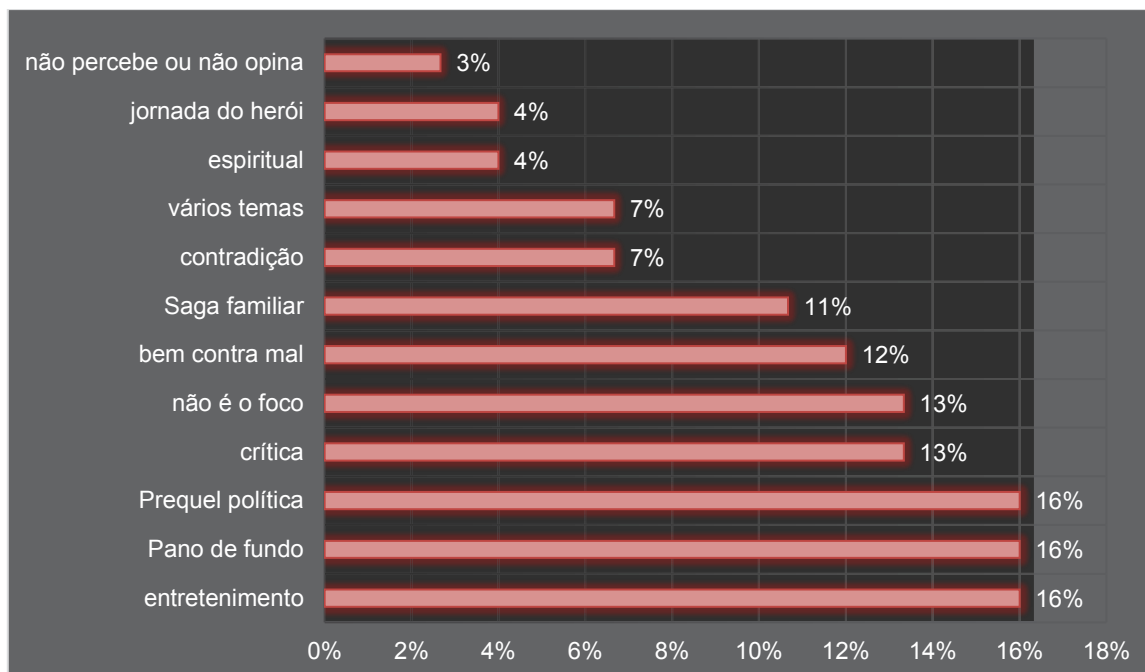
Na pergunta 23, entra em cena a **política** e conseqüentemente o próximo supertema. O tema cerca o desenvolvimento da saga desde a primeira trilogia, George Lucas afirma em vários momentos que o momento político em que escrevia seus filmes, influenciava na história que estava contando. Por isso, nas discussões sobre SW, volta e meia o assunto volta à tona e rende intensos debates. Mesmo alguns grupos proibindo a discussão política, foi bastante presente durante a observação dos grupos, a comparação entre os filmes e o cenário político brasileiro. No período de observação o Brasil estava em pleno processo eleitoral com eleições para presidente, governadores, senadores e deputados, o que intensificava as disputas discursivas. A questão elaborada focava exclusivamente na saga, mas nos comentários a comparação com a política real esteve presente. A pergunta foi apresentada da seguinte forma: Você considera Star Wars uma saga política?

Entre os respondentes, 81% consideram Star Wars uma saga política, 19% não. 86% das mulheres e 78% dos homens veem Star Wars como saga política. nos públicos entre 18 a 29 e 30 a 39 a alternativa 'sim' fica em 85%.

A trilogia *prequel* é considerada por muitos como a que tem mais referência política, o público que começou a acompanhar a saga pela trilogia *prequel* é o que mais percebe SW como política, 86% desse público, enquanto 79% dos que começaram pela trilogia original e 72% dos que começaram pela trilogia Disney percebem SW como uma saga política.

Na pergunta SW é uma saga política 181 respondentes assinalaram não, entre esses 75 deixaram sua opinião no espaço de comentários. Entre as justificativas foram encontrados 12 temas centrais que permitem classificar as respostas. A porcentagem é referente ao número de comentários analisados.

Gráfico 16 - Categorias encontradas nos comentários sobre Star Wars não ser política



Entre as respostas com menor presença, 2% dos comentários afirmam não perceber ou não opinam sobre a presença de política em SW. 4% afirmam que o foco da série é na jornada do herói, a mesma porcentagem dos que acreditam que se trata de uma saga espiritual. Na casa dos 7% se encontram mais duas categorias, essa é a porcentagem que acredita que a saga tem vários temas e não se concentra só em política, também é a quantidade de pessoas que se contradizem nas respostas, como na resposta a seguir.

Acho que sim e não. Conseguimos ver claramente que existe uma representação política no filme, mas eu não acredito que a intenção do filme seja alertar sobre ou acobertar certo viés político como outros blockbusters fazem. (Respondente 875)

Para 11% dos que comentaram, a grande temática de SW é a saga familiar, visto que tudo gira em torno do sobrenome Skywalker.

A saga de filmes é muito mais a história da família Skywalker. A parte política existe mais premente nas histórias de Palpatine e dos Sith, especialmente em Legends. (Respondente 526)

Em outra categoria, 12% justificam que o mote da história é a luta entre o bem e o mal, que são muito enfatizados na narrativa, atribuindo até cores diferentes para os sabres dos lados distintos.

Eh apenas fantasia espacial,...uma outra maneira simplista, porem divertida, de olhar o basico da luta do bem contra o mal (Respondente 348)

Em 13% dos comentários, os respondentes se contentam em apenas afirmar que não é o foco, sem discutir mais detalhes da trama.

Por mais que Star Wars tenha pontos políticos, eles não são o foco principal da saga, em minha opinião. (Respondente 951)

Outros 13% são mais incisivos e criticam a política apresentada na saga. Nesse momento é interessante mostrar a pluralidade de recepções que a narrativa apresentada causa nas pessoas, mais uma vez a forte disputa política no mundo real aparece nas respostas. Para destacar a relação, são apresentados dois comentários:

Não posso considerar como saga política algo que sempre coloca os "rebeldes" como os coitadinhos que enfrentam o poder superior. Narrativa fraca sem sustentação. Por exemplo: Em "O Retorno de Jedi", a Rebelião derruba o Império, mas em "O Despertar da Força", essa Rebelião que assumiu o poder recriando a república é chamada de "Resistência" Se alguém deveria ser a resistência seria a Primeira Ordem que estaria resistindo ao novo poder constituído. Ou seja, sempre o mimimi de mais fraco enfrentando o mais forte e vencendo heroicamente! 😊 (Respondente 436)

A Disney resolveu introduzir política de genero na saga. E continua insistindo. Por isso esta naufragando e afundando a franquía (Respondente 641)

Os últimos três temas tiveram todos a mesma presença, 16%. Aparecendo fortemente como exemplo de como a política é aplicada na saga aparece a trilogia *prequel* que coloca em sua narrativa central o senado, a democracia, o golpe político e a ascensão ao poder de um tirano.

SW é produto é ponto. Sim, ela usa aspectos políticos do mundo real como pano de fundo e para enriquecer o seu próprio universo. Prequel Trilogi tem seus erros mas seu grande acerto foi mostrar como um ser gentil e inocente pode ser manipulado para exercer atos terríveis (independente da ideologia) usando a manipulação e transformação de uma estrutura "democrática" num regime despótico como pano de fundo! (Respondente 383)

Na mesma proporção aparece o grupo que defende que a política em Star Wars é um pano de fundo, mas não tem grande presença na narrativa.

A trilogia prequel abordou mais a fundo um panorama político, mas ao meu ver, star wars de forma geral usa a política apenas de pano de fundo para encaixar as intrigas que envolvem a família Skywalker (Respondente 674)

A última classificação se mostra um pouco simplória, nesse grupo os respondentes utilizam a máxima que a saga seria apenas um produto para entretenimento e não teria como preocupação temas mais gerais e que toquem na realidade. Isso fica evidente no seguinte comentário:

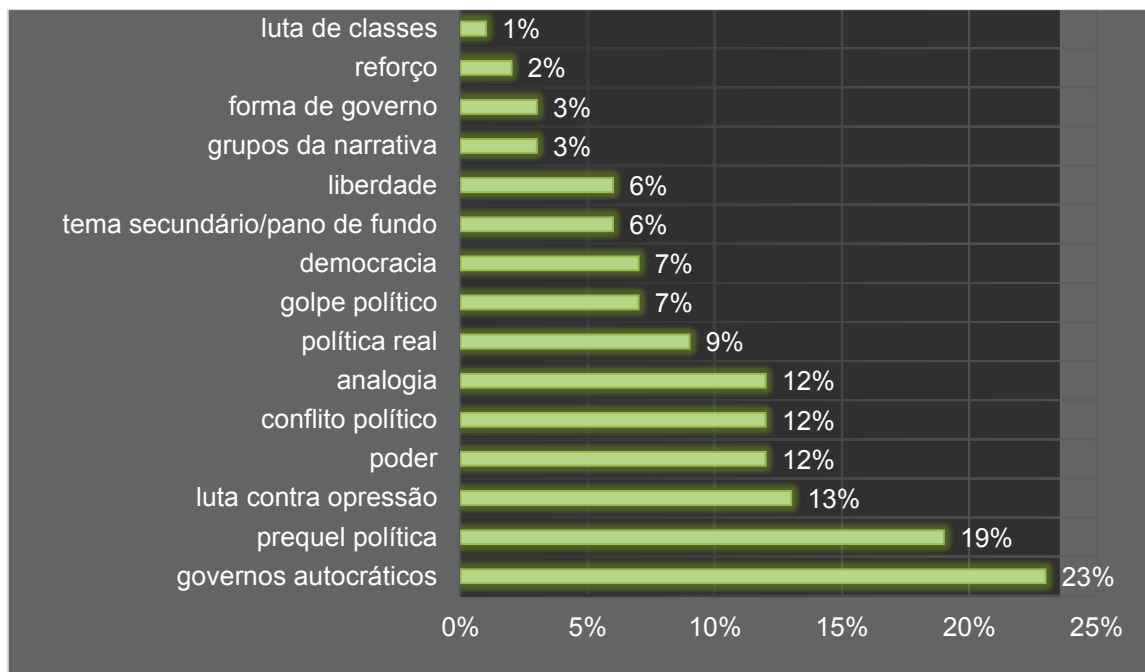
Quando vou ver algo relacionado a Star Wars tento no máximo me desprender da política e apreciar o filme como um todo não como um filme quer fazer campanha política para nenhum dos lados. (Respondente 582)

Há várias justificativas, a classificação aqui demonstrada buscou reunir características semelhantes nas respostas, sem se preocupar em manter a resposta em uma única categoria, por isso algumas respostas aparecem em até 3 categorias. Em resumo as justificativas apresentadas tentam diminuir o peso da discussão política apresentada na saga, alguns dos respondentes até escolhem essa opção por acreditar que o que é apresentado na saga tende a favorecer um dos lados políticos que estão em discussão no momento atual do país (ideologias de direita x esquerda). Mesmo acreditando que não seja importante a discussão política, muitos apontam que ela aparece como um tema secundário ou como pano de fundo da narrativa. Mais discussões serão levantadas após a apresentação do outro grupo de respondentes, aqueles que acreditam que SW é uma saga política.

Entre os respondentes do questionário 81% consideram SW uma saga política. Como o número de respondentes foi maior, o número de categorias também foi maior. Dos 764 que responderam de forma positiva a pergunta, 561 deixaram comentários sobre a escolha. A análise dos comentários gerou 15 categorias. As porcentagens apresentadas são relativas ao número de comentários. As categorias representam temas centrais que são mobilizados para justificar a resposta.



Gráfico 17 - Categorias encontradas entre os respondentes política sim



Quatro categorias apareceram de forma discreta entre as justificativas. Apenas 1% defenderam a ideia de que a história se desenvolve em volta de luta de classes. Outros 2% apenas reafirmaram a pergunta e não acrescentaram nada a mais em sua justificativa. Para 3% a saga vai apresentando várias formas de governo em sua narrativa, também para 3% a escolha em acreditar que Star Wars é uma saga política já se justifica levando em conta os grupos da narrativa, ou seja, os grupos apresentados no decorrer da trama como senado, império, rebeldes, separatistas.

Outras 6 categorias estão em um patamar intermediário de presença, sendo elas: liberdade, tema secundário/pano de fundo, democracia, golpe político e política real. Para 6% SW discute sobre liberdade, as pessoas buscam a liberdade e isso se dá através de um conflito, que tenta derrubar um grupo tirano do poder para reestabelecer a liberdade para todos os povos. O tópico ganha reforço de uma das frases mais citadas não só no questionário, mas também como nos grupos estudados. A frase é da personagem Padmé Abdala no Episódio 3 - A Vingança dos Sith, ela declara: “Então é assim que a liberdade morre. Com um estrondoso aplauso.”

A mensagem principal da saga é a de que nenhuma força ditatorial e/ou fascista deve existir no mundo, a liberdade é algo que devemos lutar para conquistar. Ninguém é igual ao outro, as diferenças entre raças, crenças e opiniões é o que deveria nos unir, não nos separar. (Respondente 221)

Pano de fundo ou tema secundário aparece novamente, mas se no grupo de respondentes que acreditam que não é uma saga política isso era utilizado como uma justificativa para tornar o tema menos importante, aqui os respondentes destacam que a política sempre esteve presente na saga, que mesmo atuando no fundo, todas as decisões políticas afetavam os personagens centrais.

Por mais que a parte política não seja a parte principal da trama, ela está sempre presente, não é só uma luta do bem e do mal, mas também uma luta entre a liberdade e os bloqueios de expressão impostas pelos movimentos autoritários, que vem na forma do Império e da Primeira Ordem. Existem também vários livros do cânone de Star Wars que falam somente sobre política, como Legado de Sangue, que é focado em Leia e seu papel no senado. (Respondente 498)

A democracia como forma de governo foi destacada em 7% dos comentários. Grande parte do enredo da trilogia *prequel* trata da fragilidade e consequente derrocada desse sistema.

Star Wars trata de como governos democráticos podem se tornar tirânicos através da ação interna, e mostra a fragilidade inerente à qualquer ordem democrática. (Respondente 299)

Na próxima categoria se destaca o golpe político, 7% das justificativas retomam essa parte do enredo. Aqui é citado golpe político que é apresentado no episódio III e que gera todo o clima político da trilogia original, embora o episódio III seja mais recente que a trilogia original.

Se analisarmos o universo de Star Wars, a partir do filme Ameaça Fantasma e terminando no filme O Retorno do Jedi, vemos a ascensão e queda do 1º Império Galático, um regime facista ditatorial comandado por Sheev Palpatine, que tomou o poder dando um golpe, de mestre, de estado usando como bode expiatório os Jedi e sua religião. Pode não estar evidenciado nos filmes em particular mas assim como a narrativa sobre a história de Anakin Skywalker, fica visível apenas se analisarmos o contexto de todos os 6 filmes (prequels e originals). (Respondente 811)

As duas categorias seguinte são parecidas, mas foram separadas por um motivo. Ambas falam sobre paralelos com a política no mundo real, mas em uma isso é apenas citado e em outra é exemplificado. Em 9% das respostas é feita uma ligação direta com políticos ou regimes vivenciados em algum momento da humanidade. Parte dessas justificativas retomam nomes citados por George Lucas em algumas entrevistas antigas e outra parte cita políticos e momentos mais atuais que segundo os respondentes se assemelham ao apresentado na saga. Entre esses comentários aparecem citações ao Estados Unidos, aos ex-presidentes estadunidenses Bush e Nixon, a guerra do Vietnã, a Alemanha nazista e a Hitler, também aparece relações entre golpe político e o Brasil e ainda a ascensão de governos autoritários no mundo atual.

Ela é basicamente uma história sobre uma luta pela democracia, em um contexto onde forças totalitárias promoveram um golpe de estado, apoiados pela Federação de Comércio. Tudo exatamente como acontece no mundo real, incluindo o fato de que, mesmo após tirados do poder, as forças e interesses que nutriam o estado totalitário continuaram agindo, de forma que pouco tempo depois retomaram o poder novamente em um novo golpe, através da 3a. ordem. A semelhança com a história do Brasil é imensa, no que se refere ao Golpe de 1964 e ao de 2016, quando mal havíamos começado a viver de fato um Estado Democrático de Direito. O Universo Star Wars é exatamente o mesmo processo, incluindo a forma como o Golpe foi tramado por Palpatine. (Respondente 426)

Outros 12% fazem analogias ao contexto real, mas não citam nenhum momento mais específico. Estes afirmam ver semelhanças com o mundo real, alguns citam ser uma condição natural o mundo real refletir na ficção. Há referências a temas gerais com ideologias, valores políticos, conflitos, sistemas de governo, entre outros.

Se utilizando de uma linguagem ficcional a saga nos trás elementos políticos que podemos encontrar em nossa realidade: A burocracia política; Os ideias filosóficos; Paradigmas políticos; E questões militares. Com tudo isso temos a oportunidade de fazer um paralelo entre a ficção e realidade. (Respondente 265)

No mesmo patamar da categoria anterior está o conflito político, segundo os respondentes que se encaixam aqui, o conflito político está sempre presente seja na luta principal, ou em confrontos menores dentro de toda a saga.

Na trilogia original vemos um governo tirano e a oposição rebelde que, com ataques terroristas, vai derrubando a cadeia de poder. Na prequela nós temos um governo instável, abalado por um grupo de separatistas que iniciam uma guerra civil e no final descobrimos que tudo não passava do plano de um membro do governo para ascender e dar um golpe de estado. Na nova trilogia nós temos um grupo de extremistas que derruba o governo com um pesado ataque terrorista e depois passa a caçar os dissidentes até derrubá-los e assumir o controle, ainda que não completamente. Toda a trama majoritária de Star Wars, independente dos Skywalkers e outros protagonistas, lida com o conflito entre o governo e um grupo de insurgentes. (Respondente 185)

Ainda na casa dos 12% está o poder, aqui são comentários que vão destacar a busca pelo poder, muitos colocam esse como o mote central da narrativa, há todo momento o que se discute é a tomada do poder, ou a retomada. Uma figura central nessa categoria é o personagem Palpatine, que aplica um golpe para tomar o poder, virando uma peça central do enredo, o Imperador com poderes ilimitados.

Desde o Episódio 1 foi mostrado como Palpatine manipulou pacientemente todos no governo para depois tomar o poder, aos poucos conquistando a todos com muita sabedoria, assim como ocorre na realidade, infelizmente. Mas desde a trilogia clássica também é mostrado o lado do Império e da Aliança Rebelde, que seria a resistência, lutando contra esse governo opressor (Respondente 199)

Muito próximo as categorias anteriores está luta contra a opressão. Muitas vezes ligada a noção de liberdade e representada em comentários que definiam como uma luta entre opressores e oprimidos. Nesse grupo há como justificativa para definir a saga como político a luta contra sistemas opressores.

Star Wars sempre foi baseado em temas de luta contra governos opressivos e centralizadores, assim como defesa da democracia. As prequels expandem isso para uma defesa de uma democracia representativa sadia, crítica ao capitalismo de cumpadres e exploratório/imperialista, além de uma crítica à influência excessiva de corporações no meio político. Atenta às fragilidades da democracia perante situações de crise e líderes carismáticos que agregam mais e mais poder usando tais crises como desculpa. (Respondente 257)

Um destaque interessante e que acabou virando uma categoria no quesito política é a trilogia *prequel*, isto porque, mesmo tendo citações diretas a *Rogue One*, a trilogia original e a trilogia Disney, a *prequel* sempre é apontada como exemplo da presença de política em Star Wars. Alguns citam até mesmo

que isso é uma das coisas que faz a trilogia ser tão criticada, por deixar a aventura um pouco de lado e investir em diálogos e política. Essas opiniões corroboram com as críticas da imprensa analisadas na primeira fase desta pesquisa. Ainda segundo essas respostas a trilogia *prequel* seria a com maior presença de política, a original teria um pouco e trilogia Disney transparece pouco essa questão.

Um dos motivos que me fez apaixonar por Star Wars foi o contexto político incorporado a ele. Na minha opinião, a partir dos prequels os roteiristas foram incorporando ainda mais de forma proposital o contexto político, creio que pela interpretação do público. Ou seja, nos primeiros o público faz a analogia da obra com a política e os roteiristas aproveitam e aprofundam isso nos próximos. A primeira ordem é regime ditatorial e os rebeldes são os remanescentes que lutam por liberdade. E como todos os governos autoritários eles insurgem sobre o pretexto de mantêm a ordem e a paz, evitando o caos, mas quando chegam ao poder suprimem a liberdade, a autonomia, o direito a voz do povo em nome de uma "ordem". Foi assim que os sith chegaram ao poder, a população perde a confiança nos jedi e os sith aproveitam para criar uma nova forma de governa, onde eles mandam e o resto obedece. (Respondente 691)

Por fim, a categoria mais presente é a de citação a governos autocráticos. Foram citados fascismo, nazismo, totalitarismo, autoritarismo, imperialismo, ditadura. Para essas pessoas, estes sistemas são representados na narrativa e se constrói todo um contexto de luta para acabar com esses regimes que suprimem a liberdade de habitantes de vários planetas, o tratamento recebido por esses governos alimenta os rebeldes e as uniões improváveis na galáxia ao mesmo tempo que aproxima os distintos personagens em torno de um objetivo em comum.

Em poucas palavras, a saga inteira é um político do mal querendo ser o ditador da galáxia (até mesmo durante a prequel, era um político por trás de tudo). O legal é que no centro da nova política que está sendo construída (Palpatine manobrando todo mundo para virar o imperador), também tem a situação política atual (na prequel, que é o início da saga, onde se mostra que a galáxia padecia de males fazia tempo, o que propiciou a manipulação do Palps). E bem no centro disso, eles colocam uma família, que surgiu da forma mais improvável (um moleque ex-escravo com uma senadora). Isso é o que atrai, as camadas da história. (Respondente 1070)

É possível notar durante os exemplos que as categorias não se fecham entre si, muitas conversam e se complementam. O objetivo aqui não era fechar em caixas, mas sim compreender temas centrais que podem ajudar a entender

a forma como os fãs veem a política apresentada na trama. Seria possível resumir, a partir das categorias, que SW tem a política na área central de sua narrativa e todos os personagens são afetados por essa relação de poder, e ainda grande parte da trama principal é a luta contra a opressão, sendo governos autocráticos ou golpistas. A busca pela liberdade é um objetivo que une os personagens.

Cabe ressaltar que além dos filmes foram citados obras do universo expandido e do cânone como exemplos que lidam melhor com a política da saga, foram citados de forma geral jogos, livros, animações, HQ's e de modo mais direto foram citadas a série animada Clone Wars e o livro Legado de Sangue.

O último supertema vai tratar da **diversidade**. Entre os respondentes 65% consideram importante a diversidade na escalação do elenco, 24% são indiferentes ao assunto e 11% não consideram importante. A questão da diversidade apresenta algumas diferenças significativas entre os sexos, entre os homens 57% consideram importante, 29% são indiferentes e 14% não consideram. Já entre as mulheres 78% consideram importante, 16% são indiferentes e apenas 7% dizem não considerar. A diversidade é bastante discutida no contexto da trilogia Disney e como mostrado anteriormente as mulheres avaliam melhor tal trilogia, é possível encontrar uma conexão entre esses dados.

Em relação à diversidade o número de respondentes que acreditam que não se deve levar em conta cresce um pouco com o aumento da faixa etária (5%, 8%, 11%, 18% e 26% respectivamente). O público de 18 ou menos apresenta o maior índice de indiferença, chegando a 39%. A faixa de 18 a 29 tem o maior índice de respondentes que consideram importante (76%).

A relação entre primeiro contato com a saga e a importância da diversidade se dá da seguinte forma, os que têm primeiro contato com a trilogia atual são mais favoráveis (80% sim, 8% não e 12% indiferentes), os da trilogia *prequel* estão em um nível intermediário (72% sim, 8% não e 19% indiferente), no grupo dos que tiveram primeiro contato com a trilogia original a negação é um pouco maior (62% sim, 12% não e 26% indiferente).

Para fechar a questão quantitativa, 46% do público que considera a diversidade importante na escalação são mulheres. 52% dos respondentes tem 18 a 29 anos. 90% dos que não consideram importante são brancos. A análise



Na interpretação, grupo com maior presença, os atributos do ator ou da atriz são destacados pelo sujeito, há uma ideia de que o talento é maior que alguma característica física. Nesse quesito são colocados em pauta a capacidade de ator/atriz em interpretar o personagem, evocando a meritocracia em alguns casos.

Os(as) atores/atrizes deveriam retratar bem as personagens e não se encaixar em políticas de diversidade e inclusão racial, sexual ou religiosa (seja em Star Wars ou em qualquer outro cenário). Em Star Wars, os(as) atores/atrizes deveriam atender aos requisitos capazes de ilustrar bem seu universo, independentemente do momento político pelo qual Hollywood passa. (Respondente 335)

Em narrativa encontram-se os comentários que afirmam que é o enredo que define a escalação do elenco, e que não deveria ser imposta a presença de alguma característica específica nos intérpretes, se isso não partir da história. Há certo preciosismo com a história e a saga de Star Wars, é visível nesses comentários a noção de respondente que acompanha a saga há algum tempo.

Star Wars é uma fantasia espacial que tem que se focar na história e na aventura e não em discussões sócio-políticas que é o papel da outra franquia espacial: Star Trek. Essa preocupação com a inclusão vem prejudicando as histórias dos novos filmes que estão bem aquém dos que foram feitos por George Lucas e descaracterizando absurdamente os personagens clássicos que estão tendo finais pífios e vergonhosos nos novos filmes. (Respondente 328)

No grupo do desdém, estão os comentários de sujeitos que tratam a questão com certo desinteresse. Não consideram o tema importante, algumas vezes utilizam a noção de “Não vejo nenhuma importância nisso”. Noções individuais se destacam. Há também uma aversão ao “politicamente correto” presente nesses comentários.

Não vejo nenhuma importância nisso. Inclusive isso já está se tornando muito chato nos filmes que querem ser “politicamente corretos”. (Respondente 362)

Na categoria forçado, estão aqueles que consideram as ações da diversidade como estratégias forçadas, que não deveriam ser colocadas dessa maneira. Cita-se uma tentativa das empresas envolvidas de ganhar repercussão com o assunto.



É bom ver diferentes etnias nos filmes por conta de ser uma odisséia espacial, mas a clara escalação dos atores por conta disso se torna enjoativa e forçada (Respondente 643)

Há um grupo menor, mas que começa a aparecer aqui, que traz para a discussão a ideia de que Star Wars sempre teve personagens diversos. Em alguns momentos essa categoria tem ligação com a anterior, porque acredita-se que SW sempre trabalhou com diversidade e não usava isso como marketing. Há citações ao papel da princesa Leia e do Lando Calrissian.

A diversidade já é parte da franquia mesmo antes do mimimi do bonde do politicamente correto. Na trilogia original temos uma mulher como personagem principal e mesmo assim é uma princesa guerreira, totalmente fora dos padrões de estereótipo da época. Tínhamos anões trabalhando no filme! Não concordo em seguir a risca essa tal diversidade imposta pela sociedade hoje em dia. Acaba estragando o filme. Hoje vejo como os fãs dão hate a personagem da Kelly Marie Tran. Nada contra a atriz, mas não acho relevante o papel dela. Até hoje não vejo o porque de ela estar no filme a não ser para satisfazer essa tal diversidade. (Respondente 392)

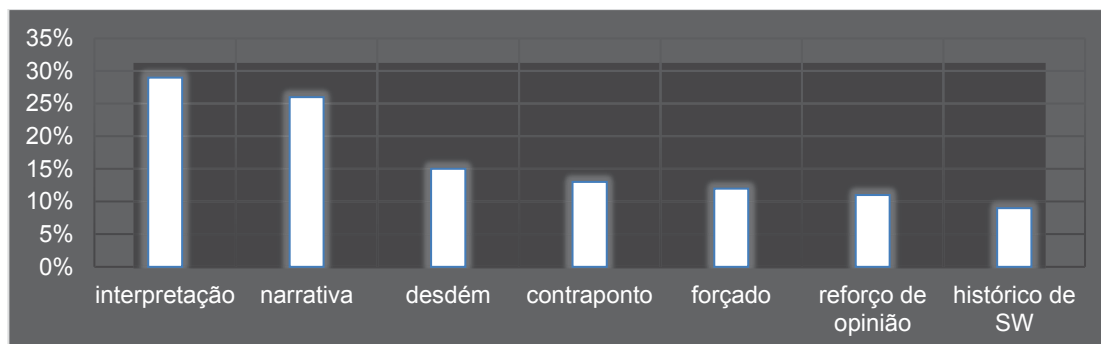
A última categoria destacada é imposição. Segundo os respondentes a diversidade colocada em SW atualmente é imposta pela sociedade, tratam como algo não natural. A diferença entre essa categoria e a forçada, é que nesta a imposição supostamente vem de fora.

É uma questão de mercado cinematográfico e corporativo, ex. O ator escalado por ter sido apenas por ser a cara da geração em que o filme é gravado ou da grande mídia. (Respondente 542)

Também aparece uma certa contradição na escrita, ou uma dúvida na formulação das respostas, porque escrevem que a diversidade é importante, mas não consideram que se deve levar em consideração na hora da escalação do elenco essa diversidade.

Nas respostas dos que se consideram **indiferentes** em relação à importância da diversidade, 224 marcaram essa opção e 119 escreveram suas opiniões. Cinco categorias do grupo anterior (que nega a importância) são mantidas: interpretação, narrativa, desdém, forçado e histórico de Star Wars. São adicionadas duas categorias específicas que são contraponto e importante, que serão explicadas em breve.

Gráfico 19 - Categorias encontradas entre os respondentes diversidade - indiferente



Fonte: O autor (2020)

Em interpretação a fala se repete, os respondentes acreditam que o que importa é a capacidade do ator ou da atriz em interpretar o personagem, o talento. Não acreditam que seja importante levar em conta a diversidade. Aparece em meio aos comentários, aversão à determinada ideologia e ao politicamente correto.

Acredito que as pessoas devem ser empregadas por desempenharem bem a sua função. Essas questões são menores e eu espero que um dia políticas positivas não sejam mais necessárias. Este deve ser o alvo. (Respondente 684)

Nas justificativas da categoria narrativa, aparecem os defensores do enredo acima de tudo, se fizer sentido para o enredo características específicas na pessoa, tudo bem, mas não deve se fazer uma inclusão forçada. Aparece muito a ideia de “não me incomoda” se a diversidade estiver presente, ela só não pode ser maior que a história.

Não acho que um filme/roteiro deva se levar por estas questões. Sou a favor de um bom roteiro. Rogue One é um exemplo. Uma mulher faz o protagonismo. Mas não tirou o brilho da estória. É irrelevante a diversidade. O que conta é a estória e seu desfecho. (Respondente 598)

Em desdém volta a ficar evidente a individualidade na justificativa, pois se repete o “não importa”, “tanto faz” ou “nunca me preocupei”. O fato de não ser afetado diretamente por essa questão parece influenciar na resposta. É nessa categoria que se encontram os comentários mais negativos.

Pra mim quem gostar assiste, quem não gostar procura outra coisa pra assistir. (Respondente 739)

Na categoria contraponto há uma pluralidade de ideias, mas a noção básica é a de que durante sua justificativa a escolha por essa opção fica mais clara. Há citações a SW como entretenimento que não deve se preocupar com questões sociais, que isso não deveria ser imposto. Há também críticas à empresa Disney, há ressalvas em usar isso como marketing ou estratégia comercial, e uma noção de que desde que não se mexa em personagens consagrados, isso pode ser adotado. Há um exemplo pessoal de um respondente que se declara gay e deficiente físico e se diz indiferente a isso.

Eu não concordo em mudar um personagem já estabelecido tanto fisicamente quanto sua personalidade por algo diferente, contudo quanto a criação de novos personagens acredito que é o momento de ousar como foi feito antes e criar novas possibilidades respeitando os pilares que sustentam a história que não são os personagens e sim a filosofia por trás deles. (Respondente 118)

A categoria “forçado” volta a se repetir aqui, mais uma vez se misturam noções de que a história deve trazer os personagens de forma natural, sem forçar características para agradar grupos ou cumprir agendas. Alguns se preocupam com a noção que estão passando e fazem questão de se colocar como favoráveis à diversidade, mas acrescentam críticas.

Acho forçado heroína mulher, herói negro e herói homossexual (Poe) simultaneamente na nova trilogia, fica muito evidente que não é por acaso, que é uma estratégia de inclusão. (Respondente 377)

Em outra categoria, denominada ‘reforço de opinião’, o que se destaca principalmente é essa noção que embora a pessoa tenha selecionado que levar a questão da diversidade para a escalação do elenco seja indiferente, elas utilizam esse espaço de comentário para declarar que a questão é importante e complementam com outras questões que são abordadas em outras categorias.

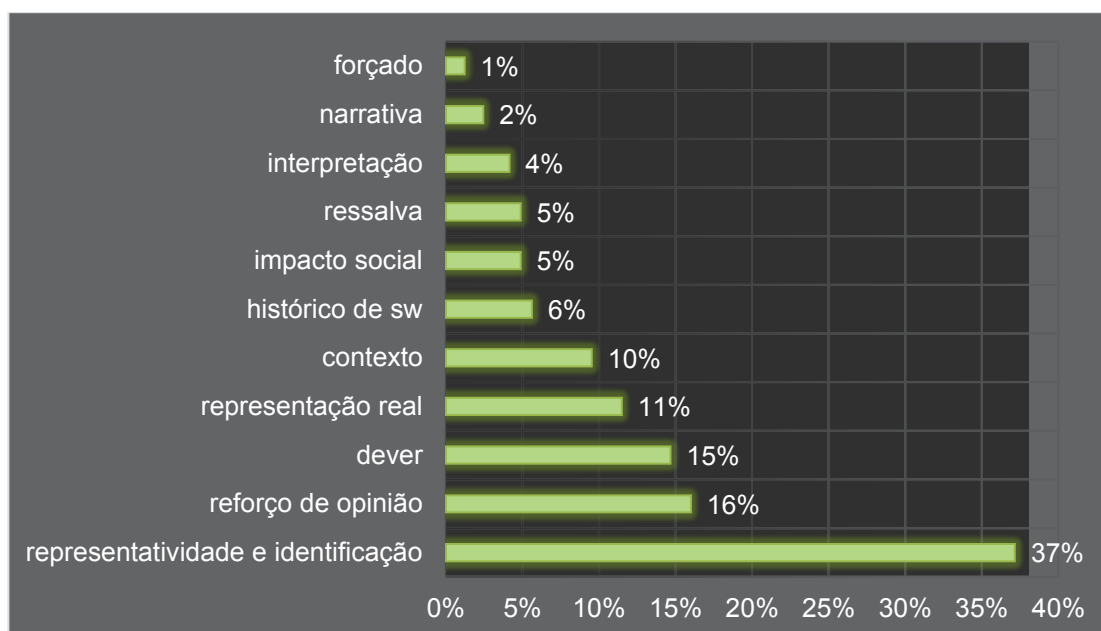
Acho super bacana a diversidade, como enfatizar a força feminina colocando uma mulher como personagem central na nova franquia, personagens negros e de origem asiática também isso deixa o cinema hollywoodiano menos embranquecido, machista e xenofóbico digamos assim, já no quesito de levar em consideração para escolha do elenco, penso que o que deve contar é o talento do ator e se ele conseguiu passar verdade no papel como se fosse o personagem. (Respondente 206)

A última categoria de maior relevância é a do histórico de Star Wars, mais uma vez, os fãs trazem para o comentário a noção de que SW sempre trouxe a diversidade e não seria uma novidade na franquia. Ao mesmo tempo que destacam a diversidade da saga afirmam que não deveria se preocupar com isto.

A escala de atores/atrizes (protagonistas), não mudou relativamente desde o princípio, cada uma viveu e apresentou na sua época. Não só de seres diferentes (alienígenas), mas sobre humanos, sexo, raça e religiões diferentes. Só o motivo de não estar EXPLÍCITO, não significa que não exista na saga e nem obrigatório exhibir. (Respondente 163)

A opção **sim**, ou seja, pessoas que consideram importante a diversidade, teve a maior adesão, 616 marcaram essa opção e 409 opinaram. O maior volume de comentários também gerou um número maior de categorias, criou-se seis categorias exclusivas e cinco categorias repetem ideias dos grupos de respostas não e indiferente.

Gráfico 20 - Categorias encontradas entre os respondentes diversidade - sim



Fonte: O autor (2020)

A justificativa mais presente nos comentários que defendem a diversidade no elenco é representatividade, foi adicionada a essa categoria a noção de identificação, já que geralmente apareciam conectadas. Há uma ideia clara nesses comentários, é importante que as pessoas possam se sentir representadas nos personagens, para gerar identificação com a narrativa. As

respostas seguem essa linha, enumerando alguns pontos e exemplificando a opinião através da relação com os personagens.

Star Wars é uma saga muito importante para muita gente e todo mundo tem o direito de se ver representado nas telas. Esse tipo de representatividade numa franquia deste tamanho é importante para que se quebrem paradigmas e preconceitos contra diversas minorias e para que as pessoas se sintam empoderadas e capazes. (Respondente 119)

A categoria reforço de opinião se repete nas três respostas básicas dessa pergunta, mais uma vez, a função dessa resposta é reafirmar a opinião. Algumas vezes é acrescentada alguma reflexão, mas na maior parte aparece apenas um reforço da resposta dada a pergunta fechada. O ponto diferente aqui, é que não aparece como uma explicação como aparecia entre os que marcavam não e indiferente.

É extremamente importante uma protagonista mulher que não precisa da ajuda de um personagem masculino e é até mais poderosa do que eles, além do personagem negro que sempre foram ausentes em Star Wars. (Respondente 17)

A terceira categoria mais presente é a do dever, segundo esses respondentes Star Wars é uma saga que é construída na diversidade, as diversas criaturas que aparecem na tela são citadas e então se vê como dever mostrar a variedade da espécie humana. Não faria sentido mostrar vários tipos alienígenas e a raça humana ser uniforme.

Numa galaxia (universo) tão grande quanto o de SW, é inaceitável que não existam talentos / personagens relevantes para a história, de diferentes raças, genero ou opção. (Respondente 268)

Em 11% dos comentários é colocado para o debate a noção de uma narrativa ficcional ter como função representar a realidade de alguma maneira, por isso é essencial essa narrativa refletir as características do mundo real mesmo em um universo fictício.

Um filme de fantasia é uma representação do nosso mundo, que tem pessoas dos mais variados tipos. Por isso é importante mostrar toda esta diversidade. (Respondente 56)

Para 10% dos respondentes, uma narrativa sempre vai ser reflexo da época em que é produzida, e como no contexto atual, questões como representatividade estão em alta é natural que isso se reflita nos filmes e em outras instâncias da sociedade, mais que isso, é necessário que se reflita essas discussões.

Atualmente, acredito que aquelas características ignoradas anos atrás devem ser prevalecidas, para que aqueles que ainda possuem algum tipo de preconceito se "conformem" com globalização e a miscigenação dos seres humanos, bem como, o aceite com a igualdade entre gêneros. (Respondente 528)

A próxima categoria mais citada, é relativa ao histórico de Star Wars. Essa categoria se repete nas outras duas definições, mas aqui a ideia central se modifica um pouco. Se nos grupos anteriores o histórico é utilizado para dizer que SW sempre mostrou a diversidade e que esse discurso não seria válido só agora, aqui a noção é que de fato SW apresentava indivíduos com características distintas e é importante manter e ampliar essa diversidade. Surge em meio a esses comentários uma preocupação inesperada dos fãs, cita-se que as trilologias anteriores tinham uma presença maior de personagens importantes não-humanos, alienígenas e que na trilogia Disney essa característica é pouco presente.

Star Wars foi vanguarda neste quesito quando colocou a Princesa Leia como uma líder. Uma mulher empoderada que se virava sozinha e salvava ao invés de ser salva. Também trouxe Lando Calrissian como um negro entre os protagonistas em uma época em que isso praticamente não existia nas grandes produções. O maior investimento em diversidade é o único ponto que me agrada totalmente na fase Disney de Star Wars. (Respondente 251)

Impacto social é uma categoria onde se levanta a noção de que SW é uma saga muito importante na cultura pop, e que é essencial uma narrativa com esse impacto levantar essas questões de representatividade e diversidade, para que isso alcance mais pessoas e as façam refletir sobre esse assunto. Utilizar a credibilidade que a saga tem para discutir esse tema é visto com bons olhos.

Não apenas por fazer com que o universo seja crível, mas por questão de representatividade. Star Wars é um dos titãs da cultura pop e ter personagens variados não só deixa tudo mais rico como a representatividade vai tocar pessoas que ficam fora do padrão branco de sempre. Só ver o impacto que foi quando crianças negras viram que o Finn no Epi VII. (Respondente 57)

A última categoria exclusiva desse grupo é a ressalva. Aqui os discursos se misturam, há uma preocupação com personagens antigos, então tudo bem inserir diversidade sem mexer com as características desses. Retoma-se a noção de diversidade como algo natural e que deveria aparecer, mas sem fazer muito alarde em cima disso, sem transformar em algo comercial que se sobreponha à história. Ainda, o discurso da diversidade não se sobrepõe a narrativa e a ideia criativa é bastante presente. A diversidade deveria ser uma escalação natural e não uma lei imposta.

[...] já que todo mundo fala em diversidade em tudo, saga de liberdade criativa atuais e não escritas anteriormente devem ter diversidade, desde que não alterem os personagens já escritos, ou que destrua seu arquétipo. (Respondente 95)

As outras três categorias que aparecem são pouco representativas, mas decidiu-se colocar aqui para mostrar a repetição dessas em grupos anteriores, assim é possível notar as semelhanças e, também, diferenças num mesmo tópico. Em interpretação há quase uma contradição, porque esses respondentes afirmam que a diversidade é importante, mas que isso não deve ser levado em conta na escalação do elenco, o que pode soar estranho. Em narrativa, retorna a noção de que a diversidade pode estar presente desde que auxilie o desenvolvimento da narrativa. Em forçado, novamente é colocado em xeque as decisões do estúdio, segundo esses respondentes a diversidade é importante, mas deve aparecer de maneira fluída e não forçada.

Em seguida, serão apresentados alguns temas que permearam toda essa discussão, distribuídos entre as categorias mais citadas nesse grupo. Em 11% dos comentários há menção ao que seria o padrão de Hollywood, há a percepção de que o homem branco como protagonista é esse padrão, entre esse público ainda aparece nesse padrão o fato do protagonista ser heterossexual e cisgênero.

Em seguida aparecem entre os subtemas esses papéis que fogem do padrão, a mulher num papel principal e um negro entre os protagonistas são citados em 7% dos comentários, vindo de maneira positiva essa mudança. Cita-se também os papéis dados a atores e atrizes latinos e asiáticos. Algumas citações ao universo expandido são feitas, a fim de exemplificar o que já vem sendo feito no universo de SW, adicionando personagens com diferentes perfis. Há alguns elogios diretos a Disney e a tentativa de inserção desses grupos na narrativa, mas também há críticas na mesma proporção ao usar esses fatores como promoção para o filme. Há ainda uma noção cômica em meio a discussão, por vezes o personagem Poe Dameron é apresentado como um personagem homossexual pelos respondentes, fato que não foi confirmado na narrativa oficial. O que existe é uma narrativa paralela dos fãs que coloca Poe e Finn como um casal, é uma história criada pelos fãs ‘invadindo’ a narrativa oficial, retomando as ideias de narrativa transmídia e da invasão do texto pelos fãs apresentada por Jenkins (2009a, 2015).

Cabe ainda destacar um último aspecto, a presença da palavra religião entre os exemplos de o que se deveria levar em consideração na escalação do elenco causou estranheza entre os respondentes. Sendo contestada por vários que consideram a diversidade importante na escalação do elenco, mas que religião não seria um fator dessa conta. Na parte final da análise todos esses elementos do questionário são tensionados com o restante dos dados e das teorias.

## 5.2 O CONSUMO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA PELOS FÃS

O primeiro tópico tem como eixo central a narrativa transmídia. Alguns dos achados da pesquisa dizem respeito a retomar a centralidade da narrativa nesse tipo de linguagem. Os resultados do questionário assim como das entrevistas corroboram com as definições apresentadas no capítulo 2.

Como já apresentado neste trabalho, optou-se por partir da definição de Star Wars como uma narrativa transmídia (NT), haja vista que alguns pesquisadores como Jenkins et al. (2014); Rodrigues (2018); Scolari (2013); Silveira (2010) e Vieira (2017) já a classificaram dessa maneira. Com isso evita-



se mais uma empreitada classificatória e busca-se destacar os pontos que são resultados diretos da leitura da saga enquanto NT.

O primeiro destaque é a interferência na produção, após a compra da Lucasfilm pela Disney, a empresa lança o comunicado (Anexo 1) que vai decretar a divisão entre universo canônico e universo expandido, com a justificativa de dar mais liberdade criativa para os produtores, roteiristas e diretores dos novos produtos. Sendo assim, há uma alteração na forma da NT, voltando aos princípios do entretenimento transmídia por Jenkins (2010), a saga parte de uma continuidade e adere à multiplicidade. Lembrando que mesmo sendo dois aspectos de um mesmo princípio eles não são excludentes, pois a linha canônica segue representando a continuidade e a linha do universo expandido (e a criação dos fãs) representa então a multiplicidade, abrindo espaço para realidades alternativas, como acontece em outras narrativas.

Em um capítulo do livro *Disney's Star Wars: Forces of Production, Promotion, and Reception* Freeman (2019) destaca o reposicionamento de marca realizado pela Disney. O autor aponta que no passado as histórias de Star Wars que não eram comandadas por George Lucas se passavam todas após os acontecimentos do Episódio IV, para que nenhum outro autor tocasse no passado. Quando a Disney compra os direitos sobre a saga as histórias passam a ser no presente, no passado e no futuro pós filmes, criando uma teia de relações entre os produtos do George Lucas e os demais. Freeman (2019, pt. 793) destaca: “sob esse prisma, a Disney efetivamente vinculou o futuro de suas próprias histórias de Star Wars aos ideais nostálgicos de seu passado, recriando o Star Wars da Lucasfilm e Star Wars da Disney como um pacote de marca única<sup>52</sup>.”

A divisão parecia ser um dos principais fatores de conflito entre a produtora e os fãs, contudo, entre os dados coletados pelo questionário apenas 23% dos respondentes não concordam com a diretriz, enquanto 18% desconhecem e 59% aceitam a mesma. Num primeiro momento, a decisão parece ser apoiada pela maioria, mas um ponto que vai ter mais impacto na

---

<sup>52</sup> “in this light, Disney has effectively tied the future of their own Star Wars to nostalgic ideals of its past, rebranding the Star Wars of Lucasfilm and the Star Wars of Disney as a single brand package.”

recepção é a relação com os personagens, pois quando questionados sobre “O que você viu dos personagens no universo expandido afetou sua percepção sobre os novos filmes?” os respondentes reagiram de maneira mais enérgica, 38% consideram ter sua percepção afetada, 40% são indiferentes e 22% dizem não fazer diferença. O que se pode inferir aqui é que quando interrogados sobre uma decisão empresarial os fãs agem de forma mais cética, mas quando questionados sobre os personagens, que muitos amam, a resposta aponta outra tendência. Têm-se um lado afetivo falando mais alto.

Outro ponto que se destaca, é que os fãs são atraídos pela narrativa de Star Wars, pela promessa de universo. Há uma definição que vai ao encontro disso: “O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia - já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o Universo em várias direções” (JENKINS, 2009, p.161). Como cita o entrevistado 1:

Eu acho que é um universo Fantástico assim, eu gosto muito de... desse tipo de entretenimento e Star Wars me fascina assim por isso, eu acho que o universo é muito amplo e tem muita coisa que pode ser desdobrado, em tipo história pode ser contada em universos que você sempre quer saber mais e eles exploram cada vez mais isso me deixa feliz como fã, eu acho que eu sempre procuro coisas que avancem sabe? Com a história e tal. Acho legal. (Entrevistado 01)

Entre os entrevistados seis afirmaram serem atraídos mais pela narrativa que pelos personagens. Há um certo interesse em descobrir mais sobre um universo que aparenta ser muito grande e deixa pistas disso para o público, esse também é um dos pontos destacados por Jenkins (2009), a história deve se apresentar como universo e deixar espaços para serem preenchidos pelos fãs. Assim destaca-se novamente, um aspecto que muitas vezes se perde nos estudos sobre narrativa transmídia, dá-se uma atenção maior à forma do que ao conteúdo. Um dos entrevistados declarou:

Olha, num primeiro momento, a primeira coisa que me atraiu assim, foi a questão dos efeitos, o visual chama atenção. Mas com o passar do tempo assim o que eu considero que me cativa pela saga é a forma como a história é contada, a analogia que ela tem com muitas coisas que a gente vive no dia a dia, por mais que seja uma obra de fantasia, tem muitas coisas que tu acaba utilizando, se tu aprendeu, tu acaba utilizando no seu dia a dia, assim, uma certa filosofia, vamos dizer né. Então todo o Conceito da força, toda a questão do lado sombrio ou lado luminoso da força, isso também são coisas que me atraem bastante assim, até o lado, e o lado político da saga, né um fator que desperta meu interesse. (Entrevistado 04)

Passado o encantamento técnico o que fica e faz o fã continuar acompanhando é a narrativa. Isso reforça a já citada afirmação de Santaella (2018) de que no âmbito das narrativas transmídia, o discurso narrativo é o responsável por fisgar a imaginação e o coração dos fãs.

O próximo assunto provocou algumas alterações e dúvidas no percurso da pesquisa, mas após as entrevistas ficou claro que é uma característica ligada a dois fatores: trabalhar com uma narrativa que é transmídia e tem mais de 40 anos. A questão é sobre o ponto de entrada na narrativa, no questionário limitou-se a questionar qual a primeira sequência de filmes que o respondente tinha assistido. Nos resultados 70% do público entrou pela trilogia original, 27% pela trilogia *prequel* e 3% pela trilogia Disney. Jenkins (2009a) cita que em uma NT, o espectador pode entrar por qualquer ponto que lhe agrade, não necessariamente pelo primeiro lançado. Entre os respondentes percebe-se que o caminho preferencial ainda é pela trilogia original, a discussão sobre qual seria o caminho ideal para conhecer Star Wars é sempre questionado nos grupos de fãs, os novos espectadores buscam a ajuda de fãs para entender o universo, como foi observado na fase exploratória nos grupos de fãs. O caso de Star Wars é mais complexo pois a ordem de lançamento segue uma sequência e o tempo da narrativa segue outra, recorda-se que o primeiro filme lançado em 1977 foi o depois renomeado Episódio IV – Uma nova esperança, seguido pelos episódios V e VI, só em 1999 foi lançado o que hoje é considerado o episódio I.

Para as entrevistas os fãs foram selecionados pelo que eles apontaram como sendo a sua trilogia de entrada na saga, mas durante a realização percebeu-se alguns detalhes interessantes. Dois entrevistados tiveram um primeiro contato com produtos diferentes, o entrevistado #03 teve contato com um gibi da Turma da Mônica que adaptava a história do Episódio IV e a entrevistada #07 teve contato com um jogo Lego Star Wars, que jogava na companhia dos irmãos, mas afirma que não despertaram interesse em ver os filmes e se contentava em conhecer os personagens pelo jogo. Outros dois entrevistados afirmam terem assistido na TV em algum momento um dos filmes mas que isso não despertou um interesse e só foram conhecer de fato a saga em outro momento, o entrevistado #04 foi atraído pelo lançamento da trilogia *prequel* e a entrevistada #08 foi atraída pelo lançamento Disney e pela forte

campanha de divulgação. A relação familiar tem um peso nessas entradas, aspecto que será retomado no próximo tópico, que vai tratar da cultura de fãs.

Há algumas práticas de fãs que foram mapeadas e reforçam a grande influência que a narrativa transmídia tem na saga. A prática mais comum encontrada entre os respondentes é a leitura de HQ's e livros da saga, 66% dos respondentes marcaram essa opção. A pesquisadora Rodrigues (2018)<sup>53</sup> se aventurou pela galáxia literária de SW, e segundo a autora só o universo de livros “[...] é no momento composto por mais de trezentos e cinquenta títulos, escritos por setenta e seis autores e que gera um valor de quase três bilhões e meio de dólares para a franquia, portanto é impossível não buscar estudar e compreender qual seu papel para a narrativa total.” (RODRIGUES, 2018, p.122).

Seguindo por outras plataformas, 60% dos respondentes do questionário afirmam terem acesso a jogos da franquia. Esses números altos indicam que a expansão para outras plataformas é apoiada pelos fãs, embora não se consiga aqui ter uma noção de quais títulos têm maior adesão. Aparecem ainda no escopo de práticas o jogo de RPG por 19% dos respondentes. Essas narrativas adicionais mostradas até agora são lançadas oficialmente, então seguem as diretrizes da empresa detentora dos direitos. Mas há ainda as práticas produtivas dos fãs, onde eles criam baseado nas suas vontades e nos seus entendimentos sobre personagens e lugares. Nesse grupo aparecem: *fan fiction* (17%), produção de *fan art* (13%) e produção de *fan films* (4%). Esses materiais produzidos por fãs, na ideia de narrativa transmídia ideal criada por Jenkins (2009a) seriam incorporados à narrativa principal em algum momento. Na realidade isso é pouco viável para as empresas, a Lucasfilm desenvolve algumas competições oficiais de histórias produzidas por fãs, mas os conteúdos são endossados por pouco tempo, pode-se assumir que com a virada de saga contínua para saga múltipla essas criações dos fãs passem a ser versões alternativas da narrativa.

Os livros, juntamente com jogos, HQ's e as criações dos fãs foram uma parte importante responsável por manter o universo em funcionamento, alimentando os fãs com novas histórias de mundos conhecidos e pouco

---

<sup>53</sup> Para melhor compreensão do vasto universo literário de Star Wars, recomenda-se a leitura do trabalho da autora intitulado “A Literatura Como Parte De Uma Narrativa Transmídia: Uma Viagem Ao Sistema Literário De Star Wars.”

explorados. Foi essa manutenção da base de fãs que despertou o interesse da Disney na compra dos direitos da franquia. Isso leva ao tema do próximo tópico da análise.

### 5.3 CULTURA DE FÃS, STAR WARS E DISNEY

Este aspecto da análise tem um desafio maior, já que são trabalhados aqui três conceitos centrais que orientaram o trabalho, o primeiro é discutir a definição de fã, o segundo é descrever a relação dos fãs com Star Wars e o terceiro é entender a relação desses fãs com os produtos da Disney, que vai ajudar a responder a pergunta central deste trabalho.

O primeiro ponto é definição de fã, quando se elaborou o questionário e em todas as postagens nos grupos do Facebook, sempre foram convidados diretamente quem se considera fã da saga para responder o questionário. Muitos demonstraram um conhecimento avançado sobre a saga, haja vista as várias referências colocadas nas respostas. Para este trabalho, o que guiou a ideia de fã era a definição de Sandvoss (2013, p. 9) de que o fã é alguém engajado e com um comprometimento emocional com uma determinada narrativa ou texto. Essa definição parece suficiente para entender com qual público se estava lidando. Por isso também, abandonou-se qualquer ideia de criar uma hierarquia de fã, não importava se alguém participava de 10 práticas de fãs e outro só de uma. Os fãs têm formas diferentes de se relacionar com os produtos: “essa ideia de comunidade é idealística e nostálgica e existe em contradição com as experiências dos membros da comunidade, de modo que retrata uma realidade ideal e não uma realidade vivida<sup>54</sup>” (HILLS, 2016, p. 40). Há um componente financeiro nessa relação de participação ou não em determinadas práticas que não pode ser desconsiderado, por isso Coppa (2014. P.80) declara: “Fandom é mais do que seu potencial de compra/receita”.<sup>55</sup>

Isto posto, pensando nas questões do *survey*, não havia uma pergunta que interpelasse de forma direta o respondente se ele se considerava fã ou não de Star Wars, o que foi feito é uma abordagem questionando se ele participava

---

<sup>54</sup> “this idea of a community is idealistic and nostalgic and exists in contradiction with the experiences of community members so that it portrays an ideal rather than a lived reality.”

<sup>55</sup> “Fandom is more than its economic/revenue potential”.

de grupos de fãs no ambiente online ou offline. Alguns entrevistados mesmo participando de várias práticas de fãs e interagindo em grupos tem um certo receio em se declarar fã. Nas entrevistas os respondentes foram questionados diretamente sobre se considerarem ou não fãs. Entre os 8, apenas uma ficou indecisa sobre a autodeclaração.

Não, eu acho que não consigo me considerar extremamente fã, mas eu gosto muito da trilogia. Eu gosto muito de assistir, mas eu não sei se eu consigo realmente me considerar fã, essa resposta é válida? (Entrevistada #05)

Percebe-se na fala a necessidade de um apontamento externo que poderia dar um aval sobre o pertencimento ou não ao grupo de fãs. Retornando ao questionário é possível encontrar evidências que a entrevistada participa de grupos de fãs e de várias práticas de fãs. Outra entrevistada, embora se defina como fã coloca em dúvida sua participação:

Eu acredito que sim, apesar de não conhecer, assim, muita coisa, eu acredito que que tem fãs que conhecem muito mais, mas eu gosto, eu até tenho, uma coisa muito melancólica pra mim, então eu acredito que sim. (Entrevistada #06)

A dúvida aqui é se ela conhece o universo suficientemente para se proclamar fã. Essa dúvida vem também dos grupos de fãs, na observação da fase exploratória da pesquisa foi possível encontrar embates onde os interlocutores se declaravam superiores por conhecerem mais coisas ou conviver por mais tempo com a saga. Relata-se mais dois casos:

Olha, sim, me considero sim, inclusive eu queria muito ter ido no dia da estreia no ano passado, mas eu não consegui porque esgotou tipo, menos de uma hora e aí quando eu entrei não tinha mais lugar para comprar e tal, mas eu fui na mesma semana assistir... (Entrevistada #07)

Sim, mas eu sou retardatário demoro para ver as coisas que sai geralmente, mas sim. (Entrevistado #01)

Mesmo se assumindo como fã, ao declarar isso a entrevistada #07 rapidamente se justifica por não ter assistido a um dos filmes na estreia. Isso parece ser um empecilho que poderia atrapalhar sua identificação como fã. No

comentário seguinte, mais uma vez o entrevistado #01 se justifica por talvez não estar fazendo o que se espera dele como fã. A última resposta apresentada aqui agrega mais uma informação para essa discussão:

Eu assumo, eu acho que eu sou uma das pessoas que há um bom tempo me assumo como fã de Star Wars, tenho várias maneiras aí de demonstrar isso daí, né? (Entrevistado #02)

Como dá para perceber, esse entrevistado afirma ter maneiras de demonstrar o seu grau de identificação como fã. Toda a discussão que se pretende ter aqui se conecta diretamente com uma necessidade de aceitação por uma comunidade. Há como perceber que aquela que não se declara e os que se declaram fãs logo buscam se justificar de alguma maneira. De fato, o entrevistado #02 é o que mais participa e produz coisas relacionadas ao universo de fã, pois tem um site, participa de grupos que atuam em eventos e convenções e ainda organiza encontros de fãs. Mas os demais respondentes também apresentam características de fãs, não só no consumo, mas no modo de se relacionar com a saga. Acredita-se que o ser fã está mais na conexão emotiva com a saga, que todos os entrevistados demonstram ter, do que com o consumo de todo o conteúdo disponível. Como demonstrado no decorrer do trabalho, o universo de SW é muito amplo, é quase impossível conhecer todos os desdobramentos e extensões do universo. A dificuldade encontrada está na aceitação de um grupo, as pessoas sentem a necessidade de uma validação externa da comunidade.

Em relação à participação em grupos como apresentado anteriormente, 90% dos respondentes do questionário participam de algum grupo online ou offline, 59% participam somente de grupos online, característica da cultura da convergência onde as pessoas conseguem encontrar espaços para discutir assuntos em comum. Mas o caso de Star Wars é interessante pela presença offline, 31% dos entrevistados fazem parte de grupos que também atuam fora do ambiente online. O Conselho Jedi<sup>56</sup> que tem divisões estaduais, é um dos grandes grupos que atuam dentro e fora desse ambiente, esses grupos são

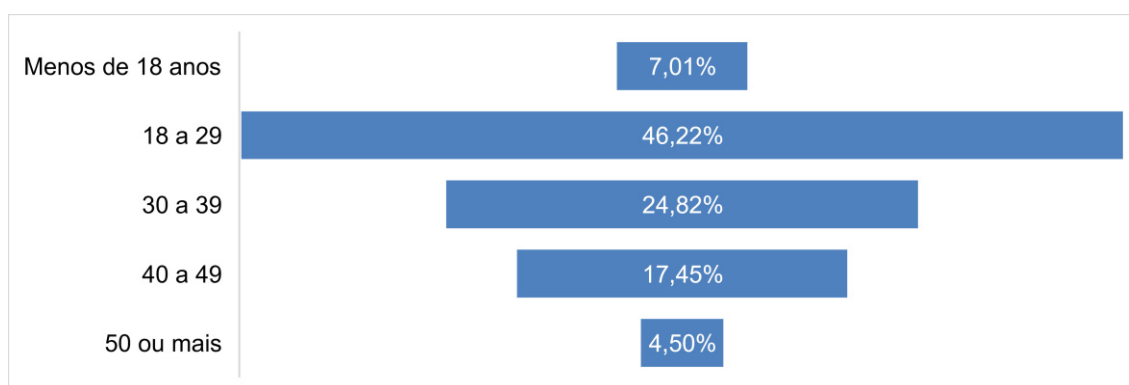
---

<sup>56</sup> Na etapa exploratória fiz um levantamento sobre os Conselhos Jedi que tem atuação em alguns estados, algumas páginas e grupos estão desativados, os que me responderam foram São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Paraná, Santa Catarina, Bahia e Amazonas.

responsáveis pelos eventos intitulados Jedicon. Outro dado que chamou a atenção é que a participação em grupos fora do ambiente online vai aumentando com a idade dos respondentes.

Com relação à identidade dos fãs, foram encontrados vários perfis, o pico maior de respondentes do questionário foi no grupo de 18 a 29 anos, pode ser resultado do ambiente online de distribuição do questionário. O segundo grupo mais expressivo com 25% é o de 30 a 39 anos e em seguida com 17% vem o grupo de 40 a 49 anos. Ainda aparecem 5% dos respondentes no grupo de 50 ou mais.

Gráfico 21 - idade dos respondentes



Fonte: o autor (2020)

Essa participação reforça uma tendência apontada por Amaral (2016) de gradativo envelhecimento de subculturas, como SW tem mais de 40 anos esse público mais experiente já era esperado, o interessante é perceber que estes ainda estão ativos em comunidades, mostra uma manutenção no interesse pela saga, quebrando a linha de fandom cíclico, onde em determinado momento da vida o fã deixa de acompanhar seu objeto de devoção, SW se encaixa muito mais no que Hills (2015, p. 156) chama de fandom de culto:

tendo a defender que o fandom de culto – e que é por isso diferenciado do culto nostálgico em Fan Cultures – significa estar vinculado a um objeto da comunidade de fãs ao longo do tempo e no curso da vida. Há uma noção de envolvimento contínuo, de modo que o fandom cíclico parece ser definido e vivido em contraste a ele, quase como se reconhecesse um risco no envolvimento.

Ao falar sobre o envelhecimento gradativo do fandom é interessante fazer um paralelo com a pesquisa de Becko (2019), na pesquisa sobre fãs de



super-heróis a autora percebeu uma certa resistência nos fãs mais velhos em se declararem como fãs, pela ideia de quadrinhos e super-heróis serem vistos como algo para crianças e adolescentes e pela conotação negativa do termo. Mas no caso de Star Wars, é possível notar nos grupos e na entrevista que os fãs mais velhos não se importam com essas visões e tem orgulho em afirmar que são fãs da saga há mais tempo. Outro detalhe que diferencia é que nesta pesquisa em nenhum momento os entrevistados falam do fã como algo pejorativo, e o que parece pesar na identificação de fã é o aval da comunidade.

O reconhecimento de SW como fandom de culto já se encaminha para o próximo tópico, uma característica que é apontada nos grupos é que a saga tem um forte apelo familiar, que é passada de um familiar para outro. O questionário não contemplou esse fato nas suas questões, mas foi possível ter uma noção sobre isso nas entrevistas. Dos 8 entrevistados, 5 tiveram o primeiro contato com a saga mediado por algum familiar.

Meu primeiro contato com a saga foi quando eu assisti com meu pai...  
(Entrevistado #01)

A primeira vez que eu tive um contato com a saga foi quando a minha tia me levou pro cinema para assistir O Império Contra-ataca, isso foi em 81, eu não sei porque aqui no Brasil os filmes demoravam um pouco para chegar, eles não eram tão imediatos, então ela já era fã da Saga e me levou para assistir O Império Contra-Ataca que a gente assistiu o Império e depois assistiu O Retorno de Jedi no cinema, e isso me marcou bastante. Foi o primeiro contato que eu tive.  
(Entrevistado #02)

A primeira parte foi quando eu era criança, tinha lá por volta dos meus quatro anos que a minha madrinha colocava, me colocava pra assistir o episódio V, vários filmes antigos, mas o que vem na minha cabeça é o episódio V, o Império Contra-Ataca e deu um primeiro insight, assim de paixão pela saga, só que foi adormecendo... (Entrevistado #04)

Meu primeiro contato com a saga foi através da minha irmã (...), ela tinha muitas falas que ela gostava e ela gostava muito do Darth Vader, aí ela me colocou para assistir os primeiros três. Ela falou para eu baixar para assistir e o último ela queria assistir comigo que a grande revelação "*Luke I'm your father*". (Entrevistada #05)

Meu primeiro contato veio a partir do meu pai, que ele também é muito fã, e ele me levou pra assistir no cinema e também em casa ele me apresentou os filmes mais antigos. (Entrevistada #06)

Essa hereditariedade da saga é um componente importante para se pensar na manutenção do universo ativo mesmo sem grandes lançamentos como apontado no capítulo histórico. Outras duas entrevistadas também recordaram de momentos em família, mas com característica diferenciada:

filmes de LEGO Star Wars para mim são uma memória afetiva muito forte, porque eu jogava com os meus irmãos e até hoje a gente tem piada interna... (Entrevistada #07)

Star Wars pra mim, era um pouco de filme da Sessão da Tarde, tipo a trilogia principal, vamos dizer assim, a primeira. Porque eu sempre via em família, TV a cabo reprisando, então era mais ou menos sessão da tarde (Entrevistada #08)

Os cinco primeiros mostrados vão citar diretamente que algum familiar os levou até a saga, as duas últimas vão lembrar de momentos afetivos com a família e que tem a saga envolvida. Mas aponta-se que as entrevistadas 07 e 08 iniciaram no fandom depois do episódio VII lançado em 2015 e foram atraídas pelas campanhas de divulgação e pelo hype em torno do produto. O relato da entrevistada 07 também aponta para um sentimento de pertencimento a um grupo após começar a acompanhar SW:

Olha no Primeiro Momento o que me chamou atenção foi que eu estava assistindo pela primeira vez e gostando de um filme que era muito aclamado, né? Então eu meio que me senti dentro de um bonde junto com uma galera, não sei se sentimento de pertencimento, foi muito, foi muito legal, né? E aí quando eu pude abrir a boca e dizer nossa eu gosto de Star Wars, eu me senti tipo parte de um clubinho sabe? isso é legal, isso é legal. (Entrevistada 07)

Retoma-se aqui alguns resultados da questão sobre as razões que levaram o público a assistir Star Wars. Primeiro os que estão ligados ao hype em torno da saga, 6% disseram querer fazer parte de uma experiência internacional, 15% afirmaram que foram assistir devido a alta expectativa gerada pelo filme, 23% gostam de ver grandes produções quando são lançadas. Enquanto 8% do público diz ter ido acompanhar alguém.

Para 24% dos respondentes a razão para assistir é estar conectado a uma comunidade que aguardava os filmes. Os mais citados entre as razões foram o amor por filmes de fantasia (63%) e o apreço por filmes do estilo de Star

Wars (71%). Sendo assim os principais atrativos de Star Wars são: o gênero do filme, o hype e a comunidade criada em torno da saga.

Antes de acrescentar a Disney, faz-se necessário um último olhar sobre as práticas de fãs apresentadas no questionário. Algumas das práticas foram mostradas no bloco de narrativa transmídia, aqui serão retomadas algumas que não foram discutidas. Com relação à participação em pré-estreias, 49% dos respondentes dizem já ter participado de alguma, isso tem efeito no mercado, por exemplo: *O Despertar da Força* em 2015 quebrou o recorde de arrecadação em seu final de semana de estreia<sup>57</sup> e *Ascensão Skywalker* quebrou o recorde de pré-venda em sua primeira hora, superando em 45% o recorde anterior que pertencia a *Vingadores – Ultimato*<sup>58</sup>.

A criação de blogs foi assinalada por 9% dos respondentes, esse é um número alto se pensar no tempo que precisa se dedicar para este tipo de trabalho. Um número que importante do merchandising é que 61% dos respondentes afirmam ter coleção de objetos da saga. Em pesquisa realizada pelo ebay no mercado americano, os fãs de Star Wars foram apontados como os que mais gastam com produtos da saga, entre 2006 e 2016 os fãs gastaram 593,7 milhões de dólares no site, mais que o dobro gasto pelos fãs do Batman que ficaram em segundo lugar na pesquisa.<sup>59</sup>

Um dado que chama a atenção, se levar em consideração que 90% dos respondentes participam de grupos online, apenas 60% marcaram a opção de comentários online sobre a saga e 59% de debates sobre o filme. Há uma discrepância considerável nesses números, ou isso reforça o papel do fã individual ou mostra uma falha no questionário. Ainda é necessário discutir a opção outras práticas de fãs marcada por 20% dos respondentes, como não havia um espaço para descrição, essa alternativa fica vaga. Pode-se acrescentar a essa opção a atividade Cosplay que tem ganhado destaque nos últimos anos, onde os fãs se vestem como os personagens e foi uma atividade citada pelos

---

<sup>57</sup> 'Star Wars: o despertar da Força' bate recorde em dia de estreia nos EUA. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2015/12/star-wars-o-despertar-da-forca-bate-recorde-em-dia-de-estreia-nos-eua.html>

<sup>58</sup> Star Wars: A Ascensão Skywalker quebra recorde de pré-venda de Ultimato. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/star-wars/star-wars-pre-venda-recorde-vingadores-ultimato>

<sup>59</sup> Star Wars e Batman têm os fãs que mais gastam com produtos, segundo eBay. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/star-wars/star-wars-e-batman-tem-os-fas-que-mais-gastam-com-produtos-segundo-ebay>> Acesso em: 18 de mar. 2020.

entrevistados. Infelizmente, essa foi a única prática de fãs que foi citada nas entrevistas e que poderia aumentar o escopo de opções a serem assinaladas.

[...] então desde 2002 eu sou um daqueles que tem um traje em casa e é chamado pros eventos da Disney, é chamado pra eventos beneficentes, chamados pra eventos de reunião de fãs. (Entrevistado #02)

A relação dos fãs com a Disney tem vários pontos para discussão. A divisão da saga entre cânone e universo expandido já foi debatida no bloco anterior e não apresenta tanta resistência. Quando foi realizado o pré-teste do questionário, onde se obteve 213 respostas, duas perguntas questionavam se o fã gostaria de ver novos filmes com personagens antigos ou novos, 67% eram favoráveis a histórias com personagens da trilogia original, 12% eram contrários e 21% eram indiferentes. Quando questionados sobre histórias de SW com personagens novos a aceitação foi maior, 79% eram favoráveis, 11% indiferentes e apenas 5% eram contrários. Com esses resultados para o questionário principal a questão foi reformulada e então questionou-se se o fã acompanhava os lançamentos feitos pela Disney: 86% responderam favoravelmente e apenas 14% dizem não acompanhar. Soma-se ainda o fato que 83% dos respondentes dizem ter assistido aos filmes no cinema. Para aprofundar essa discussão, durante a entrevista questionou-se os fãs sobre a percepção deles sobre a chegada da Disney à franquia e como eles viam as outras pessoas recebendo. Todos apontaram uma certa resistência inicial, mas alguns chamaram atenção para outros detalhes na discussão. Sobre a forma que os fãs viram a comunidade recebendo a Disney:

Vamos começar pelos fãs da onde eu consegui ver, alguém que não tem esse contato tão direto com o Fandom. A primeira percepção que eu tive foi bem crítica, de pessoas falando que tudo que a Disney põe a mão estraga. Mas depois, principalmente depois do lançamento do Despertar da Força, me pareceu que as pessoas ficaram um pouco mais tranquilas, e talvez com Rogue One também um pouco até sair Os Últimos Jedi e daí os fãs caem em cima de novo. Mas eu, de onde eu me posiciono eu vi esse movimento, crítica e receio, simpatia e crítica de novo. (Entrevistado #03)

[...] em relação aos que assistiram a primeira trilogia, né? Eu acho que eles têm, enfrentam bastante resistência e às vezes eles são críticos até demais, né com como se desenrolou a história, mas eu acho que isso é muito mais por uma coisa de ego e de aparência do que realmente a história não ser legal ou não dar continuidade. (Entrevistada #05)

Eu achei que ficou bem dividido, os fãs que ficam perto de mim fisicamente eu achei que não receberam muito bem, porque acho que são os fãs mais antigos, os fãs que eu vejo na internet receberam até que medianamente, depois do filme, não tão bem daí. Tem o antes filme e o pós filme, o antes filme parece que tava assim mais esperançoso, talvez por Vingadores também, que Vingadores foi uma franquia que se deu muito melhor, do que Star Wars eu acho, e o pós filme foi muito mais esperançoso. (Entrevistada #06)

Então tem uma questão muito do saudosismo mesmo daquela questão de: nossa estão mexendo naquilo que é muito pessoal mesmo, muita gente leva muito pro lado pessoal. (Entrevistada #07)

Os fãs ficaram meio pistolas né, tipo isso não é o meu Star Wars, mas eu acho que isso é muito, não é uma coisa exclusiva de Star Wars, não é uma coisa exclusiva que acontece quando um conglomerado compra algo que é menor, em comparação né, você compara Disney e Lucasfilm, e o produto da Lucasfilm que é Star Wars, é desse tamanho em relação aquilo que a Disney produz. (Entrevistada #08)

É possível notar nos comentários que se atribui aos fãs de Star Wars um certo preciosismo com a saga. Acredita-se que muito desse cuidado vem da própria relação do criador, George Lucas, com a história. Como mostrado no capítulo histórico, o diretor sempre tentou manter todos os direitos criativos para ele, chegou a pegar empréstimo para realizar o filme sem interferência de estúdio. Esse preciosismo foi herdado pelos fãs, o próprio Lucas sofreu ataques quando lançou a trilogia em 1999, que mudava algumas coisas que eram consideradas cânones, mesmo tudo sendo fruto de sua cabeça, o diretor teve suas decisões contestadas. Há inclusive um documentário feito por fãs que se chama “*The People vs George Lucas*” e que mostra a recepção da trilogia *prequel* e todos os pontos que geraram discórdia na época, mas, mesmo assim ressalta que os fãs “perdoaram” os erros da trilogia por conta da adoração ao criador. Recorda-se que 24% dos respondentes marcaram o amor ao trabalho de George Lucas como razão para assistir SW.

Há uma disputa entre as trilogias centrais, enquanto a original segue como a mais bem avaliada, a *prequel* e a Disney parecem brigar pela segunda e conseqüentemente última posição. Levando em consideração os dados do

questionário, os dois filmes (Episódio VII e VIII) da trilogia Disney conseguiram obter mais classificações como excelente, enquanto os episódios I e II alcançaram mais classificações como bom, apenas o episódio III vai conseguir mais classificações como excelente. Pesa na conta da Disney o filme *Han Solo* que também alcança indicações como bom, enquanto *Rogue One* tem muitas classificações como excelente e se coloca entre os preferidos. *Han Solo* e o *Episódio I – Ameaça Fantasma* são os únicos que a mediana fica em 3, ou seja, há um número igual de respondentes que vai classificar o filme positiva e negativamente. A trilogia original tem mediana 5, *Rogue One* também consegue esse feito. Os demais filmes têm mediana 4.

O que se percebe é que a trilogia original ainda é mantida em um pedestal de adoração, são poucos que classificam mal a obra que originou a saga. Embora falte os dados do filme que fecha a aqui chamada trilogia Disney, é possível inferir que a trilogia *prequel* ainda tem índices menores. O que parece acontecer na trilogia Disney é que cada filme é avaliado de forma mais individual e isso é reflexo também da produção. Agora voltando aos dados da entrevista, quando os fãs falam sobre a sua visão da chegada da Disney todos são compreensivos. Alguns destacam o fator comercial e de sobrevivência da saga.

Eu acho que para mim eu não gosto tanto assim de trilogia da Disney, eu acho bem cansativa e é bem engraçado que geralmente as pessoas acham a primeira mais cansativa, né? A primeira sequência. Mas eu achei que ela foi muito importante para o papel de, eu não sei acho que realmente, divulgar o nome Star Wars para uma geração mais jovem. (Entrevistada #05)

Eu não tenho nenhum tipo de problema, acho até que saga ganhou uma sobrevivência, né? Eu vou comentar até que a época dos prequels que engloba, ou tranca no ano de 99 até 2005, que abriga os episódios 1, 2 e 3, é, a gente teve uma efervescência de produtos, lembro que o Carrefour vendeu algumas camisetas, a Malwee que era a concorrente, por exemplo de uma Hering lançou uma linha de camisetas. Mas era uma coisa muito rara, né? Pouca gente tinha acesso as lojas, não tinham muito(...) Eu acho que depois que a saga voltou as lojas de departamento pra ter direito e pagaram direitos sobre lançar materiais de merchand e tal, pra mim foi além de triplicar, começou a ter produtos a torto e a direita que era uma coisa meio rara, a gente teve ali no finalzinho de 2005 alguma coisa, mas deu uma estacionada e veio com força em 2012, então eu fico pensando se hoje em dia as pessoas sabem, entendem o valor da saga é muito por causa de como a Disney soube distribuir esse material né? **E não adianta a gente tentar querer pagar de puritano, achar que a saga cinematográfica se sustentaria, não ia se sustentar né.** (entrevistado #02)

[...] de certa forma sempre assim colabora com o comercial, né? Sempre vai para o lado mais comercial ainda mais agora depois do último filme a gente pode ver que isso se consolidou. Você quer agradar o maior número de fãs possível, vira mais uma coisa assim, feita para agradar mesmo, mas você acaba perdendo um pouco da originalidade da história, acaba ficando até uma coisa mais até repetitiva, isso se repete assim, meu pai que é fã também, também percebe que isso fica um pouco maçante pros fãs que são fãs mesmo, a gente quer ver coisa assim nova, que ver coisa que te surpreenda, a gente não quer ver tanta coisa, mais comercial. Mas de qualquer forma, eu que sou uma fã que me digo mediana, foi uma coisa que me satisfiz e que para mim foi tranquilo. Então achei legal. (Entrevistada #06)

Eu vi um certo exagero, mas ao mesmo tempo eu vi um aquecimento das coisas, sabe, eles sabem vender o produto deles, então eles souberam como comunicar, souberam como fazer com que a hype aumentasse, e que ela atingisse públicos, que assim como eu que apesar de não sou tão nova, eles tinham um contato zero ou muito morto, com essa história contada a quase quarenta anos atrás. (Entrevistada #08)

Pode-se perceber que o fator comercial pesa em dois âmbitos segundo os entrevistados, afeta de maneira positiva a distribuição de materiais sobre a saga, mas tem um certo fator limitador para a narrativa. O Entrevistado #02 reforça:

Porque ela saiu daquele formato cinema independente pra se tornar mais um blockbuster como Velozes e Furiosos né, que você tá a mando de um produtor executivo que é o que quer dinheiro, quer que venda, e tudo mais, e mesmo assim a saga vendeu muito bem, depois de Marvel, acredito que é a coisa que mais trouxe lucro pro mercado. (Entrevistado #02)

Essa sensação de cinema independente que era defendida por Lucas é reforçada pelos fãs mais antigos, por isso essa parte do fandom é a que mais reclama de decisões do estúdio. Mas, mesmo assim ainda continua acompanhando. O aca-fã William Proctor em entrevista a Will Brooker declara:

Como fã de Star Wars de primeira geração - a primeira geração não sendo 'melhor' ou superior às gerações de fãs posteriores - meu ideal de 'força-platônica' está tão ligado à Trilogia Original, esteticamente, genericamente e narrativamente, que, a menos que um novo conteúdo de Star Wars toque de alguma forma nesse ideal, a menos que pareça Star Wars para mim, sempre terei dificuldade em apreciá-lo ou adotá-lo<sup>60</sup>. (BROOKER, PROCTOR, JENKINS, 2020, pt. 1, tradução nossa)

Há mais três perspectivas que são interessantes e resultados dessa análise. Star Wars sempre mostrou um potencial enorme para extensões, então os fãs sabem que muitas histórias podem ser contadas nesse universo.

Eu acho que isso é uma das coisas que eu entro muito em discordância, tipo, com a maioria dos fãs, porque eu não vejo como uma coisa ruim assim, porque eu acho que apesar de ser o estúdio grande que acaba impondo muita coisa por motivos inúmeros assim, tanto bilheteria, aceitação do público e tal, mas eu acho que é uma forma de dar um gás novo para franquia. Sabe? Tipo, mais gente vai conhecer, tem mais oportunidade de expandir o universo como eu gosto também, então eu enxergo como uma coisa boa, a maioria dos fãs eu acho que discorda comigo nisso. Mas eu sou sempre a favor de quanto mais material melhor. E acho que com a Disney há grandes chances. (Entrevistado #01)

A retomada no cinema, mais do que reavivar comercialmente a franquia também pode servir para despertar a paixão dos fãs.

2012 foi anunciada a compra, então ali naquela época, eu acho que eu já tava começando a não me importar tanto assim com o Star Wars. De aceitar que eram filmes que eu gosto, uma franquia que eu gosto, mas eu não precisava ser agradado com tudo que viesse. Então eu acho que no primeiro ponto eu só não nem... no primeiro momento não prestei muita atenção. Mas depois quando começou a aparecer os primeiros materiais, principalmente os trailers dos primeiros filmes, aí o fã que mora em mim falou mais alto e aí foi, eu me envolvi bastante tipo assim, gostei muito, e gosto de tudo que foi feito menos aquele que não pode ser nomeado. (Entrevistado #03)

Ainda, a saga retorna ao cinema pela terceira vez, então, como um dos entrevistados define, os fãs agora podem passar o bastão para uma nova geração, que vai conhecer algo que já conquistou pessoas diferentes ao longo dos anos, já que o destaque no cinema é maior do que nas outras mídias.

---

<sup>60</sup> As a first-generation Star Wars fan—first generation not being 'better' or superior to later fan generations—my force-platonic ideal is so attached to the Original Trilogy, aesthetically, generically and narratively, that unless new Star Wars content taps into that ideal in some way, unless it 'feels' like Star Wars to me, then I'm always going to have a tough time enjoying or embracing it.



Pra mim, especificamente que sou um fã meio termo, vamos dizer, eu me considero das antigas, mas eu comecei a pegar mais pelos *prequels* mesmo, né, pelos episódios 1,2 e 3, pra mim foi muito bom a questão de trazer personagens novos, e envolver personagens antigos e acabar trazendo um pouco, conectando um pouco, com aquele universo todo que a gente já vinha acompanhando, e trazer uma visão de mundo diferente sobre os próprios personagens antigos e uma visão diferente sobre a própria narrativa da saga, sobre essa coisa de passar o bastão pra uma nova geração é o que na verdade acaba transcendendo a tela, que é o que a gente tá fazendo hoje, a gente tá passando o bastão pra essa nova geração ali, a galera que começou a gostar agora de Star Wars era a gente a uns 10 anos atrás. (Entrevistado #04)

O que essa pesquisa não conseguiu alcançar foram os ditos fãs mais revoltados com a compra da Lucasfilm pela Disney, eles existem, há fatos que comprovam essa afirmação dentro dos grupos, na observação inicial isso foi percebido. Mas o que ainda se pretende discutir aqui e por isso foram acrescentados dados de outra pesquisa, é o suposto *hate* excessivo dos fãs em cima dessa relação. Tendo esse cenário, no último capítulo de *Disney's Star Wars: Forces of Production, Promotion and Reception*, Proctor (2019) discute como um certo “regime da verdade”<sup>61</sup> vem sendo imposto no discurso da imprensa de entretenimento. Para o autor, os sites de entretenimento, assim como websites e blogs de fãs, estão dando visibilidade a campanhas de boicote ou similares, tornando essas campanhas fracassadas em ‘verdades’. Para justificar seu ponto, o autor apresenta uma pesquisa feita por uma empresa que analisa mídias sociais, na pesquisa da hashtag *#BoycottStarWarsVII*, 94% das mensagens eram de pessoas discordando da tag, outros 6% eram trolls racistas que estavam provocando as pessoas. Essa maximização de campanhas de ódio feitas pela divulgação delas por fãs e canais de entretenimento não é um problema exclusivo de Star Wars, outros produtos também acabam passando por algo parecido. Algumas dessas campanhas têm um fator político por trás. O que se percebeu é que a recepção foi de certa forma “contaminada” por um cenário político polarizado e que será discutido no próximo tópico.

---

<sup>61</sup> o termo vem dos estudos de Foucault.

## 5.4 POLÍTICA E DIVERSIDADE EM STAR WARS

A história de Star Wars sempre se desenvolveu com pelo menos um pano de fundo político muito claro. George Lucas já deu declarações onde faz ligações diretas do contexto de escrita com falas e situações nos roteiros dos filmes (TAYLOR, 2015). A trilogia *prequel* é apontada por muitos fãs como a mais política, porque boa parte dos acontecimentos envolve o senado intergaláctico e um golpe de estado. Essa relação entre entretenimento e política é comum, como aponta Sá Martino (2019, p. 157):

[...] o entretenimento também não deixa de tematizar, às vezes sob forma alegórica, questões sociais e políticas de seu tempo. O uso de metáforas, símbolos e reinterpretações, bem como a atribuição de significados a narrativas conhecidas estão entre as estratégias do entretenimento para endereçar assuntos políticos, mesmo que de maneira indireta.

Pensando nisso, já nas primeiras observações dos grupos foi notório que a política se torna um tópico muito presente na discussão, em dois sentidos, a política na narrativa e a política enquanto parte do contexto do receptor. Por isso é necessária uma contextualização política para então partir para uma análise mais detalhada desse aspecto.

Quando a Disney retoma a produção de filmes de SW, em 2013, começavam a aparecer movimentos em Hollywood para uma maior participação de minorias em grandes produções cinematográficas, Jogos Vorazes estava encerrando sua trajetória no cinema sendo um sucesso protagonizado por uma mulher, Mad Max escalou uma mulher como coprotagonista e a Marvel estava iniciando a produção de Pantera Negra primeiro filme do estúdio a contar com um protagonista negro, por exemplo. A indústria já estava se adaptando a isso, ainda longe de um cenário ideal de igualdade, mas reforçando a presença de personagens com características diversas nas produções.

Enquanto, isso o resto do mundo vivia em um embate intenso entre ideologias de direita e de esquerda, essa polarização foi protagonista de eleições no mundo todo, levando inclusive ao crescimento da extrema direita, que venceu eleições em países importantes como Estados Unidos e Brasil. Essa efervescência política levou, inclusive, ao crescimento do movimento conhecido com *alt-right*. O termo *alt-right* vem sendo utilizado para descrever: “um

movimento amorfo, ideologicamente difuso e amplamente online ” (Heikkilä, 2017, p.2 *apud* Proctor, 2019, sp), que tem entre suas principais pautas o anti-feminismo, anti-SJW (Social Justice Warriors, um termo pejorativo para descrever grupos que lutam contra injustiças sociais) e anti-marxismo cultural, esse movimento confronta as ideias do “politicamente correto” para espalhar suas mensagens ideológicas. Uma das disputas mais conhecidas e responsável por um crescimento da alt-right foi o #Gamergate em 2014, onde grupos feministas e conservadores discutiram a presença de mulheres na indústria de games. (PROCTOR e KEYS, 2018).

Após a Disney anunciar, em 2014, o elenco principal dos episódios VII, VIII e IX, com uma mulher protagonista ao lado de um negro e um latino, iniciou-se uma discussão intensa sobre posicionamento político. Mesmo antes da divulgação de qualquer detalhe sobre as tramas, SW já se tornou tema para discussões, grupos de esquerda defendiam as escolhas enquanto grupos de direita não viam com bons olhos. Pelo menos era isso que se acreditava. Proctor (2019, p. sp) fez uma pesquisa sobre a hashtag #BlackStormtrooper, que foi noticiada como uma campanha contra o personagem Finn, depois do primeiro trailer de *O Despertar da Força*. Mas, o que descobriu é que não existiam mensagens criticando o fato de o personagem ser negro, mas haviam pessoas atacando um ‘grupo imaginado’ de fãs tóxicos.

Essa discussão ainda vai ganhar força quando o roteirista Chris Weitz, de *Rogue One*, usou imagens de Star Wars para reforçar seu posicionamento político a favor da candidata Hillary Clinton em 2016, levando inclusive o CEO da Disney Bob Iger a dar a seguinte declaração: “não é um filme que seja, de forma alguma, um filme político. Não há declarações políticas aqui. [Rogue One] tem um dos maiores e mais diversos elenco de todos os filmes que já fizemos e estamos orgulhosos disso, e isso não é de maneira nenhuma uma afirmação política.”<sup>62</sup> (GALUPPO, 2016, tradução nossa). Essa discussão é um reflexo do contexto estadunidense, mas no Brasil a discussão é parecida e por trabalhar com fãs brasileiros é importante olhar esse contexto.

---

<sup>62</sup> “is not a film that is, in any way, a political film. There are no political statements in it, at all. [Rogue One] has one of the greatest and most diverse casts of any film we have ever made and we are very proud of that, and that is not a political statement, at all”

Em 2015, ano do primeiro lançamento de Star Wars pela Disney, o Brasil estava enfrentando uma intensa disputa política entre partidos de direita e esquerda que culminou no processo de impeachment da presidenta Dilma Rousseff. Nos anos seguintes, a disputa política, social e discursiva entre direita e esquerda se intensificou, o país passou pelas eleições majoritárias em 2018 que levaram à presidência o candidato de extrema direita. Além de disputas eleitorais, essa disputa narrativa perpassou outras instâncias chegando também à cultura pop brasileira. Alguns pesquisadores discutiram isso em seus trabalhos. Janotti Jr et al. (2019) analisaram a passagem da turnê do roqueiro Roger Waters pelo Brasil em 2018 e as discussões levantadas no período. Naquele momento, o Brasil estava em pleno processo eleitoral e nas apresentações o cantor exibia recados contra líderes mundiais de extrema direita, incluindo o candidato que foi eleito presidente do Brasil. Alguns fãs não gostaram da atitude do artista por ir contra os seus posicionamentos políticos. Já Machado; Gonzatti (2019) analisaram a publicação de um editorial por um fã-site de Harry Potter, o texto intitulado “Aquele-Que-Não-Deve-Ser-Votado” fazia conexões entre o candidato Jair Bolsonaro e o vilão Voldemort da franquia Harry Potter. O intuito aqui não é se aprofundar nesses trabalhos, mas mostrar que pesquisas que vinculam política e cultura pop vêm sendo feitas e o debate vem crescendo nesse sentido.

Tendo feito esta contextualização, pode-se partir para a discussão dos dados coletados. Além da discussão política ficar clara na análise dos grupos, viu-se como necessário colocar no questionário questões que confirmassem a visão da saga como alegoria política. Em uma pergunta em que os fãs puderam escolher entre várias opções onde se encaixa o tipo de filme de Star Wars, 23% marcaram a opção filme político. Quando interrogados diretamente sobre Star Wars ser uma saga política, 81% dos respondentes apontaram que sim. Na sessão de comentários sobre a questão para justificar sua escolha os fãs apontaram características da narrativa, fizeram conexões diretas com a fala dos produtores e analogias da saga com o mundo real, além de destacar a trilogia *prequel* como a narrativa com maior presença da política. Os resultados detalhados foram apresentados anteriormente, no item 5.1.5. Sendo assim a influência política na narrativa foi demonstrada, mas faltava entender um pouco mais sobre como a política externa afetaria a recepção, por isso os fãs

entrevistados foram questionados se o contexto político teria influenciado na recepção.

Sim, a situação mundial atual, ela influencia em como receber, não que isso tenha mudado a forma dos filmes serem feitos (Entrevistado #02) Mas eu acho que sim, é que Star Wars é um reflexo de momentos políticos e história e tudo assim, então, eu acho que influencia e é uma boa influência. Assim, um fã de Star Wars tem que entender de política eu acho, também, para se relacionar com... com o Star Wars em si. (Entrevistado #01)

Eu acredito que sim, eu acredito que sim, porque Star Wars sempre falou sobre política sempre foi, a gente sempre tá vendo uma guerra do império contra Rebeldes, fim da República e agora o surgimento de uma nova ordem fascista. Então o que sempre motivou as batalhas dos filmes, tá relacionado com política, e como os novos filmes eles dialogam com o cenário político pelo qual a gente já passou de certa maneira pelo momento e que na minha visão existem alguns diálogos com este cenário, então o filme ele tá buscando conversar algumas coisas. Eu não acho que isso tem impactado a recepção dos filmes pelo público, mas talvez aceitação em alguns aspectos sim, então acho que essa é a diferença, as pessoas não deixaram de ir ver o filme porque ele coloca um lado como vilão, mas a maneira como elas interpretam isto do filme eu acho que afetou. (Entrevistado #03)

Chama atenção no relato do entrevistado 03 o fato dele destacar que as pessoas não deixaram de ir ver o filme porque tinha algo que vai contra seu posicionamento político. Essa questão vem sendo estudada por Jonas Pilz que define essa relação como *rasuras*:

O termo, ainda em caráter indicial da tese de doutorado em andamento de Jonas Pilz, é proposto como uma metáfora, a partir da ideia de que a quebra de expectativas produza marcas profundas, como uma mancha ou borrão em uma folha, na relação do fã com o artista, mantendo em partes ou apagando qualquer visibilidade da narrativa de afeto (que se não harmônica, ao menos pouco tensionada) que se tinha até então.”(PILZ; JANOTTI JR; ALBERTO. 2019, p. 4)

A entrevistada 06 reforça a polarização como ponto forte na diferença da recepção entre fãs e ainda cita que o episódio VIII foi mais afetado por essa relação, justamente por mexer com alguns temas considerados sagrados e ao tocar nesses pontos acabou intensificando a onda de *haters*.

Eu acho que sim, eu acho que de forma geral toda a questão de feminismo, toda a radicalização que a gente tá vivendo entre direita e esquerda, pode ter afetado sim, eu acho que principalmente o segundo, que foi um filme um pouquinho mais radical e não foi muito bem aceito por grande parte dos fãs, eu achei até que afetou um pouco como o terceiro filme foi feito, e daí foi um terceiro filme, que parece que foi muito mais feito para agradar mesmo. Então eu acho que sim, eu acho que é essa polarização que a gente vive, o momento político sim influenciou bastante. (Entrevistada #06)

É interessante também destacar a fala do entrevistado 04, pois ele faz parte de um grupo e é mediador deste, destaca que as divergências sobre a narrativa são bem-vindas, mas que discursos de ódio não são aceitos.

Em compensação a gente sente muito, que em alguns grupos de fãs tá crescendo uma polarização, vamos dizer assim e isso na verdade não se reflete tanto no filme, mas se reflete mais fora dos filmes, no grupo de fãs e é uma coisa que a gente, nós como fã clube a gente tenta ir contra isso, apaziguar, o ideal é ter opiniões diferentes claro, mas sem nenhum tipo, sem incitar ódio, divisões assim.

Em estudo realizado em 2017 e 2018, Bay (2018) encontrou uma tentativa de “invasão” de debates sobre *Os últimos Jedi* por grupos políticos organizados. O autor analisou tweets direcionados ao diretor do filme Rian Johnson pelos sete meses seguintes ao lançamento do filme, gerando um corpus de 967 tweets. Inicialmente o corpus foi dividido entre comentários positivos, negativos e neutros, então o autor se aprofundou nos negativos. 21,6% eram negativos (206), destes: 44 eram trolls/fantoches/bots, 61 eram negativos por razões políticas e 101 não gostaram da narrativa (10,5% do total). Os resultados da pesquisa não apontam boicote a futuros filmes, mas apontam uma parcela de fãs que considera que a Disney estaria politizando a franquia e ainda mostram que há um certo ataque de perfis que usam Star Wars para imprimir uma tática política de guerra. O autor conclui: “mesmo considerando as limitações do conjunto de dados, há indicações suficientes de que os debates da cultura pop nas mídias sociais estão sendo politizados, às vezes para fins estratégicos que não têm nada a ver com o assunto em debate.”<sup>63</sup> (BAY, 2018, p.29)

---

<sup>63</sup> “even considering the limitations of the data set, there are enough indications that pop culture debates on social media are being politicized, sometimes for strategic purposes that have nothing to do with the subject under debate.”

A diversidade que em um primeiro momento foi separada como supertema, ao estender a discussão se percebeu que está ligada diretamente à política, por isso aqui os dois supertemas são apresentados juntos. Para começar a falar sobre diversidade, é importante retomar algumas conclusões do trabalho de Ferreira (2018). O autor investigou a disputa discursiva em torno da representação de minorias na fase Disney de Star Wars.

destacamos a relação entre os regimes de verdades e as duas epistemes identificadas: enquanto de um lado a forma como o caráter flexível atribuído ao universo canônico da franquia e à indústria do cinema legitimam o posicionamento favorável às demandas sociais; ao mesmo tempo que, por outro lado, saberes que evidenciam a incompatibilidade do universo canônico e do setor econômico em questão são admitidos como verdades que amparam o caráter contestador de discursos contrários a reivindicações sociais. (FERREIRA, 2018, p.137)

A mesma relação encontrada pelo autor pode ser percebida nos comentários sobre diversidade na saga no questionário. Recorda-se que 57% dos respondentes consideram a diversidade como um fator importante na escalação do elenco. Nas justificativas positivas os respondentes elencaram questões sobre o impacto que a saga tem na sociedade e seu dever sobre representação de diferentes públicos, representando a realidade que é diversa. Entre os 14% que não consideram importante as justificativas versaram sobre a narrativa ser superior a essas discussões e o que se deve levar em conta na escalação do elenco é o talento para interpretar, lembraram ainda de uma imposição externa para essa representação que não seria natural. Os 24% que se dizem indiferentes mesclaram as duas visões anteriores em suas justificativas, que a diversidade na escalação seria importante, mas que não deveria ser forçada e serviria apenas para auxiliar a narrativa.

Ferreira (2018) divide o público de sua pesquisa em duas correntes: os vanguardistas e os conservadores. Entre os vanguardistas estão: “aqueles fãs que acreditam nas demandas em questão e em uma adaptação coerente da produção da franquia.” (2018, p. 106). Já entre os conservadores estão os discursos de: “fãs que atestam a existência de uma incompatibilidade entre demandas sociais e o universo canônico consolidado de Stars Wars.”(2018, p. 108). Ou seja, aqueles fãs que destacam a: “a instância canônica e a influência externa à produção da franquia” (idem, 2018, p. 108). Ainda segundo o autor

esses grupos são regidos por uma ética e: “suas condutas buscam defender algo.” (idem, 2018, p. 136). Pode-se dividir os respondentes do questionário nesses dois grupos, os que não consideram a diversidade importante estão no grupo dos conservadores, enquanto os que consideram importante se enquadram entre os vanguardistas. O terceiro grupo que se diz indiferente transita entre esses dois grupos e não assume um papel claro na discussão.

A diversidade se transforma em um tema polêmico dentro da comunidade de fãs, por dividir a comunidade e gerar discussões. Lopes; Munglioli (2011, p. 259) apontam que “[...] temas polêmicos são capazes de gerar engajamento nos discursos, bem como captar diversos pontos de vista, muitas vezes contraditórios, numa mesma comunidade de fãs”. Esse tema foi percebido como um dos maiores catalisadores das discussões sobre a entrada da Disney em Star Wars. Entre os entrevistados a visão foi mais vanguardista.

Acho que Star Wars, é justamente um mundo aberto assim e é como a gente vive no dia a dia, tem essa questão que a gente tem pessoas diferentes, tem pessoas de culturas diferentes, de fisionomia, de aparência diferente e o ideal é que a gente abraça isso, e acho que as tentativas são válidas, embora nos filmes os passos são curtos ainda, mas se a gente acompanhar em livros e quadrinhos isso ali já tá um pouco mais, está sendo trabalhado mais naturalmente. (Entrevistado #04)

Nas entrevistas inclusive discutiu-se que a Disney já vem trabalhando com a diversidade em outros produtos, que tem se saído bem, mas que em Star Wars isso começou forte, mas foi atenuado.

Então eu acho que ela (Disney) vem tentando realmente introduzir as temáticas aos poucos, mas quando eles bateram em Star Wars, que é uma coisa assim, que já tá imbuída de muito misticismo. Até de muito preconceito, né? Por causa dessa galera que já tá há muito tempo ali naquela de nossa sou fanzão e isto aqui é Star Wars, nada mais é Star Wars, isso aqui é Star Wars, e eu acho que bateu muito nisso. (Entrevistada #07)

Eu acho que ela ficou um pouco, tá meio que escondida, tem toda essa questão das minorias, mas ela é muito de leve, ela podia ser muito mais corajosa, eu vejo mais isso, de novo, citando Vingadores, que eu acho que é um pouco mais forte, você consegue perceber mais questão de povos, você consegue perceber mais uma questão de imigrantes até, e nessa sequência, nessa parte da Disney, você percebe eles muito acovardados, eu gostaria de ver mais sim um posicionamento político, mas por ser uma compra da Disney talvez e querer agradar um público bem maior, talvez. (Entrevistada #06)



A resistência de parte do público foi questionada, inclusive apontando que estes “estão parados no tempo” e não acompanham as mudanças mercadológicas e sociais.

Então estamos falando de quem consome, então quer dizer: o fã, você falou do fandom, do povo, a situação política mundial, quem tá parado no tempo não notou que ao lado dele tem um negro consumindo e tem uma mulher consumindo, o que ele consumia, né? Isso dentro do fandom de Star Wars ou fora, faz com que a pessoa que se sinta dono daquilo, quando vê essa pessoa consumindo no lado dele, ele se sinta invadido, mas na minha opinião tomara que se sinta mesmo. Pra mim quanto mais mulher no mercado, para fazer, pra produzir e pra consumir melhor, quanto mais negro pra fazer, pra consumir e pra produzir melhor. (Entrevista #02)

Essa relação de representação e identificação é uma coisa que chama a atenção, também é justificativa para a não retirada completa da página de personagens da análise do questionário. Percebe-se que nas perguntas sobre personagem que mais gosta e menos gosta, a trilogia original aparecia em primeiro, bem à frente das demais, mas na questão de identificação com os personagens a trilogia Disney empatou com a original. Afirma-se que esse resultado é consequência direta da diversidade apresentada nos elencos. Ou seja, ao representar mais pessoas com características diferentes a Disney/Lucasfilm conseguiu fazer com que o público se identificasse mais com a saga. Isso pode ser reforçado pelos dados das mulheres serem a maioria entre o público que entrou em SW pela trilogia Disney. As quatro entrevistadas vão citar a protagonista feminina como um fator positivo da nova trilogia.

Assim o apelo da história, eu acho que a questão de ter uma protagonista feminina fez com que eu me identificasse bastante com o enredo, né? Porque a gente está muito acostumado a ver nessas histórias épicas os personagens principais serem homens. E aí eu não vou mentir para você e dizer que eu não identifiquei com a Rey, me identifiquei em vários momentos com a Rey e isso foi muito legal. (Entrevistada #07)

As discussões políticas levantadas no contexto de lançamento da trilogia Disney são reflexos dos assuntos que estavam em debate naquele momento. Mas desde os primeiros episódios a saga coloca a política como algo que define o futuro dos personagens, por isso é um assunto que pode (e deve) ser discutido nos grupos de fãs. Em determinados momentos a política mostrada no filme contrasta com a política defendida pelo fã, nesse momento ele se questiona,

mesmo que isso não mude sua perspectiva, pelo menos leva a reflexão. Essa diferença pode ser apontada como dissonância cognitiva segundo Bay (2018) ou uma rasura como apontam Janotti Jr, Pilz e Alberto (2019). A maioria do público respondente está entre os vanguardistas, acreditam que as demandas da sociedade devem ser discutidas nas obras fictícias e alguns até apontam a obrigação de se discutir esses temas e levar para grandes públicos, isso inclui a questão da diversidade que foi apontada como positiva pela maioria dos respondentes. É importante observar como esses debates levantados por obras ficcionais são apropriados pelos fãs que constroem argumentos mesclando experiências pessoais e coletivas, como defende Canclini (1995) o consumo serve para pensar, ao produzir significados e refletir sobre o que se consome o fã colabora para a retirada da conotação negativa sobre consumo.

## 6 O CAMINHO PARA SE TORNAR UM MESTRE (JEDI)

Para as considerações finais, utilizarei o texto em primeira pessoa para que possa apresentar minha trajetória como autor de forma mais pessoal e refletir sobre os caminhos trilhados na pesquisa. Começo por uma síntese dos principais resultados da pesquisa, embora muitas nuances possam ser exploradas partindo de outros dados encontrados aqui. Para isso retomarei os pontos centrais e os pontos que surgiram durante a pesquisa.

Primeiro: o estabelecimento de Star Wars como uma narrativa transmídia consolidada, mas que entra agora em um segundo momento dividindo o universo e seguindo com uma linha contínua (cânone) e outra múltipla (universo expandido e criações dos fãs). Como discuti ao longo da análise, entre o público participante da pesquisa, o universo extenso de produtos da saga é bem aceito e consumido, há uma participação importante dos livros e HQ's e jogos que complementam a narrativa. Mas noto ainda que os filmes ocupam um papel central e muito importante na saga. Nas entrevistas foi possível perceber que as campanhas sobre os filmes chamam a atenção do público e mesmo que a pessoa já tenha contato com algum produto da saga os filmes podem solidificar essa relação. Isso leva a outro ponto, que surge como uma possível novidade no estudo de uma narrativa transmídia, o que chamo de contato consciente. Esse contato seria aquele que desperta uma atenção maior e provoca uma reação mais intensa, afetiva e consciente. Percebi mais claramente esse aspecto durante as entrevistas, quando os entrevistados alegavam ter um contato inicial anterior com algum produto da franquia, mas conseguem perceber o ponto posterior onde a narrativa os conquistou de fato.

Essa pesquisa também permitiu classificar o fandom de Star Wars dentro do que Hills (2015) chama de fandom de culto, onde o vínculo com o objeto de adoração é contínuo durante a vida, aspecto reforçado pela faixa etária dos fãs e os relatos sobre o ano em que tiveram contato com a saga. A chegada de novos fãs encontra uma certa resistência nesse grupo que convive há mais tempo com a franquia, mas é característica de uma narrativa transmídia permitir a entrada de novos fãs ao longo de sua existência e SW tem seguido na busca por esses novos fãs. Assim como percebi uma centralidade dos filmes na saga, também percebo o respeito à trilogia original que recebeu uma quantidade

massiva de reações positivas (apenas 3 respondentes classificaram um dos filmes da trilogia original abaixo de médio). Em números gerais, é possível indicar a forte afetividade dos fãs com os filmes da saga, somando foram 10881 classificações atribuídas aos filmes na pergunta 12, destas 46% foram classificações como excelente, 32% como bom, 15% como médio e apenas 5% como ruim e 2% como péssimo. É possível afirmar, portanto, que o gênero e a narrativa de SW são os grandes atrativos da franquia e que vai receber o reforço do *hype*, ou seja da expectativa gerada pela comunidade de fãs para os próximos lançamentos. Ainda no comportamento dos fãs foi possível encontrar um bom número de fãs solitários, observadores, pouco ativos nas comunidades, mas que mesmo assim estabelecem relação de afeto com a saga, estes podem ter sido afetados por um momento subjetivo de afinidade (CHIN, MORIMOTO, 2013).

A chegada da Disney pode ter provocado uma insegurança inicial nos fãs, mas alguns viram a possibilidade de a saga ser difundida para grupos maiores de pessoas e, conseqüentemente, produzir mais conteúdo. A compra possibilitou a expansão, a divulgação para novos públicos e o reavivamento dos sentimentos dos fãs. O planejamento dos filmes foi percebido como algo confuso, isso pode ser constatado nas entrevistas e nas avaliações dos fãs, são poucos os padrões encontrados aqui, a classificação dos novos filmes acontece de forma individual, onde a nota de um pouco influencia a de outro, nas duas trilogias anteriores era mais fácil perceber um padrão.

As discussões políticas que ganharam forte repercussão logo antes do lançamento dos filmes foi perdendo efeito com o desenvolvimento das narrativas. Os fãs perceberam que a política perde espaço na nova trilogia e é quase anulada no desenvolvimento da narrativa principal. Embora tenha impactado inicialmente na recepção, o posicionamento em relação à diversidade também perde espaço na narrativa, aspecto percebido no enredo do filme que fecha a saga Skywalker<sup>64</sup>. Os resultados apontam que alguns fãs se sentiram incomodados com alguns posicionamentos nas novas produções, causando uma espécie de dissonância cognitiva e posterior negação de mensagens políticas nas narrativas. Embora seja de conhecimento da comunidade de fãs que a política é um personagem importante da trilogia *prequel*.

---

<sup>64</sup> A produtora atribuiu o nome de Saga Skywalker aos filmes que englobam do episódio I ao IX.

Retomo a pergunta de pesquisa: “Como os fãs recebem os conteúdos de Star Wars após a aquisição da marca pela Disney e como a narrativa transmídia já produzida afeta essa recepção?”. Os resultados apresentados mostram que entre os fãs brasileiros há um consumo importante de outras plataformas da narrativa transmídia de Star Wars. Os respondentes ressaltam que houve uma desconfiança inicial com a compra e uma preocupação com o material que foi “rebaixado” a universo estendido. Mas os números do questionário mostram que as histórias novas estão sendo analisadas de acordo com a sua narrativa, não há um boicote massivo aos produtos, mas sim uma discussão sobre a qualidade de cada narrativa. Ainda destaco na pesquisa a discussão política que se misturou ao debate, mas que também perdeu força com o desenvolvimento das histórias. Tendo realizado toda essa reflexão, fica mais evidente que o apego emocional e o afeto pela saga são maiores que as disputas comerciais/empresariais. Percebi, também, durante a observação dos grupos as negociações entre o valor subjetivo e personalizado e o valor objetivo e comunitário (HILLS,2012) de se consumir Star Wars.

Destaco ainda como positiva a possibilidade de refletir sobre as aproximações entre os conceitos de narrativa transmídia, cultura de fãs e estudos de recepção. Um dos pontos mais importantes foi entender o fã como consumidor, houve uma tentativa de olhar para esses conceitos de forma mais positiva, já considerando toda a discussão que busca atenuar as conotações negativas que envolvem os termos. Como aponta Cavichi (1997) citado por Hills (2002) os fãs são como consumidores ideais. Não pelo fato de aceitarem tudo que é produzido, mas pela capacidade de expressarem fascínio/adoração e frustração/antagonismo (JENKINS, 2015) que fazem parte da estrutura de um fandom.

Antes de encerrar a dissertação é necessário retornar ao início do processo e refletir sobre os caminhos tomados para se chegar até aqui. Como descrito, a ideia inicial era entender como uma saga sobrevive há mais de 40 anos em meio a uma sociedade acelerada e que descarta as coisas rapidamente. Isso partia de estudos anteriores e da curiosidade de aprofundar os estudos na relação de fãs com a narrativa transmídia.

Para chegar ao objetivo, foi necessária uma viagem pelo caminho dos estudos de recepção. Um caminho consolidado e que coloca um desafio ao

pesquisador, pois há um prazo para cumprimento da pesquisa, e um estudo de recepção é por definição amplo, em alguns momentos quando algo novo surgia já não era possível acrescentar a ferramenta de coleta de dados, porque isso significaria reiniciar todo o questionário e pedir novamente a participação voluntária das pessoas. Na parte de práticas de fãs, por exemplo, fez falta a opção Cosplay, que é quando um fã desenvolve uma roupa inspirada por personagens, e a opção de acompanhar séries animadas que se mostraram recorrentes nos campos abertos. O que chamou atenção no pré-teste do questionário era a necessidade de uma opção neutra, que pudesse não comprometer o respondente. Nos comentários das publicações nos grupos os fãs pediam que fossem acrescentadas opções entre o sim e o não, ou concordo e discordo. Isso alterou a forma como as questões foram desenvolvidas para o questionário principal.

Nas entrevistas, existe uma lacuna entre o desejo de contar com participantes ideais, que representem todas as opções do questionário, e a realidade de ter que contar com a disponibilidade dos entrevistados e as dificuldades de se marcar um encontro, mesmo que virtual, para a realização das entrevistas.

Volto agora a minha relação com Star Wars para discutir alguns pontos da pesquisa. Eu sou um dos fãs que teve o primeiro contato consciente com a franquia a partir da Disney. Foi o lançamento de *O Despertar da Força* que me fez ir atrás de outros conteúdos da saga, os filmes anteriores, as séries animadas, os livros e as HQ's. A minha presença em grupos de fãs só foi sacramentada com o início da pesquisa, ainda na parte do projeto para entrada no mestrado.

Foi interessante observar as reações mais positivas inicialmente aos filmes *Despertar da Força* e *Rogue One* e depois acompanhar as intensas discussões com os filmes *Os últimos Jedi*, *Han Solo* e *Ascensão Skywalker*. Também era interessante perceber a reação a cada anúncio, por exemplo quando anunciaram a série do Obi-Wan, um dos personagens preferidos dos fãs, muitos olharam com desconfiança, pois seria “uma forma da Disney distrair os fãs das discussões sobre os outros filmes”. Ao final da pesquisa foi interessante perceber os fantagonismos dentro do fandom. O termo, adotado por Johnson (2017), trata do antagonismo entre grupos de fãs dentro do fandom. É

possível perceber um fantagonismo entre novos e antigos fãs, entre os fãs das *prequels* e os outros que odeiam as *prequels*. Pouco antes de entregar esta dissertação, foi possível presenciar o surgimento de um novo fantagonismo entre o grupo de fãs que gostou do trabalho do diretor JJ Abrams (episódios VII e IX) e o grupo que gostou do trabalho do diretor Rian Johnson (episódio VIII).

Um assunto que precisa ser mais explorado é a relação intensificada entre produtos da cultura pop e política. Consegui relacionar alguns trabalhos aqui, mas há a necessidade de mais pesquisa sobre o assunto. É algo que sempre existiu, mas pelo contexto tem exercido uma influência maior.

Já que citei o contexto é importante tensionar a relação deste com um estudo de recepção. É perfeitamente possível que este mesmo estudo, se for realizado daqui há alguns anos, tenha resultados diferentes, isto porque as pessoas recorrem ao que está mais recente na memória, aos assuntos que estão em discussão no momento na sociedade e porque o processo de produção de sentido é contínuo e está em constante transformação, como a vida. Para citar um exemplo da pesquisa, é uma pena que não tenha conseguido abranger completamente na pesquisa o episódio IX que fecha (por enquanto) a saga Skywalker. Foi possível notar que a trilogia original já tem um consenso cristalizado entre os fãs, a trilogia *prequel* foi mais tensionada com a atual/Disney, passando por um processo intenso de comparação, já que uma das duas deveria ocupar o espaço de pior trilogia. Além disso, em poucos anos a diversidade na escalação pode não ser mais um tópico de discussão, imaginando um cenário otimista.

Há ainda muitos dados que podem ser explorados a partir dos dados desta pesquisa, por isso decidi descrever boa parte deles no texto da dissertação, senti que só a disponibilização dos dados brutos num diretório online externo poderia comprometer a vontade de futuros pesquisadores de correrem atrás, com os dados dispostos aqui o acesso fica facilitado. A parte sobre a relação dos fãs com os personagens com toda certeza será explorada num futuro próximo por mim. Por hora, encerro esta pesquisa assim como George Lucas diz nunca mais produzir conteúdo de Star Wars, tendo a certeza de que voltarei a este universo em breve. Que a força esteja com você.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, T. P.; CARVALHO, A. B. G.; FREIRE, R. G. Cultura Digital, Redes Sociais e Narrativa Transmidiática nos Novos Filmes de Star Wars.pdf. Pensando o Cinema e Educação na Escola. p.79–88, 2016.
- AMARAL, A. Cultura pop digital brasileira: em busca de rastros político-identitários em redes. Revista Eco Pós, v. 19, n. 3, p. 68–89, 2016.
- ANDRADE, L. A. DE. A Galáxia de Lucas: Sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos, 2007. Universidade Federal Fluminense.
- BABBIE, E. Metodologia de pesquisa de Survey. , 2003.
- BARKER, M.; MATHIJS, E. Watching the Lord of the Rings: Tolkien's world audiences. Peter Lang, 2008.
- BARKER, M.; MATHIJS, E. Introduction : The World Hobbit Project. Participations. Journal of Audience & Reception Studies, v. 13, n. 2, p. 158–174, 2016.
- BAY, M. Weaponizing the haters: The Last Jedi and the strategic politicization of pop culture through social media manipulation. First Monday, v. 23, n. 11, 2018.
- BECKO, L. T. Desvendando o Fã de Super-Heróis: Performances, Práticas de Consumo e Identidades, 2019. UNISINOS.
- BROOKER, W.; PROCTOR, W.; JENKINS, H. Endings, Beginnings, Transitions: Star Wars in the Disney Era: (Part 1 of 3). Disponível em: <<http://henryjenkins.org/blog/2020/1/6/endings-beginnings-transitions-star-wars-in-the-disney-era-part-1-of-3-by-will-brooker-and-william-proctor>>. Acesso em: 19/6/2020.
- CAMPANELLA, B. R. Perspectivas do Cotidiano: um estudo sobre os fãs do programa Big Brother Brasil, 2010. Universidade Federal do Rio de Janeiro.
- CAMPBELL, J.; MOYERS, B. O poder do mito. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CHIN, B.; MORIMOTO, L. H. Towards a theory of transcultural fandom. Participations: Journal of Audience Research, v. 10, n. 1, p. 92–108, 2013.
- DAVIDSON, D. Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences. 2011.
- DIZARD JR, W. A nova mídia na comunicação de massa na era da informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2000.
- ESCOSTEGUY, A. C. D. Notas para um estado da arte sobre os estudos brasileiros de recepção dos anos 90. Porto Alegre: Sulina, 2004.



FERRARAZ JR., C. Star Wars: estudo sobre uma franquia cinematográfica, 2012. UFSCAR. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5607>>. .

FERREIRA, B. R. T. Fãs do universo narrativo de Star Wars: subjetivação a partir de representações de minorias sociais na nova fase da franquia, 2018. UFPE.

FREEMAN, M. Rebuilding Transmedia Star Wars: Strategies of Branding and Unbranding a Galaxy Far, Far Away. In: W. Proctor; R. McCulloch (Orgs.); Disney's Star Wars: Forces of Production, Promotion, and Reception. p.23–38, 2019. University of Iowa Press. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/j.ctvmx3ht7.5>>. Acesso em: 10/6/2020.

GARCÍA CANCLINI, N. El Consumo Cultural: una propuesta teórica. In: G. SUNKEL (Org.); El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación. 2o ed, p.72–95, 2006. Bogotá: Convenio Andrés Bello.

GOSCIOLA, V. Transmídiação: formas narrativas em novas mídias. Fonseca Journal of Communication, Monográfico 2, v. 2, p. 280–295, 2013. Disponível em: <<http://fjc.usal.es/index.php/component/content/article/130-transmidiacaoforma>>. Acesso em: 20/5/2020.

GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. Fandom: Identities and communities in a mediated world. NYU Press, 2017.

GÜNTHER, H. Como Elaborar um Questionário. Série:Planejamento de Pesquisa nas Ciências Sociais, 2003. Brasília - DF: UnB, Laboratório de Psicologia Ambiental. Disponível em: <[www.psi-ambiental.net/pdf/01Questionario.pdf](http://www.psi-ambiental.net/pdf/01Questionario.pdf)>. Acesso em: 20/3/2019.

HILLS, M. Fan Cultures. London: Routledge, 2002.

HILLS, M. From fan culture/community to the fan world: Possible pathways and ways of having done fandom. Palavra Clave, 2017.

HILLS, M.; GRECO, C. O fandom como objeto e os objetos do fandom. Matrizes, v. 9, n. 1, p. 147–163, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v9i1p147-163>>. Acesso em: 20/7/2019.

JACKS, N. Da agulha ao chip: brevíssima revisão dos estudos de recepção. Intexto, , n. 34, p. 236–254, 2015. Porto Alegre.

JACKS, N.; SCHMITZ, D.; JOHN, V.; et al. Reception of The Hobbit trilogy: Brazilian data1. , v. 13, n. 2, p. 308–327, 2016. Disponível em: <[http://www.participations.org/Volume 13/Issue 2/s1/8.pdf](http://www.participations.org/Volume%2013/Issue%202/s1/8.pdf)>. Acesso em: 20/3/2019.

JACKS, N.; SILVA, L. P.; PIENIZ, M.; et al. Pesquisa sobre audiências midiáticas no Brasil: primórdios, consolidação e novas desafios. In: N. JACKS; A. MARROQUIN; M. VILLARROEL; Natal. FERRANTE (Orgs.); Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro, 2011. Quito - Ecuador: CIESPAL.

JACKS, N.; TOALDO, M. M.; SCHMITZ, D. Uso de softwares na abordagem qualitativa: a experiência da pesquisa “Jovem e Consumo Midiático em Tempos de Convergência”. *Questões Transversais - Revista de Epistemologias da Comunicação*, v. 4, n. 7, p. 46–54, 2016. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/questoes/article/view/12492>>. Acesso em: 24/8/2019.

JACKS, N.; TOALDO, M.; WOTTRICH, L.; OIKAWA, E.; NOLL, G. Jovem e Consumo Midiático: dados preliminares do estudo piloto e da pesquisa exploratória. XXIII Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal do Pará. *Anais...* . p.1–18, 2014. Belém.

JANOTTI JR, J.; PILZ, J.; ALBERTO, T. P. “F \*\* K YOU ROGER , PLAY THE SONGS” : rock , política e rasuras na turnê de Roger Waters no Brasil em 2018. *Compós*, p. 1–22, 2019.

JENKINS, H. *Fans, Bloggers and Gamers: exploring participatory culture*. Nova Iorque: University Press, 2006.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2o ed. São Paulo: Aleph, 2009a.

JENKINS, H. *Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling*. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)>. Acesso em: 5/8/2019b.

JENKINS, H. *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)>. Acesso em: 5/8/2019c.

JENKINS, H. *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html)>. Acesso em: 5/8/2019.

JENKINS, H. *Invasores do texto: fãs e cultura participativa*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. *Cultura da Conexão*. São Paulo: Aleph, 2014.

JONCEW, C. C.; CENDON, B. V.; AMENO, N. Websurveys como método de pesquisa. *Informação & Informação*, v. 19, n. 3, p. 192, 2014.

LÉVY, P. O que é o virtual? 34o ed. São Paulo, 1996.

LÉVY, P. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2014.

LOPES, M. I. V. DE. Pesquisa em comunicacao. 7o ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

LOPES, M. I. V. DE. A recepção transmidiática da ficção televisiva: novas questões de pesquisa. , 2011. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/270217965>>. Acesso em: 20/5/2019.

LOPES, M. I. V. DE; MUNGIOLI, M. C. P. Ficção televisiva transmidiática: temáticas sociais em redes sociais e comunidades virtuais de fãs. In: M. I. V. de Lopes (Org.); Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergência, comunidades virtuais. p.382, 2011. Porto Alegre: Sulina.

MACHADO, F. V. K.; GONZATTI, C. Harry Potter e aquele-que- -não-deve-ser-votado: Imaginação cívica, Ativismo de fãs e Fascismo Eterno em redes digitais do jornalismo de cultura pop. Comunicação & Sociedade, v. 41, n. 2, p. 373, 2019. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/9311>>. Acesso em: 20/3/2020.

MARTÍN-BARBERO, J. De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. México: Gustavo Gilli, 1987.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. Reflexões teóricas e metodológicas sobre as narrativas transmídia. Lumina, v. 8, n. 1, p. 1–19, 2014. Disponível em: <<https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/356/308>>. Acesso em: 19/1/2019.

MASSUTO, H. O. A Saga Star Wars como Produto Midiático: O Consumo como Experiência, 2017. Faculdade Cásper Líbero.

MASTROCOLA, V. M. Comunicação, consumo e entretenimento:o interator na ficção seriada Star Wars., 2011. ESPM/SP.

ORTEGA Y GASSET, J. La rebelion de las masas. Madrid: Revista de Occidente, 1930.

PROCTOR, W. A New Hate? The War for Disney's Star Wars. In: W. Proctor; R. McCulloch (Orgs.); Disney's Star Wars: Forces of Promotion, Production and Reception, 2019. Iowa: University of Iowa Press.

RENÓ, D. P.; GOSCIOLA, V.; VERSUTI, A. C. A. C.; et al. Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. Revista Palavra-Clave, p. 201–215, 2011. Bogotá, Colombia. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/649/64921329002.pdf>>. Acesso em: 20/3/2016.

RIBEIRO, R.; JOHN, V.; LUCAS, H. D. Uma (necessária) agenda para os estudos da audiência fílmica. In: N. Jacks; E. Piedras; M. Pieniz; V. John

(Orgs.); Meios e Audiências III: reconfigurações dos estudos de recepção e consumo midiático no Brasil. p.91–108, 2017. Porto Alegre: Sulina.

RODRIGUES, S. D. A. A literatura como parte de uma narrativa transmidiática: uma viagem ao sistema literário de Star Wars, 2018. Universidade Presbiteriana Mackenzie.

SÁ MARTINO, L. M. M. Midiatização da política, entretenimento e cultura pop. Dimensões conceituais e práticas. In: *Mediaciones de la Comunicación*, v. 14, n. 2, p. 145, 2019. Disponível em: <<https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/2918>>. .

SANDVOSS, C. Quando estrutura e agência se encontram: os fãs e o poder. *Ciberlegenda - Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual*, n. 28, p. 09–41, 2013.

SANTAELLA, L. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2008.

SANTAELLA, L. A potência expansionista da narrativa. In: L. Santaella; J. C. Massarolo; S. Nesteriuk (Orgs.); *Desafios da transmídia: processos e poéticas*. 1o ed, p.66–83, 2018. São Paulo: Estação das Letras e Cores.

SCHMITZ, D. M. Consumo, sentidos, usos e apropriações nas pesquisas de recepção: nem tão sinônimos, nem tão distantes. *Intexto*, v. 0, n. 34, p. 255–275, 2015. Porto Alegre.

SCOLARI, C. A. Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. 2013.

SCOLARI, C. A. Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *ANUARIO AC/E DE CULTURA digital* 2014, p. 71–81, 2014. Disponível em: <[https://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/activ/2014/Adj/Anuario\\_ACE\\_2014/6Transmedia\\_CScolari.pdf](https://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf)>. Acesso em: 20/3/2019.

SEGUNDO, J. DE D. B. A Galáxia Distante : Tessitura da intriga na franquia cinematográfica Star Wars, 2010. Universidade Federal Da Bahia.

SENS, A. L. Design Transmídia, 2017. UFSC.

SILVEIRA, S. C. DA. A Cultura da Convergência e Os Fãs de Star Wars: um estudo sobre o Conselho Jedi RS, 2010. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

TAYLOR, C. Como Star Wars conquistou o universo: O passado, presente e o futuro da franquia multibilionária. São Paulo: Aleph, 2015.

TOALDO, M. M.; COSTA, S. M. DA. Fãs: pesquisas revelam público apaixonado, receptor, produtor e disseminador. In: N. Jacks; M. Pieniz; E. Piedras; V. John (Orgs.); *Meios e Audiências III: reconfigurações dos estudos*

de recepção e consumo midiático no Brasil. 1o ed, p.273–292, 2017. Porto Alegre: Sulina.

VIEIRA, A. H. G. Uma Análise do Story World de Star Wars : A New Hope e Star Wars : The Force Awakens, 2017. UFSCAR.

WHITE, M. H. Star Wars Fandom Survey, Part 1: Methods, Demographics, Validity Checks —. Disponível em: <<https://www.markhw.com/blog/sw-survey-pt1>>. Acesso em: 12/6/2020.

WOLF, M. Teorias das Comunicações de Massa. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ZARAGOZA OROZCO, C. Periodismo en la convergencia tecnológica: el reportero multimedia en el Distrito Federal. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, 2015.

**APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO RECEPÇÃO STAR WARS**

Q1. Sexo:

1. Masculino
2. Feminino
3. Outro

Q2. Qual a sua idade?

1. Menos de 18 anos
2. 18 a 29
3. 30 a 39
4. 40 a 49
5. 50 ou mais

Q3. Cor ou raça?

1. Branca
2. Preta
3. Amarela
4. Parda
5. Indígena

Q4. Qual seu nível educacional?

1. Ensino Fundamental Incompleto
2. Ensino Fundamental completo
3. Ensino Médio Incompleto
4. Ensino Médio completo
5. Ensino Técnico Incompleto
6. Ensino Técnico completo
7. Ensino Superior Incompleto
8. Ensino Superior completo
9. Pós-graduação

Q5. Qual das opções abaixo se aproxima mais da sua ocupação?

1. Estudante
2. Administrativo

3. Criativo
4. Professor

5. Trabalhador da Indústria
6. Executivo
7. Ocupações domésticas
8. Trabalhador da agricultura
9. Autônomo

10. Serviço social
11. Desempregado
12. Aposentado
13. Militar
14. Trabalho religioso/espiritual
15. Outro
16. Outro

Q6. Participa de grupos de fãs? (Caso siga páginas específicas sobre o tema nas redes sociais, considere-se parte de um grupo de fãs)

1. Somente grupos online
2. Somente grupos offline
3. Grupos online e offline
4. Não participo de nenhum grupo de fãs

Q7. Qual a primeira sequência de filmes Star Wars que você teve contato? (Considere a alternativa em que aparecer o primeiro filme que você assistiu da franquia)

1. Original - Episódios IV (1977), V (1980) e VI (1983)
2. Prequel - Episódios I (1999), II (2002) e III (2005)
3. Atual - Episódios VII (2015), VIII (2017)
4. Spin-off – Rogue One (2016), Han Solo (2018)

Q8. Por favor, escolha até três razões entre as seguintes para assistir aos filmes Star Wars\*

1. Eu queria experimentar seus efeitos especiais
2. Estou conectado à comunidade que vinha aguardando pelos filmes
3. Eu amo todo o trabalho de George Lucas
4. Gosto de ver grandes produções quando são lançadas
5. Eu queria fazer parte de uma experiência internacional
6. Eu amo filmes de fantasia em geral
7. Houve tanta expectativa que eu tinha que assisti-los

8. Eu fui acompanhar alguém
9. Nenhuma razão em especial
10. Ator/atriz de quem gosto está nos filmes
11. Gosto de filmes do estilo de Star Wars

Q9. Quais das opções seguintes definem melhor o tipo de filmes a que pertence Star Wars? Por favor, escolha até três. (As opções estão em ordem aleatória)

- |                        |                               |
|------------------------|-------------------------------|
| 1. História infantil   | 9. Cinema de inovação digital |
| 2. Conto-de-fadas      | 10. Ação-aventura             |
| 3. Mundo de fantasia   | 11. Fantasia Espacial         |
| 4. Filmes em série     | 12. Filme sobre família       |
| 5. Atores famosos      | 13. Cenários espetaculares    |
| 6. Filme político      | 14. Ficção Científica         |
| 7. Franquia multimídia | 15. Blockbuster hollywoodiano |
| 8. Filme para família  |                               |

Q10. Você já participou em algumas destas outras atividades ligadas a saga Star Wars? (marque quantas alternativas forem necessárias)

- |                            |                                      |
|----------------------------|--------------------------------------|
| 1. Produção de fan art     | 10. Visitas às locações dos filmes   |
| 2. Criação de blogs        | 11. Participei de pré-estreias       |
| 3. RPG                     | 12. Nenhuma destas                   |
| 4. Fan fiction             | 13. Leitura de HQ's e livros da saga |
| 5. Coleção objetos         | 14. Outras                           |
| 6. Debates sobre os filmes |                                      |
| 7. Comentários online      |                                      |
| 8. Jogos                   |                                      |
| 9. Produção de fan films   |                                      |

Q11. Foi importante acompanhar as reportagens e debates sobre os filmes?

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| 1. De modo algum | 4. Muito        |
| 2. Levemente     | 5. Extremamente |
| 3. Razoavelmente |                 |



Q12. Classifique os filmes que você assistiu seguindo uma lógica de péssimo a excelente segundo a sua opinião. Caso não tenha assistido a um dos filmes selecione a opção N/A.

Star Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança (1977)  
 Star Wars: Episódio V - O Império Contra-Ataca (1980)  
 Star Wars: Episódio VI - O Retorno de Jedi (1983)  
 Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma (1999)  
 Star Wars: Episódio II - Ataque dos Clones (2002)  
 Star Wars: Episódio III - A Vingança dos Sith (2005)  
 Star Wars: Episódio VII – O Despertar da Força (2015)  
 Star Wars: Episódio VIII – Os últimos Jedi (2017)  
 Rogue One – Uma história Star Wars (2016)  
 Han Solo – Uma história Star Wars (2018)

5 – Excelente

3 – Médio

1 – Péssimo

4 – Bom

2 – Ruim

0 – N/A

Q13. Você acompanha os novos produtos Star Wars lançados pela Disney?

1. Sim

2. Não

Q14. Como você assistiu aos filmes lançados pela Disney (Despertar da Força, Os últimos Jedi, Rogue One e Han Solo)?

1. Em dvd, Blu-ray,  
cópia digital comprada

2. Download  
(alternativo)

3. No cinema

4. Na pré-estreia

5. Online

6. Netflix

7. TV a cabo

8. TV aberta

Q15. Você notou alguma semelhança nas narrativas do Uma nova Esperança (Ep. IV) e do Despertar da força (ep VII)?

1. Sim

2. Não

Qual?

Q16. O que você já viu dos personagens no universo expandido afetou sua percepção sobre os novos filmes? (Por exemplo: um personagem foi apresentado de uma maneira no universo expandido e de outra nos filmes recentes)

1. Sim

2. Não

3. Indiferente

Q17. Você considera valida a divisão imposta pela Disney/LucasFilm entre cânone e universo expandido(legends)?

1. Sim

3. Desconheço a  
divisão

2. Não

Q18. Você acha que os personagens antigos estão sendo bem desenvolvidos nos novos filmes (pós 2015)

1. Sim

2. Não

3. Razoavelmente

Q19. Com relação aos personagens presentes em toda a franquia

A. Qual você mais gosta?

B. Qual você menos gosta?

C. Com o qual você mais se identifica (seja pela aparência, atitudes ou outros pontos de identificação)?

D. Por que você se identifica com esse personagem?

E. Qual personagem da nova trilogia você mais gosta?

F. Por que você gosta desse personagem da nova trilogia?

Q20. Você cultua Star Wars quase como uma religião? (Star Wars parece como uma religião para você?)

1. Sim

2. Não

Q21. Já ouviu falar da religião Jedi existente no mundo real?

1. Sim

2. Não

3. Sim, inclusive faço parte

Q22. O que você entende como sendo a Força?

Q23. Você considera Star Wars uma saga política?

1. Sim

2. Não

**Comente**

Q24. Você considera importante a diversidade mostrada na escalação dos novos atores/atrizes (protagonistas) para a saga? (Você acha que o estúdio deve levar em consideração na hora de escalar o elenco fatores como sexo, raça, religião?)

1. Sim
2. Não
3. Indiferente

Comente a sua opinião sobre esse assunto:

Q25. EXPECTATIVAS - Finalizando você poderia definir sua expectativa para o episódio IX em poucas palavras?

## APÊNDICE 2 – ESTADO DA ARTE

<b>Título</b>	<b>Autor</b>	<b>Ano</b>	<b>IES</b>
<b>Fãs do universo narrativo de Star Wars: subjetivação a partir de representações de minorias sociais na nova fase da franquia</b>	FERREIRA, Bruno Rafael Torres	2018	UFPE
<b>A Galáxia Distante: Tessitura da intriga na franquia cinematográfica Star Wars (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005)</b>	SEGUNDO, João De Deus Barreto	2010	UFBA
<b>A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o conselho Jedi RS'</b>	SILVEIRA, Stefanie Carlan Da	2010	UFRGS
<b>A saga star wars como produto midiático: o consumo como experiência '</b>	MASSUTO, Homero Odiseus	2017	FACULDADE CÁSPER LÍBERO
<b>Uma Análise do Storyworld de Star Wars: A New Hope e Star Wars The Force Awakens'</b>	VIEIRA, Antonio Henrique Garcia	2017	UFSCAR
<b>A literatura como parte de uma narrativa transmidiática: uma viagem ao sistema literário de star wars'</b>	RODRIGUES, Sheila Darcy Antonio	2018	MACKENZIE
<b>Star wars: um estudo sobre o universo da franquia cinematográfica.'</b>	JUNIOR, Claudio Ferraraz	2012	UFSCAR
<b>Comunicação, consumo e entretenimento: o interator na ficção seriada Star Wars'</b>	MASTROCOLA, Vicente Martin	2011	ESPM
<b>A Galáxia de Lucas - Sociabilidade e Narrativa nos Jogos eletrônicos'</b>	ANDRADE, Luiz Adolfo De Paiva	2007	UFF
<b>Design transmídia: um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos.'</b>	SENS, Andre Luiz	2017	UFSC
<b>O design de som de monstros do cinema: uma cartografia dos processos de criação de identidades sonoras na construção de personagens'</b>	CERETTA, Fernanda Manzo	2018	PUC-SP

<b>illuminated the analysis of the translation is: systemic functional linguistics strikes Yoda back'</b>	ESPINDOLA, Elaine	2010 .	UFSC
<b>Merlin e as suas representações não-nomeadas no cinema contemporâneo'</b>	MAIOR, Daniel Froes Souto	2013	UFBA
<b>01010110 01000110 01011000: Efeitos visuais e softwares no cinema da nova Hollywood'</b>	PETRY, Daniel Bassan	2013	UNISINOS
<b>A ficção científica na ficção escolar: investigando as potencialidades do gênero no ensino de física'</b>	ALMEIDA, Fabiana Ribeiro De	2008	UEM
<b>Memes jurisprudenciais no facebook do STJ: a constituição dialógica de um gênero verbo-visual'</b>	LISBOA, Loraine Vidigal	2015	UFG
<b>Animação e quadrinhos Disney: produção cultural no início do século XXI'</b>	PEGORARO, Celbi Vagner Melo	2016	USP
<b>A Ficção Científica no Brasil nas Décadas de 60 e 70 e Fausto Cunha.'</b>	LEONARDO, Edivaldo Marcondes	2007	UNICAMP
<b>Joseph Campbell: trajetórias, mitologias, ressonâncias'</b>	SILVA, Carlos Aldemir Farias Da	2012	PUC-SP
<b>Os robôs de Isaac Asimov: uma análise das relações entre o homem e a máquina na literatura e no cinema de ficção científica'</b>	MELO, Karen Stephanie	2016	MACKENZIE
<b>A economia política da guerra nas estrelas: as elites econômicas e a elite governamental na definição da agenda de segurança sob o governo Ronald Reagan'</b>	DALLAGNOL, Gustavo Fornari	2017	UFRJ

## AS CATEGORIAS DESCARTADAS

Ao pesquisar o termo Guerra nas Estrelas no banco de teses e dissertações da Capes chama a atenção o trabalho de Dallagnol (2017), que não trata exatamente da

saga, mas do programa de defesa norte-americano criado no governo de Ronald Reagan que ficou conhecido como Guerra nas estrelas de forma debochada pelos críticos e pela mídia. O objetivo deste trabalho era analisar a atuação das elites econômicas e a elite governamental na definição da agenda de segurança à época. Por ser o trabalho mais distante do objetivo da pesquisa esse trabalho foi classificado na categoria de descartes.

Outros 5 trabalhos citam Star Wars como exemplo no decorrer de seus textos, os trabalhos de Leonardo (2007) e Almeida (2008) apenas citam Guerras nas Estrelas como exemplo de ficção científica; a tese de Melo (2016) fala sobre o filme ao comentar sobre histórias de ficção científica que chegaram aos cinemas, embora nesse caso seja importante destacar que os fãs e a produtora contestam o título de ficção científica; Pegoraro (2016) destaca a chegada de Star Wars na Disney que segundo o autor ajuda a renovar os tipos de publicações e animações, que são o foco da tese; no último trabalho dessa categoria, Silva (2012), o foco do autor é na obra de Joseph Campbell e inevitavelmente, como já apresentado, acaba caindo na relação entre os estudos de Campbell e a obra de Lucas, o trabalho destaca ainda a tradução da jornada do herói como um dos fatores do sucesso da saga.

Em 2 trabalhos há uma abordagem de algum produto durante os procedimentos metodológicos utilizados para alcançar os objetivos, Petry (2013) seleciona o filme Star Wars original para analisar os efeitos visuais e comparar com outros filmes, já o trabalho “Memes jurisprudenciais no facebook do STJ: a constituição dialógica de um gênero verbo-visual” (LISBOA, 2015) lança um olhar sobre os memes postados pelo STJ na página do órgão no facebook que usam personagens de Star Wars para atrair mais atenção para os conteúdos publicados.

## **CATEGORIA PERSONAGENS**

Nessa categoria estão agrupados 3 trabalhos que estudam personagens específicos da saga relacionando a teorias das respectivas áreas de estudo. Em “O design de som de monstros do cinema: uma cartografia dos processos de criação de identidades sonoras na construção de personagens” (CERETTA, 2018) a autora estuda os processos de criação de sons de algumas criaturas do cinema, entre os personagens estudados está Chewbacca, o *wookie* criado por George Lucas e um dos mais queridos personagens da trilogia original. No trabalho “Illuminated the

analysis of the translation is: systemic functional linguistics strikes Yoda back” (ESPINDOLA,2010) a autora destaca como a linguagem e a tradução feita para as falas do personagem Yoda são importantes para a construção do personagem. O último trabalho dessa categoria é “Merlin e as suas representações não-nomeadas no cinema contemporâneo” (MAIOR, 2013), nele o autor estuda a trajetória de alguns personagens aplicando no Ciclo do Mago proposto por Stephen Ware, este trabalho aparece na pesquisa pois um dos analisados é o personagem Obi-Wan Kenobi.



### APÊNDICE 3 – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você, está sendo convidado a participar de um estudo intitulado: “O RETORNO DOS JEDI: RECEPÇÃO TRANSMIDIÁTICA DE FÃS DE STAR WARS E O IMPACTO DA DISNEY”. O objetivo dessa pesquisa é compreender como a narrativa transmídia afeta a recepção de novos conteúdos em Star Wars

Caso você aceite, sua participação na pesquisa se dará por meio de uma entrevista pessoalmente ou por vídeo.

Eu, Daniel Arias Zierhut, residente na Rua Professor Brandão , nº 636, Bairro Alto da XV, cidade Curitiba/Pr, tel: (42) 991351698, e-mail: danielzierhut@hotmail.com, mestrando em Comunicação na Universidade Federal do Paraná, com orientação da Professora Doutora Valquíria Michela John, são os responsáveis por essa pesquisa e poderão esclarecer eventuais dúvidas. Estão garantidas todas as informações que você queira antes durante e depois do estudo.

A sua participação desse estudo é voluntária, contudo, se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá solicitar de volta o termo de consentimento livre esclarecido assinado. As informações relacionadas ao estudo poderão ser inspecionadas pelos pesquisadores que executam a pesquisa e pelas autoridades legais. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação, isto será feito sob forma codificada para que a confidencialidade seja mantida. Todas as despesas necessárias para a realização da pesquisa não são da sua responsabilidade.

Eu, \_\_\_\_\_ li o texto acima e compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual fui convidado a participar. Eu entendi que sou livre para interromper minha participação no estudo a qualquer momento sem justificar a minha decisão e sem que esta decisão afete meu tratamento.

\_\_\_\_\_  
(Assinatura do sujeito de pesquisa ou responsável legal)

\_\_\_\_\_  
(Assinatura do pesquisador responsável)

Curitiba, 26 de janeiro de 2020.

## **ANEXO 1 – THE LEGENDARY STAR WARS EXPANDED UNIVERSE TURNS A NEW PAGE**

### **THE LEGENDARY STAR WARS EXPANDED UNIVERSE TURNS A NEW PAGE**

APRIL 25, 2014

For over 35 years, the Expanded Universe has enriched the Star Wars experience for fans seeking to continue the adventure beyond what is seen on the screen. When he created Star Wars, George Lucas built a universe that sparked the imagination, and inspired others to create. He opened up that universe to be a creative space for other people to tell their own tales. This became the Expanded Universe, or EU, of comics, novels, videogames, and more.

While Lucasfilm always strived to keep the stories created for the EU consistent with our film and television content as well as internally consistent, Lucas always made it clear that he was not beholden to the EU. He set the films he created as the canon. This includes the six Star Wars episodes, and the many hours of content he developed and produced in Star Wars: The Clone Wars. These stories are the immovable objects of Star Wars history, the characters and events to which all other tales must align.

Now, with an exciting future filled with new cinematic installments of Star Wars, all aspects of Star Wars storytelling moving forward will be connected. Under Lucasfilm President Kathleen Kennedy's direction, the company for the first time ever has formed a story group to oversee and coordinate all Star Wars creative development.

"We have an unprecedented slate of new Star Wars entertainment on the horizon," said Kennedy. "We're set to bring Star Wars back to the big screen, and continue the adventure through games, books, comics, and new formats that are just emerging. This future of interconnected storytelling will allow fans to explore this galaxy in deeper ways than ever before."

In order to give maximum creative freedom to the filmmakers and also preserve an element of surprise and discovery for the audience, Star Wars Episodes VII-IX will not tell the same story told in the post-Return of the Jedi Expanded Universe. While the universe that readers knew is changing, it is not being discarded. Creators of new Star Wars entertainment have full access to the rich content of the Expanded Universe. For example, elements of the EU are included in Star Wars Rebels. The Inquisitor, the Imperial Security Bureau, and Siemar Fleet Systems are story elements in the new animated series, and all these ideas find their origins in roleplaying game material published in the 1980s.

Demand for past tales of the Expanded Universe will keep them in print, presented under the new Legends banner.

On the screen, the first new canon to appear will be Star Wars Rebels. In print, the first new books to come from this creative collaboration include novels from Del Rey Books. First to be announced, John Jackson Miller is writing a novel that precedes the events of Star Wars Rebels and offers insight into a key character's backstory, with input directly from executive producers Dave Filoni, Simon Kinberg, and Greg Weisman.

And this is just the beginning of a creatively aligned program of Star Wars storytelling created by the collaboration of incredibly talented people united by their love of that galaxy far, far away....

StarWars.com. All Star Wars, all the time.