

Dois caras numa garagem: o cinema alternativo dos fãs de Guerra nas Estrelas

Roberto Tietzmann*

A SÉRIE DE FILMES “Guerra nas Estrelas”¹ faz parte do imaginário popular de uma forma desproporcional em relação às centenas de filmes lançados anualmente pela indústria audiovisual. Isso encontra eco nas bilheterias dos filmes da série² e na fidelidade dos fãs³ ao universo de fantasia criado por George Lucas⁴.

A legião de entusiastas da obra de Lucas⁵ a consome não apenas no formato de filme de longa metragem, mas também na forma de dezenas de produtos, desde CDs de música com a trilha sonora até pasta de dente estampada com os personagens, passando por centenas de tipos de brinquedos e todo tipo de objeto que possa ser vendido⁶. O intenso *marketing* de licenciamento e promocional ajuda a aumentar a presença da série, seus personagens e tramas no imaginário *pop*⁷.

Além disto, a estrutura narrativa construída a partir de modelos mitológicos clássicos⁸ torna a memorização de personagens e suas posições algo simples e de grande apelo. Ao assistir a um filme da série, em poucos minutos é possível saber quem “é bom”, quem “é mau” e quem “está balançando entre uma coisa e outra”. O “bem” e a “virtude” vencem, mas não sem grandes confrontos⁹. Grandes fãs de *Guerra nas Estrelas* dizem tirar dos filmes lições de vida¹⁰, o que pode ser atribuído a essa estrutura básica das histórias¹¹, o que leva a relação dos filmes com o cotidiano deles ainda mais longe.

George Lucas sempre defendeu o avanço da tecno-

logia para realizar os filmes. Até que ponto isso se deve a ele realizar filmes de ampla fantasia, dependentes quase que inteiramente de efeitos especiais¹², é um debate pertinente. Em relação à polêmica atual de migrar para tecnologias de captação, edição e distribuição digitais para longas-metragens, Lucas afirma:

In the end, it doesn't make a difference which medium you're using – it's all storytelling. I dispatched with my nostalgia for film very early on, 20 years ago. Whenever I came into contact with film after that, it seemed a cumbersome medium for me, and it became increasingly frustrating. I started with special effects, where the challenges are horrific. Digital really opened up that whole field in a way that you couldn't think of doing optically with the photochemical process.¹³

De um lado, Lucas fomentou a criação de uma cultura de fãs ávidos por consumir e se sentir participan

tes do universo de fantasia¹⁴. Por outro, a indústria de equipamentos de produção audiovisual evoluiu incrivelmente nos vinte e poucos anos que separam o primeiro filme¹⁵ do mais recente a ser finalizado¹⁶.

O resultado é que os fãs com pretensão de realização cinematográfica começaram a ter ao seu alcance por um custo acessível ferramentas que possibilitavam a produção de efeitos especiais com um grau aceitável de semelhança aos dos longas-metragens da Lucasfilm Ltd¹⁷. Some a isto a expansão vertiginosa da internet de 1995 em diante e um poderoso (ainda que tortuoso e de retorno financeiro incerto) caminho para a criação e distribuição de produtos audiovisuais¹⁸ se estabelece.



A inserção no universo de *Guerra nas Estrelas* de outras histórias

Guerra nas Estrelas foi um dos primeiros filmes a explorar o licenciamento de produtos de forma intensa. A demora em gerar novos filmes para a série (em decorrência da complexidade dos efeitos especiais, sempre no limite das possibilidades técnicas de seu tempo) gerou uma prolífica indústria paralela de livros e revistas em quadrinhos que detalhavam aspectos e contavam histórias que os filmes não contaram.

Há, portanto, a premissa estabelecida de que é possível inserir outros trechos de história além da que está na tela grande. Todavia, sempre é ponto de debate intenso em fóruns de discussão na internet se a história contada em um dos livros é “canônica”¹⁹, ou seja, válida para os fins de cronologia (estabelecida pelos filmes) ou apenas parte de um “universo expandido”²⁰, estanque em si mesma.

Por exemplo, o imperador Palpatine, destruído ao final de *O Retorno de Jedi*, é trazido de volta em uma série de quadrinhos pela Dark Horse Comics. Ali o grande antagonista afirma ter se clonado pouco antes de ter seu corpo destruído, e está determinado a trazer Luke

Skywalker para o lado negro da força. Como fica claro, o conflito proposto no último filme da série²¹ não se renova. Apenas é encontrado um expediente para trazer algum significativo vilão de volta a cena e fazer andar a ação dramática²².

Os filmes realizados por fãs se inserem neste contexto. De forma alguma são sancionados pela Lucasfilm ou influem realmente na cronologia “canônica”, mas tampouco a empresa leva seus realizadores aos tribunais por infringirem propriedade intelectual²³. O acordo implícito é que os

realizadores não devem tirar proveitos financeiros de seus filmes. Nem os sites que os hospedam podem cobrar taxas por disponibilizar os filmes.

O que nos leva a uma pergunta interessante: que elementos estão presentes nos filmes que permitem uma identificação imediata como pertencentes ao universo de *Guerra Nas Estrelas*? Se há um conjunto de personagens, histórias e situações que são propriedade de George Lucas, de quais trechos deles estes filmes se apropriam para contar suas histórias?

A apropriação se dá em vários níveis, e nem sempre de forma integral. Mas os seguintes elementos se apresentam mais frequentemente:

1) Duelos de sabre de luz: Se há um elemento de *Guerra nas Estrelas* que gera identificação imediata, são as lutas com os sabres de luz. A maioria dos filmes tem uma delas, ou até mesmo os filmes são apenas um teste de efeitos visuais, em geral com um duelo apenas. A qualidade varia, mas os de mais apuro técnico chegam a parecerem tão bons ou melhores que os do filme original. O que salta aos olhos é a diferença que uma coreografia bem marcada faz para a percepção do drama da luta.

2) Paródias: As tramas em *Guerra nas Estrelas*, assim como na maioria dos filmes de ficção científica, se levam muito a sério. O que as torna um campo aberto para o humor. As paródias em geral misturam o imaginário da série com outro conjunto de referências, encontrando aí o humor. Por exemplo, o filme *Troops*²⁴ de Kevin Rubio,

que mostra as atividades dos soldados imperiais como se fosse uma reportagem de um programa sensacionalista. Ou a série *Star Dudes*²⁵ que resume os longas metragens em cinco minutos de animação, com todos os personagens se chamando de *dude*²⁶.

3) Trailers falsos: A ansiedade pela chegada de um novo filme da série é tão grande que alguns fãs (que preferem em geral permanecer anônimos) editam seus próprios trailers. Em geral coletando cenas de filmes variados onde os atores escalados já participaram e manipulando as imagens em um computador, se torna possível gerar uma peça promocional antes mesmo da Lucasfilm. Ainda que as promessas de venda do filme (sua trama, imagens marcantes) sejam baseadas no senso comum sobre o conteúdo da obra em preparação por Lucas, e, portanto, pouco interessantes.

4) Conflito entre bem e mal: A tônica básica do universo de *Guerra nas Estrelas* aparece frequentemente nos filmes. Protagonistas e antagonistas podem assumir as características de personagens já conhecidos ou de personagens novos, mas o desenrolar dos conflitos se dá entre um embate direto entre as duas partes. Enquanto, que em filmes como *Jogos Patrióticos* (*Patriot Games*, Phillip Noyce, 1992) os terroristas são eliminados à distância e observados por satélite, no universo de uma “galáxia muito, muito distante” a resolução se dá através do conflito direto.

5) Criação de personagens novos: Há razões bem claras para os autores de filmes paralelos ao universo de *Guerra nas Estrelas* criarem personagens novos²⁷, e não utilizarem (em geral) aqueles já estabelecidos: além do registro dos personagens estar indelevelmente marcado pelo rosto dos atores que os representaram nos filmes “oficiais”²⁸, se torna mais manejável uma trama onde os autores possam controlar seus aspectos de forma integral, não dependendo de uma conformidade integral ao que aconteceu nos filmes. Exceção seja feita aos personagens que usam máscara, como os soldados *Stormtroopers*, que frequentemente fazem parte dos filmes. Mas eles não têm identidade individual²⁹, o que facilita para os realizadores.

6) Histórias “a sério”: Bem menos frequentes que as paródias, inclusive porque sobre elas se deposita outro nível de exigências e expectativas de realização, os filmes que se propõem a contarem histórias a sério dentro deste universo criam em geral um pequeno universo para si próprios. Com personagens, planetas e situações independentes, relacionados com o universo “oficial” através de suas máquinas e elementos de fácil reconhecimento, como o formato das naves, duelos espaciais, etc.

Considerações finais

As realizações dos fãs da série *Guerra nas Estrelas* são um fruto da sinergia tecnológica do momento presente, onde não apenas os computadores pessoais ganham espaço como ferramentas para a realização³⁰, mas também a *internet* transmitida por canais de mais capacidade que a linha telefônica discada³¹ permite o incipiente (mas decisivo) surgimento de uma distribuição de filmes ponto-a-ponto³², pautada pelos interesses individuais de cada um dos internautas.

Está por ser visto se as equipes de “dois caras em uma garagem” seguirão criando filmes e demais produtos audiovisuais que se tornem independentes do universo de Lucas, e que ganharão vida própria e repercussão cultural para além de se inspirar na obra de seu ídolo.

Os filmes não estão à altura das realizações da Lucasfilm, ainda que alguns cheguem tecnicamente perto³³ em efeitos especiais³⁴. De qualquer maneira, a diferença econômica de investimento entre o realizador profissional e o que faz apenas por diversão aparece aí. Com a limitação do uso dos filmes em finalidades comerciais, Lucas consegue agradar à platéia sem por em risco sua galinha dos ovos de ouro³⁵.

Notas

* Roberto Tietzmann é professor na FAMECOS/PUCRS e na UNISINOS.

1 Iniciada em 1977, com *Guerra Nas Estrelas: Uma Nova Esperança*, continuada em 1980 com *O Império Contra-Ataca* e concluída em 1983 com *O Retorno de Jedi*. Foi reiniciada em 1999 com *A Ameaça Fantasma* e *Ataque dos Clones*, em 2002.

2 “A Ameaça Fantasma” é o segundo filme de maior bilheteria absoluta no mundo, e todos eles estão entre os 15 de maior rentabilidade. Confira em <http://us.imdb.com/Charts/worldtopmovies>

3 Um exemplo da farta criatividade dos fãs da série pode ser vista buscando por “Star Wars” em um *site* de busca como o Yahoo!: dezenas de páginas aparecem. Confira em http://dir.yahoo.com/Entertainment/Movies_and_Film/Titles/Science_Fiction_and_Fantasy/Space_Battles/Star_Wars/

4 O cineasta é egresso das faculdades de cinema dos EUA nos anos 1960. A mesma safra revelou talentos como Martin Scorsese, Steven Spielberg e, curiosamente, Jim Morrison.

5 Que se tornou mais conhecido como *produtor* do que *diretor*.

- 6 Apesar da bilheteria de *A Ameaça Fantasma* ter sido espetacular, os empresários que licenciaram a imagem do filme nem sempre tiveram sucesso. Um excesso de produtos licenciados saturou o mercado e, levou muitos a amargarem um prejuízo. Que as fábricas de brinquedos querem evitar a todo custo para os próximos filmes de grande apelo jovem, como "Harry Potter". Conforme <http://cgi.theforce.net/theforce/tfn.cgi?storyID=8627>
- 7 Aqui definido de forma empírica como todo conhecimento adquirido através de meios de comunicação de massa e compartilhado por várias pessoas sem contato prévio entre elas.
- 8 Conforme Joseph Campbell em *O Poder do Mito*.
- 9 As histórias na série trabalham com a ambigüidade também. Quem é bom, mas hesita perante o mal. Quem parece ser bom, mas capitula. Quem era mau e se redime, etc. Em todo caso, o estado dos personagens é claro ao espectador.
- 10 Alguns querem até fazer da seita Jedi (os cavaleiros do bem, na série) uma religião real. Confira em <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,44141,00.html>
- 11 Com certeza não é da visão de Lucas sobre a utilidade da política ou da vivência democrática. Ninguém negocia nada em *Star Wars*. Todo mundo vai para o quebra-pau. E, quando se dispõe a negociar, como a rainha Amidala perante o senado em *A Ameaça fantasma* vemos praticamente um elogio dos métodos autoritários, com uma mensagem implícita de que "aquela bagunça assim não pode ficar".
- 12 Tanto visuais como sonoros.
- 13 American Cinematographer, set.2001, citado em <http://www.theforce.net/episode2/>
- 14 O golpe é velho, os efeitos visuais, novos. Mostre bandidos bem malvados e mocinhos bem bons. Ambos os lados fazendo peripécias nunca vistas. Encha os olhos do seu público e ele vai responder, como respondeu.
- 15 O "primeiro" a ser realizado é, na verdade o "quarto" no arco dramático: *Uma Nova Esperança*.
- 16 Quando da redação deste paper, *A Ameaça fantasma*, em 1999.
- 17 Que realiza seus efeitos especiais com a Industrial Light And Magic, outra empresa de Lucas. Como podem ver, ele não perde tempo para perder dinheiro.
- 18 O termo "produto audiovisual" abarca todos os formatos de produção que possamos imaginar. Seja um filme de ficção longa metragem, um programa de TV, uma série de animação, documentários, etc.
- 19 Termo corrente entre os fãs americanos: *what's canon?*
- 20 Termo aceito pela Lucasfilm para o que é produto sancionado por eles, ainda que não necessariamente parte da cronologia "canônica" do *Star Wars*.
- 21 Durante o filme, Luke é tentado a se unir ao lado negro. Se entrega, tentando convencer Darth Vader (na verdade seu pai) a se converter para o lado bom da força. O imperador é mais convincente em seus argumentos, quase matando Luke quando ele não entra na jogada.
- 22 Que, como em todas as narrativas fantásticas desde outro George, o Méliès, beiram o inacreditável e o absurdo. São, afinal, exemplos do que Jorge Furtado diz: "Toda trama obedece a uma lógica própria, e a nenhuma fora dela."
- 23 O que indica uma tolerância, e até, quem sabe, simpatia pelos realizadores. Uma vez que a empresa sabe agir rápido quando considera que suas propriedades foram violadas. No primeiro semestre de 2001 vazaram *storyboards* de cenas chave do filme *O Ataque dos Clones*, a ser lançado em 2002. Em menos de 24h os advogados da Lucasfilm entraram em ação e tiraram do ar as imagens. O que sugere que elas mostravam algo realmente relevante.
- 24 Uma piada já no título, parodiando um programa chamado *Cops (Tiras)* da TV americana, que mostra policiais em ação nas ruas.
- 25 Em uma tradução livre, *Os caras nas estrelas*.
- 26 *Dude* é uma gíria que significa algo como *cara* em português.
- 27 Personagens novos mas com nomes dignos da criatividade tardia de Lucas, com aquela mistura entre várias línguas que lhe é peculiar.
- 28 O que para alguns atores marca por toda a carreira. Que papéis de destaque Mark Hamill (Luke Skywalker) teve depois de deixar a série? A trajetória de Carrie Fisher (Princesa Leia) também não foi brilhante. O registro deles com seus personagens marcou suas carreiras *demais*. Outros, como Harrison Ford tiveram melhor sorte. Bem melhor, aliás.
- 29 Por que não? Os sites de fofocas sobre a série fervem ao falarem sobre o assunto. Especula-se que sejam todos clones de um grande vilão a ser revelado no *Episódio 2*. Mas isto não explica porque os *Stormtroopers* atiram tão mal e são, em geral, patetas

a não mais poder, resultando em péssimos vilões.

- 30 Computadores “que qualquer um pode ter em casa” como Macintoshes G4 são usados na própria Lucasfilm para trabalhar na preparação de efeitos especiais.
- 31 Conexões através de modem de cabo coaxial permitem velocidades de pelo menos o triplo da velocidade dos modems de linha discada. Além de oferecerem uma estabilidade maior de conexão.
- 32 Completamente diferente dos modelos de cinema, que é essencialmente uma experiência coletiva, ou da televisão que é “um-para-muitos”.
- 33 Isto em resolução para serem vistos no computador, que é na melhor das hipóteses dos filmes pesquisados oito a nove vezes inferior à resolução de linhas estimada em película 35mm. Ou seja, os realizadores se beneficiam da limitação de resolução de seu meio de distribuição.
- 34 O que se torna visível então são os outros elementos que compõem a impressão que o filme “oficial” provoca: uma trilha impactante, direção de arte meticulosa, atores bem coreografados, etc.
- 35 Que ele formulou pela primeira vez nos anos 70, e vem desenvolvendo desde então.

Referências

Bouzereau, Laurent. *Star Wars: The Annotated Screenplays*. Del Rey, 1997.

Lucas, George. *The Star Wars Trilogy*. Del Rey, 1987.

Collier, Maxie. *The IFILM Digital Video Filmmaker's Handbook*. Lone Eagle Publishing Company, 2001.

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press, 1972.

Campbell, Joseph & Moyers, Bill. *The Power of Myth* (Illustrated Edition). Doubleday, 1988.

www.theforce.net/theater

www.atomfilms.com

www.comingsoon.net

www.starwars.com

