

STAR WARS FAN FILMS: A SUBJETIVAÇÃO DE UM IMAGINÁRIO MITOLÓGICO CONCRETIZADA

Lucilene Breier*

INTRODUÇÃO

Quando o título de um filme dá nome a um projeto governamental tido como estratégico para a defesa de um país – não querendo entrar aqui no mérito que um escudo espacial de mísseis fosse uma idéia um tanto quanto paranóica nos estertores da Guerra Fria, ou que esse país fosse então governado por um ator hollywoodiano – temos a concreta noção do quanto ele pode estar entranhado no imaginário social. *Star Wars* atingiu esse patamar em 1983, com Ronald Reagan na presidência dos EUA. No mesmo ano entrava em cartaz *O Retorno de Jedi*¹, seis anos depois do lançamento do primeiro capítulo da série, *Star Wars – Uma nova esperança*², hoje conhecido como Episódio IV,

A odisséia espacial, anunciada pobremente no primeiro *teaser*³ da película como “a história de um garoto, uma garota e um universo. (...) um épico de heróis e vilões, e *aliens* de milhares de mundos”⁴ tornou-se uma dupla trilogia cujo episódio final⁵ tem estréia esperada para maio de 2005.

Até lá, no entanto, quem acompanha a saga não pode reclamar de falta de lançamentos dentro do chamado universo expandido⁶ da saga. O termo aceito pela *Lucasfilm*⁷, define produtos (filmes, livros, histórias em quadrinhos, etc.) que se ocupam em contar pequenas histórias que não interferem na “cronologia canônica” do *Star Wars*, conforme resumiu Tietzmann (2003, p. 62). Dentro desse universo expandido está a produção de *fan films*.

Este artigo tenta pensar os *fan films* de *Star Wars* como um indício da concretização da onipresença da saga do imaginário da cultura pop, dentro da perspectiva de valorização da mitologia no pensamento pós-moderno.

Para isso, tratamos desde a importância de *Star Wars* como uma atualização do arquétipo do herói, a partir de Campbell, e analisamos a relação de identificação/subjetivação do espectador no cinema com suporte dos teóricos Edgar Morin e Rogério Luz.

É feito ainda um delineamento da noção de pós-modernidade, novamente com a ajuda de Morin, dessa vez acompanhado por Lyotard, para também podermos contextualizar a produção desses curtas com a noção de apropriação, no sentido de que o próprio espectador está preenchendo, a partir do acesso à tecnologia, lacunas deixadas pela obra de George Lucas e, ao mesmo tempo, criando novos elementos que só fazem aumentar o espaço ocupado por *Star Wars* neste imaginário.

O MERCHANDISING

Tietzmann afirma que a presença da série no imaginário popular é desproporcional quando comparada a outros filmes lançados pela indústria audiovisual e credita isso ao grande número de produtos licenciados pela marca.

Além de ser um fator que não pode ser deixado de lado em se tratando da presença constante de *Star Wars* na cultura pop, o *merchandising*, nesse caso, tem um papel fundamental no próprio desenvolvimento da trama. Como nem o próprio estúdio acreditou no potencial comercial da saga, elemento sensível em se tratando de um esquema comercial como o de Hollywood, foram os brinquedos, camisetas e afins que financiaram a produção das seqüências a partir de *Uma nova esperança* e a própria existência da *Lucasfilm*.

E isso aconteceu um pouco por acaso. No documentário *Empire of Dreams*⁸, produtores responsáveis pelo filme contam que “enquanto executivos da indústria previam perdição para *Star Wars*, um pequeno exército de fãs estava sendo construído”. A figura chave para isso foi o diretor de *marketing* Charles Lippincott, ele mesmo fã de ficção científica e, segundo narram os produtores, com “contatos com a base de leitores de quadrinhos”, a princípio pensados como o provável público-alvo daquele produto.

A descrença no sucesso fez com que, fora da própria *Lucasfilm*, pouco esforço houvesse para promover *Star Wars*, excetuando-se a im-

pressão de cartazes e camisetas. Lippincott tentou licenciar produtos com a marca por meses antes do lançamento do filme, atrasado por problema de produção mais de uma vez. Ele, junto com Stan Lee⁹, conseguiu apenas a publicação de uma série de quadrinhos pela *Marvel Comics*. Ainda houve uma versão novelizada do roteiro, que, por fevereiro de 1977, teve o milhão de cópias de sua tiragem completamente esgotada.

A única companhia que assinou contrato de *merchandising* com a *Lucasfilm*, poucos meses antes de seu lançamento, foi a *Kenner Toys*. Acompanhando a corrente de descrença no su-

cesso, ela estava apenas interessada em fabricar uma “modesta” linha de “brinquedos espaciais coloridos”.

Tão modesta que, depois do estouro de bilheteria – e os cinco filmes da saga já lançados estão entre os 30 que mais arrecadaram com ingressos em todo mundo (confira tabela) – os pedidos não puderam ser atendidos. A empresa teve que apelar para uma estratégia que, vista hoje de em dia, parece desonesta: no Natal de 77, as crianças ganharam de presente “vales”, que seriam trocados por bonecos de *Luke Skywalker* ou *Han Solo* em março.

Tabela: Filmes que fizeram mais bilheteria em todo o mundo (Fonte: IMDB)

Posição	Título (ano)	Bilheteria
1.	Titanic (1997)	US\$ 1,835,300,000
2.	O senhor dos anéis: o retorno do rei (2003)	US\$ 1,129,219,252
3.	Harry Potter e a pedra filosofal (2001)	US\$ 968,600,000
4.	Star Wars – episódio I: A ameaça fantasma (1999)	US\$ 922,379,000
(...)		
13.	Star Wars – episódio IV: Uma nova esperança (1977)	US\$ 797,900,000
(...)		
22.	Star Wars – episódio II: O ataque dos clones (2002)	US\$ 648,200,000
(...)		
26.	Star Wars – episódio VI: O retorno de Jedi (1983)	US\$ 572,700,000
(...)		
30.	Star Wars – episódio V: O império contra-ataca (1980)	US\$ 533,800,000

O sucesso não foi previsto nem pela *Fox Films*, estúdio que produziu o primeiro dos filmes e que, posteriormente, apenas distribuiu os outros. Para garantir a exibição, o estúdio fez um acordo com as salas. Menos de 40 delas se propuseram a exibi-lo mesmo com a condição imposta pela *Fox* para que pudesse distribuir o filme *The other side of midnight*¹. *Empire of Dreams* mostra que *Star Wars* foi lançado em 37 salas e, na estréia, quebrou 36 *house records*. Antes do filme, o lucro recorde da *Fox* em um ano era de US\$ 37 milhões. Quando da feitura do mesmo

cálculo com ano-base de 1977, a cifra chegou a US\$ 79 milhões.

ALÉM DO MERCHANDISING: A JORNADA DO HERÓI E O IMAGINÁRIO

Mas o *merchandising* não é o único fator que levou *Star Wars* às alturas no templo da cultura pop – até porque, desde então, a estratégia de licenciar centenas de produtos com a marca ou com os rostos dos heróis dos filmes tornou-se comum e, nem por isso, conforme constatou

Tietzmann, têm a mesma presença que a história de *Luke Skywalker* no imaginário contemporâneo.

Outro fator a ser levado em consideração é que a película atualiza a mitológica jornada do herói num nível de detalhamento que chegou a impressionar o pesquisador norte-americano que dedicou sua vida a compilar essa trajetória: Joseph Campbell².

Campbell afirma que, ao criar as aventuras de *Skywalker* em busca da libertação das civilizações da galáxia da maldade do império – em meio às quais ele se torna um guerreiro *jedi* e encontra seu pai (Darth Vader), a quem acaba matando, o que, para Freud (1999), vai significar o amadurecimento, a chegada à idade adulta, ou seja, a descoberta de seu “verdadeiro eu”, Lucas “imprimiu a mais nova e mais poderosa rotação à história clássica do herói” (CAMPBELL, 1990, p. 8).

Entretanto Campbell não chega a citar a morte do pai como sinal do amadurecimento do herói. Especificamente no caso de *Skywalker*, ele afirma que quando o herói retira a máscara de *Darth Vader* – o que provoca sua morte – ele mostra ao espectador o rosto de um homem que não se “desenvolveu como indivíduo humano” (Campbell: 1990, p. 158). Para o pesquisador, *Vader* “é um robô. É um burocrata, vive não nos seus próprios termos, mas nos termos de um sistema imposto [o Império]”. Ou seja, um homem que sucumbiu à razão, sem dar vazão ao imaginário.

A aproximação entre o pensamento de Freud e o de Campbell pode ser estabelecida a partir do significado, dentro da obra deste, do confronto entre *Skywalker* e *Vader*. Conforme a jornada do herói estabelecida por Campbell – a partir de uma análise que chegou aos temas repetidos em diferentes histórias mitológicas³ - essa batalha é o estágio de “provação suprema”. O ponto em que o herói deixa seu instinto de autopreservação de lado e doa-se a um objetivo mais elevado, transformando-se. Essa transformação é que consideramos aqui à chegada na vida adulta. Lembrando Freud e referindo-se especificamente à busca pelo pai, Campbell diz que essa é a aventura suprema para um jovem. Citando Ulisses, ele afirma que é a busca pelo seu próprio horizonte (sua transformação), o ponto final da jornada (CAMPBELL, 1990, p. 143).

Quando Campbell refere-se ao herói, ele mesmo o define como aquele que aceita doar sua vida por uma causa maior, menos ligada à razão, e nela acaba encontrando a si mesmo. Entretanto

ele mesmo ressalta que “não existe senão um herói mítico, arquetípico, cuja vida se multiplicou em réplicas, por muitas terras, por muitos, muitos povos” (CAMPBELL, 1990, p. 150).

São essas narrativas que alimentam o imaginário de todas as civilizações, o agrupamento de diferentes sentimentos por que passamos nós, seres humanos, a partir de experiências reais ou passadas para nós através de histórias mitológicas – como nos casos que levaram à estruturação da jornada do herói. É, de certa forma, o que acreditamos a que Morin se refere ao falar da noosfera, recuperando um termo cunhado por Teilhard. Em uma análise que começa no idealismo platônico e vai até Popper, Morin vai constatar a existência de um mundo de “coisas do espírito”, cuja existência é autônoma e que tem origem na atividade humana:

As representações, símbolos, mitos, idéias são englobados, ao mesmo tempo, pelas noções de cultura e noosfera. Do ponto de vista da cultura, constituem a sua memória, os seus saberes, os seus programas, as suas crenças, os seus valores, as suas normas. Do ponto de vista da noosfera, são entidades feitas de substância espiritual e dotadas de certa existência.

Mais adiante, o pensador afirma que esses “seres de espírito” são formados a partir de “projeções coletivas” (MORIN, 2002b, p. 144). Elas se multiplicarão – e até mesmo podemos inferir que se tornam coletivas – “através das mil redes de comunicação humana, via discursos, educação, doutrinação, palavra, escrita, imagem” (MORIN, 2002b, p. 154), amplificados pela imprensa, o filme, a televisão.

Acreditamos que aí está a outra chave que explica a presença forte de *Star Wars* no imaginário, o que está além do *merchandising*. Lucas resgata os valores mitológicos arcaicos que já estavam vivos em narrativas antigas conhecidas pela civilização humana (generalização possível a partir das afirmações de Campbell), portanto vivos na noosfera, e os atualiza com o fato de a saga se passar em um futuro cristalizado no tempo, a partir de centenas de equipamentos eletrônicos que fazem parte da história, da qual eles são, inclusive personagens como no caso dos *droids* C3-PO e R2-D2, e através da utilização do cinema, que serve de canal amplificador, que permite o acesso de uma multidão à sua obra.

O HERÓI, A MITOLOGIA E A COMPLEXIDADE

Quanto às referências mitológicas em seu pensamento, Campbell explica que não é uma negação da razão. Ele diz que há que ser feita uma diferença entre raciocinar (verbo derivado de razão) e pensar: “razão é uma forma de pensar, mas pensar não é sempre, e necessariamente, razão” (CAMPBELL, 1990, p. 43). A integração entre esses dois modos de raciocínio, ao contrário de uma relação dialética, em que o choque entre os dois posicionamentos trará o avanço para uma síntese, está mais para uma relação dialógica (MORIN, 1999, 2002a e b e 2003).

A dialógica, de acordo com Morin, significa uma “unidade simbiótica de duas lógicas que ao mesmo tempo se alimentam, competem entre si e parasitam-se mutuamente, se opõem e se combatem até a morte” (MORIN, 2003, 105). O princípio dialógico, para ele, está na base do pensamento complexo e pode ser definido como uma associação “complementar, concorrente e antagônica” de idéias, *animus* e *anima*, base para o funcionamento do próprio cérebro, lembrando que a própria ciência reconhece capacidades díspares entre cada um dos hemisférios, sendo o direito emocional e o esquerdo lógico:

Vemos mesmo confirmada a clássica oposição entre o “coração” e a “razão”, se é verdade que um hemisfério funciona sem emoção e outro apenas com emoção; devemos, nessas condições, temer a excessiva dominação de um ou de outro e preferir o antagonismo complementar [a complexidade] (MORIN, 1999, p. 103).

A junção entre a razão e o coração – ou a intuição, para usar a expressão de Campbell – estão bem claras na interpretação que o pesquisador norte-americano faz da saga de *Star Wars*:

(...) É o que Goethe disse no Fausto, mas que Lucas expressou em linguagem moderna – a mensagem de que a tecnologia não vai nos salvar. Nossos computadores, nossas ferramentas, nossas máquinas não são suficientes. Temos que confiar em nossa intuição, em nosso verdadeiro ser (CAMPBELL, 1990, p. 8).

A intuição, o coração, a parte não-racional é, na obra de Lucas, *A Força*. Essa “arma mági-

ca⁴” é definida por Ben Kenobi, personagem interpretado por Alec Guinness no Episódio IV, como “um campo de energia criado por todas as coisas vivas. Ela nos circunda, nos penetra, mantém a galáxia unida”. Ben Kenobi, um *jedi*, mesmo morto nesse episódio, faz o papel do velho mentor, que auxilia o herói no início de sua jornada (novamente de acordo com os estudos de Campbell). Sua função será exercida, posteriormente por Yoda, a partir de *O Império Contra-ataca*⁵. É o mestre quem diz para *Skywalker* desligar os computadores e confiar n’*a Força*, ao final de *Uma nova esperança*, pois só assim ele conseguiria acertar o ponto específico da Estrela da Morte – mistura de base do Império e arma fatal, cuja destruição é o ponto de resolução do conflito desse que é o primeiro filme da epopéia.

É esse salto, a operação complexa entre duas forças, no caso da tecnologia das armas que podem enfrentar a estrela da morte e da energia d’*a Força*, que Morin defende impossível de ser feito pela dialética. Ao contrário dessa, a dialógica não busca a superação (tese > antítese > síntese), mas a complementação por opostos. O pensador francês destaca que a junção de duas noções antinômicas dá vazão a uma contradição que deve ficar aparente a fim de que justamente a complementaridade lógica possa surgir:

[A] complexidade é, simultaneamente, uma exigência lógica e a aceitação de um ilogismo em função desta exigência. A exigência lógica complexa parte do reconhecimento dos fenômenos que não só são simultaneamente unos/múltiplos, mas comportam dialógica e polilógica [que seguem diferentes fios lógicos].

(...) Quando o pensamento simplificador [e a dialética é considerada redutora por Morin] encontra uma contradição que não pode ser superada, volta atrás exclamando “erro”. O pensamento complexo aceita o desafio das contradições. Não poderia ser, como a dialética, a “superação” (Aufhebung) das contradições.

(...) O pensamento simplificador elimina a contradição porque recorta a realidade em fragmentos não-complexos que isola. A partir daí, a lógica funciona perfeitamente com proposições isoladas umas das outras, com proposições suficientemente abstratas

para não serem contaminadas pelo real, mas que, precisamente, permitem exames particulares do real, fragmento por fragmento. Que maravilhosa adequação “científica” entre a lógica, o determinismo, os objetos isolados e recortados, a técnica, a manipulação, o real, o racional! Então, o pensamento simplificador não conhece nem ambigüidade nem equívocos. O real tornou-se uma idéia lógica, isto é, ideológica, e é esta ideologia que pretende apropriar-se do conceito de ciência (MORIN, 2002a, p. 424-430).

É justamente essa crítica às bases modernas da ciência que é iniciada pelo pensador em *O Método I*. A partir de observações sobre a termodinâmica e o conceito de entropia⁶, Morin (2003) vai mostrar que o sistema lógico cartesiano não basta para acomodar o conhecimento que o próprio reino dos especialistas – que ele mesmo condena por ser um campo de conhecimentos fragmentados – contemporaneamente tem, as certezas incertas dos cientistas. O livro revisita Descartes e, para ser condizente com aquilo mesmo que prega, não o supera, mas o complementa. Enquanto Descartes é a dúvida certa de si (*cogito ergo sum*), *O Método*, conjunto de obras maior sobre o pensamento complexo, é a busca pela organização, pelo fazer sentido (*computo ergo sum*). Organização que é vida, natureza, manutenção da vida através de um equilíbrio mantido pelos anéis retroativos, que mantém a circulação de energia na busca pela vida, que gera desordem, que mantém o caos gerador de mais vida.

A FORÇA, A CRISE DA CIÊNCIA E A PÓS-MODERNIDADE

Ao mesmo tempo em que toda essa explicação faz aqueles que assistiram aos filmes de Lucas pensarem imediatamente n’*a Força*, ela também é um indicativo da crise de paradigmas com que geralmente define-se a pós-modernidade.

Em um dos textos considerados fundadores do que se convencionou chamar de pós-modernidade, Lyotard vai falar que a característica desse tempo é justamente uma incredulidade perante o “metadiscurso filosófico-metafísico”, com suas pretensões (científicas) atemporais e universalizantes. Assim como Morin, ele destacará a centralidade da informação na vida e dirá que a ciência é apenas mais um modo de organização de informação, especialmente a partir do impacto

das transformações tecnológicas sobre o saber. Ele parte do princípio que o “saber científico é uma espécie de discurso”, e destaca que sua definição sempre esteve ligada à outra espécie de saber, o narrativo (LYOTARD, 2004, p. 3-12).

O pensador ressalta que esse tipo de saber/discurso depende de um processo de legitimação do qual fazem parte apenas os legisladores autorizados pela própria comunidade científica, o que traz a tona uma questão: “quem decide o que é saber e quem sabe o que convém decidir” (LYOTARD, 2004, p. 14).

É exatamente na legitimação que está, para ele, a crise das narrativas (e da ciência), que marca a pós-modernidade, como já foi dito:

(...) [A]s regras [dos jogos de linguagem, portanto, dos discursos e da própria ciência] não possuem legitimação nelas mesmas, mas constituem objeto de um contrato explícito ou não entre os jogadores (LYOTARD, 2004, p. 17).

O saber não é a ciência, sobretudo em sua forma atual; e esta, longe de poder ocultar o problema de sua legitimidade, não pode deixar de apresentá-lo em toda sua amplitude, que não é menos sociopolítica que epistemológica.

(...) O conhecimento seria o conjunto dos enunciados que denotam ou descrevem objetos, excluindo-se todos os outros enunciados, e suscetíveis de serem declarados verdadeiros ou falsos. A ciência seria um subconjunto do conhecimento [definido pelos *experts*] (LYOTARD, 2004, p. 35).

DA PÓS-MODERNIDADE AO IMAGINÁRIO

A partir desse levantamento breve de referências que passam pela “crise da ciência”, dentro de uma perspectiva de crise de todas as grandes narrativas (LYOTARD, 2004), a necessidade de valorizar o conhecimento não-racional e a existência concreta de um mundo de criaturas mentais podemos entender essa necessidade contemporânea de alimentar o imaginário.

Essa alimentação do imaginário será potencializada pelas novas tecnologias de comunicação de uma forma ainda mais forte do que aquela citada anteriormente que faz multiplicarem-se os seres da noosfera (o cinema, no caso de

Star Wars), mas que será mais detalhada adiante.

Fica aqui o registro, primeiramente, lembrando que essas novas tecnologias vão, na verdade, multiplicar exponencialmente (e é esse o sentido específico da palavra “potencializada”) o compartilhamento dessas histórias mitológicas pelo público. Esse compartilhamento de experiências e sensações (fenômenos constituintes do imaginário, como dissemos anteriormente a partir de Morin e de Campbell) terá base mais emocional do que racional, segundo Maffesoli que se cerca do exemplo do que chama de *conexionismo*, fazendo uma analogia com uma prática que esteve ligada ao desenvolvimento das grandes religiões monoteístas ocidentais (o judaísmo e o cristianismo): a comunhão dos santos. Essa crença permitia uma identificação de todos os fiéis como pertencentes a um grande e único grupo, que não apenas os incluía, mas também incluía a todos os que estavam nos céus e os próprios santos e deuses. Era, portanto, uma lógica mística (imaterial) de religião, com vistas a uma espécie de transcendência (MAFFESOLI, 1997, p. 215-217).

As religiões, nesse caso, fazem o papel de narrativas agregadoras, que vão formar o laço social pós-moderno, para o sociólogo (MAFFESOLI, 1999, p. 331). Maffesoli insiste que essa comunhão está ligada à etimologia do termo “estética”, no sentido de experimentar emoções conjuntamente. De certa forma, isso é o que acontece com os espectadores no cinema.

CINEMA E ESPECTADOR: O PROCESSO DE IDENTIFICAÇÃO

Morin (*In: Xavier, I.: 1983, p. 148*) referindo-se ao cinema, numa perspectiva “entre a magia e a subjetividade”, fala do “reino das *Projeções-identificação* ou *participações afetivas*”.

A imagem cinematográfica, a que falta a força probatória da realidade prática, detém um tal poder afetivo que justifica o espetáculo. À sua realidade prática desvalorizada corresponde uma realidade afetiva eventualmente acrescida, realidade essa a que chamamos o encanto da imagem⁸ (MORIN, *In: Xavier, I.: 1983, p. 153*).

Esse encanto da imagem, que propiciaria a identificação do espectador com aquilo que está projetado na tela, para Balázs (*In: Xavier, I.: 1983, p. 85*), é relacionado com o movimento de câmera. Para ele, é ela que “carrega o espectador

para dentro do filme”. “Vemos tudo como se fosse do interior, e estamos rodeados pelos personagens. Estes não precisam nos contar o que sentem, uma vez que nós vemos o que eles vêem e da forma que eles vêem” (BALÁZS, *In: Xavier, I.: 1983, p. 85*). Para o teórico, é aí que está a “absoluta novidade artística do cinema”.

Ainda que reconheça o papel do movimento de câmera, Morin (*In: Xavier, I.: 1983, p. 150*) critica essa visão um tanto mais simplificada do processo de projeção-identificação imaginária. Ele afirma que esse processo não nasceu com o filme, mas também está presente no nosso dia-a-dia. O cinema faz o papel de amplificador. Como exemplo desse efeito, Morin cita a experiência de Kuleshov. Para o pensador, a participação afetiva está ligada à “ausência ou atrofiamento da participação motriz”: “não podendo exprimir-se por atos, a participação interioriza-se. (...) [O]peram-se verdadeiras transferências entre a alma [que ele define como necessidades] do espectador e o espetáculo da tela” (MORIN, *In: Xavier, I.: 1983, p. 154*).

Além desse, Morin ainda lista um segundo fator contribuinte para a projeção-identificação: a situação regressiva em que é posto o espectador. Ele a compara a uma neurose artificial, o espectador “vê o mundo entregue a forças que lhe escapam”. É por isso, segundo o autor, que “tudo passa facilmente do grau afetivo ao grau mágico”. Indo um pouco mais longe na sua explicação, afirma que o ponto culminante desse fator é o processo de projeção-identificação que acontece nos sonhos.

Morin relaciona a situação regressiva ao que chama de “situação espectral particularmente pura”, já que a distância entre quem assiste ao filme e quem atua no filme é total, ao contrário do teatro. Esse efeito, para ele, traz consigo uma característica “para-onírica”, tonificada pela escuridão da sala de cinema. Essas Projeções-identificação vão alimentar o imaginário:

O imaginário estético é, como todo o imaginário, o reino das necessidades e aspirações do homem, encarnadas e situadas estas no quadro de uma ficção. Vai alimentar-se nas fontes mais profundas e intensas da participação afetiva e, por isso mesmo, alimentar mais intensas e profundas participações afetivas (MORIN, *In: Xavier, I.: 1983, p. 157*).

O francês ressalta também que tudo isso, aliado à transformação do tempo e do espaço, vão permitir uma distância tão grande entre espectador e ação que a identificação não terá limites. Isso não implica apenas sua análise de como os fãs se identificam com as estrelas⁹, mas que a participação do espectador permitirá uma projeção com o “universo do filme como um todo”.

Devemos lembrar ainda que o processo de identificação é, para Maffesoli, um dos definidores da mudança do *zeitgeist* moderno para o pós-moderno. Entendendo junto com ele que o laço social contemporâneo é baseado em relações estéticas compartilhadas, ele substitui a noção de identidade (ligada ao racional e ao contrato social rosseauiano) pela de identificações sucessivas. Através delas, participamos de diferentes grupos sociais e experimentamos diferentes emoções (MAFFESOLI, 1999).

IDENTIFICAÇÃO E SUBJETIVAÇÃO: OS FAN FILMS

A análise do processo de identificação entre espectador e filme, com base em reflexos psíquicos, que faz Morin, traz mais um elemento para colocar *Star Wars* no imaginário pop. Entretanto, ela pode acontecer com todos os filmes a que assistimos. As razões que levam ao destaque dessa película no imaginário coletivo ainda estão mais ligadas às relações mitológicas da obra que, baseadas em arquétipos, alimentam esse imaginário de uma forma diferenciada.

Luz (2002, p. 81) destaca o papel da função narrativa, base do cinema, nesse processo. Para ele, a narrativa “está no centro do que se pode chamar de cultura, com sua capacidade de provocar uma experiência de tempo cuja densidade é a do presente que acolhe o passado e promete um futuro”, uma declaração ampla o suficiente que pode ser utilizada também para caracterizar o imaginário.

O autor afirma que é justamente essa capacidade da narrativa que vai possibilitar o que chama de subjetivação: “De um agenciamento comunicativo prévio ao e pressuposto pelo discurso, emerge um sujeito como instância e efeito de discurso”. Ou seja, de uma certa forma, estamos aqui falando do mesmo processo de projeção-identificação que Morin. Luz (2002, p. 140) vai dizer ainda, novamente reforçando o que foi dito por pelo pensador francês, que o espectador vai ser exigido pelo filme de uma “complexa atividade poética [criativa]: expectativa produtiva, sob a base

da inércia, de uma passividade mais arcaica”.

Para esse processo, pouco importa a veracidade dos fatos narrados, o que vale, para o pesquisador brasileiro, é o “caráter fabulador do audiovisual”: “O relato de fatos fabulados traz marcas que dispensam a verificação extratextual de suas apresentações. O fato passa a ser a apresentação do fato, e essa apresentação é a interpretação. O fato se realiza diante de nós como fábula” (LUZ, 2002, p. 84).

A subjetivação é considerada uma atividade criadora. Mesmo que fisicamente não haja nenhum tipo de movimento, Luz vai tratar isso como uma espécie de confronto entre a realidade e o que se passa na tela. Aquele que assiste ao filme tem a responsabilidade de preencher esse espaço. Pouco importa que interação não seja concreta:

O realismo da interação, que faz do espectador um co-criador empírico (e em geral mal aparelhado) da obra, é apenas um caso dessa implicação *em expectativa*¹⁰ que a arte demanda, seu necessário apassivamento criador (LUZ, 2002, p. 142).

Ainda que seja verdadeira para todo o filme a que se assista, essa afirmação apenas cobre parte do processo. É nesse espaço, tratando aqui de espectadores menos mal aparelhados, que entra o *fan film*.

Exatamente como uma tradução literal da expressão, *fan films* são os filmes produzidos por fãs. De curta duração, eles são arquivos de vídeo oferecidos para *download* em alguns sites. No caso dos *Star Wars fan films*, eles estão concentrados no site construído por uma comunidade de fãs que se tornou referência para quem quer se informar sobre a odisséia de Lucas: *TheForce.net*¹¹ (TFN). A página se anuncia como “sua dose diária de *Star Wars*¹²”. Cabe registrar que, por ser um tipo de produção independente, há outros sites que também abrigam essas obras. Específicas sobre *Guerra nas Estrelas* temos ainda o *Atom Films*¹³.

Segundo o FAQ (Frequently Asked Questions) do TFN, a história começou em 1997, quando Kevin Rubio “revolucionou a participação dos fãs no universo de *Star Wars* com o lançamento de *Troops*”. O filme, “feito com o amor dos fãs e a aparência [qualidade técnica] de um profissional”, é a história do dia-a-dia dos soldados do império. Com um clima de série policial da televisão norte-americana, o curta debocha do

abuso de força por parte da polícia e, ao mesmo tempo, preenche uma lacuna de tempo deixada na história por Lucas: o que acontece com os tios de *Skywalker* quando ele deixa *Tatooine*?

A partir das leituras de Morin e Luz sobre os processos de identificação e com o exemplo de *Troops*, podemos pensar nessas dezenas de curtas como se fossem prova concreta da subjetivação do espectador. Este terá, pelo menos duas vezes, o papel de co-criador da obra, a primeira quando se encanta pela história frente à tela grande e a segunda quando cria sua obra para a pequena tela a partir da saga canônica.

ESTRUTURAS NARRATIVAS E APROPRIAÇÃO

Luz (2002, p. 86-87), ao destacar a função da narrativa no processo que chama de subjetivação, lembra da estrutura tradicional de narrativas, desde a necessidade de um conflito, com oposições de caracteres e interesses, até sua divisão em atos, que já vêm da Poética de Aristóteles.

Luz escreve que essas “grandes articulações da forma tradicional [de narrativa]”, baseadas em formatos romanescos, são as mais presentes na indústria cultural (em *blockbusters* como *Star Wars*). Ele ressalta como características dessas estruturas “a linearidade, a transparência e a clausura”. Elas seriam “um modelo reduzido de mundo, altamente idealizado, que segue sem riscos o simulacro de uma aventura aberta”.

No oposto dessa tradição vai estar o que Luz chama de novas narrativas, que desarticulam a grande narrativa. Mas, ao mesmo tempo em que desarticulam, podemos encará-las como fruto de um processo de subjetivação que o espectador tem a partir da grande, de formato mais tradicional. Arquetípico, em se tratando de *Star Wars*. A novas narrativas estariam mais próximas do homem comum, trazendo o que ele chama de um “realismo radical da experiência imediata, dos fragmentos da vida, de pequenas histórias”.

Como pudemos perceber no exemplo de *Troops*, são exatamente essas características mais cotidianas as destacadas em muitos dos *fan films*. O cotidiano dentro do universo expandido da série é a temática mais comum. É a forma que os fãs encontram para a mais facilmente apropriarem-se dos elementos da saga.

Isso pode ser percebido pela descrição que Tietzmann faz enquanto tipifica os *fan films* de *Star Wars* (2003, p. 62-63). São, segundo ele, seis

os tipos mais comuns. O primeiro é o dedicado aos duelos de sabre de luz, elemento “que gera identificação imediata”. Há *fan films* que são apenas testes de efeitos visuais desse tipo de batalha.

As paródias formam o segundo grupo: “as tramas de *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”.

Trailers falsos são listados como o terceiro agrupamento. Tietzmann os credits à ansiedade, já que há grandes intervalos entre o lançamento dos filmes. Eles são feitos a partir da colagem de cenas de outros filmes com os atores escalados para a próxima película, posteriormente manipuladas em um computador.

O quarto, o conflito entre o bem e o mal, temática básica na construção da saga.

A criação de novos personagens é o quinto agrupamento. Tietzmann afirma que um dos fatores que leva isso a ser comum é que o rosto dos intérpretes dos papéis principais já está marcado.

O sexto, e último, é o que o professor chama de histórias “a sério”, que “se propõem a contar histórias (...) dentro desde universo [de *Star Wars*]”. São bem menos comuns e mesmo que ocorra com outros personagens, planetas ou situações independentes, mantêm a relação com a saga oficial “através de suas máquinas e elementos de fácil reconhecimento, como o formato das naves, duelos espaciais, etc.”.

APROPRIAÇÃO, DIGITALIZAÇÃO E O ETHOS PÓS-MODERNO

De largada devemos destacar um fator, mencionado acima quando afirmamos que, no caso dos *fan films* o espectador-criador não está *mal aparelhado*. É Tietzmann (2003, p. 62) quem comenta que a mesma evolução da indústria de equipamentos para a realização audiovisual que permitiu a melhora nos efeitos na produção dos episódios canônicos nesses mais de vinte anos que separam a película de 1977 das últimas lançadas trouxe como resultado a possibilidade para que fãs com alguma destreza técnica pudessem produzir seus curtas, inclusive aproveitando-se de efeitos com “aceitáveis graus de semelhança” aos obtidos pela *Lucasfilm*: “Some-se a isso 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 audiovisuais se es-

tabelece” (TIETZMANN, 2003, p. 62)¹⁴.

A digitalidade, como chamaremos esse “aparelhamento” dos espectadores, já que a base dessas novas tecnologias de produção cinematográficas e em vídeo está em equipamentos digitais, contribui não apenas em termos de recursos técnicos, mas devemos destacar também que ela é parte do *ethos* pós-moderno.

Em primeiro lugar porque ela é um dos pontos da relação entre arcaico e tecnológico com a qual Maffesoli (1999) define a pós-modernidade, e está também na base da questão de circulação de informação que se relaciona com a crise de legitimação das grandes narrativas explicitada por Lyotard (2004).

Ao facilitar a realização de produtos audiovisuais – e os *fan films* também são prova disso – ela, de uma certa forma descentraliza a possibilidade de produção de alimentos fílmicos ou em vídeo para o imaginário pop. Além disso, ela, como afirmou Tietzmann (2003) potencializa a distribuição desses produtos, o que possibilita o surgimento de mais seres na noosfera.

Em segundo lugar, ela mesma cria suas representações no imaginário pós-moderno. Lemos (*In: Martin, F. M. e Silva, J. M. (orgs): 2004, p. 178*) afirma que essa formação no imaginário dá-se a partir da idéia de *hacking* (a ação dos *hackers*). Os *hackers*, segundo ele, são alguns dos principais personagens da cultura *cyberpunk*, cujas máximas ele lista: “tudo pode na internet, a rede é livre, a informação deve ser livre, a privacidade é um direito inalienável, etc”.

Poderíamos fazer já uma aproximação entre essas idéias e a própria batalha entre *A Força* contra a dominação do Império, mas não é isso que vem ao caso aqui. Vamos apenas concordar com Lemos, em sua análise, que diz que essa cultura vai tornar a apropriação, que antes ficava restrita ao psíquico (MORIN, *In: Xavier, I.: 1983*), mais física, ainda que dentro do mundo dos *bits*.

Lemos afirma que a apropriação tem sempre duas dimensões:

Uma, a técnica, está relacionada à destreza dos usuários. A outra, simbólica, está relacionada com o imaginário. A apropriação é, assim, ao mesmo tempo forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também de desvio (*deviance*) em relação às instruções de uso, um espaço completado pelo usuário na lacuna não programada pelo inventor/produtor, ou mesmo pelas fi-

nalidades previstas inicialmente pelas instituições (LEMOS, *In: Martin, F. M. e Silva, J. M. (orgs): 2004, p. 179-180*).

É esse o momento em que a apropriação do espectador, já alimentada ela mesma por um imaginário tecnológico de que *tudo pode*, passa a concretizar-se em um *fan film*. O espectador defende ele, deve ser visto como agente. Lemos ainda vai dizer, com a ajuda de Bataille, que essa apropriação é uma forma de consumo improdutivo, ou seja, que não tem aplicabilidade na vida prática (racional), e que é justamente aí que a sociedade se mantém como tal, dentro de perspectiva pós-moderna: quando mantém aberto esse canal para a “despesa”, ao contrário do raciocínio acumulativo capitalista.

Um exemplo prático disso em relação aos *fan films* é justamente o fato lembrado por Tietzmann (2003) que nem mesmo a *Lucasfilm* controla quaisquer dessas produções, tampouco elas exercem influência na cronologia canônica. Na verdade, a empresa de Lucas nem mesmo se dá ao trabalho de processar os responsáveis pelas curtas por infringir leis de direitos autorais. “O acordo implícito é que os realizadores não devem tirar proveitos financeiros de seus filmes” (TIETZMANN: 2003, p. 62). Nem os sites que os hospedam podem cobrar taxas pela disponibilização deste conteúdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *fan films* de *Star Wars* são um indício concreto do fenômeno de subjetivação do espectador com o filme.

Nesse trabalho, o conceito de Luz (2000) foi entendido da mesma forma que o processo de projeção/identificação de Morin (MORIN, *In: Xavier, I.: 1983*). Segundo os dois pesquisadores, a subjetivação está garantida por características físicas da projeção – citadas anteriormente a partir do trabalho de Morin, que fala da “neurose artificial” já que a relativa imobilidade física em que fica o espectador na sala de projeção e a sua impossibilidade de tomar qualquer tipo de atitude em relação aos fatos que se desenrolam à sua frente – além da relação natural entre o público e a narrativa. É a narrativa (previamente organizada e destinada a alguém) que forma o público e exige dele um determinado grau de acompanhamento criativo (poético) – a própria subjetivação. A distribuição em larga escala do filme e o marketing

dos produtores sobre o filme apenas potencializa esse processo em diferentes sentidos.

Entretanto, isso é comum a qualquer tipo de obra cinematográfica, se levarmos em consideração que todo filme trabalha com uma narrativa representada por imagens e é projetado em salas escuras para um público numeroso que não pode interferir na ação. O que faz a diferença em relação a *Star Wars*?

É Campbell (1990) quem nos ajuda a explicar essa parte do raciocínio. Através do estudo da jornada do herói, cristalizada pelo pesquisador norte-americano, podemos afirmar que a saga de *Skywalker* é, na verdade, um amontoado de conflitos e personagens arquetípicos. Fato que foi posteriormente reconhecido pelo próprio Campbell. O modelo arquetípico facilita a relação entre o público e a narrativa de Lucas e, portanto, o processo de subjetivação. Essa inferência é possível a partir das leituras que Campbell fez de várias situações narrativas que se repetiam em diferentes mitologias, ou seja, poderíamos dizer que estão presentes no imaginário coletivo. Revisitando essas estruturas, *Star Wars* alimenta a noosfera.

Além do mais, o fundo arquetípico, mitológico de *Star Wars* ganha um valor especial a partir da revalorização dessas temáticas na pós-modernidade. Revalorização que, está relacionada com a chamada crise da ciência (MORIN, 1999, 2002a, 2002b, 2003) e das narrativas legitimadoras (LYOTARD: 2004). Esse contexto, que preferimos abordar dentro do paradigma complexo de Morin, procura evitar a lógica de superação moderna e busca a complementaridade lógica entre a ciência racional e o emocional, o que Maffesoli (1999) vai chamar de identificação estética, vai ser representado na película pel' a Força.

Outro aspecto a ser destacado é a onipresença na obra e fora dela de equipamentos tecnológicos. Dentro do filme, a tecnologia usada congela a saga em um futuro nenhum pouco preciso e que, junto com a Força, nos termos que já foram explicitados, ele caracteriza a própria pós-modernidade se adotarmos a noção de Maffesoli (1999) de sinergia entre o arcaico e o tecnológico. Esse ponto apenas aumentará ainda mais a sensação de adequação ao *zeitgeist* que sentimos ao assistir a *Star Wars*.

A própria produção de *fan films* pode ser entendida como uma adequação do processo de subjetivação a esse mesmo espírito do tempo. Destacamos com Lemos (*In: Martins, F. M. e Silva, J. M. (orgs): 2004*) a ambiência propícia à

apropriação das representações simbólicas característica da digitalidade. Esse desenvolvimento de ferramentas digitais ressaltou Tietzmann (2003) facilitou o acesso da audiência a um poder de produção com resultados aceitavelmente semelhantes aos obtidos por produtoras de cinema, o que viabiliza as produções de fãs.

Levando em consideração todos esses itens, podemos afirmar que o processo de subjetivação de um filme é reforçado, no caso de *Star Wars*, pela temática mitológica que se encaixa perfeitamente em um *ethos* pós-moderno. *Ethos* que, a partir da digitalidade, vê de forma natural à apropriação física – ainda que em *bits* – de elementos da trama.

NOTAS

*Jornalista e professora da Famecos/PUCRS.

¹ *The Return of the Jedi*, dirigido por Richard Marquand (1983).

² *Star Wars – A New Hope*, dirigido por George Lucas (1977).

³ Pequeno vídeo promocional.

⁴ Texto do teaser (OFF): Somewhere in space this may all be happening right now. Twentieth Century Fox and George Lucas, the man who brought you American Graffiti, now bring you an adventure unlike anything on your planet: Star Wars. The story of a boy, a girl and a universe. It's a big sprawling saga of rebellion and romance. It's a spectacle, light years ahead of it's time. It's an epic of heroes and villains, and aliens from a thousand worlds. Star Wars: a billion years in the making, and it's coming to your galaxy. This summer. Retirado do DVD Bônus da caixa lançada com a trilogia original de Star Wars neste ano.

⁵ *The Revenge of the Sith*, dirigido por George Lucas, hoje em pós-produção, conforme o *Internet Movie Database* [<http://www.imdb.com/title/tt0121766/>].

⁶ Personagens, veículos e armas criadas nesse universo estão relacionados no site do Star Wars (da própria Lucasfilm), no endereço <http://www.starwars.com/databank/appearance/ep0.html>.

⁷ Empresa de George Lucas.

⁸ Império dos Sonhos, do disco de bônus da caixa com a trilogia original em DVD, lançada neste ano, dirigido por Edith Becker e Kevin Burns.

⁹ Escritor e editor de quadrinhos. Considerado “pai” do Homem-Aranha e do Surfista Prateado.

¹⁰ <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?>

region=world-wide.

¹¹ Dirigido por Charles Jarrot e que também teve sua estréia em 1977.

¹² Detalhamento que não é obra do acaso. Campbell e Lucas chegaram a se tornar amigos depois que este confessou ao outro a admiração por seu trabalho.

¹³ Cujo relato está no livro *O herói de mil faces*.

¹⁴ Expressão de Campbell, significando um artefato especial de que o herói tem posse e que o ajuda no cumprimento de sua tarefa.

¹⁵ *The Empire Strikes Back*, dirigido por Irvin Kershner (1980).

¹⁶ Vulgarmente, desordem.

¹⁷ Grifos do autor.

¹⁸ Idem 17.

¹⁹ No livro *Estrelas – Mito e sedução no cinema*.

²⁰ Idem 17.

²¹ <http://www.theforce.net>.

²² *Your daily dose of Star Wars*.

²³ <http://www.atomfilms.com>.

²⁴ O professor ainda lembra que o fato de Lucas sempre defender o uso de novas tecnologias para as suas produções é um fator que não apenas não constringe, mas, de uma certa forma até estimula os fãs em suas criações.

REFERÊNCIAS

BALÁZS, B. Nós estamos no filme. In: XAVIER, I. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

CAMPBELL, J. **O poder no mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

FAQ. TheForce.net. Capturado online em 15 de novembro de 2004. Disponível em [<http://www.theforce.net/theater/faq/faq.shtml>]

FREUD, S. **Totem e tabu**. Rio de Janeiro: Imago, 1999.

_____. **O mal-estar da civilização**. Rio de Janeiro: Imago, 1999.

LEMOS, A. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. In MARTINS, F. M. e SILVA, J. M. (orgs). **A genealogia do virtual – comunicação, cultura e tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LUZ, R. **Filme e subjetividade**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2002.

LYOTARD, J. F. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

MAFFESOLI, M. **A transfiguração do político – A tribalização do mundo**. Porto Alegre: Sulina, 1997.

_____. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1999.

MORIN, E. A alma do cinema. In: XAVIER, I. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

_____. **O método 1: a natureza da natureza**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **O método 2: a vida da vida**. Porto Alegre: Sulina, 2002

_____. **O método 3: o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

_____. **O método 4: as idéias – habitat, vida, costumes, organização**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

TIETZMANN, R. **Dois caras numa garagem: O cinema alternativo dos fãs de Guerra nas Estrelas**. Sessões do Imaginário. Porto Alegre: FAMECOS/PUC-RS, maio de 2003.

SITES CONSULTADOS

Lucasfilm – www.lucasfilm.com

Internet Movie Database (IMDB) – www.imdb.com

TheForce.net – www.theforce.net

FILMOGRAFIA

EMPIRE of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy (Império dos Sonhos, direção: Edith Becker e Kevin Burns, 2004).

OTHER Side of Midnight, The. (Direção: Charles Jarrot, 1977).

STARWars – Episódio III: A vingança do Sith (Star Wars – Episode III: The revenge of the Sith, direção: George Lucas, 2005).

STARWars – Episódio IV: Uma nova esperança (Star Wars, direção: George Lucas, 1977).

STARWars – Episódio V: O império contra-ataca (Star Wars – Episode V: The Empire Strikes Back, direção: Irvin Kershner, 1980).

STARWars – Episódio VI: O retorno de Jedi (Star Wars – Episode V: The Return of the Jedi, direção: Richard Marquand, 1983).

TROOPS. (Direção: Kevin Rubio, 1997).