

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS – UFSCAR

CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS – CECH

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

DEPARTAMENTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO – DAC

**Uma Análise da Vasta Narrativa de Star Wars: A New
Hope e Star Wars The Force Awakens**

ANTONIO HENRIQUE GARCIA VIEIRA

São Carlos – SP
2017

Uma Análise da Vasta Narrativa de Star Wars: A New Hope e Star Wars The Force Awakens

ANTONIO HENRIQUE GARCIA VIEIRA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos, como parte dos requisitos para a obtenção do Título de Mestre em Imagem e Som.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Antônio de Andrade

Co-orientadora: Profa. Dra. Marilda Silva

São Carlos – SP
2017

Sumário

Introdução	1
Capítulo 1 – Reflexões acerca de <i>Star Wars</i> : pesquisas (2011 – 2016)	6
Capítulo 2 - Estruturalismo Narrativo e Canonicidade: saga <i>Star Wars</i>	13
2.1 - O Paradigma de <i>Star Wars</i>	19
2.2 - A incorporação do Fanon ao Canon.....	25
2.3 - <i>The Force Awakens</i> e a recepção do fã	32
Capítulo 3 - Vasta Narrativa.....	37
Capítulo 4 - Análise Comparativa das Narrativas: <i>A New Hope</i> e <i>The Force Awakens</i>	44
4.1 - A Jornada do Herói em <i>Star Wars</i>	44
4.2 A fuga dos ermos para a paisagem tecnológica.....	47
4.3 - As Convergências com o Universo Expandido.....	57
4.4 - Uma nova esperança para continuidade	61
Conclusão	70
Referências Bibliográficas.....	72
Sitiografia	73
Filmografia	74
Apêndice A.....	76
Apêndice B	92

Sumário de Figuras

Figura 1: As etapas do monomito segundo Campbell.....	14
Figura 2: A Jornada do Escritor por Vogler	15
Figura 3: Nova continuidade das publicações Disney	30
Figura 4: "Votação: Gosta ou não gosta do título de Star Wars Episodio VII	33
Figura 5: Reação do fã @myfriendalex015 ao trailer do filme The Force Awakens.....	34
Figura 6: Reação de Jake Baldino ao teaser do filme.....	35
Figura 7: Sandpeople montando um Bantha.....	48
Figura 8: Jawas vendendo androides na fazenda de Owen	48
Figura 9: Palácio de Jabba em Tatooine.....	49
Figura 10: Luke encara o por do sol duplo em Tatooine.....	49
Figura 11: Operadores da Estrela da Morte.....	50
Figura 12: Vader se dirige a prisão de Leia.....	50
Figura 13: Luke e Han disfarçados com Chewbacca como prisioneiro	51
Figura 14: Leia sendo aprisionada.....	51
Figura 15: Rey liberta BB-8	52
Figura 16: Perseguição dentro de escombros	52
Figura 17: A paisagem deserta de Jakku	53
Figura 18: General Hux discursa para as tropas.....	54
Figura 19: Os heróis adentram a base inimiga	54
Figuras 20, 21, 22 e 23: paletas de cor de A New Hope, The Empire Strikes Back, Return of The Jedi e The Forces Awakens (respectivamente)	56
Figura 24: O aprendiz de Darth Vader, Starkiller mata Han Solo.....	58
Figura 25: Kylo Ren assassina Han Solo.	59
Figura 26: Darth Caedus.....	60
Figura 27: Kylo Ren	61
Figura 28: O personagem Erza Bridger encontra um saber de luz em Malachor, com o mesmo design que a arma de Kylo Ren	62
Figura 29: Princesa Leia presenteia a rebelião com antigas fragatas de Alderan.....	63
Figura 30: Cruzadores da Antiga República	63
Figura 31: Templo Sith em Malachor	64
Figura 32: Templo Sith em Malachor	64
Figura 33: Número total de ligações entre personagens.....	66

Figura 34: Gráfico das ligações entre personagens do Universo Expandido	67
Figura 35: Thrawn na série animada	68

Sumário de Quadros

Quadro 1: Elementos fanon canonizados	26
Quadro 2: Elementos fanon canonizados mantidos na nova continuidade	30
Quadro 3: Comparação de quesitos entre os filmes	38
Quadro 4: Comparação de quesitos entre os filmes	40
Quadro 5: O monomito em Star Wars: A New Hope.....	44
Quadro 6: O monomito em Star Wars: The Force Awakens.....	45

Resumo: O objetivo desta pesquisa é analisar as estruturas narrativas e composição visual dos filmes *A New Hope* e *The Force Awakens* para apreender a relação que há entre um e outro no que se refere à continuidade/canonicidade implícita em cada um e entre os dois, produzindo uma pesquisa que mostre as mudanças e similaridades ocorridas na forma de publicação da narrativa da *Star Wars* após ser comprada pela Disney. As fontes são os dois filmes mencionados. A análise comparativa foi feita segundo a estrutura narrativa proposta por Vogler (2006), análise de elementos estruturais de *Transmedial Worlds* proposta por Klastrup e Tosca (2004), comparação de quadros proveniente da pesquisa de Ruiz (2016) e Antell (2016); e por fim estudo da paleta de cores proposta por Hyo Taek Kim; 2015. Esta pesquisa contribuirá para a produção de obras de narrativa vasta da natureza em questão e igualmente para se pensar a aceitação das mesmas pelo respectivo mercado e público.

Palavras-chave: *Star Wars*; Narrativa; Canonicidade; Continuidade; Vasta Narrativa.

Summary: The objective of this research is to analyze narrative structures and visual composition of the films *A New Hope* and *The Awakens Force* to apprehend the relationship that exists between one and the other referring to the continuity / canonicity implied in each one and between the two, producing a Research that shows how changes and similarities occurred in the form of publication on the Star Wars narrative after being bought by Disney. The study object in question is the cinematic release of both films. The comparative analysis was made according to the narrative structure proposed by Vogler (2006), structural elements analysis of Transmedial Worlds based on the one proposed by Klasturp and Tosca (2004), visual comparison based on research results of Ruiz (2016) and Antell (2016); And finally study of the palette of cores proposed by Hyo Taek Kim; 2015. This research contributes to a production of works of vast narrative of the nature in question and also to a thought accepting the same in the respective market and public.

Keywords: *Star Wars; Narrative; Canon; Continuity; Vast Narrative.*

Introdução

Devido à constante atualização dos meios de comunicação e das formas de comunicar, o conteúdo do que é expresso acaba sofrendo modificação ou mesmo tornando-se um conteúdo completamente novo. Podemos encontrar na própria tradição oral¹, que acompanha a humanidade desde os primórdios, as várias versões de uma mesma história contada com nuances diferentes, transformando um conto em outro completamente diferente.

Com o passar do tempo e a evolução da sociedade temos a criação da escrita, um reflexo da necessidade da organização do tempo e do espaço proporcionado por novas relações sociais (MCLUHAN; 2003), a escrita representou também uma forma de se registrar a memória e colocar aquilo que a tradição oral carregava em uma mídia duradoura. A transição da oralidade para a escrita acarretou também mudanças nas maneiras com que as histórias eram contadas, fosse na maneira de se contar para cativar um leitor ou estivessem estas sujeitas aos caprichos de estilo do meio em que estivessem publicadas (SANTAELA; 2004), algo que com o passar dos anos podemos encontrar na adaptação de mídia a mídia.

Um caso de adaptação que podemos citar é o conto de H.P. Lovecraft chamado Nas Montanhas da Loucura (1936), que através de releituras acabou por influenciar inúmeras outras obras, até chegar ao cinema como O Enigma de Outro Mundo (1982) de John Carpenter. Ryan Lambie do site Den of Geek² aponta:

It's a well-known fact in geek circles that The Thing is an adaptation of sci-fi author John W Campbell's 1938 novella, Who Goes There. Already adapted once by Howard Hawks and Christian Nyby in 1951, it was Carpenter's rendition that hewed closer to the original story, wisely dumping the alien carrot of the Hawks' picture and reinstating Campbell's protean monster. But in his take on The Thing, Carpenter also brought something else to this chilly tale: a sense of apocalyptic doom, emphatically underlined by a conclusion that, unlike Campbell's

¹ Segundo o dicionário Webster: as histórias, crenças, etc., que um grupo de pessoas compartilha por contar histórias e falar uns com os outros. (MERRIAN-WEBSTER, **Definition of Tradition**; 2016. Disponível em: <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/oral%20tradition>>. Acesso em 12 de nov. 2016. Tradução nossa.)

² LAMBIE, Ryan; **HP Lovecraft and his lasting impact on cinema**; 2011. Disponível em: <<http://www.denofgeek.com/movies/18189/hp-lovecraft-and-his-lasting-impact-on-cinema#ixzz4HTDRq1Gp>> Acesso em 12 de nov. 2016.

story (which ended on a portentous note and musings about the grace of God), was startlingly bleak.

Carpenter's *The Thing* is an unmistakably atheist creation, full of angst and existential coldness. When the luckless survivors, Childs and MacReady, sit utterly defeated outside the burning wreckage of their shelter, they don't pontificate about divine providence, but simply take a swig of Scotch and wait for the inevitable end. There's an astral chill here that's straight out of Lovecraft's *At The Mountains Of Madness*, which Campbell once admitted was a direct inspiration for *Who Goes There*.³(LAMBIE; 2011)

Tal acontecimento ocorre até mesmo nas mídias mais modernas, como no próprio objeto desta pesquisa, na qual uma determinada história ao sofrer derivação de um meio ao outro, acabou compondo um cosmo narrativo de tal grandeza que, por ações comerciais, veio a sofrer de uma atualização em seu universo de eventos narrativos. Desde que o primeiro filme foi exibido (*Star Wars: A New Hope*, direção: George Lucas) mundialmente nos cinemas, sua narrativa tem sofrido inúmeras derivações em uma tentativa de expandir seu universo narrativo de forma coesa. No entanto, o trajeto de trabalho hercúleo foi traçado por inúmeras adversidades e contratempos, em especial devido à magnitude alcançada pela vastidão narrativa da franquia.

Tal magnitude pode ser compreendida pela infinidade de produtos que compuseram o alicerce monetário da franquia (brinquedos, histórias em quadrinho, romances, jogos eletrônicos, *merchandising* e outros produtos), tornando *Star Wars* no ícone popular que é hoje e na valiosa marca que moveu US\$ 4 bilhões em recente transação de mudança propriedade.⁴

Para melhor compreender tal fato esta pesquisa tem os seguintes objetivos: em um caráter amplo, analisar as estruturas narrativas dos filmes *A New Hope* (1977) e *The Force Awakens* (2015) para apreender a relação que há entre um e outro no que se refere

³ É um fato bem conhecido nos círculos *geek* que *The Thing* é uma adaptação da novela de John W Campbell de 1938, *Who Goes There*. Já adaptada uma vez por Howard Hawks e Christian Nyby em 1951, é a adaptação de Carpenter que se aproxima mais da história original, em que sabiamente dispensou a cenoura alienígena da versão dos Hawks e reinstalou o monstro protéico de Campbell. Mas em sua versão *The Thing*, Carpenter também trouxe algo a mais para este conto gélido: um sentido de desgraça apocalíptica, sublinhado enfaticamente por uma conclusão que, ao contrário da história de Campbell (que termina em uma nota portentosa e reflexões sobre a graça de Deus), é surpreendentemente sombria.

The Thing de Carpenter é uma criação incondicionalmente atéia, cheia de angústia e frieza existencial. Quando os infelizes sobreviventes, Childs e MacReady, sentam-se completamente derrotados fora dos destroços em chamas de seu abrigo, eles não pontificam sobre a providência divina, mas simplesmente tomam um gole de whisky e esperam pelo inevitável fim. Há um frio astral aqui que está alinhado à *At The Mountains Of Madness* de Lovecraft, que Campbell admitiu uma vez ter sido inspiração direta para *Who Goes There*. Tradução nossa.

⁴ATKINSON, Claire; **Just how much money is 'Star Wars' going to make for Disney?**, 2015. Disponível em: <<http://nypost.com/2015/12/15/just-how-much-money-is-star-wars-going-to-make-for-disney/>>. Acesso em 12 de nov. 2016.

à canonicidade⁵ implícita em cada um e entre os dois, além de analisar em que ambos se assemelham em seu caráter estético e de manutenção visual, produzindo uma pesquisa que mostre a mudança ocorrida na forma de publicação da narrativa de *Star Wars* após ser comprada pela Disney; e em pontos específicos: realizar uma revisão bibliográfica para mostrar como e o quê vem se produzindo sobre obras fílmicas da natureza das fontes desta pesquisa e quais proposições estão sendo feitas para a produção e veiculação de tais produtos, mostrar as estruturas narrativas das duas fontes comparativamente para se obter informações específicas sobre canonicidade/continuidade e mostrar por meio de mineração de dados o que se tem dito sobre a continuidade/canonicidade das publicações da franquia atualmente.

O tema surge não só pela necessidade de compreensão do fato, mas por um interesse próprio dos fãs e pesquisadores relacionados ao objeto, neste caso, o tema surgiu da observação da reação de fãs à notícia de que o universo que os mesmos há tanto cultuavam estaria fadado a ser renegado a uma segunda linha de importância frente aos detentores da marca. Long (2007, p. 35) aponta que:

If the primary auteur behind the franchise considers all of these spin-off works optional, how then are audiences supposed to treat them? Dedicated, 'hardcore' fans of property are likely to make the mental separation between the 'two universes' Lucas describes and happily open their wallets nevertheless, but pity the poor casual fan who enjoyed Return of the Jedi enough to pick up an authorized Star Wars novel, then found himself completely bewildered when The Phantom Menace directly contradicted the events in the book. It doesn't even take very many of these experiences for casual fans to develop a diminished opinion of these secondary media types- consequently, creating 'tiers' of canon leads directly to tiers of perceived narrative value.⁶ (LONG, 2007; pág. 35)

No entanto restringir-se a reações do receptor sem aprofundar-se na estrutura proposta ao objeto parecia um tanto quanto abrangente e poderia tornar-se vago, abrindo uma gama de possibilidades como analisar vários outros casos nos quais determinado

⁵ O conceito de canonicidade ficcional (também conhecido como *canon*) no qual esta pesquisa esta circunscrita surgiu com a série de Sherlock Holmes, em 1911, quando o escritor Ronald Knox usou o termo em sua tese para diferenciar conteúdo de Doyle dos produzidos por fãs. (BAKER, 2008)

⁶ Se o autor principal por trás da franquia considera todos esses *spin-offs* opcionais, como, então, deveria o público tratá-los? Os dedicados fãs *hardcore* são susceptíveis a fazer a separação mental entre os "dois universos" descritos por Lucas e abririam felizes suas carteiras de qualquer forma, mas é o pobre fã casual que gostou de o Retorno de Jedi o suficiente para comprar um romance autorizado de *Star Wars*, e em seguida, encontrou-se perplexo quando *The Phantom Menace* contradisse diretamente os eventos no livro. Não se fazem necessárias muitas dessas experiências para os fãs casuais desenvolverem uma opinião diminuída destes tipos de mídia secundária - consequentemente, a criação de "níveis" de cânone leva diretamente a níveis perceptivos de valor narrativo. Tradução nossa.

objeto arrebatava uma legião de admiradores. Como aponta Jenkins em *a Cultura da Convergência* na questão levantada por Umberto Eco:

Umberto Eco asks what, beyond being loved, transforms a film such as Casablanca (1942) into a cult artifact. First, he argues, the work must come to us as a "completely furnished world so that its fans can quote characters and episodes as if they were aspects of the private sectarian world." Second, the work must be encyclopedic, containing a rich array of information that can be drilled, practiced, and mastered by devoted consumers. The film need not be well made, but it must provide resources consumers can use in constructing their own fantasies: "In order to transform a work into a cult object one must be able to break, dislocate, unhinge it so that one can remember only parts of it, irrespective of their original relationship to the whole." And the cult film need not be coherent: the more different directions it pushes, the more different communities it can sustain and the more different experiences it can provide, the better. We experience the cult movie, he suggests, not as having "one central idea but many," as "a disconnected series of images, of peaks, of visual icebergs." The cult film is made to be quoted, Eco contends, because it is made from quotes, archetypes, allusions, and references drawn from a range of previous works. Such material creates "a sort of intense emotion accompanied by the vague feeling of a déjà vu." For Eco, Casablanca is the perfect cult movie because it is so unselfconscious in its borrowings: "Nobody would have been able to achieve such a cosmic result intentionally." And for that reason, Eco is suspicious of cult movies by design. In the age of postmodernism, Eco suggests, no film can be experienced with fresh eyes; all are read against other movies. In such a world, "cult has become the normal way of enjoying movies".⁷ (JENKINS, 2008; pág. 98 - 99)

Porém o caso de *Star Wars* apresenta uma peça única não só em seu momento de atualização, mas ao longo de sua história, seja como marco de narrativa transmídia, ou como paradigma de franquia de sucesso.

Star Wars foi criado pelo diretor George Lucas nascido em 14 de maio de 1944, em Modesto, Califórnia. Ele cresceu nos subúrbios, o que inspirou seu filme 1973

⁷ Umberto Eco pergunta o que, além de ser adorado, transforma um filme como *Casablanca* (1942) em um objeto de culto: primeiro, ele argumenta, a obra deve vir a nós como um "mundo completamente mobilhado para que seus fãs possam citar personagens e episódios como se fossem aspectos de um mundo sectário privado. "Em segundo lugar, a obra deve ser enciclopédica, contendo uma rica variedade de informações que podem ser ensinadas, praticadas e dominadas por consumidores devotos. O filme não precisa ser bem feito, mas deve fornecer recursos que os consumidores podem usar na construção de suas próprias fantasias: "Para transformar uma obra em objeto de culto, é preciso poder quebrá-la, deslocá-la, desmembrá-la para que só se possa lembrar de partes dela, "E o filme de culto não precisa ser coerente: quanto mais diferentes são as direções, mais comunidades diferentes podem sustentar e mais experiências diferentes ela pode proporcionar, melhor. Nós experimentamos o filme de culto, ele sugere, não como tendo "Uma idéia central, mas muitos", como "uma série desconectada de imagens, de picos, de icebergs visuais". O filme de culto é feito para ser citado, Eco sustenta, porque é feito de citações, arquétipos, alusões e referências desenhadas De uma série de trabalhos anteriores. Esse material cria "uma espécie de intensa emoção acompanhada pelo vago sentimento de um déjà vu". Para Eco, *Casablanca* é o filme de culto perfeito, porque é tão inconsciente em seus empréstimos: "Ninguém teria sido capaz de alcançar tal resultado cósmico intencionalmente". E por essa razão, Eco é suspeito de filmes de culto por design. Na época do pós-modernismo, sugere Eco, nenhum filme pode ser experimentado com olhos frescos; Todos são lidos contra outros filmes. Nesse mundo, "o culto tornou-se a maneira normal de apreciar os filmes." Tradução nossa.

American Graffiti, estudou cinema na Universidade da Califórnia do Sul e chamou a atenção de Francis Ford Coppola⁸, que o ajudou a entrar no mercado cinematográfico. Lucas é mais conhecido por escrever e dirigir *Star Wars* e criar a série Indiana Jones, assim como a fundação da *Industrial Light & Magic*, empresa de efeitos especiais. O diretor se baseou no mitólogo Joseph Campbell para estruturar a série *Star Wars*, como detalharemos mais adiante. Assim, o objetivo deste estudo vai na direção de melhor compreendermos o percurso de *Star Wars*, sua atualização, os entraves dessa atualização e os conceitos relativos à sua composição.

Esta pesquisa está desenvolvida da seguinte maneira: no capítulo um há uma revisão bibliográfica sobre as pesquisas realizadas nos últimos cinco anos – 2011 – 2016 –, que dizem respeito ao *Star Wars*, com vistas a apreender os principais questionamentos acerca do que se fez e está sendo feito sobre universo de *Star Wars* e das narrativas modernas. Em seguida, no capítulo dois, descrevemos um breve histórico sobre os estudos de narrativas e suas estruturas, tendo em vista a estrutura da obra *Star Wars*, e como ela se comporta nos dias de hoje. Para isso autores como Campbell (1991, 2005) e Vogler (2006) foram cruciais para se entender em quê George Lucas se inspirou para estruturar sua obra. Ainda no capítulo dois utilizamos Jenkins (1992, 2008, 2014), Johnson (2013) e outros autores que utilizaram *Star Wars* como um exemplo para explicar conceitos como transmídia e franquia de mídias. Ao final deste capítulo apresenta-se o percurso da obra em questão como centro da indústria da Lucasarts: sua jornada de apenas um filme a uma saga de sete filmes e vários outros produtos de mídia. Além de detalharmos o respectivo universo bem como suas camadas de importância até a reestruturação que vem ocorrendo. Para melhor entender a grandeza do universo proposto analisamos no capítulo três o que torna sua narrativa vasta através dos conceitos de Wardrip e Fruin, além de expandir tal análise utilizando os estudos de Klastrop e Tosca, aqui apresenta-se também a magnitude e o peso do universo *Star Wars*. No capítulo quatro realizamos uma análise comparativa entre o primeiro filme da franquia *Star Wars A New Hope* e o recém lançado filme *Star Wars The Force Awakens*. Os procedimentos adotados para essa análise foram: análise da estrutura narrativa de cada filme e entre elas, arquétipos de personagens, composição de quadros, e as paletas de cores utilizadas nos filmes. Além dessa comparação, levanta-se o que

⁸ Francis Ford Coppola é um roteirista, diretor de cinema e produtor americano. Ele foi considerado como a figura central da nova onda Hollywoodiana do cinema. **IMDB**, Francis Ford Coppola. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0000338/>>. Acesso em 12 de nov. 2016. Tradução nossa.

está sendo feito na franquia para melhor expandir o papel do novo filme e seus desdobramentos ao longo das novas publicações, e para isso buscou-se nas obras antigas elementos comparativos. Ademais as nuvens de relação entre personagens da franquia como um todo são apresentadas aqui, tal base de dados provém dos estudos de Kirell Benzi (2016). Por fim, as Considerações Finais, na qual apresentamos a síntese dos resultados obtidos.

Capítulo 1 – Reflexões acerca de *Star Wars*: pesquisas (2011 – 2016)

Neste capítulo apresentamos pesquisas produzidas nos últimos cinco anos - 2011 – 2016 -, que versam sobre *Star Wars*, principalmente, sobre a narrativa. No entanto, neste capítulo, não trataremos de nenhuma definição ou terminologia no que se refere a uma explicação sobre origem ou uso de cada um deles. Portanto, este capítulo tem o objetivo de contextualizar o objeto desta pesquisa no que se refere as interpretações que dele foram feitas no referido período. Com o lançamento mundial do filme *The Force Awakens* em 18 de Dezembro de 2015, o interesse por *Star Wars* no geral reascendeu em vários campos, como um fenômeno de mídia e objeto de estudos na área, não poderia ser diferente. Publicado em 2015, o livro *The Ultimate Star Wars and Philosophy: You Must Unlearn What You Have Learned* reúne em torno de vinte e seis artigos ligados ao tema, porém apenas três abordam diretamente aspectos similares aos desta pesquisa. O primeiro artigo é o de John Thompson, chamado “*In That Time . . . ” in a Galaxy Far, Far Away: Epic Myth-Understandings and Myth-Appropriation in Star Wars*”, em que o autor sumariza a teoria de Campbell e aponta seu uso no universo *Star Wars*. De certa forma, Thompson tenta explicitar o uso superficial da teoria do monomito e os impactos causados por tal uso, no entanto ao ignorar estudos mais recentes como o da última edição da Jornada do Escritor de Christopher Vogler o autor acaba trazendo a pré concepção de que o monomito é uma estrutura fixa e plástica sem espaço para variações. Talvez por sua formação na teologia, Thompson não tenha tido contato com estudos na área cinematográfica, o que explicaria a ausência do manuscrito de Vogler. O próprio Vogler afirma em seu livro a Jornada do Escritor que:

O uso preguiçoso e superficial dos termos da Jornada do Herói, tomando de forma demasiadamente literal seu sistema metafórico, ou impondo arbitrariamente suas formas em todas as histórias, pode provocar um embrutecimento dos sentidos. Eles devem ser usados como uma forma,

não uma fórmula, um ponto de referência e uma fonte de inspiração, não uma ordem ditatorial. (VOGLER, 2006; pg.16-17).

Thompson aponta ainda que o monomito é sexista e que o mesmo é restrito a crenças e valores culturais fixos:

*Beyond this, feminists have pointed out that Campbell's heroic monomyth is male centered. Not only are nearly all of his examples male, but also the very structure of the monomyth puts female figures in secondary roles like seductive temptresses or maternal/ erotic "goddesses." A related point is that the heroic monomyth is permeated with violence: the hero must engage in a series of violent struggles to reach his goal, for which he's amply rewarded. Campbell can say that violence is symbolic as a necessary aspect of personal growth that "requires a death and a resurrection," but this is beside the point. Campbell's theory is untroubled by problematic dimensions of human nature and condones destructive force as an essential part of our development.*⁹(THOMPSON, 2015; p. 269).

No entanto, com o lançamento de *The Force Awakens* podemos constatar que este não é bem o caso. Temos algumas variações e quebras de valores fixos dado que as estruturas das narrativas quando bem trabalhadas podem ser atualizadas em sua estrutura, como observado por Vogler. Nesse sentido, no caso do referido filme a protagonista Rey é uma mulher forte com força de caráter e extremamente atuante, e a temática da violência em tal filme é um traço marcante aos antagonistas como, por exemplo, os acessos de raiva e a falta de controle de Kylo Ren. A crítica de Thompson ainda perpassa o caráter de franquia de *Star Wars*, segundo ele, trata-se de mero objeto de alienação das massas ou mesmo um ícone de justificação de juízos, vindo na contramão de estudos recentes como o de Derek Johnson (2013) no qual pode-se ter uma noção maior de franquias com relação aos que a consomem e das redes sociais que as entremeiam. No entanto, Thompson, finaliza seu texto afirmando que sua postura instigante tem a função de fazer o leitor refletir e criticar aquilo que consome.

Outro importante estudo encontrado na fonte que está sendo utilizada é o de Lance Belloumi (2015), com o título de *Star Wars, Emotions, and the Paradox of Fiction*. Em tal artigo aponta-se o caráter sentimental do receptor à narrativa da saga

⁹ "Além disso, as feministas têm apontado que o monomito heróico de Campbell é centrado no homem. Não só são quase todos os seus exemplos do sexo masculino, mas também a própria estrutura do monomito coloca figuras femininas em papéis secundários como tentadoras sedutoras ou "deusas" maternas / eróticas. Um ponto relacionado é que o monomito heróico está permeado pela violência: o herói deve empenhar-se em uma série de lutas violentas para alcançar sua meta, pela qual ele é amplamente recompensado Campbell pode dizer que a violência é simbólica como um aspecto necessário do crescimento pessoal que "exige uma morte e uma ressurreição", mas isso está fora de questão. A teoria de Campbell não é perturbada por dimensões problemáticas da natureza humana e tolera a força destrutiva como parte essencial de nosso desenvolvimento ". Tradução nossa.

Star Wars, em uma tentativa de explicar as reações emotivas frente a recepção da saga, o autor tenta solucionar o paradoxo da ficção¹⁰.

*Interestingly, each of the three claims seems correct when viewed separately, but the claims conflict when viewed together. Hence the paradox. Three main theories attempt to solve the paradox of fiction: the illusion theory, the thought theory, and the pretend theory. Because all three claims can't be jointly true, each theory rejects or changes one of the three claims.*¹¹ (BELLOUMI, 2015; p. 275).

Através das três bases teóricas - a teoria da ilusão, do pensamento e da simulação -, Belloumi tenta refutar as três afirmações anteriormente postuladas para embasar o paradoxo. No entanto, afirma que nenhuma das teorias pode ser utilizada de maneira satisfatória para resolver o paradoxo apontado por ele. Ao final, o autor retoma a questão primordial do paradoxo ao afirmar que as emoções que sentimos ao entrar em contato com a ficção não podem ser racionalizadas. Sua pesquisa abre caminhos para estudos relativos ao investimento emotivo na ficção. Contudo, quando tratarmos, mais à frente, da recepção da narrativa não utilizaremos sua abordagem. Utilizaremos a teoria da recepção de Jauss (1979), tendo em vista que sua teoria nos oferece uma abordagem não só emotiva, abrangendo uma noção do horizonte de expectativas do receptor frente às mudanças e atualizações na saga *Star Wars*. Todavia, reconhecemos que a abordagem emotiva pode ser um caminho fértil para futuros estudos.

No artigo da mesma fonte intitulado *Gospel, Gossip, and Ghent: How Should We Understand the New Star Wars?* de Roy T. Cook e Nathan Kellen (2015), os autores exploram a complexidade dos antigos níveis de canonicidade de *Star Wars* e tentam dar uma solução para como devemos encarar a atualização da narrativa. Explicitam a tentativa da Lucasfilm¹² em ditar aquilo que deve ou não ser considerado canônico, afirmando que isso se torna impossível, pois quando algo é publicado, neste caso uma narrativa, ela sai do controle dos detentores da marca:

¹⁰ O chamado "paradoxo da resposta emocional a ficção" é um argumento para a conclusão de que a nossa resposta emocional a ficção é irracional. (SCHNEIDER, **The Paradox of Fiction**, Internet Encyclopedia of Philosophy; Disponível em: < <http://www.iep.utm.edu/fict-par/>>. Acesso em 15 de mar. 2016. Tradução nossa).

¹¹ Curiosamente, as três principais teorias tentam resolver o paradoxo da ficção: a teoria da ilusão, a teoria do pensamento e a teoria do fingimento. Como as três afirmações não podem ser conjuntamente verdadeiras, cada teoria rejeita ou altera uma das três alegações. " Tradução nossa.

¹² Lucasfilm Ltd. LLC é uma empresa de produção cinematográfica e televisiva americana com sede no Centro de Artes Digitais Letterman em San Francisco, Califórnia. Uma divisão da Walt Disney Studios, o estúdio é mais conhecido por criar e produzir as franquias *Star Wars* e *Indiana Jones*, fundada por George Lucas. (LUCASFILM, **About**. Disponível em: <<http://lucasfilm.com/our-story>>. Acesso em 15 de mar. 2016. Tradução nossa.)

*Based on our earlier discussion, it's not clear that Lucasfilm has the authority to legislate what counts as canonical Star Wars content in this manner. The complex canon/noncanon divide has always been something that resulted from a dynamic interaction between fans and creators – as well as being influenced by other factors, such as commercial concerns. While Lucasfilm's announcement might initially reshape the canon in the way they desire, there's no reason to think that fans will suddenly cease to have any influence on what counts as Gospel and what counts as gossip.*¹³(COOK & KELLEN, 2015; p. 304).

Ademais, Cook & Kellen se utilizam da posição de Timothy Zahn¹⁴ para pontuar que a narrativa está aberta à interpretação do receptor. Nesse sentido, Zahn, acreditava que a atualização serviria apenas para separar as antigas histórias das novas sem afetar a narrativa. Porém, o referido autor está reescrevendo a narrativa de seu personagem mais memorável para readequa-lo à nova narrativa¹⁵, inviabilizando a visão simplista de que o novo arranjo seria apenas uma separação. Cook & Kellen afirmam ao final de seu artigo que acreditam que a decisão de atualizar ou não a narrativa de *Star Wars* não deva ser uma decisão unilateral da Lucasfilm e convidam o leitor a exercitar sua versão da narrativa para a saga:

*(...) in particular, the dynamic, negotiable, and participatory nature of this distinction – throw some doubt onto whether or not Lucasfilm truly has the authority to unilaterally dictate which Star Wars stories, or versions of stories, fans should take to be “genuine” parts of the central story. Thus, if you want your favorite story to be Gospel, rather than mere gossip, then keep explaining why it is or should be. If you're lucky, or your case is particularly compelling, then it might one day become Gospel again.*¹⁶(COOK & KELLEN, 2015; p. 306).

¹³ "Com base em nossa discussão anterior, não é claro que Lucasfilm tem a autoridade para legislar o que conta como conteúdo canônico de *Star Wars* desta maneira. A complexa divisão *canon/noncanon* sempre foi algo que resultou de uma interação dinâmica entre fãs e criadores – bem como sendo influenciada por outros fatores, como entraves comerciais. Enquanto o anúncio de Lucasfilm poderia inicialmente remodelar o cânone da maneira que desejada, não há razão para pensar que os fãs de repente deixarão de ter qualquer influência sobre o que conta como *gospel* e o que conta como *gossip*." Tradução nossa.

¹⁴ Timothy Zahn (nascido em 01 de setembro de 1951) é um escritor americano de ficção científica e fantasia. Ele é conhecido pela série de romances *Thrawn* de *Star Wars* e publicou várias outras séries de ficção científica e fantasia romances, além de curtas histórias de ficção. (WOOKIEEPEDIA, **Timothy Zahn**. Disponível em: < http://starwars.wikia.com/wiki/Timothy_Zahn>. Acesso em 15 de mar. 2016. Tradução nossa.)

¹⁵ Abordaremos o fato da reescrita no Capítulo Três.

¹⁶ "- em particular, o caráter dinâmico, negociável e participativo dessa distinção - colocam algumas dúvidas sobre se a Lucasfilm realmente tem autoridade para ditar unilateralmente quais as histórias de *Star Wars* ou versões de histórias que os fãs devem considerar partes "genuínas" da história central. Assim, se você quiser que sua história favorita seja *gospel*, em vez de mera *gossip*, então continue explicando por que ela é ou deveria ser. Se você tiver sorte, ou se o caso é particularmente atraente, então pode ser um dia torne-se *gospel* novamente." Tradução Nossa

No artigo publicado em 2016 por Sílvia Antonio Luiz Anaz e Fernanda Manzo Ceretta, cujo título é Remitologização contemporânea: a (re)conciliação da ciência e da magia em “Guerra nas Estrelas”, os autores apresentam a jornada do herói em *Star Wars* por meio do modelo proposto por Campbell, perpassando a estrutura de Vogler, e mapeam as funções arquetípicas existentes na narrativa para demonstrar como o filme contribui para uma "remitologização" contemporânea. Utilizando o conceito formulado por Gilbert Durand¹⁷ os autores explicitam a revalorização e reconciliação de elementos científico-tecnológicos com elementos mágicos-fantásticos, afirmavam:

A jornada do herói na saga, amplamente analisada em diversos estudos e sob várias perspectivas, é fértil em elementos simbólicos associados à ciência, à alta tecnologia e à magia. Há uma proliferação de elementos que remetem a elas, fazendo a narrativa fluir entre a ficção científica e a fantasia e colocando em evidência as relações entre as visões de mundo cética e empírica (científica) e mística (mágica) e o papel que a alta tecnologia assume nos fatos e junto aos personagens. (ANAZ & CERETTA; 2016, p. 133)

Campbell, por sua vez, afirmava sentir falta em seu tempo da revalorização das funções do mito na sociedade, em especial na função sociológica:

A terceira função é a sociológica – suporte e validação de determinada ordem social. E aqui os mitos variam tremendamente, de lugar para lugar. Você tem toda uma mitologia da poligamia, toda uma mitologia da monogamia. Ambas são satisfatórias. Depende de onde você estiver. Foi essa função sociológica do mito que assumiu a direção do nosso mundo – e está desatualizada. (CAMPBELL; 1991, p. 45)

Nesse sentido, Anaz & Ceretta (2016) demonstram em especial a função atualizadora de mitos existentes em *Star Wars* e corrobora com a visão de Campbell de que as funções do mito em nossa sociedade necessitavam de atualização.

Outro estudo que analisa o caráter mitológico de *Star Wars* é o de Kenneth Fredheim (2012), com o título "*Star Wars as Modern Myth*", em que o autor analisa os conceitos de mito e arquétipo, utilizando os estudos de autores como Barthes, Fordham, Cheney e Segal com a finalidade de explicar a Jornada do Herói para mapear em detalhes a estrutura proposta por Campbell com apoio no script do filme original (*Star*

¹⁷ No artigo “O retorno do mito: introdução à mitologia” (2004), Durand afirma que a sociedade contemporânea vive uma “zona de alta pressão imaginária”, que toma corpo com o Romantismo e o Simbolismo e ganha amplitude com a explosão do audiovisual no século XX. Isso ocorre, para Durand, após séculos de uma história iconoclasta, em que imagens e mitos foram excluídos ou colocados à margem pelo racionalismo científico, que privilegia um pensamento “sem imagens”, a partir da herança do aristotelismo e do Iluminismo. (ANAZ & CERETTA; 2016, p. 131)

Wars: A New Hope). Ao aprofundar as funções psicológicas, sociológicas e estruturais da mitologia o autor clarifica as bases estipuladas por Campbell em seus estudos e aprofunda cada campo individualmente. No decorrer de sua reflexão, durante o mapeamento da narrativa, Freidheim, guia o leitor através da história do filme original e esclarece cada uma das etapas da Jornada no decorrer das cenas e diálogos.

De maneira similar Aaron Louis Nusz (2012) no texto intitulado *The foundational structures behind Star Wars* também mapeia a Jornada do Herói, porém, o faz a partir dos estudos prévios de Propp, na tentativa de melhor compreender a saga usando as fórmulas estruturais postuladas por Propp. O estudo de Nusz detalha os aspectos míticos, folclóricos e psicológicos da saga. Com isso formula uma comparação estrutural entre os estudos de Campbell e Vogler, mapeando a saga.

Por fim, temos o artigo de David M. Odorisio (2016) cujo título é *Star Wars: The Force Awakens, or, Trauma and the Repetition of History*. O estudo dirige-se aos aspectos de repetição da história em decorrência de traumas, utilizando a teoria freudiana em paralelo à Jornada do Herói. Odorisio revela traços comuns aos personagens principais dos filmes da saga e analisa o que pode ter levado cada um deles a ter uma constituição psicológica em sua Jornada. O autor frisa que o drama familiar que ocorre na jornada de Anakin e Luke Skywalker se repete através de traumas na jornada de Kylo Ren e Han Solo. Expõe:

What I want to focus on here, however, is the unresolved father wound from the Luke-Vader genealogy that resurfaces between Kylo Ren and Han Solo. In a brief, but tragic encounter that resembles (intentionally, I would imagine) the meeting of Luke and Vader, we learn that Kylo Ren, a Jedi turned to the Dark Side, is no other than the son of Han Solo and Princess Leia. Not only this, but in a fashion identical to Anakin Skywalker (his grandfather) and Obi-Wan Kenobi, Kylo Ren also betrays the trust and love of his mentor (Luke Skywalker), kills the remaining few Jedi knights-in-training, and consciously adopts the personality and visage of Darth Vader. Kylo Ren is, in other words, consciously perpetuating the legacy and trauma of his family tree. Additionally, he takes part in re-creating what for all intent and purposes is a glorified version of the Death Star, which is identically destroyed in the same way of the Death Star by the rebel fleet. Additionally, the lighting, acting, effects, props, and dialogue are cast almost entirely with a (conscious) nod toward the “original” trilogy.¹⁸(ODORISIO; 2016, p. 3)

¹⁸ O que eu quero focar aqui, no entanto, é a ferida com o pai não resolvida da genealogia de Luke-Vader que reaparece entre Kylo Ren e Han Solo. Em um encontro breve, mas trágico que se assemelha (intencionalmente, eu imagino) ao encontro de Luke e Vader, aprendemos que Kylo Ren, um Jedi voltado para o Lado Negro, não é senão o filho de Han Solo e da Princesa Leia. Não só isso, mas de uma forma idêntica a Anakin Skywalker (seu avô) e Obi-Wan Kenobi, Kylo Ren também trai a confiança e o amor de seu mentor (Luke Skywalker), mata os poucos cavaleiros Jedi remanescentes em treinamento e conscientemente adota a personalidade e o rosto de Darth Vader. Kylo Ren esta, em outras palavras,

Portanto, Odorisio aborda paralelos entre as narrativas de *A New Hope* e *The Force Awakens* do ponto de vista psicológico. Nesta pesquisa tais paralelos também serão explorados, porém, no que se refere a estrutura narrativa e composição espacial cenográfica. Assim, os estudos aqui percorridos levantam questões extremamente pertinentes a esta pesquisa e serão reutilizados nos próximos capítulos. Reitera-se que o paradigma de *Star Wars* como narrativa transmídia, franquia de sucesso ou mesmo *blockbuster* hollywoodiano delimitam conceitos um tanto quanto restritos para um universo de tamanha magnitude. Uma análise de um objeto de tamanha complexidade não pode ser desenvolvida de maneira descuidada. Nesse sentido, explicaremos a estrutura do referido universo e os conceitos que a envolvem no próximo capítulo.

perpetuando conscientemente o legado e o trauma de sua árvore genealógica. Além disso, ele participa em recriar o que para todos os fins e propósitos é uma versão glorificada da Estrela da Morte, que é destruída de forma idêntica da mesma maneira que a Estrela da Morte pela frota rebelde. Além disso, a iluminação, a atuação, os efeitos, os adereços e o diálogo são lançados quase inteiramente com um aceno (consciente) em direção à trilogia "original". Tradução nossa.

Capítulo 2 - Estruturalismo Narrativo e Canonicidade: saga *Star Wars*

Trata-se neste capítulo de apresentar uma breve reflexão sobre o estruturalismo¹⁹ narrativo, tendo em vista suas influências e/ou evidências nas fontes deste estudo. Este procedimento favorecerá especificamente a análise comparativa entre as fontes. A canonicidade a que se refere é a canonicidade ficcional, uma vez que esse recurso interpretativo é o presente nas novas mídias e em nossas fontes.

A narrativa é o conteúdo de histórias, eventos e anedotas, sejam estas ficcionais ou não (BARTHES, 1971). Nessa medida, as narrativas podem ser organizadas das mais diversas formas e tais formas estabelecem relação com o estilo de apresentação de cada uma delas e com a cultura de cada momento histórico em que é socializada. Para Barthes, por exemplo, um dos teóricos do Estruturalismo, a narrativa estaria presente em todos os aspectos da história da humanidade, possuindo traços comuns em sua estrutura o que possibilita sua análise. Vladimir Propp (2010), por sua vez, formulou estudos sobre a narratologia moderna por meio dos contos de fada russos, encontrando neles uma estrutura básica de 31 funções ou fases, nas quais 7 modelos comuns de personagens atuavam. Para Propp (2010) algumas das funções e modelos poderiam ser encontrados na maior parte dos contos, mesmo que invertidos ou com algumas variações. Com a possibilidade metodológica formulada por estruturalistas (como Propp, por exemplo) para a análise de narrativas Joseph Campbell (2005) analisou a mitologia de variados povos desenvolvendo o conceito de monomito²⁰, de acordo com o qual grande parte das mitologias da humanidade teriam uma base comum de arquétipos e passagens. Segundo Campbell (2005, p.36): “o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito”.

Para Campbell a estrutura básica do monomito seguiria a estrutura apresentada na Figura 1.

¹⁹ O estruturalismo no qual este trabalho está circunscrito é estruturalismo literário contido na corrente de pensamento das ciências humanas que se inspirou no modelo da linguística e que depreende a realidade social a partir de um conjunto considerado elementar (ou formal) de relações, é a metodologia pela qual elementos da cultura humana devem ser entendidos em face a sua relação com um sistema ou estrutura maior, mais abrangente. (MALVES, Leonardo; **O Estruturalismo na Antropologia**, 2016. Disponível em: <<https://ensaiosnotas.com/2016/03/05/o-estruturalismo-na-antropologia/>> Acesso em 14 de out. 2016.)

²⁰ Campbell utilizou para entender os arquétipos os estudos de Carl Jung sobre o inconsciente coletivo.

Figura 1: As etapas do monomito segundo Campbell

Mundo Comum	A PARTIDA / SEPARAÇÃO 1. O chamado da aventura 2. A recusa do chamado 3. O auxílio sobrenatural
Mundo Mágico	4. A passagem pelo primeiro limiar 5. O ventre da baleia A INICIAÇÃO 6. O caminho de provas 7. O encontro com a deusa 8. A mulher como tentação 9. A sintonia com o pai 10. A apoteose 11. A bênção última O RETORNO 12. A recusa do retorno 13. A fuga mágica 14. O resgate com auxílio externo 15. A passagem pelo limiar do retorno
Mundo Comum/Mágico	16. Senhor dos dois mundos 17. Liberdade para viver

Fonte: Autoria própria.

Campbell tornou-se base e modelo para várias obras, em especial de cinema, tendo inspirado grandes cineastas como George Lucas na estrutura da trilogia original de Guerra nas Estrelas. Os estudos de Campbell foram popularizados e adaptados por Christopher Vogler²¹ para utilização no meio cinematográfico. Ao atualizar e divulgar o modelo proposto por Campbell, Vogler abriu portas para que a análise estrutural da narrativa pudesse ser aplicada nos mais diversos meios. Na atualização de Vogler o percurso do monomito seguiria conforme a Figura 2.

²¹ Trata-se de um cineasta que foi um importante roteirista na Disney. Que considerou a formulação de Campbell para a estruturação de narrativas limitada para o cinema.

Figura 2: A Jornada do Escritor por Vogler

Mundo Comum	<i>Primeiro Ato</i> Estágio Um: Mundo Comum Estágio Dois: Chamado à Aventura Estágio Três: Recusa do Chamado Estágio Quatro: Encontro com o Mentor
Mundo Mágico	<i>Segundo Ato</i> Estágio Cinco: Travessia do Primeiro Limiar Estágio Seis: Testes, Aliados, Inimigos Estágio Sete: Aproximação da Caverna Oculta Estágio Oito: Provação Estágio Nove: Recompensa (Apanhando a Espada)
Mundo Comum/Mágico	<i>Terceiro Ato</i> Estágio Dez: Caminho de Volta Estágio Onze: Ressurreição Estágio Doze: Retorno com o Elixir

Fonte: Autoria própria.

Para Vogler a estrutura base dos contos ocorreria da seguinte forma: o protagonista no primeiro estágio do mundo comum enfrentaria o cotidiano de sua vida para demonstrar um contraste frente as mudanças que virá a enfrentar, no seguinte estágio receberia um convite a romper com este estado cotidiano (no caso um chamado a aventura), em seguida no terceiro estágio haveria relutância, uma recusa do chamado demonstrando a dúvida do protagonista em abandonar sua rotina e enfrentar o desconhecido; porém no quarto estágio o herói encontra alguém para prepara-lo a jornada ou mesmo colocar a jornada nos trilhos, o mentor; munido da orientação o herói embarcaria de fato na jornada no quinto estágio no qual atravessaria o primeiro limiar e romperia com o cotidiano adentrando um mundo mágico/especial; já no estágio seis o protagonista se depara com os habitantes deste mundo comum ou mesmo os que vieram do mundo comum, no caso seus aliados ou inimigos e os testes que estes trazem a sua jornada no mundo especial; no sétimo estágio o herói se aproxima do maior teste de sua jornada, aqui temos uma segunda fronteira porém marcada por um grande desafio; em seguida no oitavo passo o herói encontra sua provação, aqui temos um momento de vida ou morte, o enfrentamento do maior medo do protagonista ou mesmo um embate contra um antagonista mortal, temos aqui a realização do chamado; após sobreviver a provação

e percorrer a caverna oculta o protagonista é recompensado por aquilo que buscava no estágio nove; no estágio seguinte temos a jornada de regresso, o caminho de volta, no qual o herói lida com os resultados de seus confrontos; no décimo primeiro estágio o protagonista atinge uma "apoteose", seja está representada por um último esforço para superar os últimos desafios ou mesmo uma consequência da provação, aqui o protagonista torna-se de fato aquilo que a jornada o torna; por fim no estágio doze o herói retorna ao mundo comum ou conquista o mundo especial, trazendo consigo algo da jornada, seja uma lição, um artefato ou mesmo uma transformação em seu ser. Vale lembrar que a jornada pode se apresentar de maneiras maleáveis, como excluindo ou mudando a ordem de algum dos estágios.

Ao longo da jornada o protagonista se depara com inúmeros personagens, nestes temos os arquétipos, segundo Vogler:

Assim que entramos no mundo dos contos de fadas e dos mitos, observamos que há tipos recorrentes de personagens e relações: heróis que partem em busca de alguma coisa, arautos que os chamam à aventura, homens e mulheres velhos e sábios que lhes dão certos dons mágicos, guardiões de entrada que parecem bloquear seu caminho, companheiros de viagem que se transformam, mudam de forma e os confundem, vilões nas sombras que tentam destruí-los, brincalhões que perturbam o *status quo* e trazem um alívio cômico. Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo *arquétipos* para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana. (2006, p.48)

Para o autor os arquétipos podem ser tomados como facetas da humanidade ou mesmo do próprio protagonista e ao mapear a jornada, sugeriu que os arquétipos mais comuns seriam: O Herói, protagonista da jornada estaria buscando sua própria identidade e uma totalidade de seu ego por meio de desafios, provações, sacrifícios ou mesmo transformações. Como nossa própria jornada pela vida, em que vencemos desafios para integrarmos a totalidade, da sociedade ou de um grupo inserido na mesma. Assim, podemos nos considerar heróis de nossa própria jornada (trazendo dessa forma identificação com grande parte dos protagonistas das histórias); O Mentor, é o arquétipo que orienta o herói para alcançar suas aspirações e algumas vezes serve de paradigma para o mesmo, ele pode ter sido o herói de sua época ou mesmo alguém que falhou em sua jornada. O arquétipo do mentor representa uma guia para o herói ou mesmo sua consciência e muitas vezes confunde-se com seu futuro; O Guardião do Limiar ilustra o primeiro teste ou provação colocada a frente do protagonista, ele pode ser um assecla do

antagonista ou mesmo um personagem neutro, mesmo não sendo a principal provação da jornada, muitas vezes o Guardião ajuda no teste do protagonista e ajudam a desenvolvê-lo; O Arauto, representa o arquétipo que anuncia a mudança ou provação para o herói, como um augúrio ou profecia. Além de desenrolar o devir da jornada o arauto serve como motivação ao protagonista; O Camaleão, um arquétipo de várias facetas, serve para trazer suspense a narrativa levantando dúvidas quanto a sua lealdade ou mesmo as convicções do herói. O protagonista e o mesmo o público tem certa dificuldade em situar seu alinhamento dentro das forças em jogo dentro da narrativa; Sombra, caracteriza-se como o antagonista da jornada, estando do outro lado da moeda do herói, representa o desafio máximo ao mesmo. O sombra muitas vezes pode ser um desafio completamente desumanizado porém em outras vezes apresenta-se como a chance que todos temos de falhar (no caso um herói caído ou mesmo seduzido por suas características negativas); O Pícaro é o arquétipo com função de alívio dramático, ele exerce a função de mudança despretensiosa e ao mesmo tempo atenua o impacto das mesmas. Os arquétipos se apresentam das mais diversas formas nas narrativas as vezes combinando duas ou mais funções ou mesmo trocando funções ao longo das narrativas.

Ao passo em que as narrativas tornaram-se cada vez mais complexas e os escritores redefiniram e atualizaram suas estruturas as mídias em que estas se apresentam evoluíram em complexidade da mesma forma. Com o advento da mídia eletrônica, da internet e da globalização, a narratologia deparou-se, portanto, com casos específicos no qual o método estrutural da narrativa apresentava-se de maneiras novas. Um bom exemplo disso é o formato da narrativa da franquia *Matrix* (Lana Wachowski e Lilly Wachowski como *The Wachowski Brothers*, 1999). Neste caso, a história inicia-se em um filme, continua em uma animação para televisão, segue em um jogo digital e em sequência retorna ao cinema. Esta forma denomina-se transmídia e passa a exigir uma nova estrutura analítica. Note-se, que na narrativa transmídia são utilizados variados meios de propagação para complementar uma determinada história, entretanto o conceito é altamente discutido entre os estudiosos da área. Aponta Gambaratto:

Scholars and media professionals have been applying different methodological approaches and methods to better understand the structure behind TS (Long 2007; Dena 2009; Scolari 2012; Saldre, Torop 2012). Usually the methodologies of analysis used to address transmedia projects vary from semiotics (several kinds of semiotics), narratology, sociology, and ethnography to economics, marketing, branding and so forth. The methods incorporate quantitative and qualitative analyses and

can be based on interviews, comparative studies, narrative analyses and documentary research, for instance.²² (GAMBARATTO; 2013, p. 81)

Assim, alongar a discussão a qual tipo de conceito utilizar abriria inúmeras possibilidades de aproximação ao objeto, tendo isso em mente seguiremos com o conceito que se aproxima com mais facilidade da saga em questão. Segundo Jenkins (2008, p. 95-96): "uma narrativa transmídia desenrola-se através de várias plataformas, com cada novo texto fazendo uma contribuição distinta e valiosa para o todo." Nesse sentido, cada um dos meios gera maior compreensão do todo para o fã assíduo, levando a uma maior fidelização e profundidade da imersão em um determinado universo fictício, algo que aumenta a difusão da franquia (JENKINS, 2009; p. 138). Um bom exemplo são os jogos digitais (*A Game of Thrones: Genesis*) da franquia *Game of Thrones* e os romances (*A Song of Ice and Fire*) da mesma franquia em que as narrativas de ambos os produtos acrescentam informação ao todo, das duas, e enriquecem o cenário.

Uma das grandes problemáticas do advento da narrativa transmídia são os conflitos de continuidade²³ gerados, seja na passagem de uma determinada narrativa de um meio a outro, seja na mudança do autor responsável pela produção da mesma. No que se refere especificamente à mudança de autor pode ocorrer, por exemplo, que o novo autor de uma história em quadrinhos de uma franquia de série televisiva não se dê conta de que determinado personagem secundário havia morrido em algum ponto da cronologia da série e acabe utilizando o mesmo em uma de suas narrativas, o que resulta na contradição da canonicidade ficcional da série. Ferir a canonicidade de uma narrativa quebra a verossimilhança do conteúdo e por decorrência contradiz sua coesão e coerência. Colocando em jogo a estrutura de uma vasta narrativa²⁴ como um todo.

Nesse sentido, quando a canonicidade é quebrada gera um rompimento na continuidade factual da respectiva narrativa. No caso da vasta narrativa a continuação - seja ela transmídia, ou não - se faz necessária para melhor localizar o receptor na

²² "Estudiosos e profissionais de mídia têm aplicado diferentes abordagens metodológicas e métodos para entender melhor a estrutura por trás de TS (Long 2007, Dena 2009, Scolari 2012, Saldre, Torop 2012). Geralmente as metodologias de análise utilizadas para abordar projetos transmidia variam de semiótica (Vários tipos de semiótica), narratologia, sociologia, etnografia até a economia, marketing, branding, etc .. Os métodos incorporam análises quantitativas e qualitativas e podem ser baseados em entrevistas, estudos comparativos, análises narrativas e pesquisas documentais, por exemplo. Tradução nossa.

²³ O conceito de continuidade aqui utilizado refere-se à continuidade narrativa, contida na continuidade ficcional (a coesão e coerência do conjunto de informações percebidas pelo receptor).

²⁴ Uma narrativa é considerada vasta narrativa quando ela excede a simples narrativa, isto é, quando sua história não pode ser contada, por exemplo, em apenas um filme de 90 minutos ou apenas em um livro (HARRIGAN & WARDROP-FRUIIN, 2009; p. 2).

continuidade de fatos expostos, garantindo, assim, a extensão da cronologia em determinado universo narrativo. Assim, o rompimento da continuação pode gerar um resultado inesperado como, por exemplo, um universo paralelo ou até apócrifo²⁵. O caso se torna ainda mais complexo quando essa publicação "apócrifa" é comercializada sob o selo oficial da referida franquia²⁶. A propósito é o que ocorre, hoje, com a franquia das fontes desta pesquisa: os filmes *Star Wars A New Hope* (1977) e *Star Wars The Force Awakens* (2015). Note-se, por meio das fontes apresentadas, que o exposto acima mostra os elementos estruturadores da produção, socialização e possíveis formas das referidas fontes.

Contudo, temos de levar em consideração o fenômeno da Obra Aberta (ECO, 1991), qual seja: o interprete pode "reescrever" uma obra de acordo com o grau de conhecimento que possui da mesma. Assim, para um leitor que conhece as estruturas constitutivas de uma vasta narrativa pode ser fácil dar continuidade a uma obra por meio da interpretação própria, porque alimentada pelo conhecimento que esse leitor tem das estruturas racionais da mesma. Para um interprete/leitor que não domina as estruturas constitutivas de uma vasta narrativa não será possível dar a ela a continuidade/canonicidade que a obra exige. O que pode levar a sérias distorções, inconciliáveis com a historicidade da narrativa em questão. Isto pode até provocar desinteresse pela leitura da obra como um todo. Nesse sentido, a quebra de continuidade/canonicidade fica a mercê do conhecimento que o interprete/leitor têm da estrutura da narrativa. Exatamente por isso a quebra da continuidade/canonicidade pode ser muito prejudicial à obra como um todo, atingido diretamente a franquia da mesma.

2.1 - O Paradigma de Star Wars

No que diz respeito à franquia que acolhe as fontes deste estudo, a série *Star Wars*, iniciou-se em 25 de maio de 1977 com o primeiro filme da série lançado pela *20th Century Fox*, sob o título homônimo e foi sucesso de bilheteria, arrecadando

²⁵ Um exemplo de produção de universo paralelo e apócrifo seriam as edições *What if...?* dos quadrinhos da Marvel.

²⁶ A ideia de franquia que se está adotando é a de Derek Johnson:

"If we claim the *Star Wars* is a franchise, but cannot explain franchising without reference to *Star Wars*, we can only tread intellectual water. Instead of trying to define franchising in terms of lists of products, the key here will be to consider the economic and cultural forces that have shaped, imagined, and structured franchising, as well as the industrial structures, social relations and cultural imaginaries that franchising has in turned facilitated. We must explode the way that franchise structures enable exchanges between nodes in industrial networks, and how social relations on an industrial level underpin those exchanges." (JOHNSON, 2013 p. 28). Embora franquia não seja objeto desta investigação, provavelmente, a análise que se fará exigirá elementos do desenvolvimento da respectiva franquia.

US\$460.000.000 nos Estados Unidos e US\$314 milhões fora deles (IMDB, 2014). O filme foi um marco no gênero *space opera*²⁷, tornando-se um fenômeno da cultura pop mundial, seguido por duas continuações, lançadas em intervalos de três anos. Dezesesseis anos após o lançamento do último filme da referida trilogia²⁸, o primeiro de uma nova trilogia²⁹ de filmes foi lançado. A nova trilogia também foi lançada em intervalos de três anos e o lançamento do último filme desta trilogia foi em 19 de maio de 2005.

A partir do sucesso do filme *Star Wars* em 1977, o primeiro desdobramento transmidiático da marca foi lançado sob o título de *Star Wars 7: New Planets, New Perils!* lançado pela Marvel Comics³⁰, dando início ao que viria a ser chamado de Universo Expandido³¹, ou seja, tudo aquilo que fosse lançado pela franquia *Star Wars* a partir de então. A estratégia de George Lucas consistiu em identificar sua produção como pedra fundamental de sua mitologia, deixando que outros autores criassem todo o universo em torno da obra livremente, interferindo de maneira leve ou muitas vezes nula. Quando a obra estivesse de acordo com a continuidade da narrativa da referida produção era publicada sob a licença *Lucas Licensing*³² e viria a fazer parte do universo *Star Wars* (WOOKIEEPEDIA³³, 2014). Através da estratégia mencionada a Lucas Licensing tornou-se um marco para as franquias de mídia, criando um modelo de projeto que gerava troca entre suas estruturas comerciais e as relações culturais abarcadas por autores de fora de sua esfera.

Consequentemente, vários dos autores sob o selo da Lucas viriam a construir as bases de narrativa transmídia da franquia. Em *Star Wars* encontramos a narrativa transmídia em várias de suas publicações, podendo citar como exemplo o período entre

²⁷ Um subgênero de ficção científica que enfatiza viagens espaciais, aventuras românticas, personagens épicos e que se utiliza de serialização (MERRIAM-WEBSTER, *Definition of Space Opera*. Disponível em: < <http://www.merriam-webster.com/dictionary/space%20opera> > . Acesso em 17 de mai. 2015. Tradução nossa.).

²⁸ *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, 1977, 121 min.; *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*, 1980, 124 min.; *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*, 1983, 134 min.

²⁹ *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, 1999, 136 min.; *Star Wars: Episode II - Attack of the Clones*, 2002, 142 min.; *Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith*, 2005, 140 min.

³⁰ Observe que a *Star Wars* procura a Marvel Comics para realizar a transmediação.

³¹ De acordo com a Wookieepedia Universo Expandido engloba toda e qualquer material oficialmente licenciado ou background ficcional para as histórias que se passam no universo *Star Wars*, fora dos seis filmes produzidos por George Lucas, tradução nossa. (WOOKIEEPEDIA, *Star Wars Legends*. Disponível em: < http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars_Legends > Acesso em 17 de mai. 2015.)

³² Lucas Licensing é uma parcela subsidiária da LucasFilm Ltda responsável pelas atividades de licenciamento e merchandising relacionadas às propriedades intelectuais da LucasFilm. (WOOKIEEPEDIA, *Lucas Licensing*, disponível em: < http://starwars.wikia.com/wiki/Lucas_Licensing > Acesso em 17 de mai. 2015. Tradução nossa).

³³ WOOKIEEPEDIA, *The Star Wars Encyclopedia*; disponível em: <<http://starwars.wikia.com>> Acesso em 17 de mai. 2015.

Star Wars Episódio II: Ataque dos Clones (2002) e Star Wars Episódio III: A Vingança dos Sith (2005). Portanto, o interlúdio narrativo de um filme a outro – Episódio II ao Episódio III –, foi publicado em diferentes mídias. Tais publicações seguem a seguinte sequência: o longa em animação Star Wars: Guerras Clônicas, duas séries animadas com o mesmo nome (*Star Wars: The Clone War*, 2008 e *Star Wars Clone War*, 2003), webcomics como *The Clone Wars: Shadowed* (2009), jogos digitais como *Star Wars: Battlefront II* (2005) e muitos outros produtos. Ressalta-se que cada uma dessas publicações contribuiu com a construção narrativa de um filme para outro. Além disso, introduziu novos personagens, lugares e fatos à trama, mas ao mesmo tempo todos eles permaneceram independentes e contam uma determinada história com começo, meio e fim.

Com o decorrer dos anos, muitos artistas e autores contribuíram para a produção de várias narrativas e complementações da narrativa principal da franquia *Star Wars*, à luz da aceitação de George Lucas, o criador da saga. Lucas, por sua vez, adaptou e introduziu nos filmes subsequentes aquilo que foi criado sob seu aval. Nas palavras de George Lucas no Prefácio de *Monsters and Aliens*:

*Over the years, many artists and designers have contributed to the articulation of the various universes of Lucasfilm. Taking their cues from the minimal words of description on a script page, these talented men and women have sketched, drawn and/or modeled creatures of magnificent breadth, unimaginable terror, and mind-boggling eccentricity. Some of these creatures have made it into film, while others, because of the way stories unravel, have not (so far). But this does not mean they do not exist. For once something is created, no matter what the context, it takes on a life of its own.*³⁴ (1993, p. 3)

A produção das linhas narrativas construídas por diferentes autores provocou conflitos sobre continuidade narrativa, algo que levou tanto produtores como fãs a questionarem a canonicidade das publicações. A partir de tais questionamentos adotou-se o seguinte: um fato canônico representa algo que é considerado “oficial” dentro do universo ficcional. Especificamente no caso *Star Wars*, a primeira delimitação canônica

³⁴ Ao longo dos anos muitos artistas e designers têm contribuído para a articulação dos vários universos da Lucasfilm. Tomando suas inspirações de mínimas descrições em uma página de script, estes homens e mulheres talentosos esboçaram, desenharam e/ou modelaram criaturas de magnífica amplitude, terror inimaginável e incompreensível excentricidade. Algumas dessas criaturas chegaram aos filmes, enquanto outras, por causa da maneira que as histórias se desenrolaram, não (até agora). Mas isso não significa que elas não existem. Pois quando algo é criado, não importa o contexto, assume uma vida própria. Tradução nossa.

ocorreu em 1994 na edição 23 de *Star Wars Insider* com a entrevista de Sue Rostoni e Allan Kausch, ambos da Lucas Licensing:

*Gospel, or canon as we refer to it, includes the screenplays, the films, the radio dramas and the novelizations. These works spin out of George Lucas' original stories, the rest are written by other writers. However, between us, we've read everything, and much of it is taken into account in the overall continuity. The entire catalog of published works comprises a vast history—with many off-shoots, variations and tangents—like any other well-developed mythology.*³⁵ (KAUSCH & ROSTONI, 1994)

Ao longo dos anos a postura do cânone foi aprimorada e polida junto às publicações. Em 2001 o site oficial da franquia publicou que quando se trata de cânone absoluto, a verdadeira história de *Star Wars*, deve-se voltar apenas para os filmes. Mesmo novelizações são interpretações do filme, e enquanto elas são em grande parte fiéis à visão de George Lucas o meio em que foram escritas permite algumas pequenas diferenças. As novelas são escritas em simultâneo com a produção do filme, então variações em detalhes surgem de vez em quando. No entanto, elas devem ser consideradas como representações muito precisas dos filmes de *Star Wars*. Quanto mais nos distanciamos dos filmes, mais interpretação e especulação entram em jogo. A propósito da produção das novelas a *LucasBooks*³⁶ além de produzi-las trabalha diligentemente para manter o universo expandido da *Star Wars* coeso e uniforme. Porém, estilisticamente há sempre espaço para variações. Nem todos os artistas desenham Luke Skywalker da mesma maneira. Nem todos os escritores definem o caráter do herói da mesma forma. Os atributos específicos da mídia também entram em jogo.

No caso da interpretação retratada nos quadrinhos, um evento provavelmente terá menos diálogo ou um ritmo diferente da novelização. Já, no caso de um jogo digital, por exemplo, ele deve apresentar uma abordagem interativa que favoreça a jogabilidade, o que não ocorre nem na novelização e nem nos quadrinhos. No que se refere a *cardgames* e a *Role Playing Games* (RPG) os autores devem atribuir certas características aos personagens e aos eventos, a fim de torná-los jogáveis. A analogia é

³⁵ Doutrina, ou cânone, como nos referimos a isto, inclui os roteiros, os filmes, os dramas de rádio e as novelizações. Estas obras derivam das histórias originais de George Lucas, o resto é escrito por outros autores. No entanto, cá entre nós, lemos tudo, e muito disso é levado em conta na continuidade geral. O catálogo completo de trabalhos publicados compreende uma vasta história, com muitas ramificações, variações e tangentes - como qualquer outra mitologia bem desenvolvida. Tradução nossa.

³⁶ Pequeno departamento que funciona dentro da Lucas Licensing cujo objetivo é produzir material impresso. (WOOKIEEPEDIA, **LucasBooks**, disponível em: <<http://starwars.wikia.com/wiki/LucasBooks>> Acesso em 17 de mai. 2015.)

que cada peça de ficção publicada em *Star Wars* é uma janela para o universo 'real' de *Star Wars*. Algumas janelas são um pouco mais enevoadas do que outras, sendo algumas decididamente abstratas. Mas cada uma delas contém uma pepita da verdade, garantindo assim a canonicidade. Assim, a preocupação da franquia voltou-se para a manutenção da continuidade. No mesmo período Leland Chee foi escalado como "policial" da continuidade da obra pela *Lucas Licensing* para criar e organizar a continuidade das publicações da franquia utilizando as definições canônicas já estipuladas, dando, assim, início à base de dados conhecida como Holocron³⁷ (BAKER, 2008). O Holocron de Chee foi dividido em cinco níveis em ordem de prioridade: G-canon, T-canon, C-canon, S-canon, e N-canon. A seguir o detalhamos:

- G-canon (George Lucas canon): Considerado canonicidade absoluta, incluiu os filmes e quaisquer declarações de George Lucas, incluindo notas de produção inéditas dele ou do seu departamento de produção que nunca são vistos pelo público. Elementos originários do autor, sejam eles scripts, cenas excluídas, novelizações dos filmes, livros de referência, peças de rádio e outras fontes primárias são também G-canon quando não estão em contradição com os filmes lançados. G-canon substitui os níveis mais baixos de canon quando há uma contradição.
- T-canon (TV canon): refere-se ao segundo nível de canonicidade, compreendendo apenas os dois programas de televisão: *Star Wars: The Clone Wars* e *Star Wars: Rebels*.
- C-canon (canon de continuidade): composta por materiais do Universo Expandido, incluindo livros, quadrinhos e jogos com a etiqueta de *Star Wars*. Jogos e sourcebooks de RPG são um caso especial; as histórias e informações gerais são C-canon, mas os outros elementos, tais como personagens, locais e artefatos são, com poucas exceções, N-canon.
- S-canon (canon secundário): cobrindo o mesmo meio que o C-canon, ele é imediatamente substituído por qualquer coisa em níveis mais elevados de canon em qualquer lugar em que dois elementos sejam contraditórios entre si.
- N-canon (não-canônico): As famosas histórias "o que aconteceria se" (como histórias publicadas sob o selo *Star Wars: Infinities*), aparições de crossover (tais como

³⁷ Segundo a Wookieepedia, dentro da narrativa de *Star Wars* um Holocron seria um artefato Jedi contendo informação em forma de holograma. Tais artefatos seriam utilizados para armazenar informações valiosas, segredos Jedi e/ou lições para gerações futuras. (WOOKIEEPEDIA, **Holocron**. Disponível em <<http://starwars.wikia.com/wiki/Holocron>> Acesso em 17 de mai. 2015.)

as aparições de personagens de *Star Wars* em *Soulcalibur IV*) e qualquer outra coisa diretamente contrariada por canon superior. N-canon é o único nível que não é considerado cânone oficial pela Lucasfilm. Qualquer material publicado que contradiz informações estabelecidas no G-canon e T-canon é considerado N-canon.

- Classificadas separadamente dos outros níveis é D-canon (canon de desvio), o canon das série animada de comédia *Star Wars Detour*.

Ainda para organizar e delimitar os períodos relativos à publicação de material, a Lucasfilm Ltd. e a Lucas Licensing estabeleceram oito períodos de publicação para o material de *Star Wars*, chamando-os de eras. Estas eras, incluindo a era Infinitos, dividem a cronologia de *Star Wars* e cada uma delas tem um nome, sendo elas: Antes da República, Antiga República, Levante do Império, Era da Rebelião, Nova Republica, Era da Nova Ordem Jedi, Era do Legado e Infinitos (WOOKIEEPEDIA, 2014).

Outro ponto tocante que vale a pena ser notado sobre a antiga continuidade do universo é:

*One interesting aspect of this hierarchical approach to canonicity – unique to the Star Wars universe, and much more complicated than canon/noncanon distinctions drawn elsewhere, such as the Marvel or DC Comics universes – is its apparent pluralism. Pluralism is the idea that there might be more than one equally legitimate interpretation of a particular fiction.*³⁸(COOK & KELLEN, 2015; p. 304).

Algo que aumenta o nível de complexidade na compreensão e interpretação da narrativa como um todo e ao mesmo tempo abre possibilidades de escolha para os fãs mais dedicados e atentos as nuances da saga.

No entanto, com a venda da Lucasfilm para a Disney em Outubro de 2012, a Disney estabeleceu novos rumos para a franquia, tornando incerto o destino do Universo Expandido. Em Abril de 2015 George Lucas anunciou no site *StarWars.com* que narrativa canônica deixaria de ser conteúdo do Universo Expandido como um todo, e a canonicidade permaneceria apenas nos filmes como uma linha de continuidade principal. Tal estratégia teve como objetivo abrir caminho para os novos filmes continuarem a narrativa da continuidade principal de maneira canônica. O Universo

³⁸ "Um aspecto interessante dessa abordagem hierárquica da canonicidade - exclusivo do universo de *Star Wars*, e muito mais complicado do que as distinções *canon / noncanon* traçadas em outros lugares, como os universos *Marvel* ou *DC Comics* - é o seu aparente pluralismo. Pluralismo é a idéia de que mais de uma interpretação de uma ficção em particular é igualmente legítima". Tradução nossa.

Expandido passou então a ser chamado *Star Wars Legends*, uma segunda linha de continuidade. No entanto, ao classificá-lo como não canônico Lucas definiu várias e diferentes publicações da mesma forma, gerando opiniões mistas – positivas e negativas –, na base de seguidor, sobre a reformulação da continuidade narrativa. A esse respeito Long (2007, p. 35) aponta que:

*If the primary auteur behind the franchise considers all of these spin-off works optional, how then are audiences supposed to treat them? Dedicated, 'hardcore' fans of property are likely to make the mental separation between the 'two universes' Lucas describes and happily open their wallets nevertheless, but pity the poor casual fan who enjoyed Return of the Jedi enough to pick up an authorized Star Wars novel, then found himself completely bewildered when The Phantom Menace directly contradicted the events in the book. It doesn't even take very many of these experiences for casual fans to develop a diminished opinion of these secondary media types- consequently, creating 'tiers' of canon leads directly to tiers of perceived narrative value.*³⁹ (LONG; 2007, p.35)

É notório que a mudança sofrida pela franquia *Star Wars* ao ser comprada pela Disney gerou conflitos sobre a manutenção, ou não, da canonicidade, como foi exposto acima, tendo em vista as mudanças feitas para abrir caminhos a novas possibilidades narrativas. Se a problemática gira em torno da canonicidade que pode estar sendo perdida, então, parece-nos profícuo realizar uma análise comparativa entre as estruturas do filme *A New Hope* (1977) e *The Force Awakens* (2015). Isto porque o primeiro é a pedra fundamental da canonicidade da franquia *Star Wars* e o segundo representa o novo momento da franquia. Tal comparação poderá sistematizar as duas estruturas narrativas de modo tal que o resultado será uma excelente fonte para se compreender os contentamentos e descontentamentos dos respectivos fãs, a partir de uma sistematização e não apenas de percepções. Além disso, esta pesquisa poderá resultar em um documento útil para se pensar em conservação e manutenção de formas de produção, tendo em vista a canonicidade em franquia transmídia.

2.2 - A incorporação do Fanon ao Canon

³⁹ Se o autor principal por trás da franquia considera todos esses *spin-offs* opcionais, como, então, deveria o público tratá-los? Os dedicados fãs *hardcore* são susceptíveis a fazer a separação mental entre os "dois universos" descritos por Lucas e abririam felizes suas carteiras de qualquer forma, mas é o pobre fã casual que gostou de o Retorno de Jedi o suficiente para comprar um romance autorizado de *Star Wars*, e em seguida, encontrou-se perplexo quando *The Phantom Menace* contradisse diretamente os eventos no livro. Não se fazem necessárias muitas dessas experiências para os fãs casuais desenvolverem uma opinião diminuída destes tipos de mídia secundária - consequentemente, a criação de "níveis" de cânone leva diretamente a níveis perceptivos de valor narrativo. Tradução nossa.

Ao longo do tempo de publicação do Universo Expandido, fãs começaram a criar suas próprias visões da obra. Nas palavras de Jenkins:

*Shooting in garages and basement rec room, rendering F/X on home computers, and ripping music from CDs and MP3 files, fans have created new versions of the Star Wars (1977) mythology. In the words of Star Wars or Bust director Jason Whisnow, "This is the future of cinema - Star Wars is the catalyst."*⁴⁰(JENKINS, 2008, pág. 131)

Tais criações de conteúdo de autoria dos fãs são chamadas *fan fictions*, termo cunhado originalmente pela própria Lucasarts para excluir trabalhos que não levassem seu selo, porém utilizado hoje para classificar o conteúdo criado por fãs para qualquer tipo de narrativa (JENKINS, 2008, pág. 294).

A força da comunidade fãs com suas *fan fictions*, era tamanha que suas narrativas começavam a ganhar ímpeto, cunhou-se o termo *fanon* para classificar a continuidade das obras de fãs. "It's called fanon—fan-generated canon—and it's still a controversial notion to the priesthood at Lucasfilm. ""I don't like the term," Chee says. "There's no such thing as fan continuity""⁴¹ (BAKER, 2008).

Apesar das ressalvas de Leland Chee não havia como ir contra os fãs da franquia, algumas das narrativas das publicações amadoras acabaram por fazer parte do universo expandido.

*Occasionally, elements developed by fans make their way into the Expanded Universe. This usually involves popular theories held by fans that are eventually accepted by authors as truth, however are sometimes more specific as ideas or artwork by a fan appearing on web sites or forums.*⁴²(WOOKIEEPEDIA, 2015)

Seguem abaixo os elementos fanon que eram canônicos no Universo Expandido (WOOKIEEPEDIA, 2015):

Quadro 1: Elementos fanon canonizados

⁴⁰ Filmando em garagens e salas de gravação em porões, rederizando efeitos especiais em computadores domésticos, e extraindo música de CDs e arquivos MP3, os fãs criaram novas versões da mitologia *Star Wars* (1977). Nas palavras do diretor de *Star Wars or Bust* Jason Whisnow, "Este é o futuro do cinema - *Star Wars* é o catalisador". Tradução nossa.

⁴¹ "Eu não gosto do termo", diz Chee. "Não há tal coisa como a continuidade do fã". Tradução nossa.

⁴² Ocasionalmente, elementos desenvolvidos por fãs fazem seu caminho para o Universo Expandido. Isso geralmente envolve teorias populares realizadas por fãs que são eventualmente aceitos pelos autores como verdade, no entanto, às vezes são mais específicos como idéias ou arte feitas por um fã que aparecem em sites ou fóruns. Tradução nossa.

Fan Film	Stacy de Pink Five	Stacy é o personagem principal do filme Pink Five, uma serie de fãs. Apareceu de forma canônica no livro Allegiance de Timothy Zahn
Fan art	Shaala Doneeta	O personagem foi utilizado por Joe Corroney em CIS Shadowfeed Year's Start Fete Day Edition. O personagem era inicialmente apenas um personagem de <i>Star Wars</i> RPG.
	Naves Hsiao	Várias naves criadas por Ansel Hsiao, apareceram em The Essential Guide to Warfare e foram inseridas no banco de dados do Holocron.
Teorias de Fãs	Máscara de Greivous	Segundo uma teoria bem aceita entre fãs a máscara cerimonial do personagem acabou sendo adquirida por Thrawn. Inserido na continuidade em The Story of General Greivous: Lord of War
	Fundação da Federação de Comércio	Especulada pelo Webmaster Michael Potts, a data foi inserida em The Essential Guide to Alien Species (350 BBY).
	Hand of Judgment	Em uma convenção da Stellarcon, Albin Johnson comentou a ideia de Stormtroopers vigilantes fazendo justiça com as próprias mãos. Timothy Zahn inseriu a idéia em seu livro Allegiance.
	Tralata	Está técnica de luta com sabres de luz era um conceito difundido entre fãs e foi inserido na continuidade em <i>Star Wars</i>

		Roleplaying Game Saga Edition Core Rulebook.
	Holocausto de Endor e a Farsa da Lua de Endor	Ambas teorias criadas por Curtis Saxton, as duas foram inseridas na continuidade como farsas diegeticas no universo de <i>Star Wars</i> perpretadas pelo Império.
	Force kick	O termo foi inventado como uma brincadeira para uma falha de coreografia de Empire Strikes Out e Return of the Jedi, mas eventualmente entrou na continuidade em <i>Star Wars: The Old Republic</i> .
	Cos Palpatine	Devido a primeiras versões do script de <i>Star Wars</i> conterem o nome Cos Dashit para Palpatine, especulou-se que seu primeiro nome seria Cos, no entanto o nome foi feito canônico para o pai do personagem no livro <i>Darth Plagueis</i> .
Nomenclaturas criadas por fãs	Jedi Exile	Nome criado pelos fãs para o personagem de The Knights of the Old Republic 2, o nome foi tomado como canônico em The New Essential Guide to Droids
	Padawan Massacre of Taris	Alcunha criada pela própria WOOKIEEPEDIA, inserido na continuidade em <i>Star Wars: Knights of the Old Republic 11: Reunion, Part 1</i>
	Fragata DP20	Designação criada por fãs para uma das naves da franquia, canonizado na versão revisada de <i>Starships of the Galaxy</i>
	O Triumvirato Sith	Nome criado por fãs para o grupo composto por Darth Traya, Darth Sion e Darth Nihilus, incorporado ao canon

		em Knights of the Old Republic Campaign Guide
Cultura dos Fãs	Legião 501	Legião de Stormtroopers nomeada por Timothy Zahn, o nome vem de um grupo internacional de fãs com o mesmo nome.
	Federação Galáctica de Alianças Livres	O nome era um acrônimo de GFFA (Galaxy Far, Far Away) que os fãs utilizavam para se referir ao universo de <i>Star Wars</i> , a editora Del Rey canonizou o termo em suas publicações.
	Calendário BBY/ABY	O sistema de datas oficial da franquia sempre foi utilizado por muitas fontes, porém foi tornado canone nas publicações do período Nova República.
	A Companhia Spotts TradeChip	Uma referência ao fã Spotts SuperShadow, canonizado por Coleman Trebor em HoloNet New Vol. 531 50.
	Fan Fiction - Aayla Secura	Menção a personagem canonizada em Legacy of the Force: Betrayal.
	Carta de Fã - Firmus Piett	O personagem Firmus Piett não apareceria em Return of the Jedi, no entanto uma carta de fã convenceu Lucas a incluí-lo.
	R2-KT	Androide criado pelos fãs da Legião 501, debutou no canone em <i>Star Wars: The Clone Wars</i> .
	Han atirou primeiro	Fato célebre, mote de fãs puristas que acabou tornando-se canone em diversas publicações como <i>Star Wars Insider</i> .

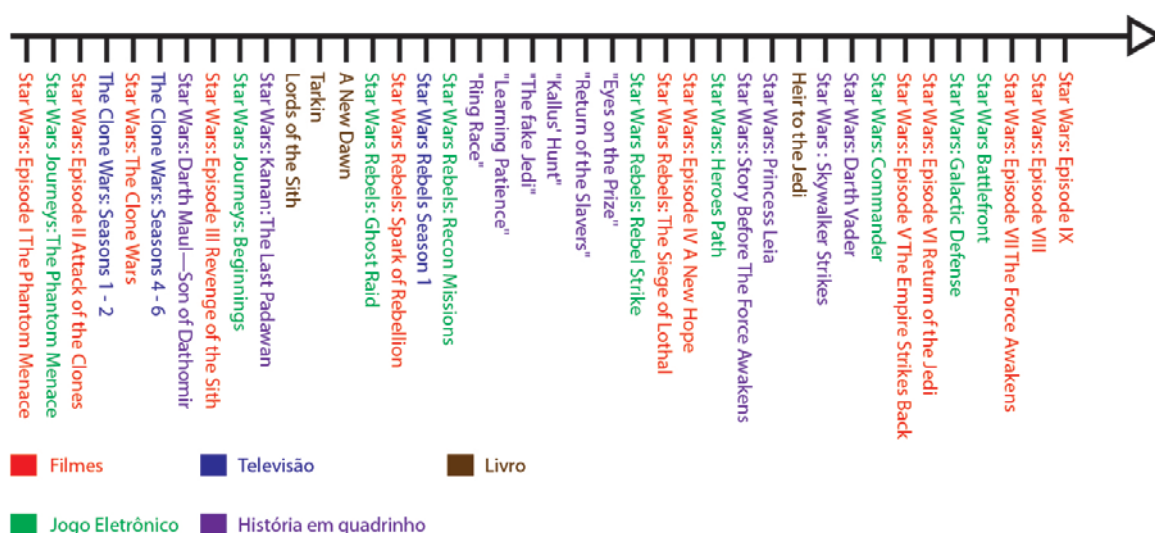
Fonte: Autoria própria. Dados obtidos da Wookieepedia; 2015.

Ao explicitar tais elementos, podemos montar um panorama do que foi ou não mantido na nova continuidade da franquia. A maior parte dos elementos acabou

enquadrando-se em *Star Wars Legends*, porém alguns passaram a ser inclusos na continuidade principal.

Ao delimitar-se cronologicamente a linha de tempo narrativa das novas publicações Disney a partir do acompanhamento dos filmes, séries de TV nas emissoras *Disney Channel* e *Disney XD* e a leitura dos quadrinhos da Marvel por meio da internet, podemos montar um quadro da nova continuidade. No caso dos livros e dos jogos digitais, seu acompanhamento foi feito por *reviews* nos sites *Goodreads*⁴³ e *Gamespot*⁴⁴ respectivamente. Correções e ajustes foram feitos através dos dados contidos no site oficial da marca e na *Wookieepedia*. Os dados resumidos estão na Figura 3.

Figura 3: Nova continuidade das publicações Disney



Fonte: Autoria própria

Podemos afirmar então que dos elementos previamente citados, os poucos que entraram nos filmes são aqueles apontados nos filmes ou os reutilizados nas novas publicações, são eles:

Quadro 2: Elementos fanon canonizados mantidos na nova continuidade

⁴³ GOODREADS. Disponível em: <<http://www.goodreads.com>>. Acesso em 7 de jun. 2015.

⁴⁴ Gamespot. Disponível em: <<http://www.gamespot.com>>. Acesso em 7 de jun. 2015.

Fan art	Naves Hsiao	Várias naves criadas por Ansel Hsiao, apareceram em <i>The Essential Guide to Warfare</i> e foram inseridas no banco de dados do Holocron.
Teorias de Fãs	Fundação da Federação de Comércio	Especulada pelo Webmaster Michael Potts, a data foi inserida em <i>The Essential Guide to Alien Species</i> (350 BBY).
	Holocausto de Endor e a Farsa da Lua de Endor	Ambas teorias criadas por Curtis Saxton, as duas foram inseridas na continuidade como farsas diegeticas no universo de <i>Star Wars</i> perpetuadas pelo Império.
	Force kick	O termo foi inventado como uma brincadeira para uma falha de coreografia de <i>Empire Strikes Out</i> e <i>Return of the Jedi</i> , mas eventualmente entrou na continuidade em <i>Star Wars: The Old Republic</i> .
	Cos Palpatine	Devido a primeiras versões do script de <i>Star Wars</i> conterem o nome Cos Dashit para Palpatine, especulou-se que seu primeiro nome seria Cos, no entanto o nome foi feito canônico para o pai do personagem no livro <i>Darth Plagueis</i> .
Nomenclaturas criadas por fãs	Fragata DP20	Designação criada por fãs para uma das naves da franquia, canonizado na versão revisada de <i>Starships of the Galaxy</i>
Cultura dos Fãs	Legião 501	Legião de Stormtroopers nomeada por Timothy Zahn, o nome vem de um grupo internacional de fãs com o

		mesmo nome.
	Calendário BBY/ABY	O sistema de datas oficial da franquia sempre foi utilizado por muitas fontes, porém foi tornado canone nas publicações do período Nova República.
	Fan Fiction - Aayla Secura	Menção a personagem canonizada em <i>Legacy of the Force: Betrayal</i> .
	Carta de Fã - Firmus Piett	O personagem Firmus Piett não apareceria em <i>Return of the Jedi</i> , no entanto uma carta de fã convenceu Lucas a incluí-lo.
	R2-KT	Androide criado pelos fãs da Legião 501, debutou no canone em <i>Star Wars: The Clone Wars</i> .
	Han atirou primeiro	Fato célebre, mote de fãs puristas que acabou tornando-se canone em diversas publicações como <i>Star Wars Insider</i> .

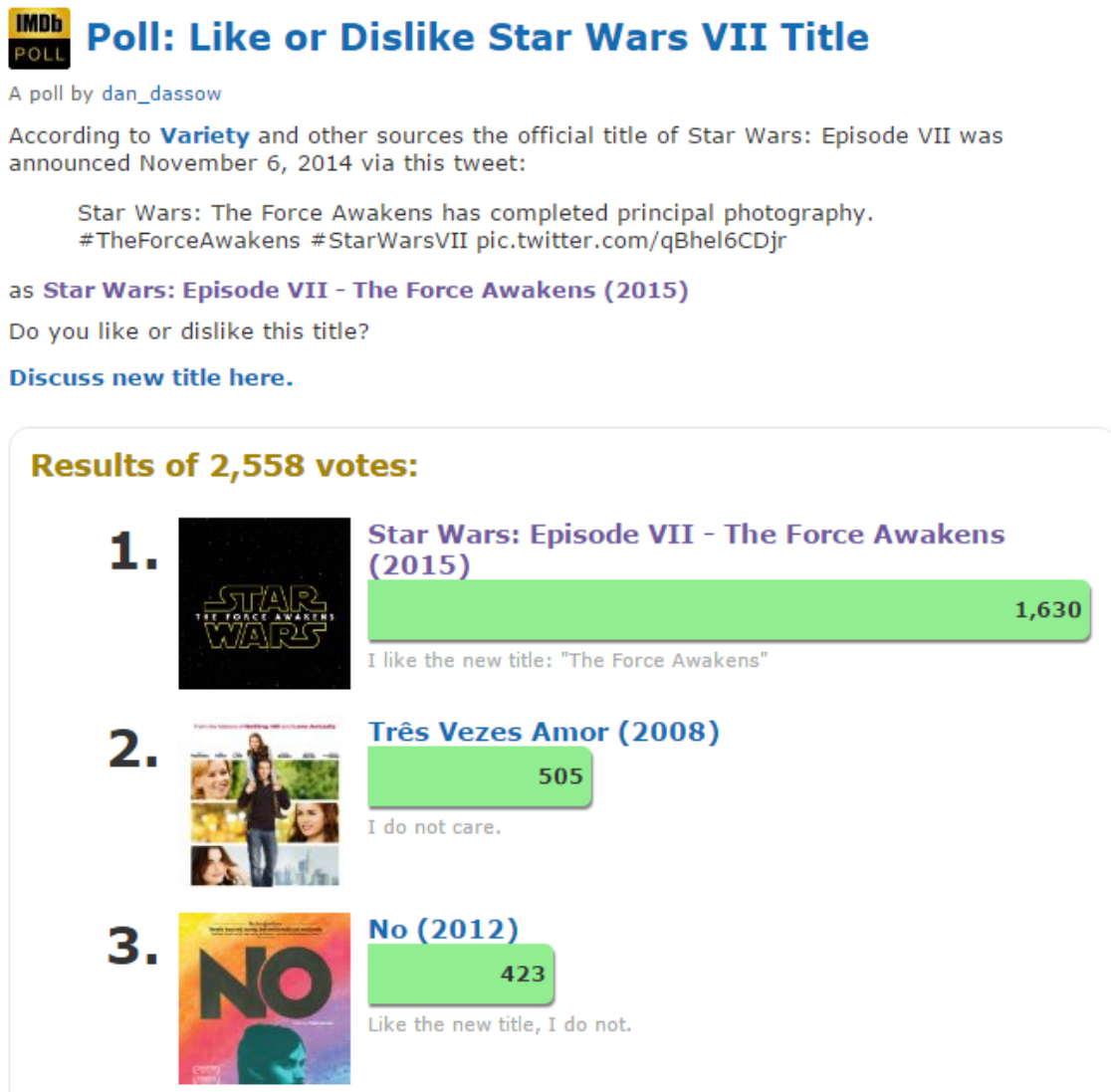
Fonte: Autoria própria. Dados obtidos da Wookieepedia; 2015.

Podemos perceber que a nova continuidade ainda apresenta elementos de *Star Wars Legends*, deixando ainda a cargo do fã discernir o que foi mantido e o que não.

2.3 - *The Force Awakens* e a recepção do fã

Antes mesmo do lançamento de *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens* (2015), muito especula-se a respeito da direção em que a narrativa da franquia seguiria, boatos inundam a internet, porém a mera exibição do teaser e do primeiro trailer cativou a comunidade de fãs. Discussões afloraram em diversos forums e questionamentos foram levantados, porém podemos perceber que a maior parte das reações aparentam ser positivas. Temos como exemplo a seguinte pesquisa levantada no site Internet Movie Database apresentada na Figura 4.

Figura 4: : "Votação: Gosta ou não gosta do título de Star Wars Episódio VII



Fonte: IMDB; 2015

Vários foram os fãs que registraram suas reações frente aos *trailers* e *teasers* como podemos ver nas Figuras 5 e 6.

Figura 5: Reação do fã @myfriendalex015 ao trailer do filme The Force Awakens



Fonte: <https://twitter.com/@12thdoctor>; 2015

Figura 6: Reação de Jake Baldino ao teaser do filme



Fonte: <https://twitter.com/@JakeBaldino>; 2015

As imagens ilustram a reação positiva da maioria dos fãs, algo já esperado visto o sucesso da franquia e sua força com sua base de seguidores. Explicita Jauss:

(...) a qualidade e a categoria de uma obra literária não resultam nem das condições históricas ou biográficas de seu nascimento, nem tão-somente de seu posicionamento no contexto sucessório no desenvolvimento de um gênero, mas sim dos critérios da recepção, do efeito produzido pela obra e de sua fama junto á posteridade. (JAUSS, 1994, p.8)

O que demonstra a facilidade com que uma obra ainda não publicada de uma franquia consagrada possui em gerar impacto em sua base de fãs. A nova obra ainda gera um horizonte de expectativas que serão imprescindíveis na recepção da nova obra pelo público, gerando uma carga ainda maior no impacto que a obra terá sobre a base de fãs quando esta for exibida (JAUSS, 1994, p. 28).

Poder-se-ia, como já mencionado anteriormente, prezar por uma aproximação emotiva da recepção do fã frente á obra em uma tentativa de compreender, porém como já explicitado pelo paradoxo da ficção, quantificar ou mesmo avaliar tais dados torna-se um tanto quanto abstrato. Assim sendo, na tentativa de adentrar melhor na recepção dos fãs, primeiro analisaremos as estruturas dos objetos aos quais o receptor reage, a metodologia usada para essa etapa fundamenta-se na estrutura analítica para narrativas, proposta por Vogler (2006).

Segundo ele, todas as narrativas obedecem a uma estrutura clássica passiva de análise não importando seu conteúdo. Nesse sentido analisaremos nas fontes, os personagens das narrativas de acordo com os arquétipos propostos por Vogler. São ao todo sete arquétipos: o herói, o mentor, o guardião do limiar, o arauto, o camaleão, o sombra e o pícaro. Em um segundo momento, com os arquétipos já delimitados, analisaremos as passagens das narrativas para se delimitar os estágios da jornada, sendo eles: o mundo comum, o chamado à aventura, recuas do chamado, encontro com o mentor, travessia do primeiro limiar, testes/ aliados/ inimigos, aproximação da caverna oculta, provação, recompensa, caminho de volta, ressurreição e o retorno com o elixir. Do mapeamento das jornadas será possível organizar tabelas de estruturas comparativas, o que possibilitara uma melhor comparação entre os dois filmes.

Capítulo 3 - Vasta Narrativa

Para melhor mapear uma narrativa e seu universo narrativo devemos primeiro compreender sua amplitude, no intuito de não tratar obras complexas de maneira trivial. De acordo com Harrigan & Wardrip-Fruin (2009) tomamos por vasta narrativa uma obra que excede as expectativas de uma obra comum, um filme com mais de 1:30h, uma saga com mais de um livro ou quadrinhos com várias edições. No entanto, como aponta Zuk:

Defining vast narrative can be problematic. Perhaps the best definition for vast narrative I have found is cultural products that extend beyond the physical and temporal parameters usually associated with their medium (Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin). In the volume ThirdPerson: Authoring and Exploring Vast Narratives, Harrigan and Wardrip-Fruin continue to break down types of vastness commonly seen including: narrative extent; world and character continuity; cross-media universes; procedural potential and multiplayer interaction (2).⁴⁵(ZUK, 2010, p. 2)

Tomando por vasta narrativa o conjunto de fatores apontados, podemos utilizar alguns deles para analisar e mapear melhor as jornadas propostas pelos filmes A New Hope e The Force Awakens, no entanto, tomando por peça fundamental da franquia o primeiro filme, podemos focar entre as características apontadas nas mais relevantes a mídia em questão (no caso o cinema), são estas: a extensão narrativa, e a continuidade de mundo e caracterização. Quando nos referimos à extensão narrativa apontamos uma vasta narrativa pela extrapolação habitual da duração de determinada história, no caso do cinema, quanto tempo o filme dura e se o mesmo cobre todos os aspectos descritos.

Nas palavras de Harrigan & Wardrip-Fruin:

Some narrative experiences are significantly more extensive than others. As Dave Sim points out in his contribution to this volume, we can consider a work “vast” inasmuch as it exceeds the usual expectations of extent we have for a work of that form (e.g., a three-hundred-page book or a two-hour filme). This is not simply the drawing out of a narrative situation; otherwise this book would have many contributions on topics such as the Simpsons, with its seemingly innumerable twenty-two-minute stories. Instead, this book’s essayists are more likely to consider narratives such as the various seasons of HBO’s The Wire, which depart from the tradition of the televised police procedural by dedicating hours

⁴⁵ Definir uma vasta narrativa pode ser problemático. Talvez a melhor definição para vasta narrativa que eu encontrei: são produtos culturais que se estendem além dos parâmetros físicos e temporais geralmente associados com seu meio (Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin). No livro ThirdPerson: Authoring and Exploring Vast Narratives, Harrigan e Wardrip-Fruin continuam a dividir os tipos de vastidão comumente vistos incluindo: extensão narrativa; continuidade do mundo e dos personagens; universos cross-media; potencial procedural e interação multiplayer. Tradução nossa.

to the narrative of a single investigation.⁴⁶(HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN)

No caso da continuidade de mundo e caracterização, nos deparamos com a interação dos personagens da narrativa com o mundo a sua volta e a verossimilhança advinda de tal interação, os impactos apresentados por esta interação, as relações entre os personagens, as conseqüências de seus atos e até mesmo o eco de sua existência no referido mundo fictício. Para os autores:

Long-running series characters like Rex Stout's Nero Wolfe frequently appear to exist in a sort of narrative limbo where neither internal actions (i.e., the events of previous stories) nor external ones (e.g., social changes) make any impact. But other worlds and characters (even those who, like sitcom characters and Superman, may be written by many authors over long periods of time) operate within less cyclic narrative models. The often-ingenious methods of sustaining open-ended narratives are a major them of this project.⁴⁷ (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN)

Assim, observa-se o peso da evolução dos personagens e seu impacto no mundo a sua volta. Aproveitando o ensejo poderíamos alongar nossa discussão para os universos Cross-media, porém nos resguardamos a orbitar as fontes da pesquisa (no caso os filmes), Assim sendo temos abaixo um quadro comparativo para os pontos em ambos:

Quadro 3: Comparação de quesitos entre os filmes

	A New Hope	The Force Awakens

⁴⁶ Algumas experiências narrativas são significativamente mais extensas do que outras. Como Dave Sim aponta em sua contribuição para este volume, podemos considerar um trabalho "vasto" na medida em que excede as expectativas usuais de extensão que temos para um trabalho dessa forma (por exemplo, um livro de três centenas de páginas ou um filme de duas horas). Não se trata simplesmente de extrair uma situação narrativa; Caso contrário, este livro teria muitas contribuições sobre o tema como os *Simpsons*, com suas aparentemente inúmeras histórias de vinte e dois minutos. Em vez disso, os ensaístas deste livro são mais propensos a considerar narrativas como as várias temporadas de *The Wire* da HBO, que se afasta da tradição do gênero policial televisivo, dedicando horas para a narrativa de uma única investigação. Tradução nossa.

⁴⁷ Os personagens de séries longas como o *Nero Wolfe* de Rex Stout aparecem freqüentemente em uma espécie de limbo narrativo onde nem as ações internas (isto é, os eventos de histórias anteriores) nem as externas (por exemplo, mudanças sociais) causam algum impacto. Mas outros mundos e personagens (mesmo aqueles que, como personagens de comédia e Superman, podem ser escritos por muitos autores durante longos períodos de tempo) operam dentro de modelos narrativos menos cíclicos. Os métodos freqüentemente engenhosos de sustentar narrativas abertas são um dos focos principais deste projeto. Tradução nossa.

Extensão narrativa	2 hr 1 min (121 min) ⁴⁸ , no entanto a narrativa apresenta uma história já em acontecimento e termina abrindo espaço para continuações.	2 hr 16 min (136 min) ⁴⁹ , no entanto a narrativa reapresenta a mesma história para um público novo e da mesma forma que o filme original abre espaço a continuações.
Continuidade de mundo e caracterização	O filme apresenta o universo narrativo pela primeira vez ao público, de maneira coerente apresenta a mitologia e as características básicas do universo proposto. Ao receptor também é apresentado os personagens principais da saga. ⁵⁰	A narrativa reapresenta o universo de maneira a inserir novos receptores a história, novos personagens são retratados e temos o retorno de personagens com novas funções arquetípicas. ⁵¹

Fonte: Autoria própria.

No intuito de melhor entender a retratação do universo proposto e sua relação com os filmes, abordaremos de maneira minuciosa as qualidades e necessidades de universos fictícios. Para tal, faremos uso dos estudos de Klastrup & Tosca, que ao analisar várias publicações transmidia (incluindo um produto Star Wars da linha Legends) contendo continuidade de mundo e caracterização, cunharam o termo *Transmedial Worlds*. Nas palavras das autoras:

A transmedial world is an abstract idea of a world generated on the grounds of the first actualization of the world and the core elements this world contained, but not in anyway restricted by this. We must thus approach transmedial worlds exactly as worlds, not as a “texts” or any given sign system, but as imaginary constructs shared by the cult audience with an interest in the universe, or twisting Foucault a bit,

⁴⁸ Internet Movie Database.

⁴⁹ Internet Movie Database.

⁵⁰ Como visto em *Empire of Dreams: The Story of the 'Star Wars' Trilogy*, em que Lucas explicita a necessidade de verossimilhança em seus cenários (gastos e usados) e na retratação de seus personagens.

⁵¹ Explicitado por J.J. Abrams em sua entrevista ao *Parismatch* quando este afirma ser necessária uma “volta às origens”.

thinking of them as transdiscursive entities ⁵²[7: p.134] (KLAstrup & TOSCA, 2004, p. 4)

Aprofundando o conceito, as pesquisadoras explicitam que os mundos fictícios devem ser de fato analisados como mundos verdadeiros, levando em conta cada parte de sua construção e para tal, delimitaram características comuns aos TMWs (*Transmedial Worlds*) sendo estas o *mythos*, o *ethos* e o *topos*.

O *mythos* define o pano de fundo para o mundo em questão, apresenta os conflitos, personagens, mitologia, lendas, rumores, artefatos e criaturas de determinado universo. Pode ser considerado como o conhecimento dos habitantes de determinado mundo e/ou mesmo sua história geral.

O *topos* caracteriza-se pelas qualidades físicas de terminado universo ou mundo, sua geografia, sua composição, leis naturais, seus biomas e seu período histórico. No caso de Star Wars podemos ter um exemplo disso em seus inúmeros planetas e seus mapas da galáxia.

O *ethos* apresenta os códigos de conduta, a ética e a moral que conduzem determinado universo fictício, o *ethos* ajuda ainda definir o que está de acordo com as atitudes de determinados personagens dentro de seu universo. (KLAstrup & TOSCA, 2004, pg. 4)

Tratando do objeto desta pesquisa, como já discutido anteriormente, seu universo apresentava camadas de canonicidade que contribuíam na atualização de seu TMW, no entanto com a atualização em sua linha de continuidade seu *ethos*, *mythos* e *topos*; voltou a ser definido apenas pelo meio cinematográfico e pelo televisivo. Entretanto, podemos utilizar de forma comparativa, tais características em ambos os filmes para melhor compreender como isto vem sendo atualizado.

Quadro 4: Comparação de quesitos entre os filmes

Transmedial Worlds Core Functions	A New Hope	The Force Awakens
Mythos	O Império domina a galáxia desde o fim das guerras clônicas, a Aliança	A república retornou a galáxia com o fim do Império, entretanto a Primeira

⁵² Um *transmedial world* é uma idéia abstrata de um mundo narrativo gerado com base na primeira atualização deste mundo e os elementos centrais que este mundo continha, mas não de modo algum restrito por isso. Portanto, devemos abordar os *transmedial worlds* exatamente como mundos, não como "textos" ou qualquer sistema de signos, mas como construções imaginárias compartilhadas pelo público com um interesse pelo universo, ou extrapolando um pouco Foucault, pensando nelas como entidades transdiscursivas. Tradução nossa.

	Rebelde resiste a tal domínio. O filme apresenta uma antiga ordem de guardiões da paz conhecidos por Jedi e em contra partida Darth Vader. A existência de uma “força” cósmica que permeia a todos os seres vivos, os inspira e os auxilia é apresentada aqui. O receptor tem um vislumbre do dia a dia do planeta Tatooine e suas relações sociais, a ordem de hierarquia dentro de Estrela da Morte e as relações criminosas de mercenários.	Ordem se organiza pra tentar tomar a galáxia, os remanescentes da antiga Aliança forma a Resistência para enfrentar a Primeira Ordem. Os Jedi mais uma vez foram exterminados e esquecidos e em posição antagônica temos os Cavaleiros de Ren e o Supremo Líder. A “força” e suas características são reapresentadas através de personagens novos. O receptor é reapresentado as dinâmicas sociais da galáxia.
Ethos	Império e Darth Vader representando o mal e a tirania contra Aliança Rebelde e Jedis representando o bem e a justiça. Existe o contraste entre o lado negro da força e o lado da luz, ambos tentando o protagonista.	Primeira Ordem e Supremo Líder representando o mal e a tirania e a Resistência e Luke representando o bem e a justiça. Existe o contraste entre o lado negro da força e o lado da luz, ambos tentando o protagonista e o vilão.
Topos	A galáxia, mundos conhecidos, Alderaan, Tatooine e suas localidades, Yavin e a Estrela da Morte.	A galáxia, mundos conhecidos, regiões desconhecidas, Ahch-To, Hosnian Prime, Templo de Luke, Takodana, Cidade das Nuvens, D’Qar, Starkiller Base, Jakku

Fonte: Autoria própria.

Fica claro que nos filmes analisados uma estrutura básica de TMW foi utilizada, de tal forma que seu *Mythos*, *Ethos* e *Topos*; apresentam as mesmas características ou em alguns casos com pequenas nuances. Assim sendo, vale notar que esta estrutura não foge a regra da segunda linha de continuidade Legends, como aponta as autoras em sua análise do jogo Star Wars: Galaxies:

Mythos: *the SWG producers state that this world will allow players to “live the Star Wars movies in a way they never have before” [22] and the claim to fidelity towards the original movies is apparent throughout the gameworld, from the beginning of the game which opens with the famous scrolling text on a black universe background, presenting the current setting of the story.*

When designing a character, following the original story, the player can choose to fight either on the side of the rebels or the empire or to stay neutral. Favourite characters from the movies have been incorporated

into the world as non-playing characters which can give your character missions to fulfill; however you are not yourself allowed to play any of the known characters from the universe – in this way, they remain immutable. SWG also emphasises the aspects of multiplicity of “life forms” which are a salient characteristics of the ur-transmedial Star Wars world.¹² The player is presented with the option of playing eight different races. Droids, almost as human as R2D2 and C3PO abound as computer-controlled characters. One could argue that a certain amount of techno-fetichism combined with more magical abilities is one of the traits that make Star Wars stand out as a world: and indeed, also in this actualization of the world is possible to obtain the most desirable object of all: the lightsabre, the yielding of which requires the mental capabilities of a jediknight, a character class the player has to work hard to deserve.

Topos: like the first transmedial world, *Star Wars Galaxies* is set in a “galaxy far, far away” and currently entails the possibility to visit ten different planets. Some of these are known from the first movies, such as Tatooine, the home planet of Luke Skywalker, however some of the planets are known from the “expanded universe” of the original films which has been elaborated upon in the cult literature, games and later films. Both originals planets and races and later additions are referenced on the Star Wars Encyclopedia Site (www.starwars.com) which serves as a useful reference guide in further world creation.

Ethos: The main ethical decision in the Star Wars Universe has always been whether to follow “the dark side” or the right side of the force. It is worth noting that both the *Knights of the Old Republic* and the *Star Wars Galaxies* gameworld offer players the possibility to become both a good and an evil jedi. This is recognition of the fact that users might not always want to comply with the “honourable code” of a world, but will as likely want to follow the evil path, as long as the evil code is also clearly stated in the layout of the universe.⁵³

⁵³ Mythos: os produtores de SWG afirmam que este mundo permitirá que os jogadores" vivam os filmes de *Star Wars* de uma maneira que nunca viveram antes "[22] e a reivindicação de fidelidade para os filmes originais é aparente em todo o mundo do jogo, desde o jogo tem em seu início o famoso texto de rolagem em um fundo de universo negro, apresentando o cenário atual da história.

Ao projetar um personagem, seguindo a história original, o jogador pode optar por lutar ao lado dos rebeldes, ou do império, ou, permanecer neutro. Personagens favoritos dos filmes foram incorporados no mundo como personagens não controláveis que podem dar missões para o jogador cumprir; No entanto, você não está autorizado a controlar qualquer um dos personagens conhecidos do universo - desta forma, eles permanecem imutáveis.

SWG também enfatiza os aspectos da multiplicidade de "formas de vida" que são uma característica saliente do mundo *ur-transmedial Star Wars*. Ao jogador é apresentada a opção de jogar com uma de oito raças diferentes. Droids, quase tão humanos como R2D2 e C3PO abundam como personagens controlados por computador. Poder-se-ia argumentar que uma certa quantidade de tecno-fetichismo combinada com habilidades mágicas é uma das características que fazem *Star Wars* se destacar como um mundo: e, de fato, também nesta atualização do mundo é possível obter o objeto mais desejável de todos: o sabre de luz, cuja manipulação requer as capacidades mentais de um coveleiro Jedi, uma classe de personagem que o jogador tem que trabalhar duro para merecer.

Topos: como o primeiro *transmedial world*, *Star Wars Galaxies* é definido em uma "galáxia distante, muito longe" e atualmente implica a possibilidade de visitar dez planetas diferentes. Alguns destes são conhecidos dos primeiros filmes, como Tatooine, o planeta natal de Luke Skywalker, no entanto alguns dos planetas são conhecidos do "universo expandido" dos filmes originais que foi elaborado na literatura, jogos e Filmes posteriores. Ambos os planetas originais e raças e adições posteriores são referenciados no *Star Wars Encyclopedia Site* (www.starwars.com) que serve como um guia de referência na criação do mundo.

Ethos: A principal decisão ética no Universo *Star Wars* sempre foi de seguir o "lado negro" ou o lado da luz da força. Vale a pena notar que tanto o *Knights of the Old Republic* quanto o universo de *Star Wars Galaxies* oferecem aos jogadores a possibilidade de se tornar um bom ou um mau jedi. Este é o reconhecimento do fato de que os usuários podem nem sempre querer cumprir o "código honorável" de

Tal análise, novamente nos mostra que a estrutura de Star Wars em suas características primordiais foi mantida, seu Transmedial World encontra pontos comuns nas fontes analisadas e em um segundo momento em seu material apócrifo. Vale lembrar que tal material apócrifo, apesar de ser uma segunda linha de continuidade, compreende um conjunto de obras de enorme magnitude.

O selo Legends compreende uma infinidade de produtos e *merchandise* que até 15 Dezembro de 2016 recolheu em torno de US\$ 19.262.000.000 (Brinquedos, 358 Livros, 138 Jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos, licenciamento e *merchandise*),⁵⁴ além de diegeticamente englobar um período de oito eras, aproximadamente 37,000 anos no universo Star Wars, algo extremamente pertinente quando se está falando em vasta narrativa⁵⁵. Cada uma das eras tem seu produto consagrado pelos fãs, podemos citar: A série de histórias em quadrinhos *A Era de Ouro dos Sith* para Era Antes da República; a série de jogos eletrônicos *Os Cavaleiros da Antiga República* para a Era da Antiga República; a série de romances *Darth Bane* e a série de jogos eletrônicos *The Force Unleashed* para a Era do Levante do Império; as séries de romances *Dark Forces*, *Shadows of the Empire* e *Mara Jade: By the Emperor's Hand* para Era da Rebelião; a série de livros *The Thrawn Trilogy* para a Nova Republica; os romances da série *New Jedi Order* para a Era da Nova Ordem Jedi; e, por fim; a série de livros *Legacy of The Force* para Era do Legado; além de offshots da Era Infinitos (WOOKIEEPEDIA; 2016). O que como veremos mais a frente, em conjunto com a aceitação dos antigos fãs pode estar influenciando na reintrodução de elementos apócrifos na nova continuidade.

Resta-nos analisar a estrutura narrativa da obra e de qual maneira tal estrutura esta ou não sendo atualizada em suas novas vertentes e em que isso difere do que já se tem por “pedra fundamental”.

um mundo, mas também desejaram seguir o caminho do mal, desde que o código do mal também esteja claramente indicado no layout do universo. Tradução nossa.

⁵⁴ Números aproximados da pesquisa do site Statistic Brain conduzida em 15 de Dezembro de 2016, disponível em: <<http://www.statisticbrain.com/star-wars-total-franchise-revenue/>> Acesso em 17 de Jan. 2017.

⁵⁵ Estas eras, incluindo a era Infinitos, dividem a cronologia de *Star Wars* e cada uma delas tem um nome, sendo elas: Antes da República, Antiga República, Levante do Império, Era da Rebelião, Nova Republica, Era da Nova Ordem Jedi, Era do Legado e Infinitos (WOOKIEEPEDIA, 2014).

Capítulo 4 - Análise Comparativa das Narrativas: A New Hope e The Force Awakens

4.1 - A Jornada do Herói em *Star Wars*

Inspirado por seriados como Flash Gordon e os filmes de samurai de Akira Kurosawa, bem como pelos trabalhos de Joseph Campbell, O herói de mil faces e os livros Dune de Frank Herbert, George Lucas começou a trabalhar em *Star Wars* em 1974. O primeiro filme conta a história Luke Skywalker (Mark Hamill), um jovem fazendeiro de umidade, que sonha ir para a Academia como seus amigos, mas se vê envolvido em uma guerra intergaláctica, quando seu tio compra dois robôs e com eles encontra uma mensagem da princesa Leia Organa (Carrie Fisher) para o Jedi Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness) sobre os planos da construção da Estrela da Morte, uma gigantesca estação espacial com capacidade para destruir um planeta. Luke então se junta ao cavaleiro Jedi e a Han Solo (Harrison Ford), um mercenário, para tentar destruir esta terrível ameaça ao lado dos membros da resistência.

O trajeto do protagonista segue basicamente o modelo proposto por Campbell, expandido por Vogler. Para melhor explicitar a fórmula temos a Tabela 5 (PERTUZZATTI & BONA, 2009).

Quadro 5: O monomito em *Star Wars: A New Hope*

Campbell/Vogler	<i>Star Wars</i>
I: Partida	
O chamado para a aventura	A mensagem de Leia
Recusa ao chamado	Luke precisa ajudar os tios
Ajuda do sobrenatural	Obi-wan resgata Luke do povo da areia
Atravessando o primeiro limiar	Escapando de Tatooine
A barriga da baleia	Compactadora de lixo
II: Iniciação	
As provas do herói	Treino com o sabre de luz
O encontro com a deusa/musa	Princesa Leia
A bênção/dádiva final	Destruição da estrela da morte
III: Retorno	
Recusa do retorno	Luke quer ficar para vingar Obi-Wan
O voo mágico	Millennium Falcon
O resgate externo	Han salva Luke de Vader

Cruzando o limiar do retorno	Millennium Falcon destrói as TIE fighters
Dominando os dois mundos	Cerimônia de vitória
Libertação para a vida	A vitória da Rebelião
Elementos comuns da mitologia	
Dois mundos	Tatooine x Estrela da Morte
O mentor	Obi-Wan Kenobi
O herói que falhou	Biggs
Vestindo a pele do inimigo	Luke e Han utilizam os uniformes dos Troopers
O sombra (o herói desconfia desse personagem a princípio)	Han Solo
O familiar	R2-D2, Chewbacca
Perseguição de um animal solitário na floresta encantada (o animal geralmente escapa)	Luke segue R2 até Jundland Wastes; A Millennium Falcon segue um solitário TIE fighter até os domínios da Estrela da Morte

Fonte: PERTUZZATTI & BONA, 2009.

Com a volta da franquia as telas com *The Force Awakens*, testemunha-se uma volta a velha receita. O diretor e co-autor do novo filme, J. J. Abrams afirmou em uma entrevista para o site *parismatch*: "*La clé est de retourner aux racines des premiers films, d'essayer d'être davantage dans l'émotion que dans l'explication.*"⁵⁶

No caso do novo filme, 30 anos após a derrota de Darth Vader e do Império, Rey, uma coletora de peças do planeta Jakku, encontra um droid BB-8 que sabe o paradeiro do desaparecido Luke Skywalker. Rey, bem como um *stormtrooper* desertor e dois já conhecidos trapaceiros, são jogados no meio de uma batalha entre a resistência e as legiões da Primeira Ordem, remanescente do Império.

No caso do novo filme apresenta-se a Tabela 6.

Quadro 6: O monomito em Star Wars: The Force Awakens

Campbell/Vogler	Star Wars
I: Partida	
O chamado para a aventura	O mapa para Luke Skywalker
Recusa ao chamado	Finn quer fugir / Rey precisa esperar sua família
Ajuda do sobrenatural	Han Solo confirma a história dos Jedi / O

⁵⁶ A chave é voltar às raízes dos primeiros filmes, tentando ser mais na emoção do que na explicação. Tradução nossa.

	sabre de luz chama por Rey
Atravessando o primeiro limiar	Escapando de Jakku
A barriga da baleia	A fragata engole a Millenium Falcon
II: Iniciação	
As provas do herói	Finn deve resgatar Rey / Rey deve escapar da Primeira Ordem
O encontro com a deusa/musa	General Leia
A bênção/dádiva final	Destruição da base Starkiller
III: Retorno	
Recusa do retorno	Os heróis ficam para ajudar a destruir Starkiller Base
O voo mágico	Millennium Falcon
O resgate externo	Chewbacca volta para salvar Rey e Finn
Cruzando o limiar do retorno	Os heróis voltam para a base da Resistência
Dominando os dois mundos	Rey usa o mapa para encontrar Luke
Libertação para a vida	Rey devolve o sabre de luz a Luke
Elementos comuns da mitologia	
Dois mundos	Jakku x Starkiller Base
O mentor	Han Solo / Maz Kanata
O herói que falhou	Han Solo
Vestindo a pele do inimigo	Finn era um Stormtrooper
O sombra (o herói desconfia desse personagem a princípio)	Poe/Finn/Han
O familiar	BB-8, Chewbacca
Perseguição de um animal solitário na floresta encantada (o animal geralmente escapa)	Finn busca BB-8 até se deparar com Rey.

Fonte: Autoria própria.

Podemos notar a semelhança na trajetória de ambos os filmes, reafirmando a declaração do diretor em "retornar as raízes", tornando claro o uso da jornada do herói como base para o roteiro. Outro ponto que fica claro é a troca para uma nova geração de personagens, em que os protagonistas da jornada anterior acabam tornando-se mentores, no entanto resta questionar se esta nova geração de personagens realmente apresenta originalidade frente as antigas publicações da franquia ou aos protagonistas da jornada anterior. Ainda é perceptível que as narrativas são entremeadas por transições de estágios de desenvolvimento do personagem principal e por uma peregrinação por locais “mágicos” que de certa forma são representados de maneira física na cenografia dos filmes, tornado palpável tais transições.

4.2 A fuga dos ermos para a paisagem tecnológica.

Durante a jornada de Luke, podemos ver claramente a transição de seu ambiente comum, a tranquila fazenda de umidade em Tatooine no meio de um deserto vazio para um ambiente caótico e cosmopolita habitado por inúmeras pessoas e criaturas. Um universo maior e cheio de perigos, em um primeiro momento retratado de maneira transacional pela cantina em Mos Esley, na qual uma prévia desse universo maior e mais a frente no decorrer do filme em uma encarnação física dos desafios e perigos que o jovem deverá provar na Estrela da Morte, um satélite artificial inteiramente construído pelo império para ser uma estação espacial bélica. Podemos discernir claramente uma diferença de ambientes entre a fazenda esquecida no meio do nada e a estação espacial integrada, cheia de soldados e atividade, assim como podemos comparar o ambiente rural ao ambiente urbano. Por ALVES & VALE, temos a definição de tal distinção em:

A visão dicotômica dos espaços urbano e rural permaneceu por muito tempo em vigor pelos estudiosos dessa área. A cidade mantenedora das indústrias e atividades comerciais e o campo fornecendo alimentos para a cidade, um trabalho clássico que segue essa linha é de Sorokin, Zimmerman e Galpin (1981). O texto retrata bem essas diferenças essenciais, elencando nove características distintas e dicotômicas. (ALVES & VALE; 2013. p. 33-41).

Tal conceito é expandido em seu texto para fins de estudos no campo da geografia agrária, porém para níveis comparativos de paisagens cinematográficas usaremos a relação anterior. Assim temos Tatooine e suas fazendas de umidade como fornecedora de água, jovens pilotos para o exército imperial (como é o caso do melhor amigo de Luke, Biggs Darklighter), minérios e em um segundo momento com a revelação de Mos Esley, um local selvagem onde o crime e o contrabando são tolerados. Um mundo comum para o protagonista que sonha com um destino glorioso, porém conforma-se com sua realidade de fazendeiro e acaba abraçando seu ambiente, até que dois andróides desgarrados são comprados por seu tio.

Figura 7: Sandpeople montando um Bantha



Fonte: *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, 1977

Figura 8: Jawas vendendo andróides na fazenda de Owen



Fonte: *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, 1977

Figura 9: Palácio de Jabba em Tatooine



Fonte: *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*, 1983

Figura 10: Luke encara o por do sol duplo em Tatooine



Fonte: *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, 1977)

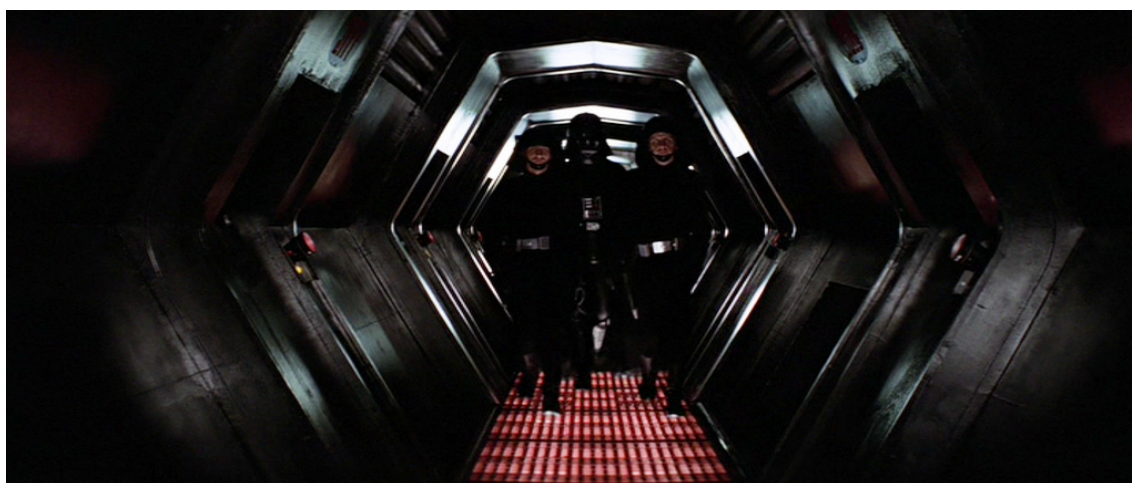
Em contrapartida, após a transição do limiar entre o mundo comum e o mundo especial, temos a Estrela da Morte. Um local totalmente artificial, construído por um império militar utilizando o ápice da tecnologia, um centro da industrial e tecnológico. A estação espacial é um local populoso e ordenado, funcionando com uma máquina. O estado se faz presente na figura de Darth Vader, controlando o local com punho de ferro. Podemos dizer que toda a composição é um sinal da tirania tecnológica do universo *Star Wars* em seu apogeu.

Figura 11: Operadores da Estrela da Morte



Fonte: *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, 1977

Figura 12: Vader se dirige a prisão de Leia



Fonte: *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, 1977

Figura 13: Luke e Han disfarçados com Chewbacca como prisioneiro



Fonte: *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, 1977

Figura 14: Leia sendo aprisionada



Fonte: *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, 1977

No caso do novo filme, temos uma transição claramente similar, a personagem principal Rey é abandonada por sua família no planeta ermo e deserto chamado Jakku, uma clara referência ao planeta Tatooine. Os habitantes desse planeta sobrevivem de maneira nômade em meio ao deserto coletando pedaços de metal para troca, a personagem habitua-se a tal vida, mesmo esperando por um dia se encontrar com sua

família, até que um andróide aparece em sua vida trazendo-a para a transição entre o mundo real e o mundo mágico.

Figura 15: Rey liberta BB-8



Fonte: *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*, 2015

Figura 16: Perseguição dentro de escombros



Fonte: *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*, 2015

Figura 17: A paisagem deserta de Jakku



Fonte: *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*, 2015

Durante o decorrer do filme, após a transição do limiar entre o mundo comum e o mundo especial, encontramos a estação espacial Starkiller base. Como no caso do filme anterior, um local artificial, construído por uma organização militar utilizando o ápice da tecnologia, um centro industrial e tecnológico; um local populoso e ordenado, funcionando com uma máquina. O estado se faz presente na figura de Kylo Ren e General Hux, ambos controlando o local de maneira autoritária e violenta. Podemos dizer que, como no caso anterior, toda a composição é um sinal da tecnologia do universo *Star Wars* em seu apogeu.

Figura 18: General Hux discursa para as tropas



Fonte: *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*, 2015

Figura 19: Os heróis adentram a base inimiga



Fonte: *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*, 2015

Ao compararmos as características físicas, espaciais e sociais dos ambientes propostos pelos filmes, conseguimos perceber uma transição não somente narrativa no desenrolar do monomito. A transição do limiar entre o mundo comum e o mundo mágico é demonstrada de forma clara no caráter físico do ambiente, algo que reflete não só na narrativa o que está acontecendo, mas também nas relações entre os personagens.

De acordo com Martins:

Assim, suas representações podem ser estudadas não como simples ilustrações ou imagens “retiradas” da realidade concreta, mas como partes constituintes do significado dessa mesma realidade, e, portanto, o estudo da

representação da nossa paisagem faz-se importante para a compreensão e o entendimento de quem somos. (2012, p. 5)

O herói antes humilde e resignado ao mundo comum representado por um ambiente ermo e inóspito torna-se um aventureiro pronto para enfrentar todos os desafios apresentados a sua pessoa quando se encontra em um ambiente povoado e civilizado.

Podemos dizer que a transição dos espaços não só enriquece a narrativa, mas também a auxilia no desenrolar da história, transmitindo em primeira mão o que está acontecendo em seu pano de fundo, seja na transição do herói quando no deslocar do tempo durante a história.

Outro ponto claro na comparação dos ambientes é o contraste entre as cores e a ênfase nos detalhes da fotografia do filme, retratando sempre o mundo comum como um ambiente em tons amarelados sem muito contraste entre as cores, enquanto o mundo mágico torna-se vivo, com alto contraste entre pretos e brancos, no entanto esse aspecto abre caminho para um estudo mais profundo na área da fotografia do filme, como o analisado por Zachary Antell⁵⁷ e outro por Jorge Luengo Ruiz⁵⁸.

Ruiz utiliza uma montagem para demonstrar as similaridades estéticas entre os quadros de maneira comparativa, demonstrado parte do que já foi explicitado anteriormente (ver apêndice A).

Sua montagem não adentra a análise narrativa, porém podemos observar as escolhas estéticas de Abrams para manter a coesão da franquia e fazer uma "homenagem" aos filmes anteriores.

No caso da análise de Antell, sua montagem é um pouco mais profunda e coloca quadro a quadro as similaridades estéticas e alguns pontos da narrativa, no entanto ainda não existe um aprofundamento neste caráter (ver apêndice B).

Analises como as anteriores corroboram com comparação entre as jornadas existentes em ambos os objetos, explicitam a similaridade da transição entre os mundos nas passagens enfrentadas pelos protagonistas e nos chamam atenção para os pontos em que a obra original dialoga com a nova.

Ainda no caráter estético da obra, podemos nos voltar aos estudos do artista brasileiro/coreano Hyo Taek Kim, que compôs paletas de cores para todos os filmes da

⁵⁷ ANTELL, Zachary; **"A New Awakening" - Star Wars Episode IV and VII Shot Comparison**. 2016. Disponível em: < <https://vimeo.com/160263943> > Acesso em 16 de ago. 2016.

⁵⁸ RUIZ, Jorge Luengo; **Star Wars: The Force Awakens (2015) // Original Trilogy (1977- 1983)**. 2016. Disponível em: < <https://vimeo.com/160504168> > Acesso em 16 de ago. 2016.

série⁵⁹. Abaixo uma comparação entre a paleta de cores da trilogia original e *The Force Awakens*:

Figuras 20, 21, 22 e 23: paletas de cor de A New Hope, The Empire Strikes Back, Return of The Jedi e The Forces Awakens (respectivamente)



Fonte: Hyo Taek Kim; 2015

A composição de cores do novo filme aparenta certo cuidado em manter as cores utilizadas na trilogia original (areia, vermelho, azul e verde), compondo mais um elemento reminescente dos filmes anteriores para afirmar a primazia e aceitação dos fãs.

⁵⁹ BAPTISTE; **The Colors of Star Wars Palettes**. Disponível em: <<http://www.fubiz.net/en/2015/04/20/the-colors-of-star-wars-palettes-2/>> Acesso em: 2 de fev. 2017.

Neste ensejo de dialogo entre o velho e o antigo, cabe a indagação de explorar em que ponto a antiga continuidade influencia ou mesmo interfere na nova obra, pois se a obra original considerada pedra fundamental de toda a continuidade antiga repercute de tal maneira na atualização da narrativa, suas derivações não devem ser contrarias a esta tendência.

4.3 - As Convergências com o Universo Expandido

Para entendermos mais a fundo o percurso dos antigos produtos de *Star Wars* precisamos investigar os produtos derivados da franquia, a partir do sucesso do filme *Star Wars* em 1977, o primeiro desdobramento transmidiático da marca foi lançado sob o título de *Star Wars 7: New Planets, New Perils!* lançado pela Marvel Comics, dando início ao que viria a ser chamado de Universo Expandido, ou seja, tudo aquilo que fosse lançado sob o selo da franquia a partir de então. A estratégia de Lucas consistiu em identificar seus filmes como pedras fundamentais de sua mitologia, deixando que outros autores criassem todo o universo em torno da obra livremente, interferindo de maneira leve ou muitas vezes nula. Quando a obra estivesse em acordo com os filmes, esta era publicada sob a licença Lucas License e viria a ser parte do universo *Star Wars* (WOOKIEEPEDIA, 2014).

Em uma narrativa transmídia, variados meios são utilizados para propagar uma determinada história de maneira complementar, a fim de acrescentar e adicionar informação a um todo, de forma a integrar e inserir o leitor de maneira mais ampla no universo narrativo em questão. Segundo Jenkins (2008; p. 95-96): “Uma narrativa transmídia desenrola-se através de várias plataformas, com cada novo texto fazendo uma contribuição distinta e valiosa para o todo”.

Assim sendo, cada um dos meios gera maior compreensão do todo para o fã assíduo, levando a uma maior fidelização e uma profundidade maior da imersão em determinado universo fictício, algo que aumenta a difusão da franquia (JENKINS, 2009; p. 138).

As prévias obras do universo transmídia de *Star Wars* compunham o chamado Universo Expandido da franquia, contando histórias que ocorriam em torno das narrativas dos filmes e a continuidade de tais narrativas era policiada por Leland Chee, o supervisor geral da Lucas Licensing (BAKER, 2008). Com a venda da franquia para a Disney em 2015, o Universo Expandido foi transformado em uma segunda continuidade conhecida como *Legends*, tal estratégia foi justificada para gerar liberdade criativa para seguir com a história para os próximos filmes e publicações.

No entanto podemos encontrar arcos narrativos similares no filme *Force Awakens* e em segmentos antigos da atual continuidade *Legends*, sejam eles paralelos pontuados pela estética ou pontuados por acontecimentos narrativos. No jogo *Star Wars: The Force Unleashed II* de 2010, em um futuro alternativo da trama encontramos a seguinte cena na Figura 24.

Figura 24: O aprendiz de Darth Vader, Starkiller mata Han Solo.



Fonte: *Star Wars The Force Unleashed II*; 2010

Em *Force Awakens* no decorrer do filme algo similar acontece quando na trama Kylo Ren mata Han Solo para completar sua passagem ao lado negro da força.

Figura 25: Kylo Ren assassina Han Solo.

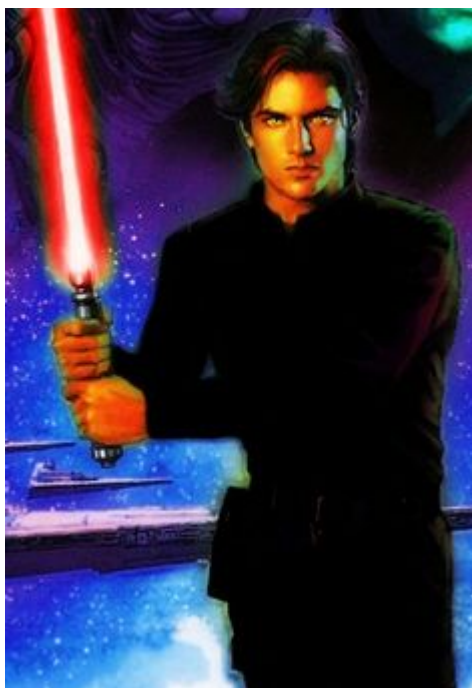


Fonte: *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*, 2015.

A clara semelhança estética entre as cenas explicita um referencial poético ao antigo Universo Expandido, como um aceno positivista ao fãs mais assíduos da saga. Do enquadramento a dramaticidade das cenas, a referência se apresenta de forma clara.

Outro ponto de convergência que podemos citar é a relação de um filho da família Solo passando para o lado negro, no antigo Universo Expandido temos Jacen Solo, também conhecido como Darth Caedus. Um personagem inicialmente treinado por Luke Skywalker que em seu desenvolvimento acaba tentado pelo lado negro e se torna um vilão.

Figura 26: Darth Caedus



Fonte: *Legacy of the Force Series*; 2006-2008

Paralelamente podemos ver em *The Force Awakens*, Ben Solo, conhecido como Kylo Ren. Filho de Han e Leia, treinado por Luke Skywalker e em certo ponto da trama tentado pelo lado negro, sendo introduzido ao público como um vilão.

Figura 27: Kylo Ren



Fonte: *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*, 2015.

A trama similar se justifica pela dramaticidade do filho rebelde se voltando contra os pais nas duas ocasiões, em que os autores colocaram o filho do carismático Han Solo como uma figura atormentada e dividida entre o bem e o mal.

Como já discutido anteriormente, o trauma e a repetição da tragédia familiar se faz presente em ambas as continuidades, algo que chama atenção não é somente o fato de encontrarmos boas premissas retornando a franquia, mas elementos pontuais que haviam sido desconsiderados retornando de maneira pontual a narrativa principal (personagens, objetos, naves, entre outros).

4.4 - Uma nova esperança para continuidade

A idéia de aproveitar tramas de sucesso comprovado existentes no Universo Expandido poderia ser considerado um primeiro passo na atualização da continuidade da saga *Star Wars*. Observando o cosmo a volta dos objetos da pesquisa podemos encontrar uma vasta reabsorção de elementos narrativos ao cosmo da nova continuidade.

Através da série televisa *Star Wars Rebels* (2014 - 2016) a Disney está reincorporando os ditos elementos da continuidade *Legends* ao canon oficial, Dave Filoni o *showrunner* de *Rebels* afirmou para a *Slashfilm*: “*I wanted to put a nod to this*

new history we're seeing in The Force Awakens. It's important to have these links between stories in major ways and subtle ways. Here you find a sword we've encountered before, and it gives a little more context to something that turns up later."⁶⁰

Tal afirmação poderia ser interpretada apenas como um ponto de ligação entre a série e o novo filme como comprova a Figura 28.

Figura 28: O personagem Erza Bridger encontra um saber de luz em Malachor, com o mesmo design que a arma de Kylo Ren



Fonte: *Star Wars Rebels*; 2016

No entanto, no mesmo arco narrativo encontramos os seguintes elementos e seus correspondentes na antiga continuidade, ver Figuras 29, 30, 31 e 32.

⁶⁰ Eu queria colocar um sinal para a nova história que estamos vendo em *The Force Awakens*. É importante termos os links entre as histórias em modos diretos e velados. Aqui você encontra uma espada que já encontrou antes e gera um contexto a algo que acontecerá depois. ANDERTON, Ethan; **'Star Wars Rebels' Showrunner Breaks Down Secrets of the New Trailer**, 2016. Disponível em: <<http://www.slashfilm.com/dave-filoni-provides-a-star-wars-rebels-trailer-breakdown/>>. Acesso em 19 de nov. 2016. Tradução nossa.

Figura 29: Princesa Leia presenteia a rebelião com antigas fragatas de Alderaan



Fonte: *Star Wars Rebels*; 2016

Figura 30: Cruzadores da Antiga República



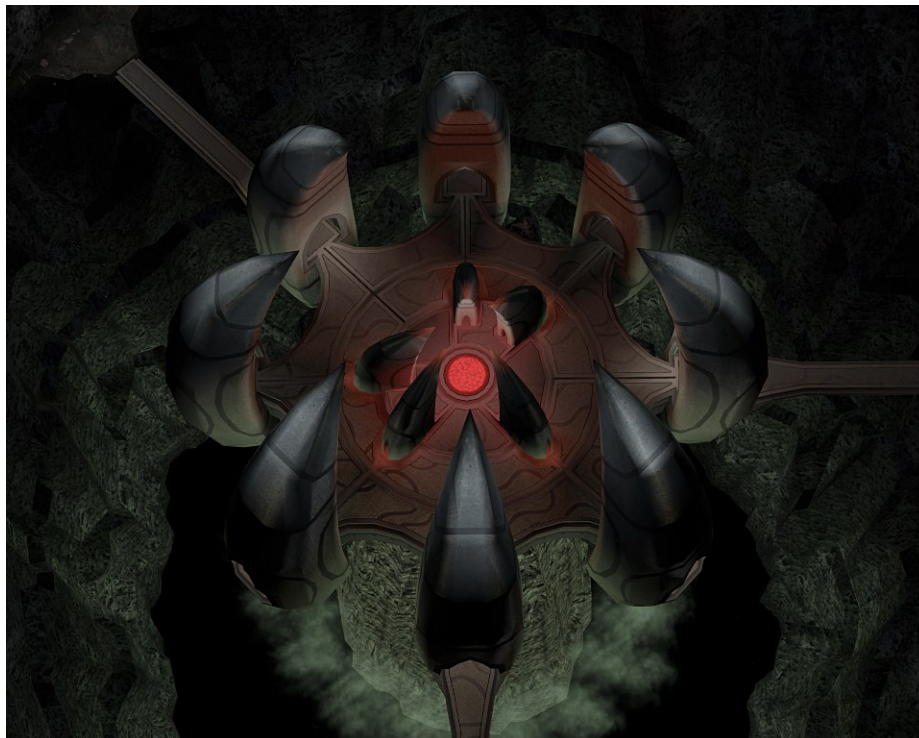
Fonte: *Star Wars Knights of the Old Republic*; 2005

Figura 31: Templo Sith em Malachor



Fonte: *Star Wars: Rebels*; 2016

Figura 32: Templo Sith em Malachor



Fonte: *Star Wars Knights of the Old Republic*; 2005

A escolha dos elementos reincorporados não é de surpreender como comprova o estudo de Kirell Benzi, que através da base de dados da Wookieepedia alimentou seu

software de composição gráfica e montou redes inter-relacionadas entre 2 elementos e suas interligações. Nas palavras do mesmo:

This is a technical part, an uninterested reader may skip it.

To extract those infos I have built a web scraper (a robot) designed to extract data from every character of Wookieepedia. All the data is stored on the fly in a graph database.

However, there is no common index to reach every character page on the site. To be sure that I was actually scrapping all the characters, I had to first fetch all the categories indexing the characters such as: Category:Individuals.

From this root category, I created a network (a forest to be precise) of all subcategories under this root. Then for each category, a node in the category network, the robot fetches all the associated unique characters.

The second part of the scraping consists of creating the graph of the characters. Remember that we already fetched our characters so we just need to create links between them. To do that, our robot reads each page and looks for occurrences of other characters.

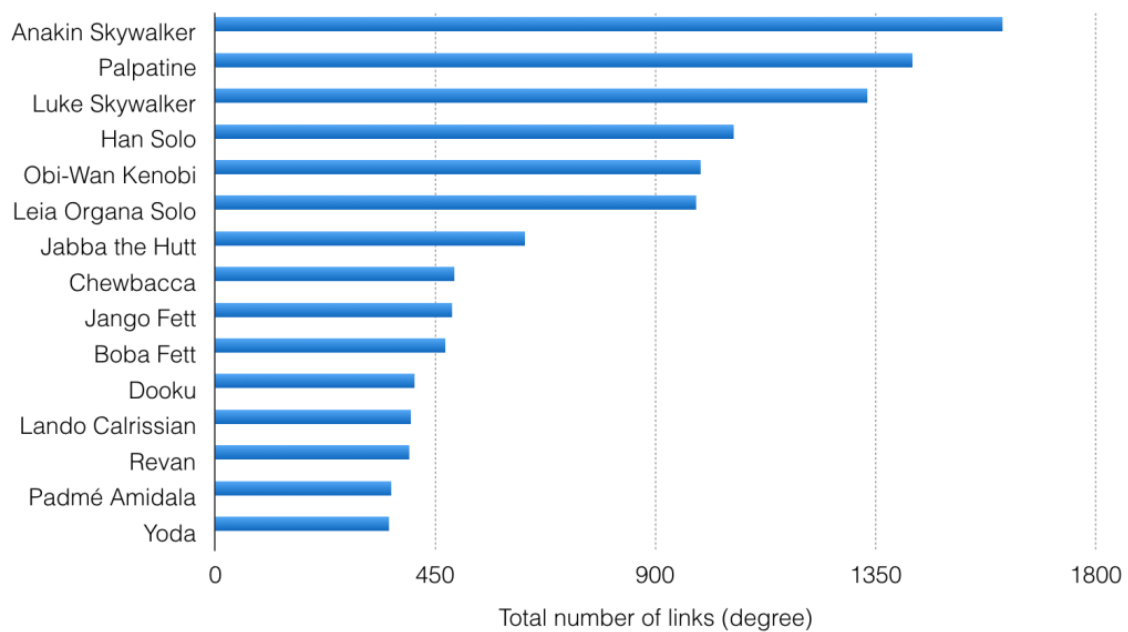
To resume, our graph database contains all the categories, all the characters and the relations between them (categories and characters). A character A is linked to another one B if its name appears on A's associated wiki page.

This part was the longest to code and run: scraping all the data takes 2 days to complete.⁶¹(BENZI; 2016).

Sendo assim poder-se-ia constatar de maneira quantitativa qual seriam os personagens com maior grau de solidez no universo e qual seria a influência de suas narrativas ao todo.

⁶¹ Esta é uma parte técnica, um leitor desinteressado pode ignorá-la. Para extrair essas informações eu construí um *web scraper* (um robô) projetado para extrair dados de cada personagem da Wookieepedia. Todos os dados são armazenados em tempo real em um banco de dados gráfico. No entanto, não há nenhum índice comum para alcançar todas as páginas de caracteres no site. Para ter certeza de que eu estava realmente desfazendo todos os personagens, eu tive que primeiro buscar todas as categorias de indexação dos personagens, tais como: Categoria: Indivíduos. A partir desta categoria raiz, criei uma rede (uma floresta para ser preciso) de todas as subcategorias sob esta raiz. Em seguida, para cada categoria, um nó na categoria de rede, o robô busca todos os personagens únicos associados. A segunda parte do *scraper* consiste em criar o gráfico dos personagens. Lembre-se que já buscamos nossos personagens, então precisamos criar links entre eles. Para fazer isso, o nosso robô lê cada página e procura por ocorrências de outros personagens. Para retomar, nosso banco de dados gráfico contém todas as categorias, todos os personagens e as relações entre eles (categorias e personagens). Um personagem A está vinculado a outro B se seu nome aparecer na página de wiki associada de A. Esta parte foi a mais longa para codificar e executar: *scraping* de todos os dados leva 2 dias para concluir. Tradução nossa.

Figura 33: Número total de ligações entre personagens



Fonte: BENZI; 2016

O que surpreende no gráfico é que dos primeiros 15 personagens apresentados, um deles é um personagem da antiga continuidade, aparecendo na frente de personagens pontuais nas obras base da canonicidade da franquia. Estando na frente do par romântico do protagonista da franquia e do grande Mestre Yoda, o personagem Revan⁶², pertencente ao período conhecido como Antiga República no Universo Expandido aparece no gráfico com por volta de 400 ligações a outros personagens na vasta narrativa de *Star Wars*.

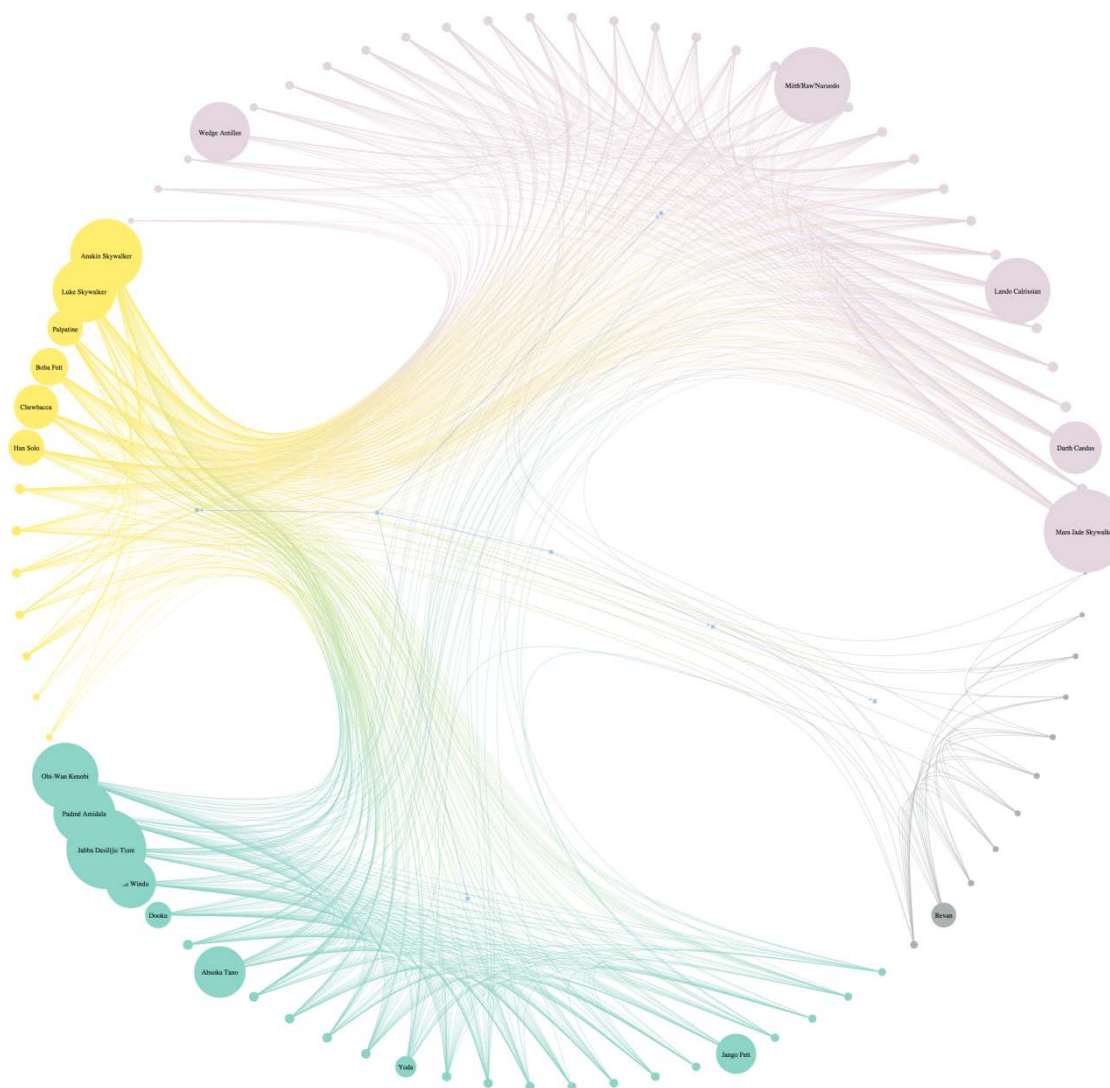
Longe de afirmar que está possa ter sido a razão para a escolha de elementos reincorporados, podemos notar a engenhosidade dos detentores da marca em escolher a dedo elementos extremamente sólidos dentro da vasta narrativa da franquia e já firmados no imaginário do fã assíduo.

Além dos dados já constatados, outro ponto no estudo de Benzi corrobora com as similaridades encontradas em *The Force Awakens* já apontadas previamente, o autor afirma a respeito do próximo gráfico: "*Here we can find Mara Jade Skywalker, wife of Luke Skywalker or Darth Caedus, son of Han and Leia, who turned to the dark side...*

⁶² "Revan era um humano que desempenhou um papel central tanto como Jedi e Sith nas guerras Mandalorianas e da Guerra Civil Jedi." (BENZI, Kirel; 2016. Disponível em: <<http://kirellbenzi.com/blog/exploring-the-star-wars-expanded-universe/>>. Acesso em 19 de nov. 2016. Tradução nossa..

Sounds like Disney's seventh episode eh?" (BENZI; 2016) Podemos ver no gráfico⁶³ representado na Figura 32 que no Universo Expandido o já citado Darth Caedus possui inúmeras ligações.

Figura 34: Gráfico das ligações entre personagens do Universo Expandido



Fonte: BENZI; 2016

Os estudos de Benzi não só apontaram a essa reintrodução e aquelas já postuladas anteriormente, mas preconizaram um fato anunciado na *STAR WARS CELEBRATION 2016* que foi consumado com a terceira temporada de *Star Wars*

⁶³ BENZI, Kirel; 2016. Disponível em: < <http://kirellbenzi.com/blog/exploring-the-star-wars-expanded-universe-part-2/>> Acesso em 19 de nov. 2016. Tradução nossa.

Rebels, a reintrodução do personagem Thrawn⁶⁴ criado por Timothy Zahn e um dos favoritos dos fãs. Os livros de Zahn contam a história referente aos anos após a trilogia original (*New Republic*) e na opinião de muitos fãs a série constitui alguns dos melhores livros já lançados da franquia. No gráfico, Benzi aponta quando este se refere aos três principais personagens do período *New Republic*: "*Mitth'raw'nuruodo (Thrawn) is the famous Imperial Grand Admiral who crushed the New Republic by taking control of the remaining Imperial forces after the destruction of the second death star.*" (BENZI; 2016). A esse respeito o showrunner de Rebels afirma ainda: "*You couldn't have grown up as a Star Wars fan without encountering Admiral Thrawn... It was significant. I have to say it was always on a lot of our minds.*"⁶⁵ Ainda nesse respeito, o anúncio para a reintegração do personagem dizia ainda que Timothy Zhan estará reescrevendo a narrativa do mesmo para incorporá-lo ao canon, contradizendo a visão do autor de que tudo aquilo que não estivesse dentro do novo canon poderia ser tomado por válido.

Figura 35: Thrawn na série animada



Fonte: *Star Wars: Rebels*; 2016

Fatos como este enaltecem e expandem a canonicidade oficial da saga e podem ser tomados como um sinal aos fãs de que a empresa detentora dos direitos da marca

⁶⁴ Thrawn era um Chiss que serviu como Grande Almirante da Marinha imperial nos anos anteriores à Batalha de Yavin. (WOOKIEEPEDIA; 2016) Disponível em: < <http://starwars.wikia.com/wiki/Thrawn>>. Tradução nossa.

⁶⁵ "Você não poderia ter crescido como um fã de *Star Wars* , sem encontrar Almirante Thrawn ... Foi significativo. Eu tenho que dizer isso sempre pesou muito em nossas mentes. FILONI; 2016 Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2016/07/16/star-wars-celebration-2016-grand-admiral-thrawn-is-now-canon>>. Acesso em 19 de nov. 2016. Tradução nossa.

compreende a complexidade de seu produto, e apesar de em um primeiro momento aparentar querer ditar aquilo que deve ser compreendido de sua publicação (COOK & KELLEN, 2015), está sim preocupada em manter a integridade do todo.

Conclusão

Ao longo desta pesquisa pudemos ter um vislumbre da dimensão do universo fictício proposto pela franquia *Star Wars*, objeto de estudos da mesma, porém poderíamos ter ido além de apenas dois filmes e analisado mais a fundo os produtos da mesma. Entretanto, devido à vasta dimensão do universo fictício, como detalhado previamente, seria fácil perder o foco frente à proposição de analisar a continuidade da nova narrativa.

Percebe-se ao longo desta pesquisa que a atualização de continuidade em uma vasta narrativa não é uma proposta simples, quando a narrativa a ser atualizada exibe uma base de seguidores assíduos este trabalho torna-se ainda mais árduo. Apesar de parecer uma proposta simples de desconsiderar tudo aquilo que já existia para criar o novo, esquecer-se do esforço já despendido em compreender uma proposta prévia a uma história é desperdiçar não somente tempo como recursos (além de fragilizar uma base sólida de apoio nos receptores anteriores).

Considerando estes pormenores podemos afirmar que a Disney e a Lucasarts caminham por uma linha um tanto quanto inovadora, reescrevendo o universo proposto numa rota preenchida por elementos já aprovados por seu público em uma continuidade prévia. Esta alternativa apesar de não agraciar completamente o horizonte de expectativas dos fãs mais fervorosos, teoricamente abarca um misto entre o receptor casual e o receptor veterano, pois os elementos estéticos e temáticos encontrados na narrativa representam um "elo" de aprovação e reafirmação da prévia linha de continuidade. Um caso como este deveria ter maior atenção, pois as infinitudes de universos narrativos das mais diversas mídias são atualizados a cada instante e tomar *Star Wars* como exemplo poderia contribuir não só comercialmente como também em um caráter de estudos a cerca da validade de atualizações de universos fictícios.

Outro ponto que devemos levantar é a reserva de recursos (no caso dispensar tempo e esforço em um grupo como o *Lucasarts History Group*) para policiar uma estrutura coesa em um universo tão vasto e ter sucesso em tal empreitada, caracteriza um caso singular, pois podemos observar outros objetos como a franquia *Alien* da Fox que apesar das inúmeras reestruturações e atualizações narrativas, não obtém o mesmo sucesso em expandir seu vasto universo a mais que uma série de filmes de horror/ficção científica. Seus outros produtos como jogos eletrônicos, quadrinhos, crossovers e romances não passam de material secundário com frágil ligação a linha narrativa principal.

Ademais, ignorar o papel do fã na maneira como a narrativa vem sendo tratada, não demonstra ser a característica da *Lucasarts History Group*, seja em seu passado ou mesmo em suas decisões atuais. Como apontado previamente, a tentativa de agradar a todas as camadas de sua base de seguidores, mostra-se como um dos fatores principais da nova continuidade, podemos ligar isso ao grande retorno financeiro que a antiga continuidade promoveu. Tal retorno financeiro pode ainda ser apontado como uma das causas para a grande similaridade narrativa e visual que os novos produtos apresentam frente aos antigos.

Outra causa para a similaridade reside no fato de manter uma identidade da série para trazer familiaridade ao fã e despertar certa nostalgia, prezando pelo sentimentalismo do receptor. Vale lembrar ainda que as similaridades visuais também residem no fato de diegeticamente existir um retorno a certos espaços comuns dentro do universo narrativo como apontado em nossa comparação física entre os cenários do objeto desta pesquisa.

Estas observações acerca das decisões tomadas quanto aos rumos narrativos e estéticos da nova continuidade nos servem para, além de explicitar a primazia que os novos detentores da marca exercem sobre a mesma, demonstrar que o universo narrativo *de Star Wars* continua a ser definido por sua vasta narrativa pré-existente.

Sua nova continuidade trilha um caminho certo por estar determinado sobre um universo amplo e previamente já explorado, onde os produtores de novos conteúdos podem saber de antemão aquilo que funcionou ou não dentro do referido universo. Desconsiderar tal paradigma de franquia e narrativa ao se estudar, produzir ou mesmo repetir seu caminho torna-se, portanto, um erro.

Referências Bibliográficas

ALVES, Flamarion Dutra; VALE, Ana Rute. *A RELAÇÃO CAMPO-CIDADE E SUAS LEITURAS NO ESPAÇO*. ACTA Geográfica, Boa Vista, Ed. Esp. Geografia Agrária, 2013.

ANAZ, S. A. L.; CERETTA, F. M. *Remitologização contemporânea: a (re)conciliação da ciência e da magia em “Guerra nas Estrelas”*. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 31, p. 130-143, abr. 2016.

BARTHES, R. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1971.

BELLOUMI, Lance. *Star Wars, Emotions, and the Paradox of Fiction*. In: ERBEL, Jason T.; DECKER, Kevin S. (org.). *The Ultimate Star Wars and Philosophy: You Must Unlearn What You Have Learned*. Wiley-Blackwel, 2015.

BERNADET, Jean-Claude. *"A cidade e o campo, notas iniciais sobre a relação entre a cidade e o campo no cinema brasileiro."* In: ANDRADE, Rudá et al. *Cinema brasileiro: 8 estudos*. Rio de Janeiro: MEC - Embrafilme - Funarte, 1980.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CAMPBELL, Joseph. MOYERS, Bill. *O Poder do Mito*. São Paulo: Palas Athena, 1991.

CARRAU, Bob. *Monsters and Aliens from George Lucas*. Harry N. Abrams, Inc., 1993.

COOK, Roy T.; KELLEN, Nathan. *Gospel, Gossip, and Ghent: How Should We Understand the New Star Wars?* In: ERBEL, Jason T.; DECKER, Kevin S. (org.). *The Ultimate Star Wars and Philosophy: You Must Unlearn What You Have Learned*. Wiley-Blackwel, 2015.

CRAWFORD, C. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. 2nd ed. New Riders, 2013.

ECO, U. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

FREIDHEIM, Kenneth; *Star Wars as Modern Myth*. University of Agder, 2011.

NUSZ, Aaron. *The foundational structures behind Star Wars*. *University of Louisville, Electronic Theses and Dissertations*. Paper 1075, 2012.

JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. Trad. de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

JAUSS, Hans Robert. *O prazer estético e as Experiências Fundamentais da Poiesis, Aesthesis e Katharsis*. In: LIMA, Luis (org.). *A literatura e o leitor - textos de Estética da Recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JENKINS, Henry.; FORD, Sam; GREEN, Joshua. *Cultura da conexão - Criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2014

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008

_____. *Textual Poachers: television fans and participatory culture*. Nova Iorque, Estados Unidos: Routledge, Chapman and Hall, 1992.

JOHNSON, Derek. *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. NYU Press, 2013.

HARRIGAN, P.; Wardrip-Fruin, N. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. The MIT Press. Cambridge/Londres, 2009.

KLAstrup, L., & TOSCA, S. *Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design*. Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004, IEEE Computer Society. Los Alamitos, CA. 2004.

LONG, Geoffrey A. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Productions at the Jim Henson Company*. Massachusetts Institute of Technology, 2007.

MARTINS, Marina. *O CINEMA COMO REPRESENTAÇÃO DA PAISAGEM: REFLEXÕES SOBRE NOVAS POSSIBILIDADES DE PESQUISA*. Porto Alegre: XII Seminário de História da Cidade e do Urbanismo, 2012.

McLUHAN, Marshall. *Understanding media: The extensions of man* (Critical Ed., W.T. Gordon Ed.). Berkeley/CA, Ginko Press, [1964] 2003.

NUSZ, Aaron. *The foundational structures behind Star Wars*. Electronic Theses and Dissertations - The University of Louisville's Institutional Repository, 2012.

ODORISIO, David M. *Star Wars: The Force Awakens, or, Trauma and the Repetition of History*. A Home for a Soul, 2016.

PERTUZZATTI, Leonardo Antonio; BONA, Rafael Jose. *A Jornada do Herói em Star Wars: Uma Nova Esperança*. Curitiba: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2009.

PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. 2ª ed-Rio de Janeiro: Forense universitária, 2010.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no Ciberespaco – o perfil cognitivo do leitor imersivo*. Paulus São Paulo 2004. P. 15 – 20.

THOMPSON, John. "In That Time . . . " in *a Galaxy Far, Far Away: Epic Myth-Understandings and Myth-Appropriation in Star Wars*; In: ERBEL, Jason T.; DECKER, Kevin S. (org.). *The Ultimate Star Wars and Philosophy: You Must Unlearn What You Have Learned*. Wiley-Blackwel, 2015.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.

BAKER, Chris. *Wired Magazine: Meet Leland Chee, the Star Wars Franchise Continuity Cop*. Disponível em <http://archive.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/16-09/ff_starwarscanon?currentPage=all>. Acesso em 15 de mar. 2014.

MERRIAN-WEBSTER. *Space Opera Definition*. Disponível em <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/space%20opera>>. Acesso em 21 de junho de 2016.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D.; PADOVANI, G.; *Os desafios silenciosos da mineração de dados*. Disponível em <<http://socialfigures.com.br/2015/06/29/os-desafios-silenciosos-da-mineracao-de-dados/>>. Acesso em 29 de jun. 2015.

JENKINS, H. "Authoring and Exploring Vast Narratives: An Interview with Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin (Part One)" *Confessions of an AcaFan*. Disponível em <http://henryjenkins.org/2009/05/an_interview_with_pat_harrigan.html>. Acesso em 15 de jul. 2014.

_____. "Transmedia Storytelling 101" *Confessions of an AcaFan*. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em 12 de mai. 2014.

INTERNATIONAL MOVIE DATABASE. *Star Wars (1977)*. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0076759/>>. Acesso em 15 de jul. 2014.

TSTORYTELLER. *Transmedia storytelling*. Disponível em: <<http://www.tstoryteller.com/transmedia-storytelling>>. Acesso em 12 de mai. 2014.

WOOKIEEPEDIA, *The Star Wars Wiki*. Disponível em: <starwars.wikia.com>. Acesso em 12 de mai. 2014.

WOOKIEEPEDIA, *Star Wars Legends*. Disponível em: <http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars_Legends>. Acesso em 12 de mai. 2014.

_____, *Canon*. Disponível em: <<http://starwars.wikia.com/wiki/Canon>>. Acesso em 12 de mai. 2014.> acesso em 12 de mai. 2014.

_____, *List of publishing eras*. Disponível em: <http://starwars.wikia.com/wiki/List_of_publishing_eras>. Acesso em 12 de mai. 2014.

_____, *Star Wars Insider 23*. Disponível em: <http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars_Insider_23>. Acesso em 12 de mai. 2014.

Parismatch, J.J. *ABRAMS UN LIVRE ET DES ÉTOILES*. Disponível em: <<http://www.parismatch.com/Culture/Livres/J-J-Abrams-un-livre-et-des-etoiles-549747>>. Acesso em 12 de dez. 2015.

Filmografia

Empire of Dreams: The Story of the 'Star Wars' Trilogy. Direção: Edith Becker, Kevin Burns. Prometheus Entertainment; 2004. 151 min.

Star Wars: Episode IV - A New Hope. Direção: George Lucas. Lucasfilm Ltd. Production, Twentieth Century Fox Film Corporation; 1977. 121 min.

Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back. Direção: Irvin Kershner. Lucasfilm Ltd. Production; 1980. 124 min.

Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi. Direção: Richard Marquand. Lucasfilm Ltd. Production; 1983. 134 min.

Star Wars: Episode I - The Phantom Menace. Direção: George Lucas. Lucasfilm Ltd. Production; 1999. 136 min.

Star Wars: Episode II - Attack of the Clones. Direção: George Lucas. Lucasfilm Ltd. Production; 2002. 142 min.

Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith. Direção: George Lucas. Lucasfilm Ltd. Production; 2005. 140 min.

Star Wars: Clone Wars. 3 Temporadas Cartoon Network Studios, Lucasfilm, Rough Draft Studios; 2003 – 2005. 5 min (temporadas 1-2), 15 min (temporada 3)

Star Wars: The Clone Wars. Direção: Dave Filoni. Lucasfilm Animation; 2008. 98 min.

Star Wars: The Clone Wars. 7 Temporadas. CGCG, Lucasfilm Animation Singapore, Lucasfilm Animation; 2008–2014. 22 min.

Star Wars Rebels. 2 Temporadas. Disney XD, Lucasfilm Ltd. 2014 –. 30 min.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens. Direção: J.J. Abrams. Lucasfilm Ltd. Production; 2015.

Ludografia

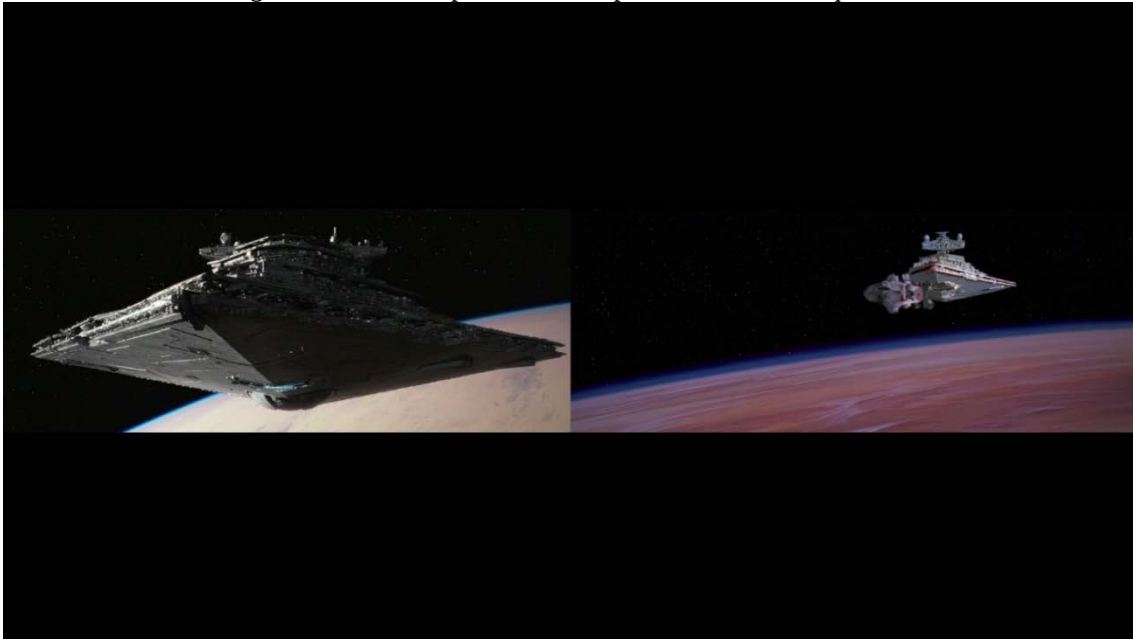
PANDEMIC STUDIOS, *Star Wars: Battlefront II*. Lucasarts, 2005. Para PC, PlayStation 2, Xbox, PlayStation Portable e Mobile phone.

LUCASARTS, *Star Wars: the Force Unleashed II*. Lucasarts, 2010. Para Xbox 360, PlayStation 3, PC, Wii e Nintendo DS.

ANEXO A - Comparação de quadros de Jorge Luengo Ruiz.

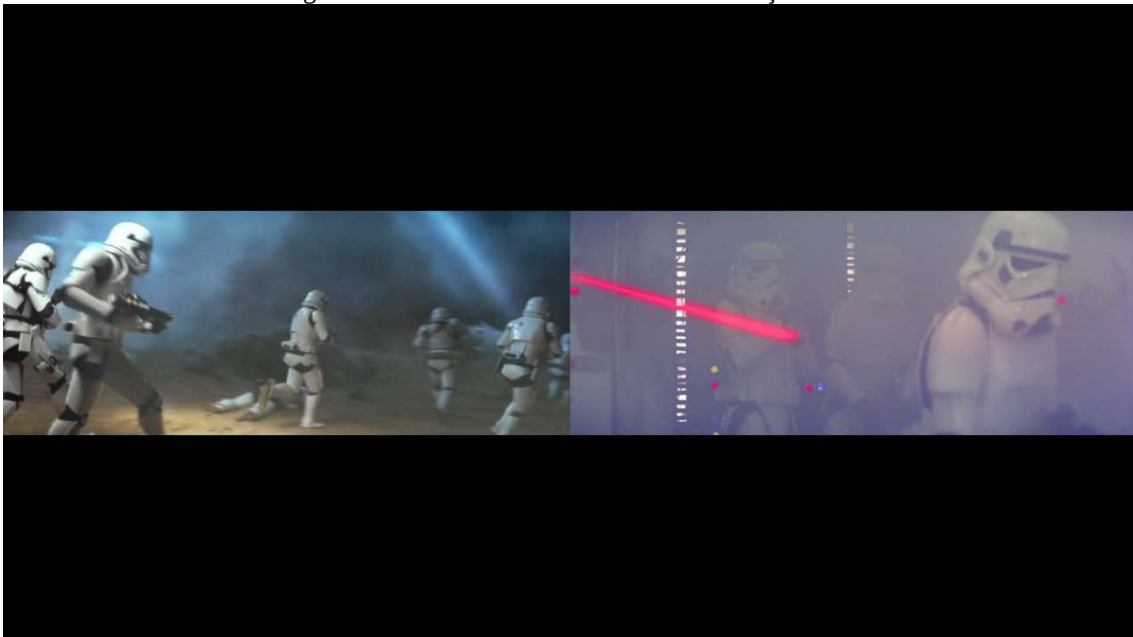
A seguir, uma seqüência de quadros capturados dos filmes *A New Hope* e *The Force Awakens*. No caso dos estudos de Ruiz e Antell, não há minutagem, algo compreensível ao se levar em conta as várias versões de *A New Hope* (blu-ray, DVD, edição de colecionador, edição original, entre outros). Na análise de Ruiz percebe-se a ênfase nas similaridades estéticas dos objetos.

Figura 1: Cruzador Imperial orbitando planeta em ambos os quadros.



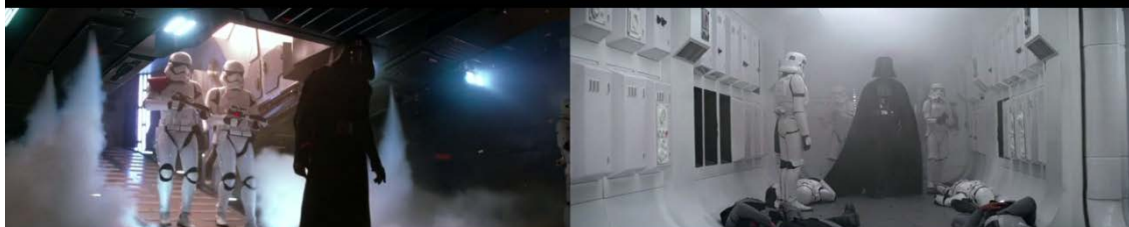
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 2: Soldados movendo-se em meio à fumaça e tiros.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 3: Figura negra entra em cena escoltada por soldados.



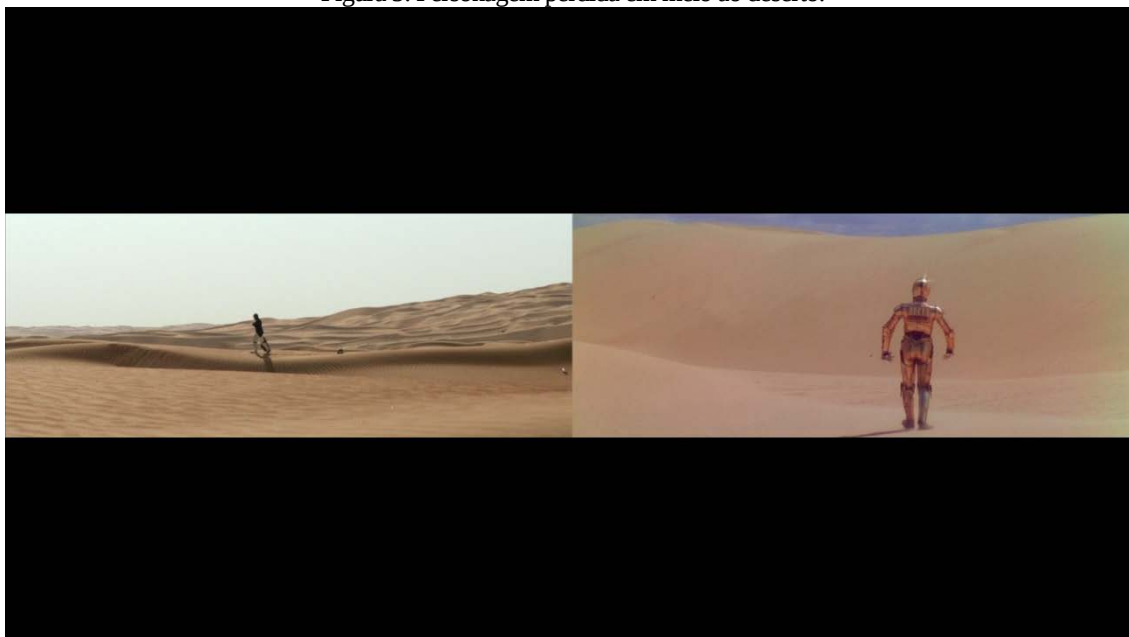
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 4: Agente rebelde coloca mensagem em droid.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 5: Personagem perdida em meio ao deserto.



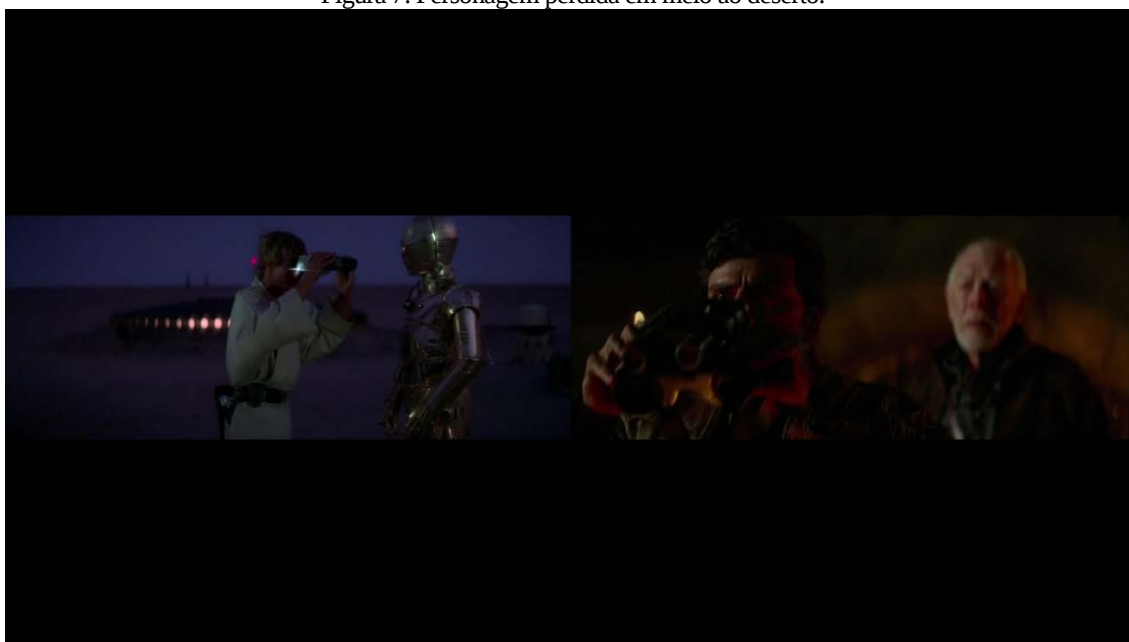
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 6: Visão em primeira pessoa por meio de binóculos.



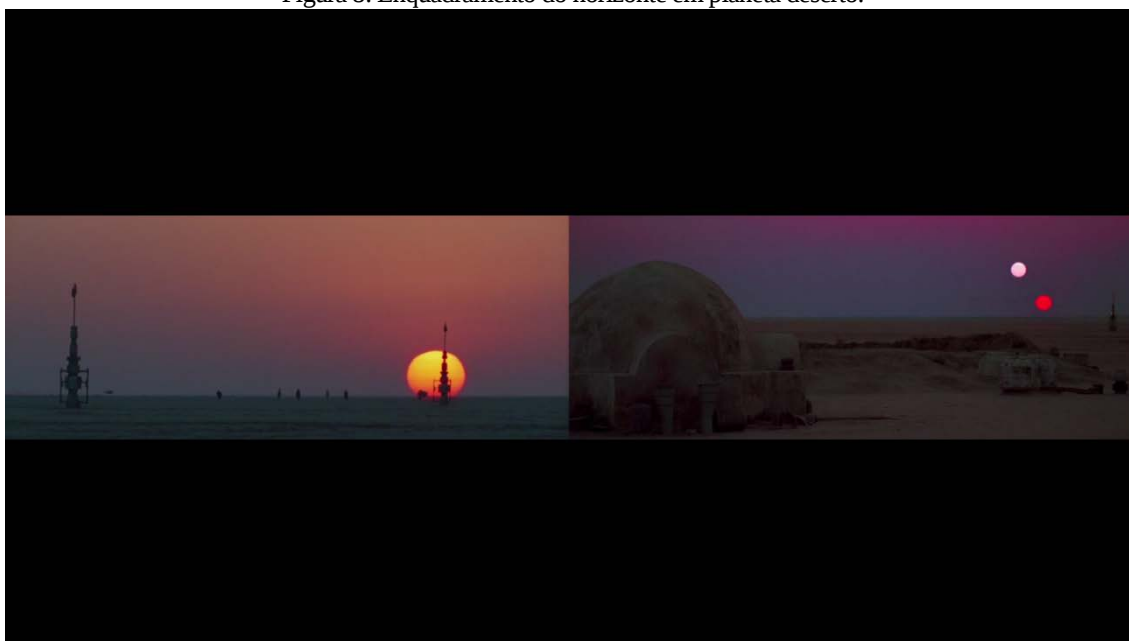
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 7: Personagem perdida em meio ao deserto.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 8: Enquadramento do horizonte em planeta deserto.



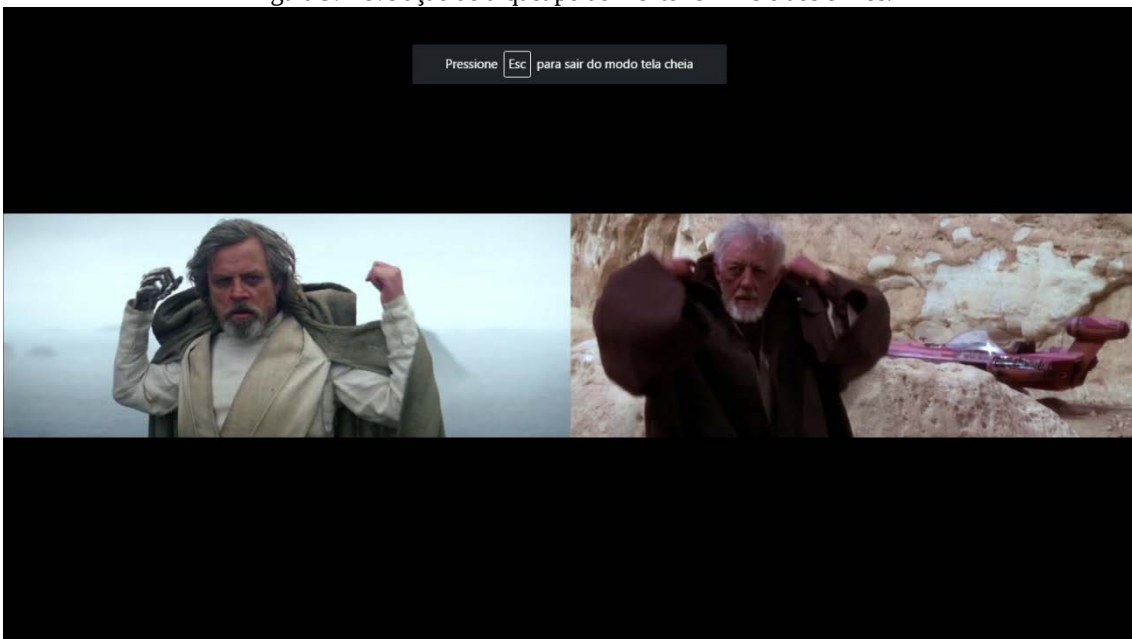
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 9: Protagonista em fundo neutro.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 9: Revelação do arquétipo do mentor em meio aos ermos.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 10: Veículo do protagonista transita nos ermos.



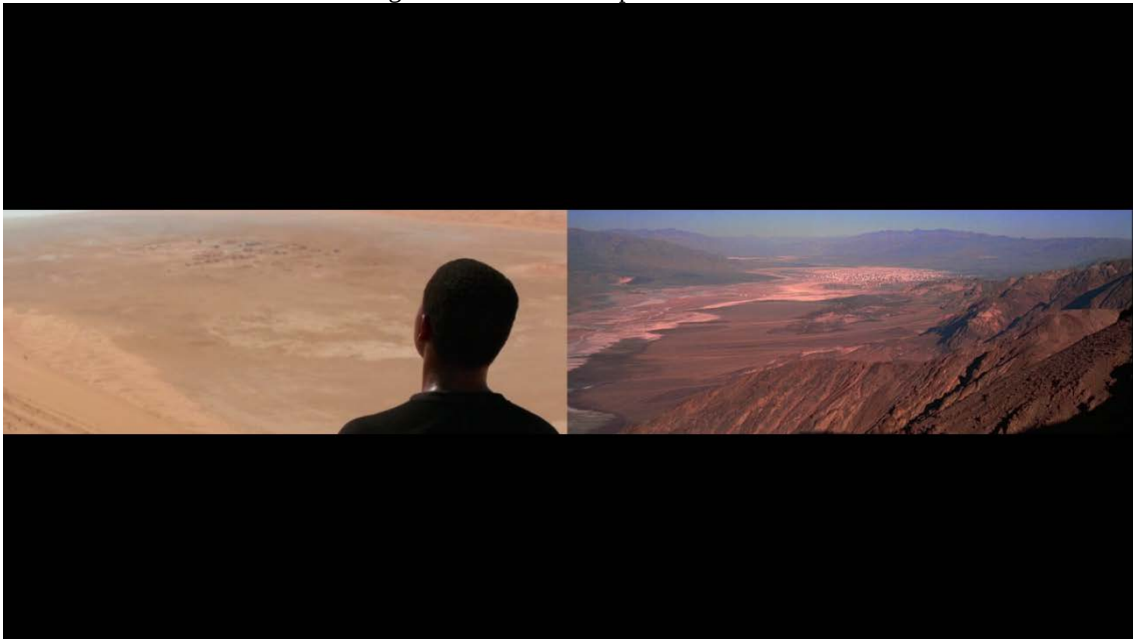
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 11: Estação espacial grandiosa, o reduto do antagonista.



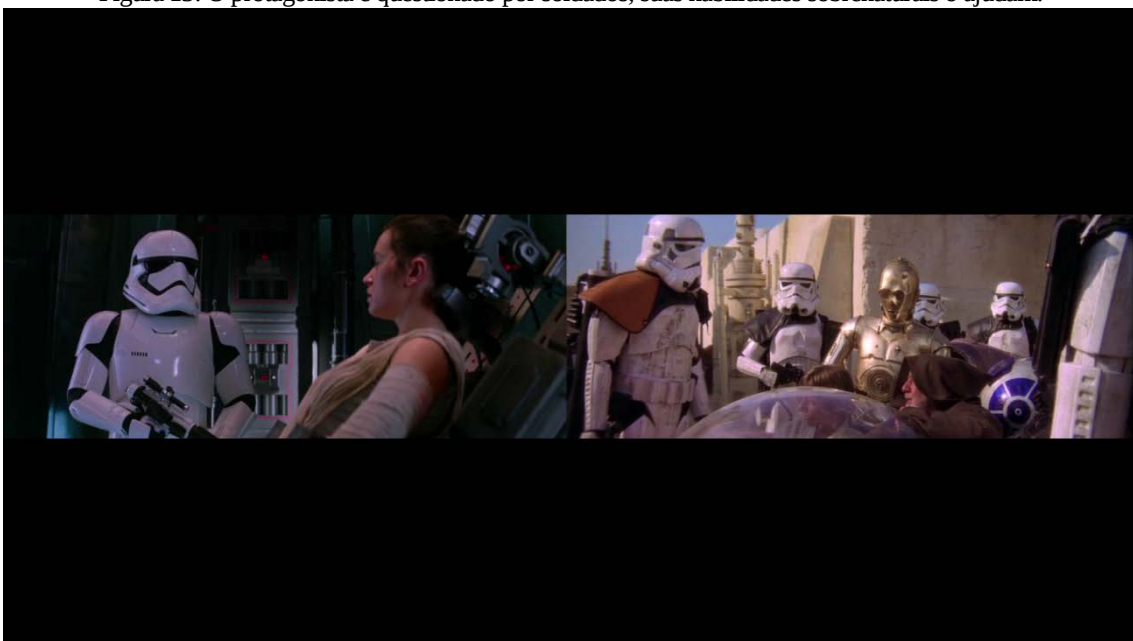
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 12: A vastidão do planeta deserto.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 13: O protagonista é questionado por soldados, suas habilidades sobrenaturais o ajudam.



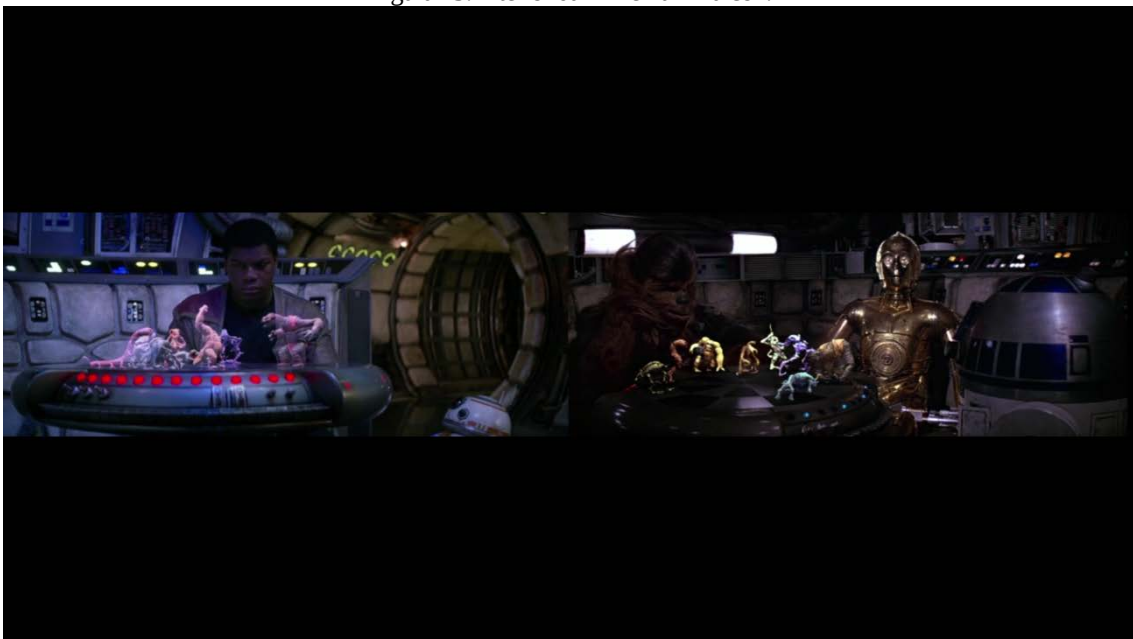
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 14: Ambiente exótico exibindo a sociedade do universo.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 15: Interior da Millenium Falcon.



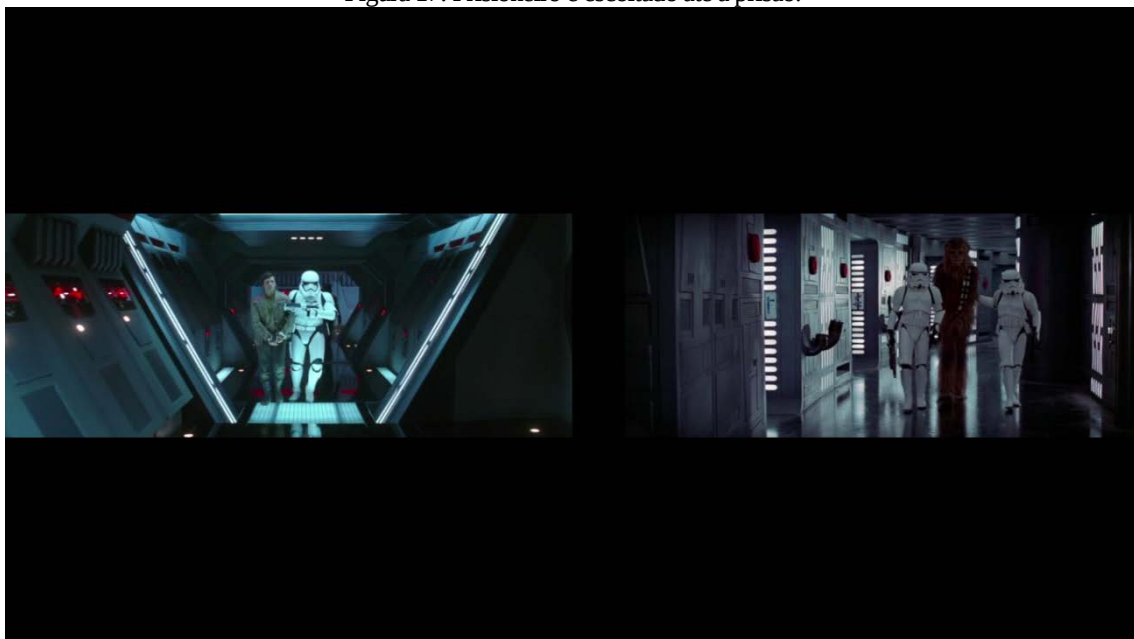
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 16: Alçapão onde os protagonistas se escondem do perigo.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 17: Prisioneiro é escoltado até a prisão.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 18: Protagonista se infiltra no covil do antagonista.



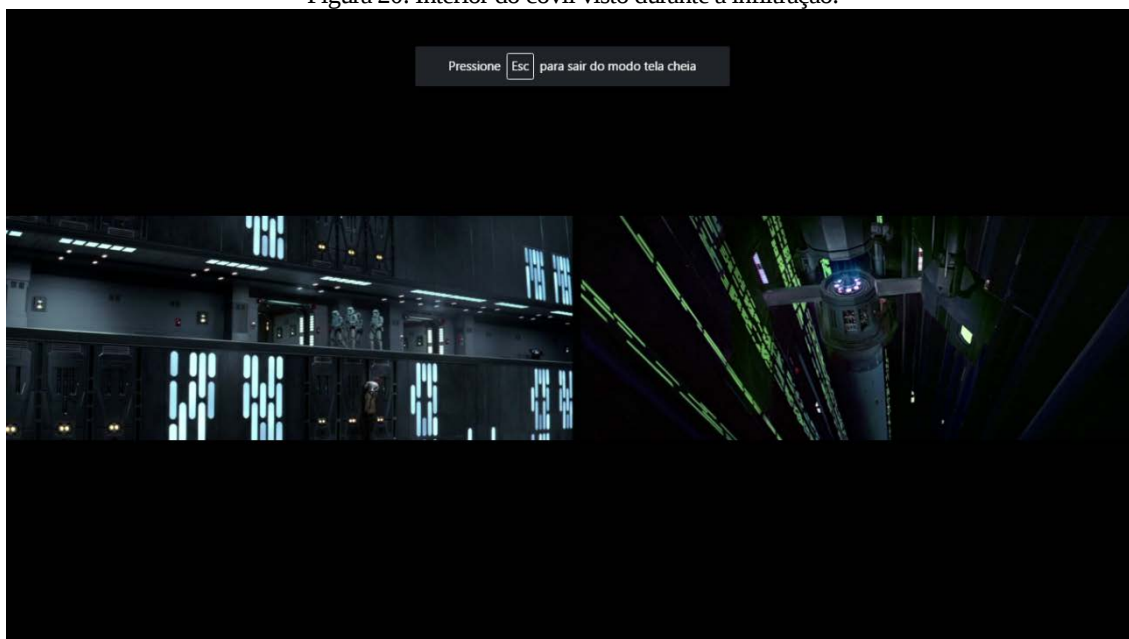
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 19: Embate entre protagonista e antagonista.



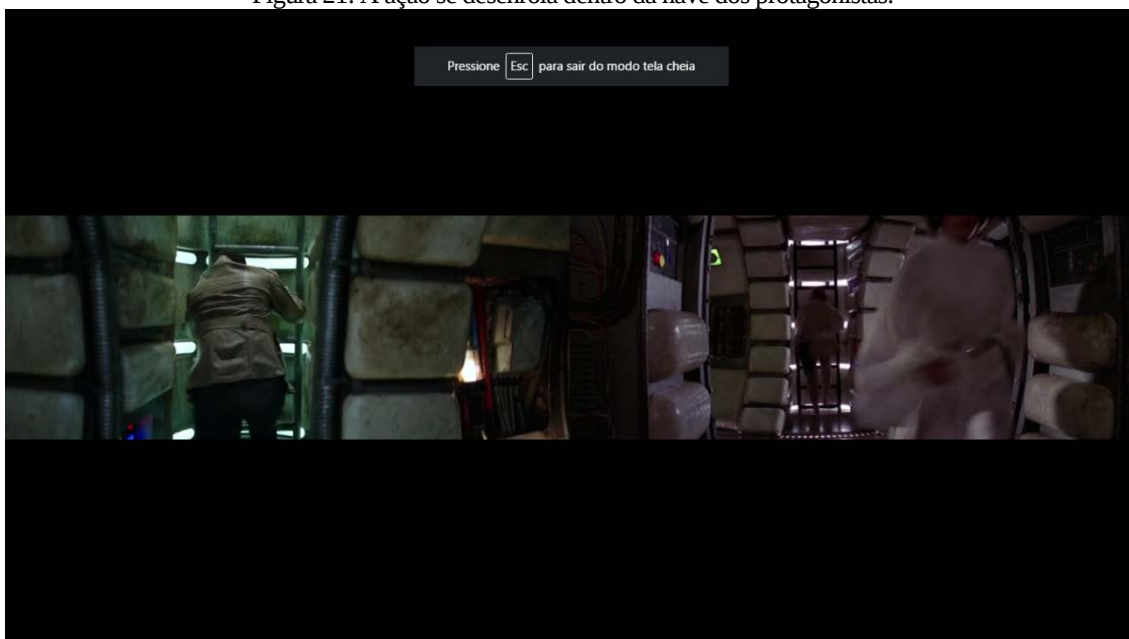
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 20: Interior do covil visto durante a infiltração.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 21: A ação se desenrola dentro da nave dos protagonistas.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 22: Interior do cockpit de um dos asseclas do antagonista.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 23: Interior do cockpit da nave dos protagonistas.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 24: Protagonista comemorando.



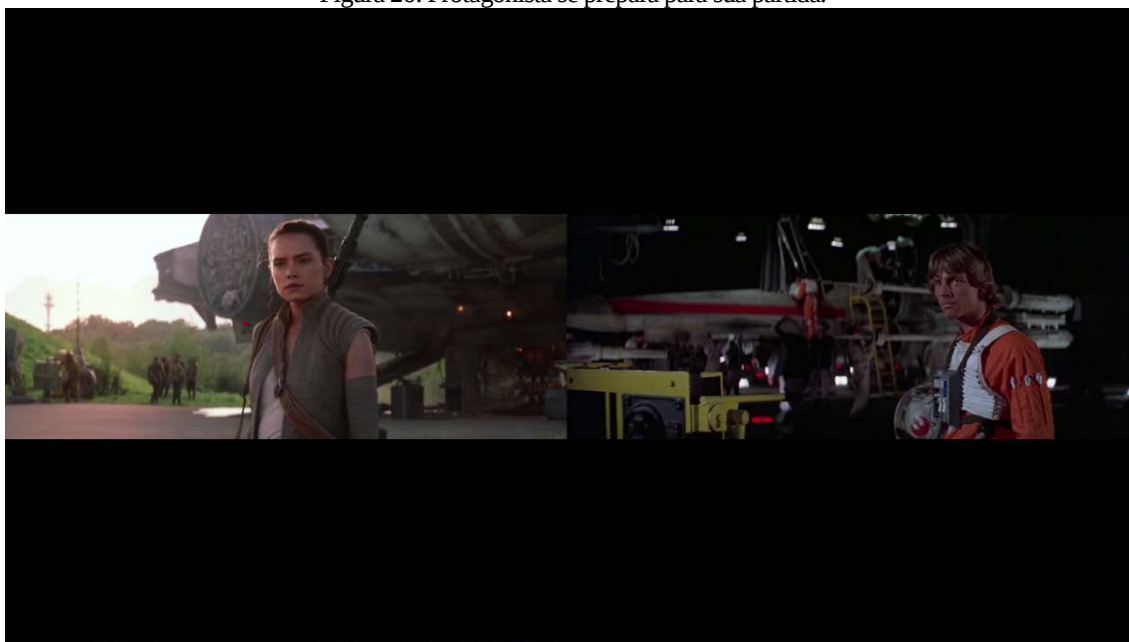
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 25: Retorno a base rebelde.



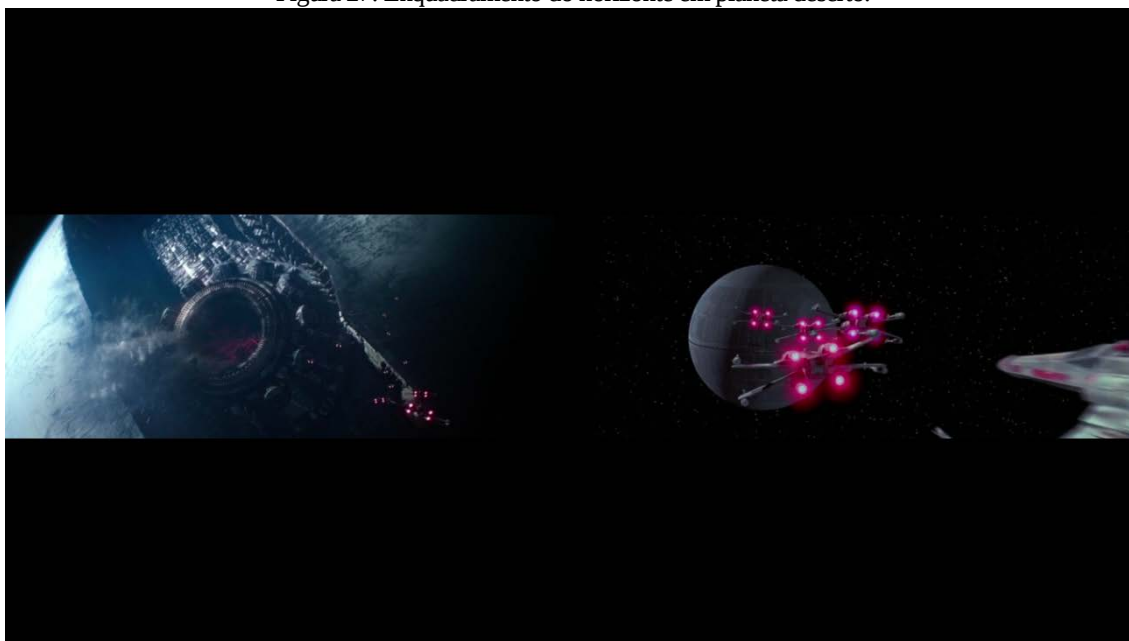
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 26: Protagonista se prepara para sua partida.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 27: Enquadramento do horizonte em planeta deserto.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 28: Protagonista atacando o covil do antagonista.



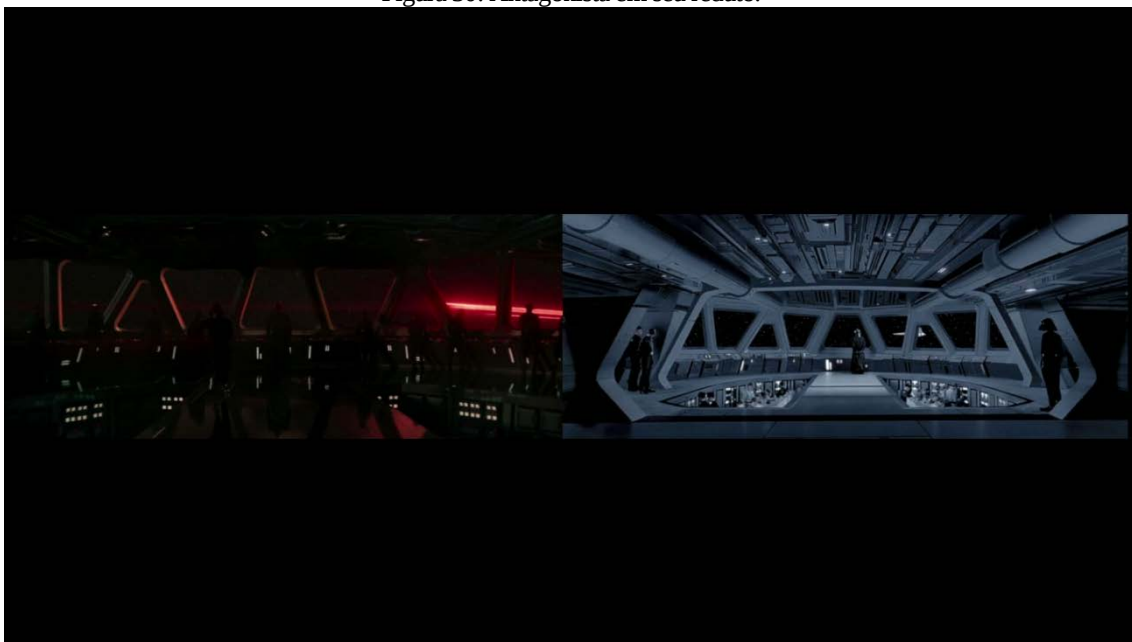
Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 29: A destruição do covil.



Fonte: Ruiz; 2016.

Figura 30: Antagonista em seu reduto.



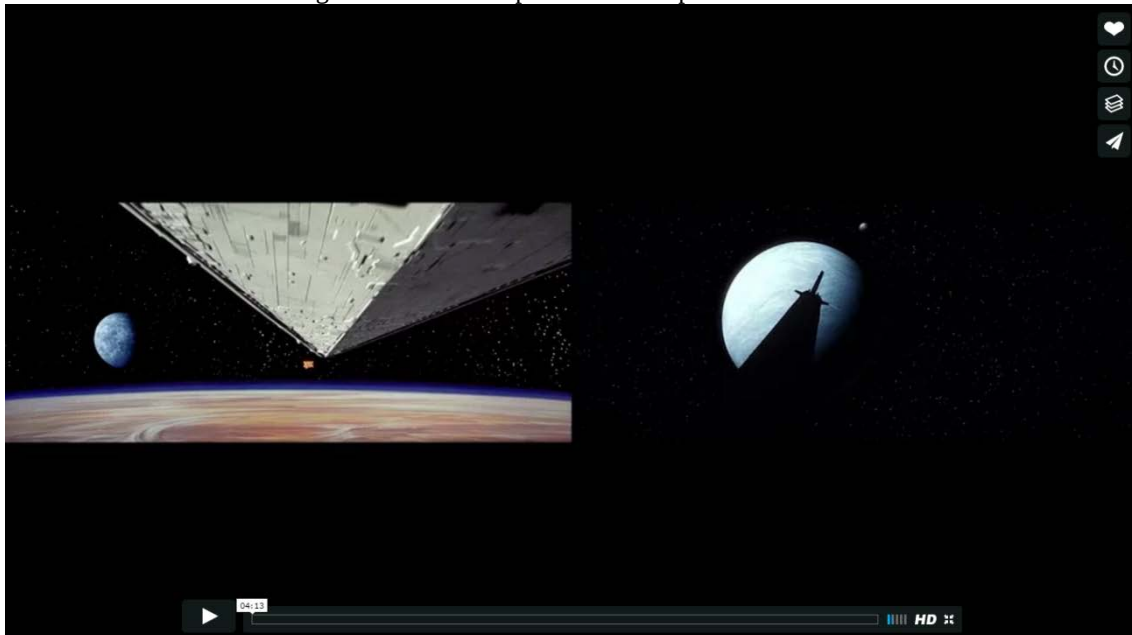
Fonte: Ruiz; 2016.

Sitiografia

RUIZ, Jorge Luengo; **Star Wars: The Force Awakens (2015) // Original Trilogy (1977- 1983)**. 2016. Disponível em: < <https://vimeo.com/160504168> >. Acesso em 16 de ago. 2016.

ANEXO B - Comparação de quadros de Zachary Antell
Percebe-se que na análise de Antell sua preocupação maior foi com as similaridades narrativas do objeto.

Figura 1: Cruzador imperial orbitando planeta desértico.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 2: Droids em fuga.



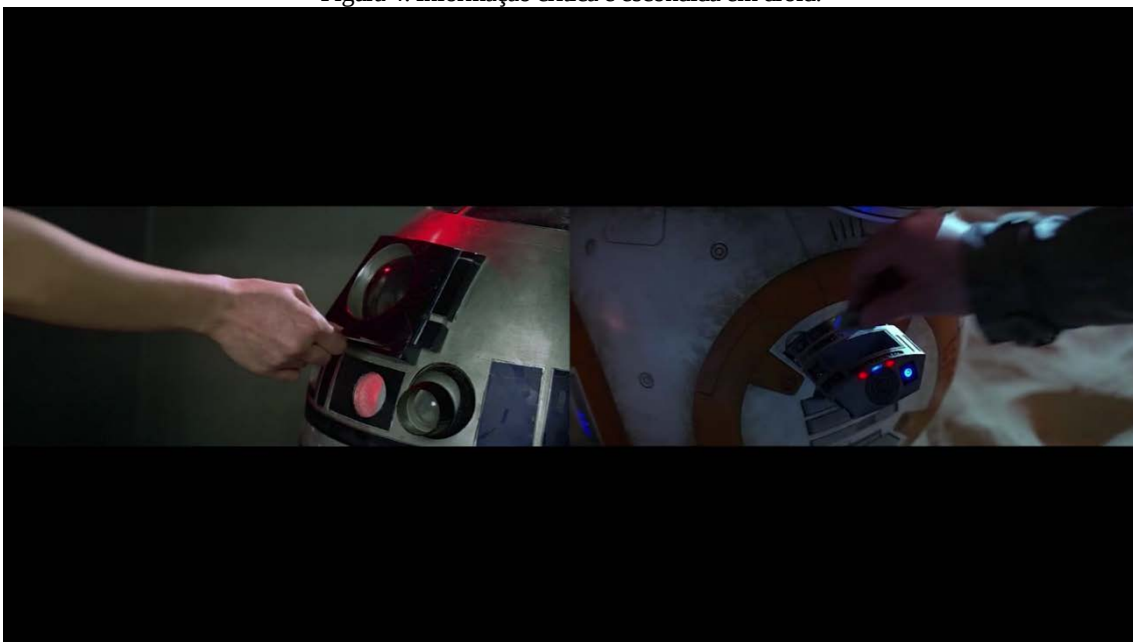
Fonte: Antell; 2016.

Figura 3: Tropas preconizando a chegada do antagonista.



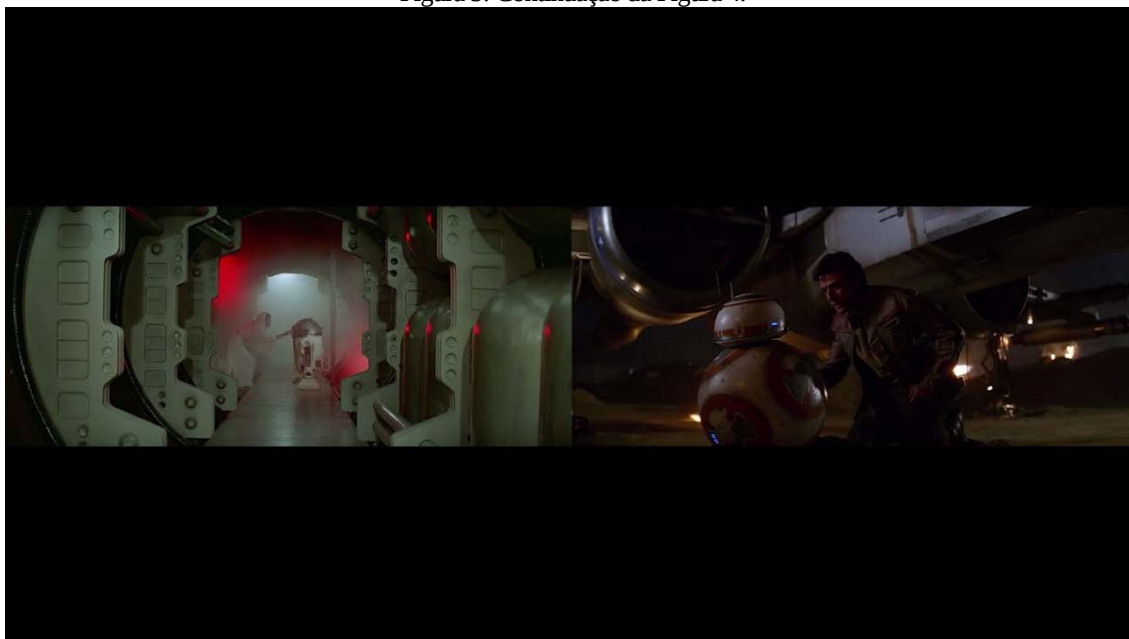
Fonte: Antell; 2016.

Figura 4: Informação crítica é escondida em droid.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 5: Continuação da Figura 4.



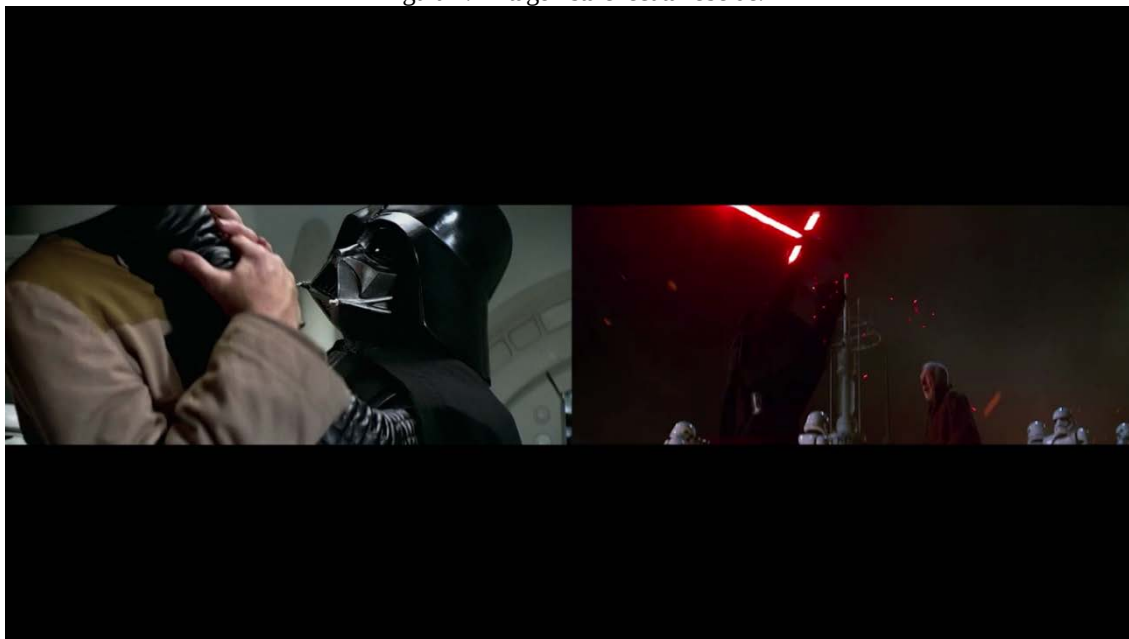
Fonte: Antell; 2016.

Figura 6: Chegada do antagonista.



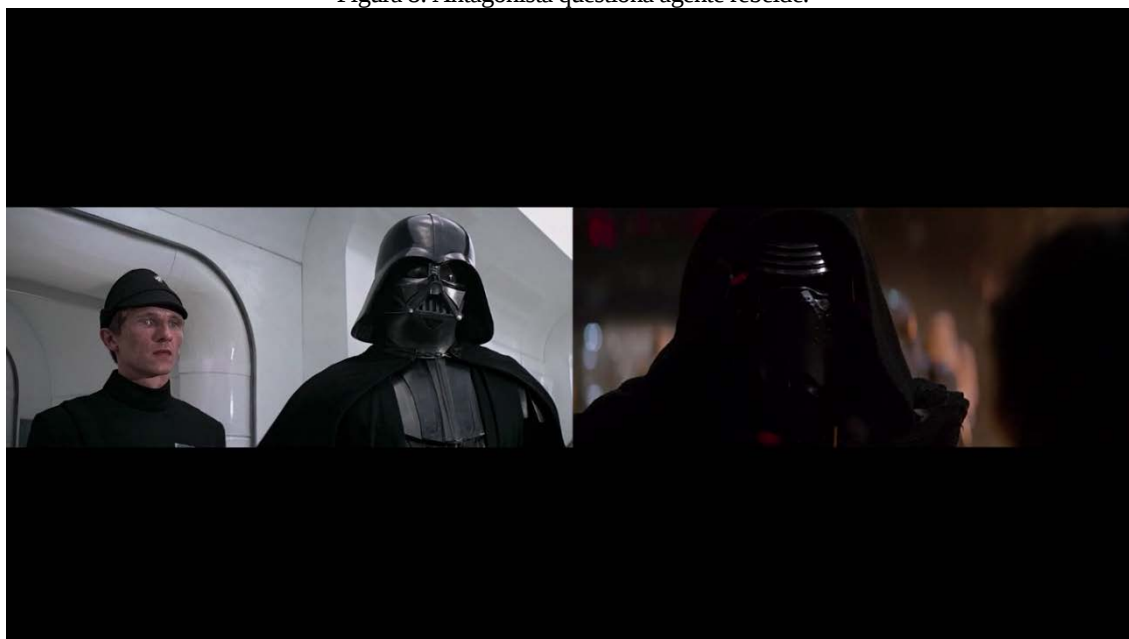
Fonte: Antell; 2016.

Figura 7: Antagonista executa rebelde.



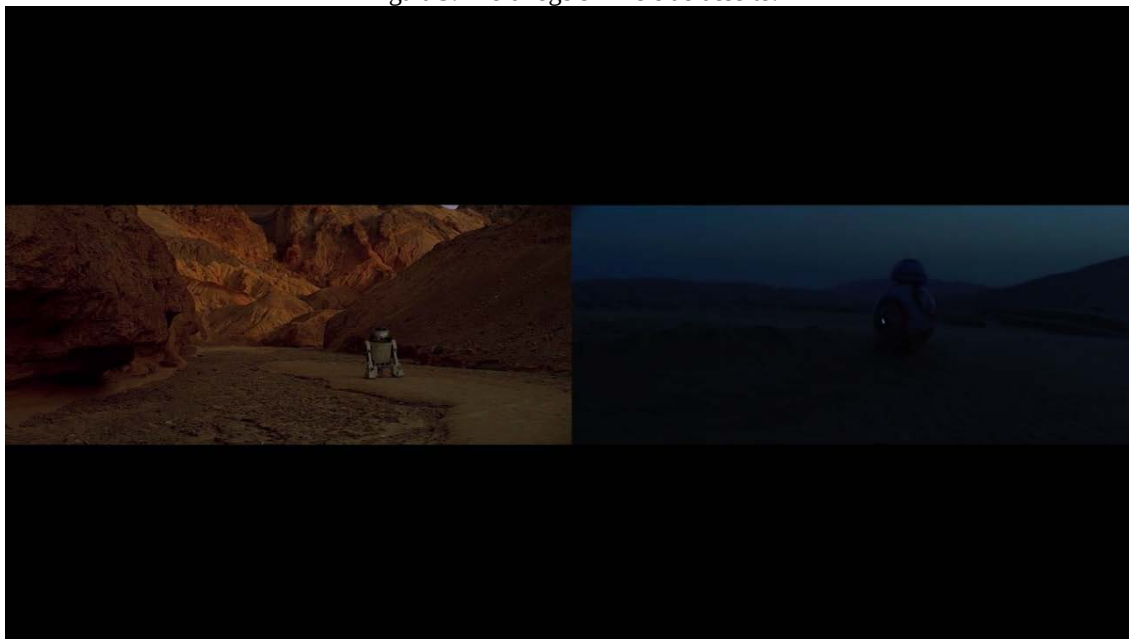
Fonte: Antell; 2016.

Figura 8: Antagonista questiona agente rebelde.



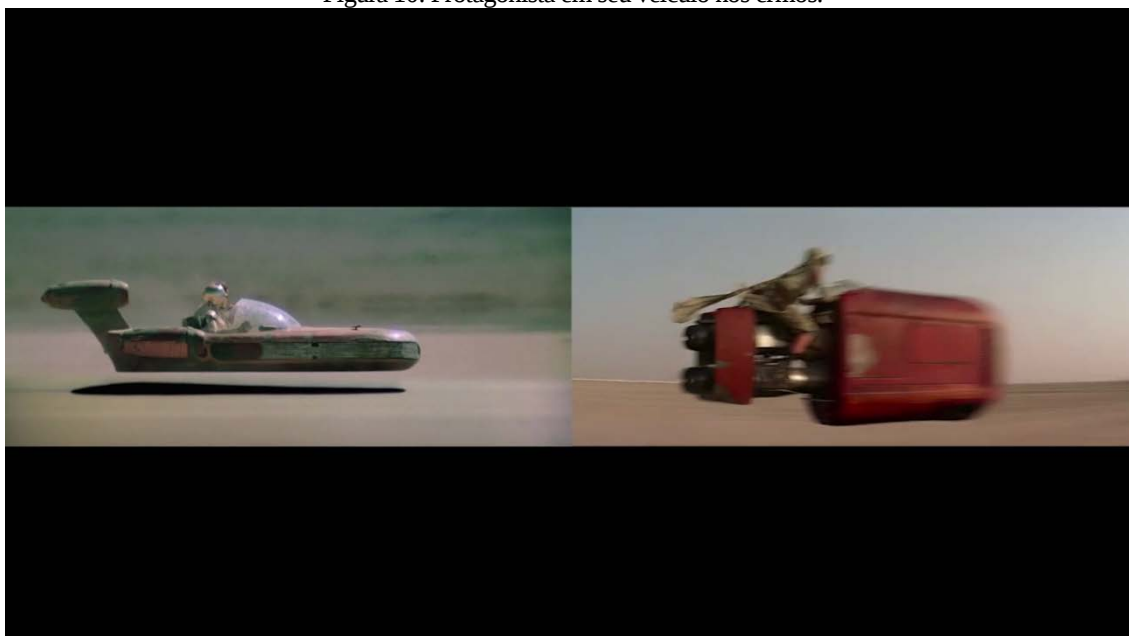
Fonte: Antell; 2016.

Figura 9: Droid foge em meio ao deserto.



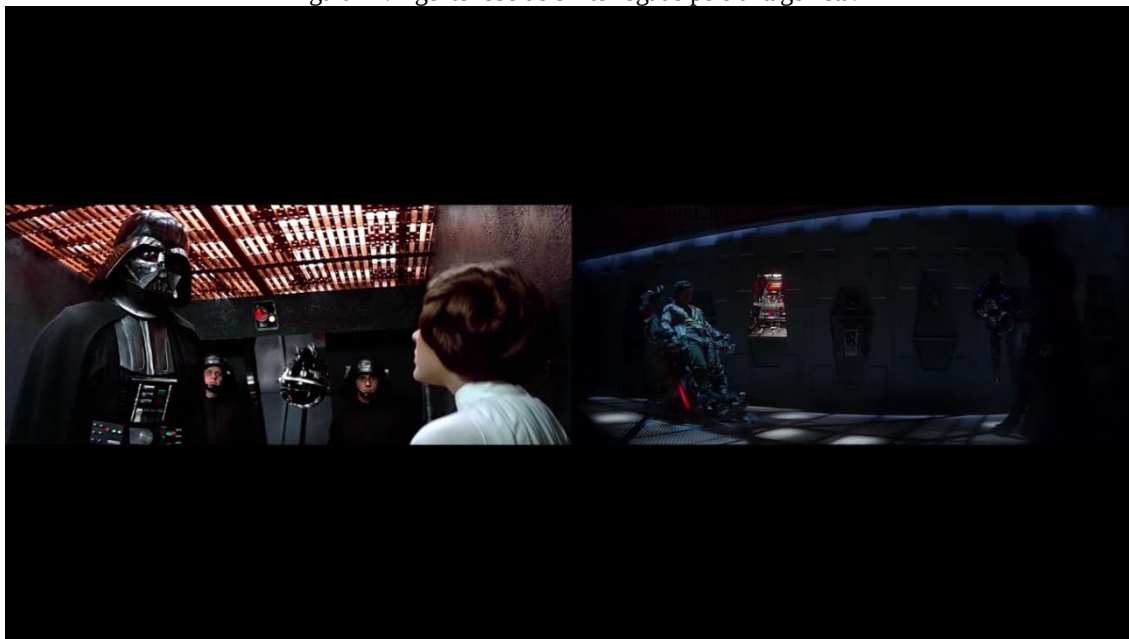
Fonte: Antell; 2016.

Figura 10: Protagonista em seu veículo nos ermos.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 11: Agente rebelde é interrogado pelo antagonista.



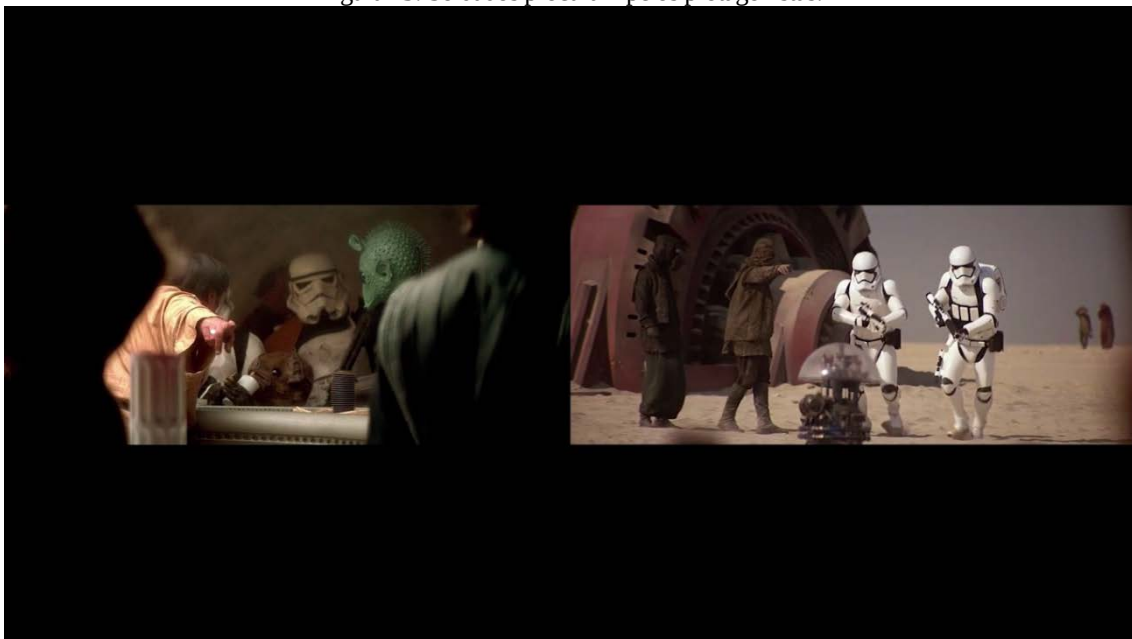
Fonte: Antell; 2016.

Figura 12: Agente rebelde é salvo por protagonista utilizando roupa dos vilões.



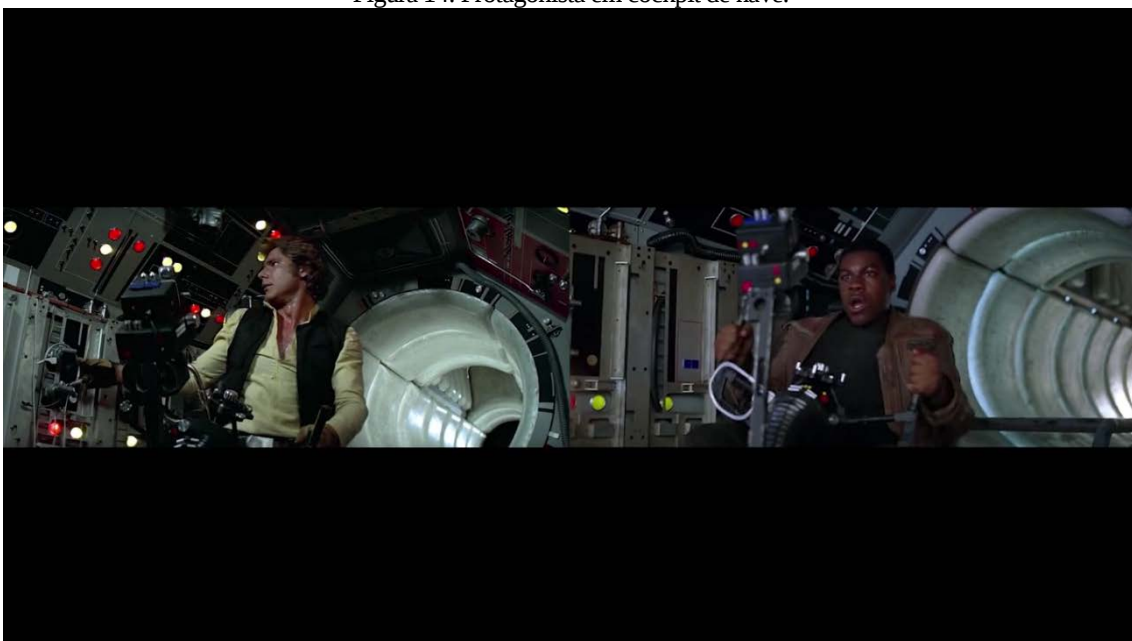
Fonte: Antell; 2016.

Figura 13: Soldados procuram pelos protagonistas.



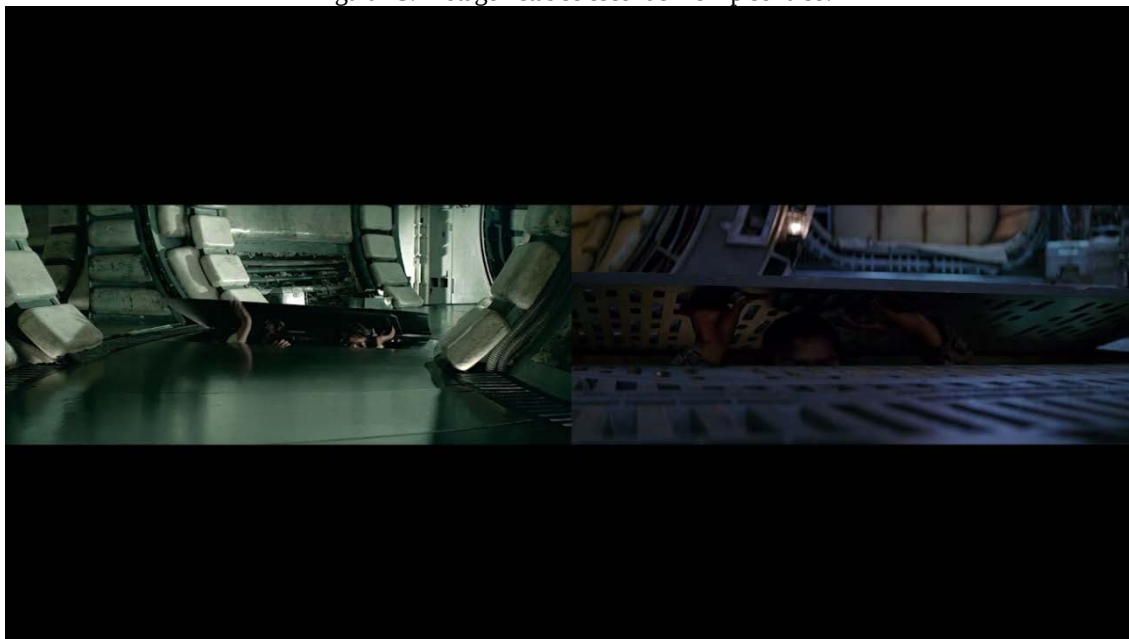
Fonte: Antell; 2016.

Figura 14: Protagonista em cockpit de nave.



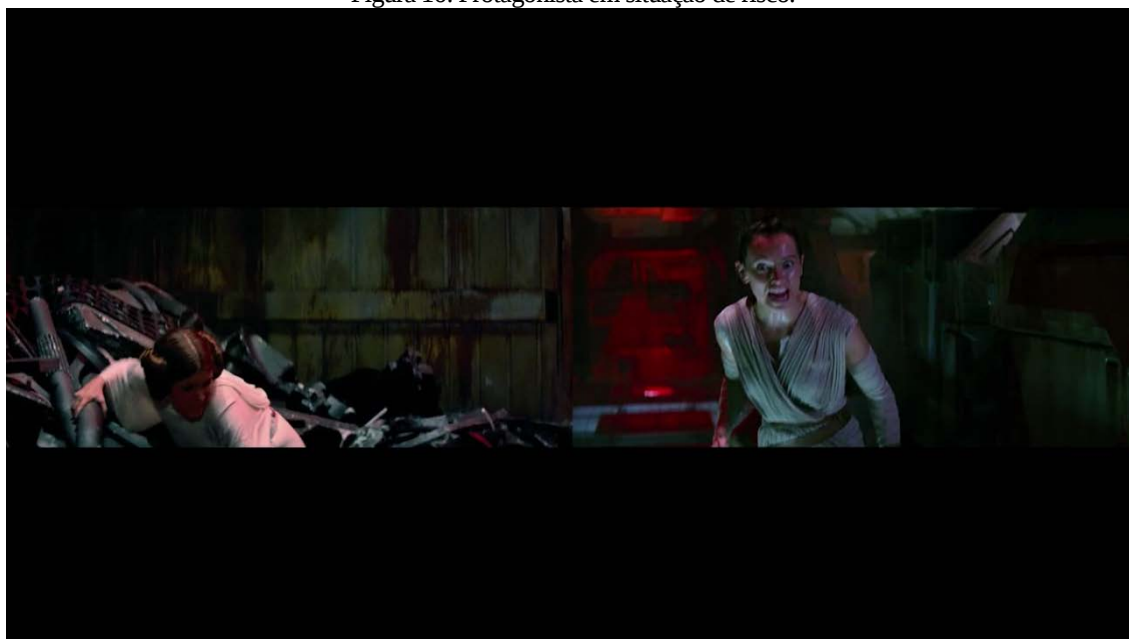
Fonte: Antell; 2016.

Figura 15: Protagonistas se escondem em piso falso.



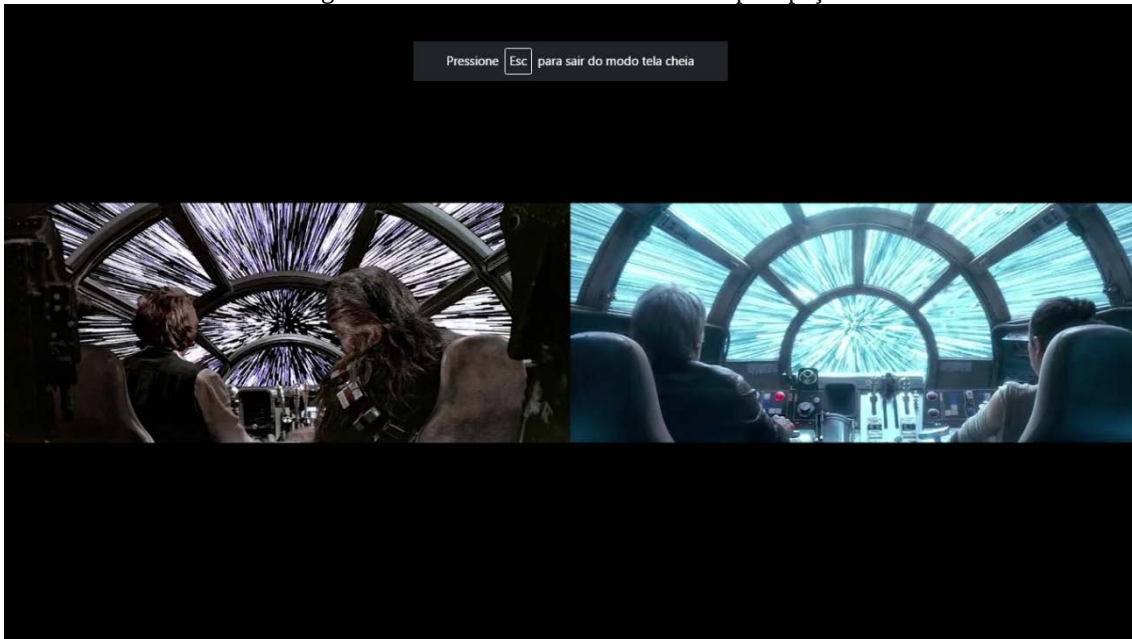
Fonte: Antell; 2016.

Figura 16: Protagonista em situação de risco.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 17: Millenium Falcon entrando no hiperespaço.



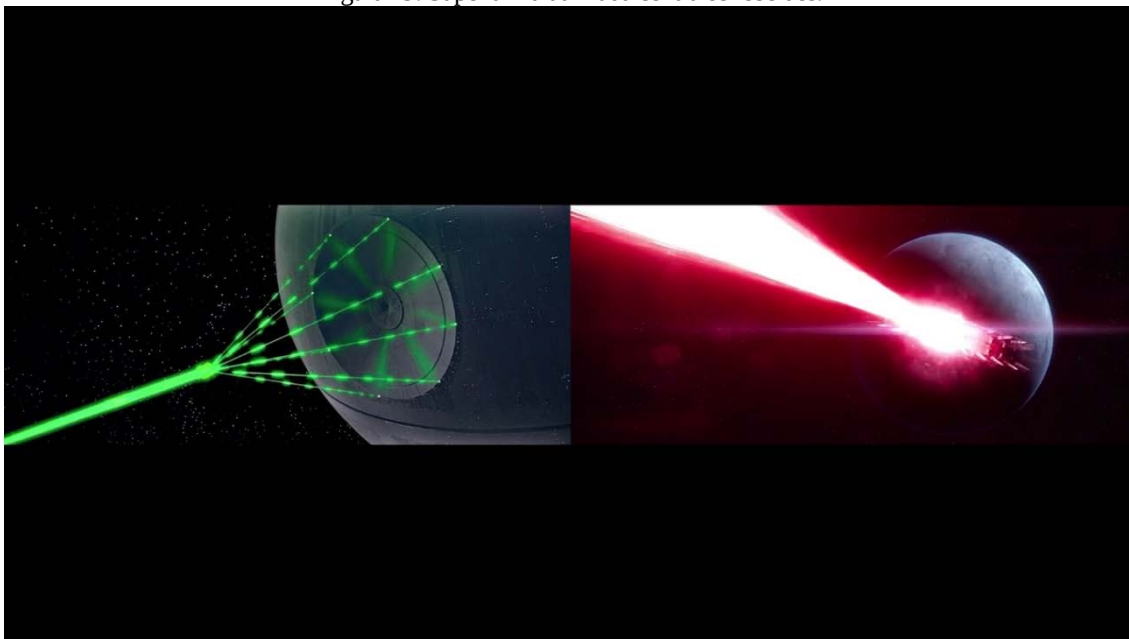
Fonte: Antell; 2016.

Figura 18: Cantina galáctica com várias formas de vida.



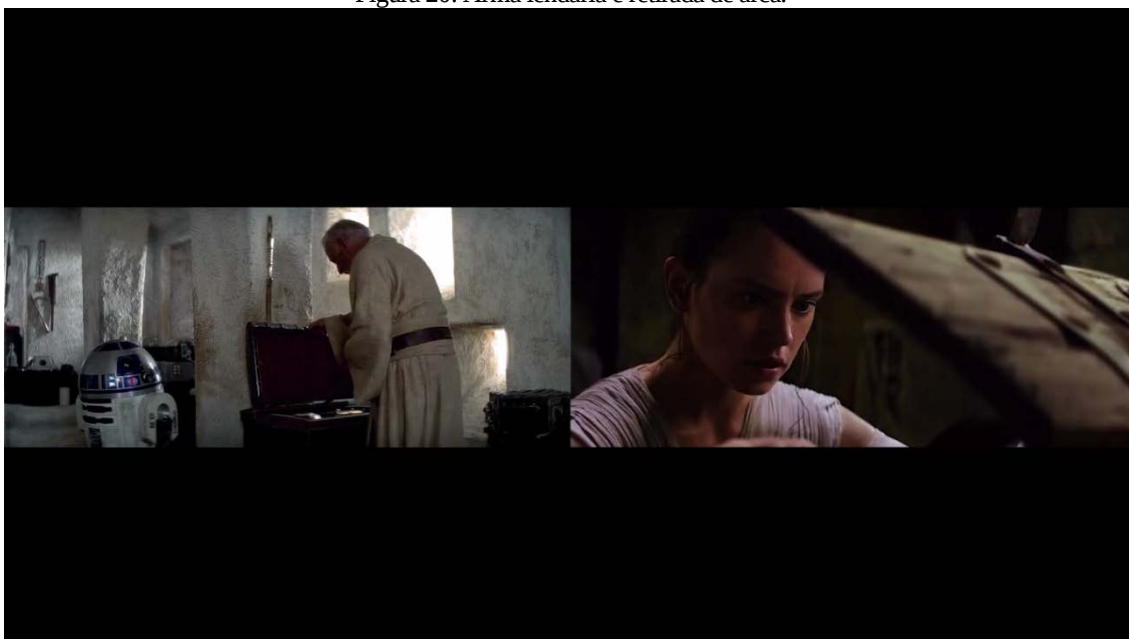
Fonte: Antell; 2016.

Figura 19: Super arma utilizada contra os rebeldes.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 20: Arma lendária é retirada de arca.



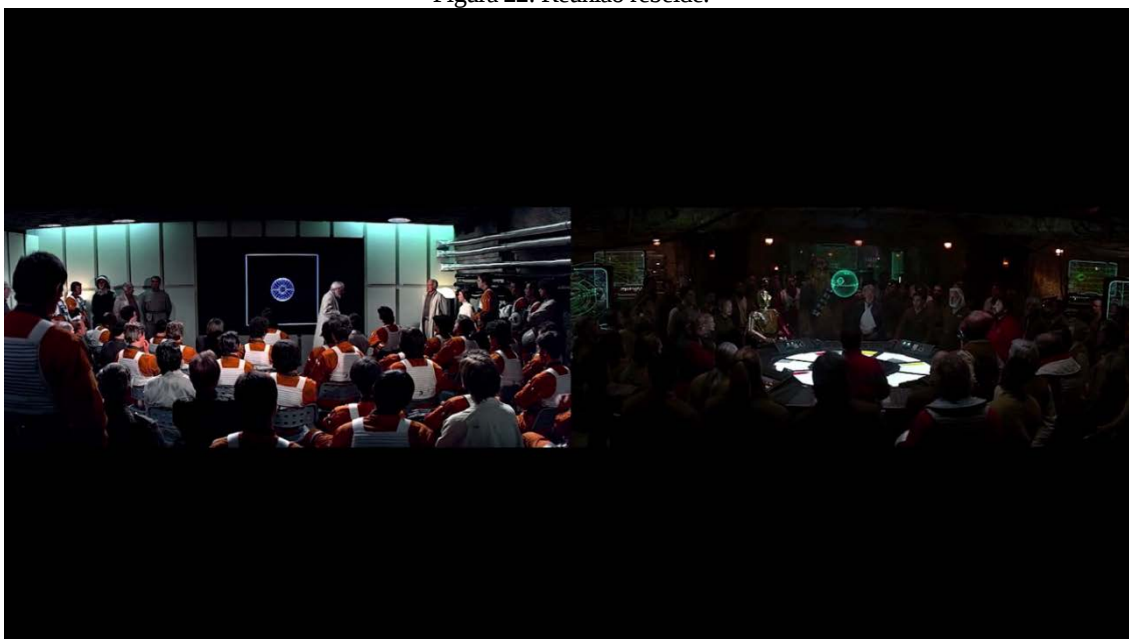
Fonte: Antell; 2016.

Figura 21: Protagonista se prepara para batalha espacial.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 22: Reunião rebelde.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 23: Infiltração da base inimiga.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 24: Antagonista aguarda confronto.



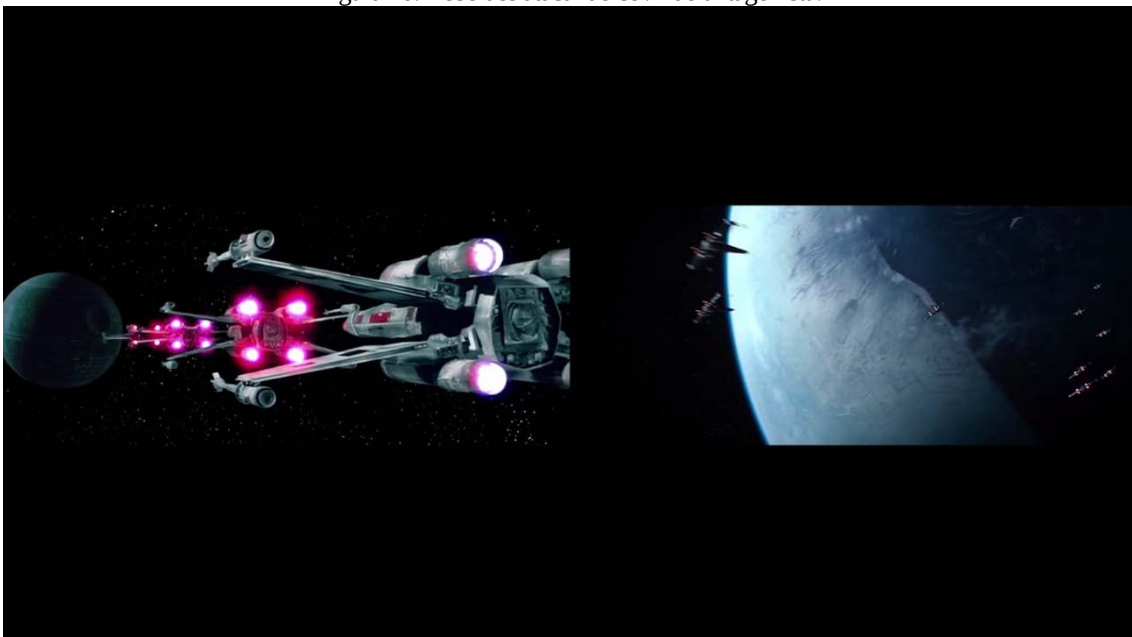
Fonte: Antell; 2016.

Figura 25: Antagonista assassina mentor.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 26: Rebeldes atacando covil do antagonista.



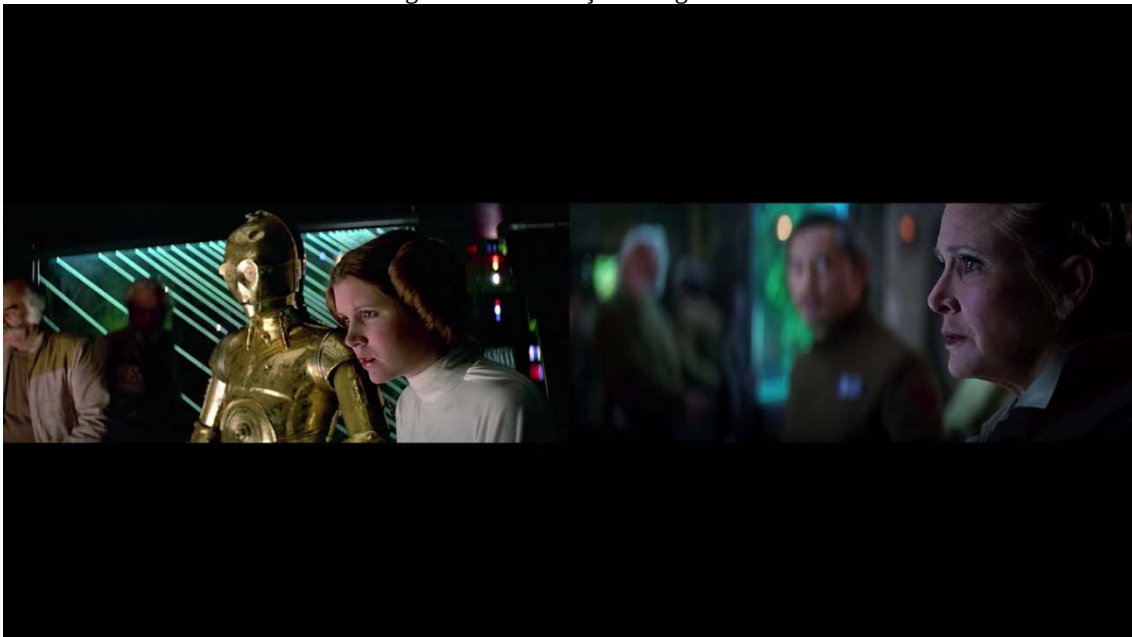
Fonte: Antell; 2016.

Figura 27: Leia coordena planos de batalha.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 28: Continuação da Figura 27.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 29: Voo nos corredores da base inimiga.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 30: Detalhe da nave líder na continuação da figura 29.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 31: Destruição da base inimiga.



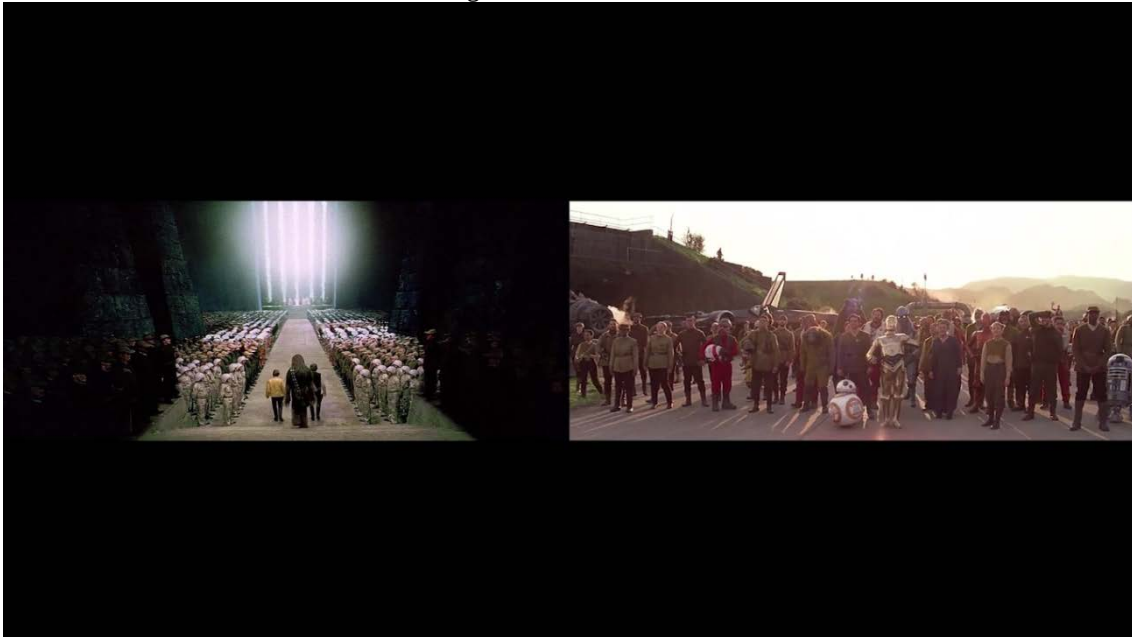
Fonte: Antell; 2016.

Figura 32: Retorno pós vitória.



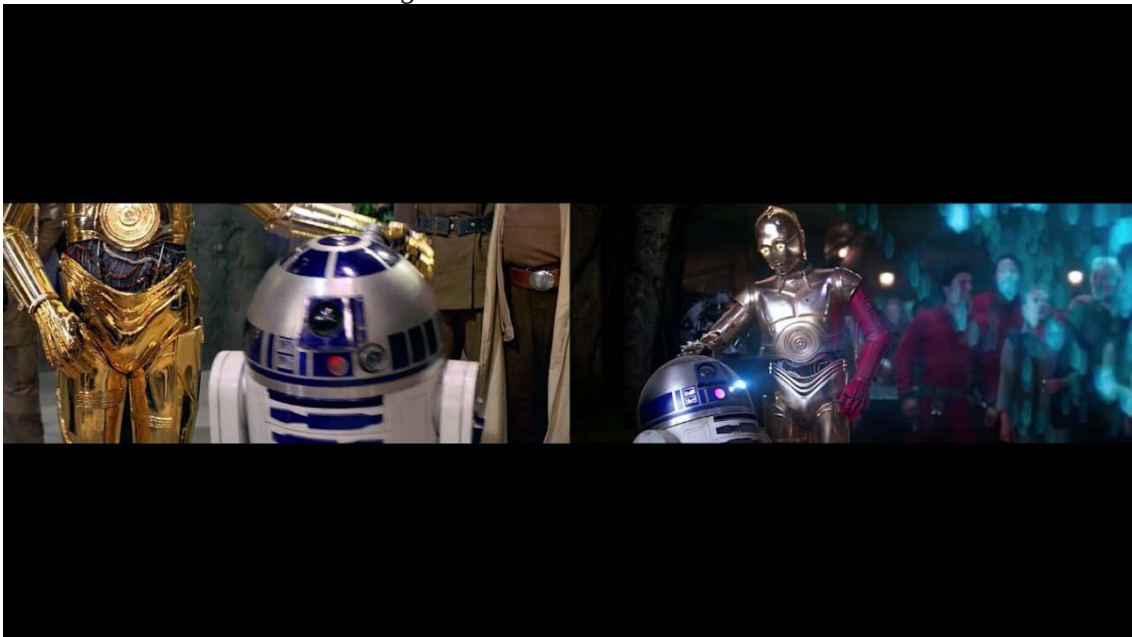
Fonte: Antell; 2016.

Figura 33: Reunião final.



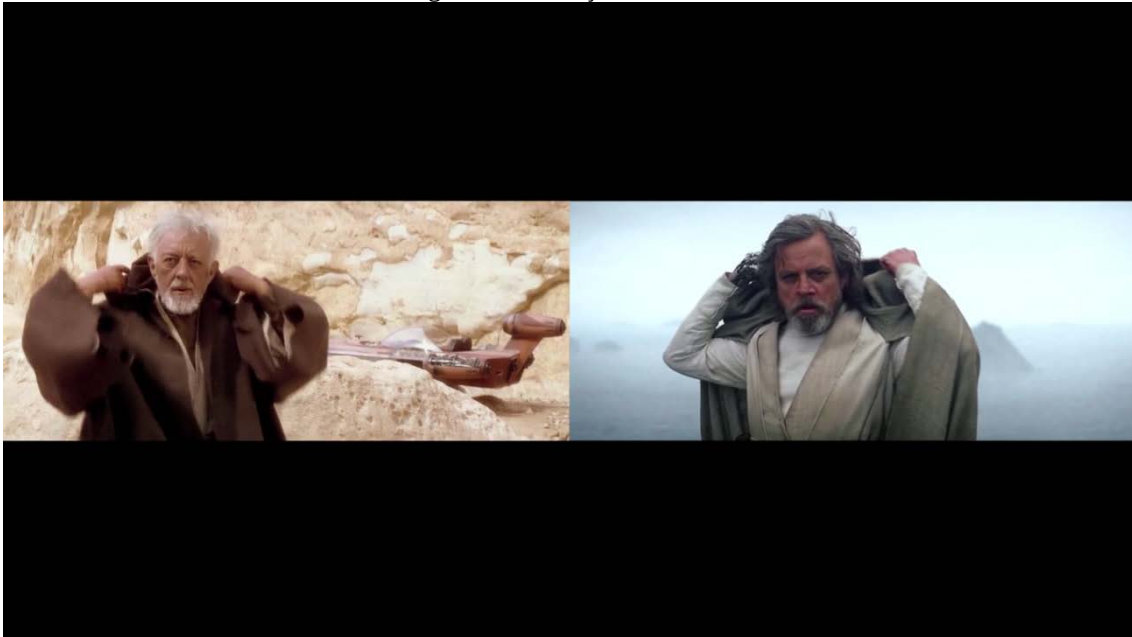
Fonte: Antell; 2016.

Figura 34: Detalhe de C3PO e R2-D2.



Fonte: Antell; 2016.

Figura 35: Revelação do mentor.



Fonte: Antell; 2016.

Sitiografia

ANTELL, Zachary; **“A New Awakening” - Star Wars Episode IV and VII Shot Comparison**. 2016. Disponível em: < <https://vimeo.com/160263943> > Acesso em 16 de ago. 2016.