

**Faculdade Canção Nova**

Gabriel dos Santos Siqueira

**STAR WARS: UMA GALÁXIA DE COMUNICAÇÃO**  
análise comunicacional de Star Wars

**Cachoeira Paulista**  
**2021**

**Faculdade Canção Nova**

Gabriel dos Santos Siqueira

**STAR WARS: UMA GALÁXIA DE COMUNICAÇÃO**  
análise comunicacional de Star Wars

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito para  
obtenção do grau de Bacharel em  
Jornalismo pela Faculdade Canção Nova,  
sob orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Vaniele  
Barreiros da Silva.

**Cachoeira Paulista**  
**2021**

GABRIEL DOS SANTOS SIQUEIRA

STAR WARS: UMA GALÁXIA DE COMUNICAÇÃO  
análise comunicacional de Star Wars

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo pela Faculdade Canção Nova, sob orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Vaniele Barreiros da Silva

\_\_\_\_\_ em: 9 de dezembro de 2021

Grau: \_\_\_\_\_

Banca Examinadora:

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Vaniele Barreiros da Silva – orientadora  
Faculdade Canção Nova

---

Prof.  
Faculdade Canção Nova

---

Prof.  
Faculdade Canção Nova

**Cachoeira Paulista  
2021**

Dedico, primeiramente a Deus, pelas bênçãos concedidas. Aos meus pais, Daniel Luiz de Siqueira e Maria Regina dos Santos Siqueira, pelo eterno incentivo, amor, e sempre acreditarem em mim. Aos meus irmãos, Alvaro dos Santos Siqueira e Lucas dos Santos Siqueira, pela amizade e amor indispensáveis, sempre presentes em minha vida. E a minha namorada, Ana Clara Flaitt Lui, pelo amor, apoio, compreensão e incentivo.

## **AGRADECIMENTOS**

Expresso meus agradecimentos a Deus, que sempre acolhe, abençoa e protege aqueles que estão em minhas orações. Agradeço meus pais, que me ensinam a viver dignamente e a perdoar a si mesmo e o próximo, nunca deixando de incentivar a jornada a qual me encontro.

A meus irmãos, que proporcionam divertimento todos os dias, apoiando o bom humor e felicidade, principalmente nos momentos de dificuldade e adversidade.

À minha namorada, parceira e amiga, que, apesar de minhas inconveniências, nunca se afasta do meu lado, ensinando a amar e a ser uma pessoa mais forte, assim como um profissional de qualidade exemplar.

Agradeço à minha orientadora, Prof. Dr<sup>a</sup>. Vaniele Barreiros da Silva, por todo o conhecimento e conversas que possibilitaram e engrandeceram a discussão presente nesta monografia, conduzindo a pesquisa com sabedoria e apoio que contribuíram imensamente esse momento da minha vida acadêmica.

De forma semelhante, agradeço meus colegas de classe, mostrando a diversidade e qualidade que um profissional de comunicação deve buscar ser. Aos professores do curso de Jornalismo e de toda a faculdade Canção Nova, que direta, ou indiretamente, germinaram, regaram, educaram e proporcionaram experiências jornalísticas e comunicacionais que permanecerão presentes em minha vida para sempre.

Por fim, agradeço à banca avaliadora deste trabalho, que, com sua experiência e profissionalismo, contribuíram para a máxima expressão de excelência que é possível para a pesquisa.

*“Você descobrirá que muitas das verdades às quais nos prendemos dependem do  
nosso ponto de vista.”*

*Obi Wan Kenobi*

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso trata da relação entre a Saga Star Wars e o conceito de Indústria Cultural. Tendo o objetivo de analisar três filmes da saga Star Wars, abordando o significado e representação dos elementos dos filmes que fazem da franquia um produto da cultura de massa. Tal análise se fundamenta em obras como Moura (2001), Heller (2014) e Betton (1987), sobre a iluminação, a psicologia das cores e a estética cinematográfica, respectivamente. Os alicerces comunicacionais partem de conceitos presentes em Adorno (2002), Machado (1997) e Jenkins (2009), a respeito da indústria cultural, o pré e o pós cinema, e a cultura da convergência. Conclui-se assim, a produção de uma pesquisa que agrega ao setor jornalístico cultural e comunicacional, a percepção de Star Wars como um produto da Indústria Cultural, uma superestimação da arte.

**Palavras chave:** Star Wars; Indústria cultural; Transmídia; Cinema.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	9
<b>CAPÍTULO 1: HISTÓRIA DO CINEMA MUNDIAL</b>	13
1.1 HISTÓRIA DO CINEMA	13
1.2 NARRATIVA CINEMATOGRAFICA	15
1.3 ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA	16
<b>CAPÍTULO 2: A INDÚSTRIA CULTURAL</b>	19
2.1 COMUNICAÇÃO DE MASSA	22
2.2 INTEGRAÇÃO CINEMA E VÍDEO	25
2.3 TRANSMÍDIA	28
<b>CAPÍTULO 3: DESCRIÇÃO DE CENA</b>	31
3.1 ILUMINAÇÃO	31
3.2 ENQUADRAMENTO	45
3.3 COR	56
3.4 CONTEXTO HISTÓRICO	67
<b>CAPÍTULO 4: ANÁLISE CINEMATOGRAFICA E INDÚSTRIA CULTURAL</b>	77
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	86
<b>REFERÊNCIAS</b>	90
ANEXO A – ERA UMA VEZ NO OESTE	35
ANEXO B – ENTRE FACAS E SEGREDOS	43
ANEXO C – BLADE RUNNER: O CAÇADOR DE ANDRÓIDES	52
ANEXO D – A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE	53
ANEXO E – O EXTERMINADOR DO FUTURO	54
ANEXO F – JURASSIC PARK	55
ANEXO G – MONGES CATÓLICOS	63
ANEXO H - MILITARES NAZISTAS	71
ANEXO I - GUERRILHEIROS VIET CONG	72

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Star Wars episódio 4: Uma Nova Esperança - Iluminação	33
QUADRO 2 – Star Wars episódio 1: A Ameaça Fantasma - Iluminação	37
QUADRO 3 – Star Wars episódio 7: O Despertar da Força - Iluminação	41
QUADRO 4 – Star Wars episódio 4: Uma Nova Esperança - Enquadramento	48
QUADRO 5 – Star Wars episódio 1: A Ameaça Fantasma - Enquadramento	54
QUADRO 6 – Star Wars episódio 4: Uma Nova Esperança - Cor	58
QUADRO 7 – Star Wars episódio 1: A Ameaça Fantasma - Cor	61
QUADRO 8 – Star Wars episódio 7: O Despertar da Força - Cor	64
QUADRO 9 – Star Wars episódio 4: Uma Nova Esperança - Contexto Histórico	70
QUADRO 10 – Star Wars episódio 1: A Ameaça Fantasma - Contexto Histórico	73
QUADRO 11 – Star Wars episódio 7: O Despertar da força - Contexto Histórico	74
QUADRO 12 – Análise Cinematográfica e Indústria Cultural	77

## INTRODUÇÃO

Star Wars é uma franquia de ficção científica e fantasia, lançada em 9 filmes, entre 1977 a 2019, que conta a história de uma galáxia em constante conflito. No ano em que se comemoram os 44 anos da saga, que é marco histórico em sucesso de bilheteria na indústria cinematográfica, convém estudar a importância da obra, pela ótica comunicacional, relacionando os filmes com o conceito de Indústria Cultural. George Lucas, criador da saga, usou acontecimentos históricos, como as guerras mundiais, regimes totalitários e democracias corrompidas, em um reflexo da história humana, discutindo escravidão, religião, traumas e personalidade.

Historicamente, tais situações são representadas de várias maneiras. De um ponto de vista cinematográfico, o mesmo pode acontecer. A iluminação pode propor significados psicológicos em relação ao personagem, semelhantemente, a cor sugere percepções emocionais que vão além da expressão humana. Enquanto isso, o enquadramento instiga a visão detalhada de um espaço que inflige sentimentos e ações, e o contexto histórico resgata seletos momentos da realidade, os transformando em inspiração filosófica. Desta forma, surgem questões relacionadas ao papel que os elementos audiovisuais representam na saga Star Wars, assim como sua posição de integração ao chamado produto cultural de massa. Qual a relação entre a cinematografia presente nas cenas e o contexto das produções de massa. Em face aos questionamentos, feitos durante a pesquisa, em relação a esse tópico, compete a pergunta principal que norteia o trabalho. A saga Star Wars, considerada um produto cinematográfico *cult*, é construída a partir de fórmulas que propiciam a derrocada da cultura? É um produto de massa da Indústria Cultural?

Para responder esta pergunta problema do trabalho, pode-se considerar várias possibilidades intrínsecas na iluminação cênica, enquadramento de elementos, cores e o contexto histórico inseridos na obra, permitindo leituras sensoriais diferentes em cada filme. A partir dessas possibilidades, surgiu a principal hipótese levantada, de que alguns elementos e composições das cenas são pensados com o objetivo de transmitir diferentes informações e as mudanças de percepção em conformidade com o padrão realizado em produções pertencentes à Indústria cultural de massa.

Após pouco mais de 40 anos de sucesso, a saga criou um trabalho singular de contar histórias. Sua atenção elevada aos elementos cenográficos permitiu a

exposição clara da trama, atmosfera e características únicas de cada personagem. A partir dessa linha de argumentação, torna-se relevante a investigação desses elementos cinematográficos, a fim de aprofundar as pesquisas da área de jornalismo cultural e da crítica cinematográfica, que alguns autores inserem essa discussão junto ao Jornalismo Cultural enquanto crítica de cinema, permitindo o aperfeiçoamento dessa prática. De mesmo modo, conforme a diretriz do curso de jornalismo, compete à pesquisa analisar as teorias da comunicação, informação e cibercultura, suas dimensões filosóficas, políticas, psicológicas e sócio-culturais, inclusive as rotinas de produção e os processos de recepção, bem como a regulamentação dos sistemas midiáticos, em função do mercado potencial, além dos princípios que regem as áreas conexas.

A saga se expandiu para todo um universo de materiais em todos os meios, muito foi produzido e consumido a respeito, e a cada lançamento, mais elementos únicos são criados. Em razão de contínua admiração pela obra e suas características expostas acima, torna-se relevante a exploração analítica categórica de tal lado ainda superficialmente dissecado dos produtos audiovisuais de uma das sagas mais famosas do cenário pop cultural, ademais, contribuir para o conhecimento que o cinema proporciona no dia a dia do indivíduo.

George Lucas, roteirista, diretor e criador da saga, estabeleceu um público de seguidores amplo de sua franquia, como apresenta o site G1 (2020), mostrando que o filme mais recente da saga, Star Wars: A ascensão Skywalker, acumulou um montante de mais de US\$ 1 bilhão em bilheteria mundial. Essa sólida marca de abrangência, e seu sucesso mundial, tornou a obra referência para o cinema em vários gêneros. Filmes como Serenity: A luta pelo amanhã (2005) e S.O.S: Tem um louco solto no espaço (1987), são demonstrações de influência, permeando o gênero de aventura, assim como a comédia e vários outros. Sua fluidez ao se adaptar em novas plataformas também se destaca como exemplo de gerar novas formas de contar histórias com um mesmo produto, seja em cinema, TV, impresso, digital ou itens comerciais. Em vista disso, mostra-se benéfico se estudar a saga, pois tal ato auxilia a percepção aprofundada do indivíduo sobre características da obra, e por consequência, uma visão mais completa da mesma.

Em conciliação as razões da pesquisa, confere os objetivos de analisar três filmes da saga Star Wars, abordando o significado e representação dos elementos dos filmes que fazem da franquia um produto da cultura de massa. Em específico,

categorizar elementos filmicos que sugerem o pertencimento da Saga aos conceitos de cultura de massa, analisar os critérios da Indústria cultural presentes na Saga Star Wars e contribuir para o crescimento do campo de ação jornalístico cultural a partir da crítica cinematográfica.

Para alcançar os objetivos, a pesquisa explicativa será aplicada, propondo esclarecer o significado implícito impresso cenograficamente na saga Star Wars, identificando elementos relativos à construção dos filmes e que contribuem para o maior entendimento da obra, além de proporcionar um material acadêmico sobre a Indústria Cultural em relação com Star Wars. No campo de pesquisa acadêmica, Severino (2014) delimita a categoria explicativa como o ato de buscar causas de um fenômeno específico, além de registrar e analisar o mesmo.

Para tal, a abordagem qualitativa de investigação será adotada, vista sua compatibilidade com a intenção da pesquisa, onde segundo Santos Filho (2002), o propósito fundamental é “compreender o significado que os outros dão a suas próprias situações.” (p. 43) A aplicação dessa abordagem possibilitará o aprofundamento nos conteúdos analisados e enxergar suas particularidades e experiências individuais.

Como contexto, a pesquisa caminha pela análise de filmes, tendo como objeto do exame os personagens e cenas presentes nos produtos audiovisuais Star Wars. A respeito de dados, a pesquisa em questão fará uso de análise de informações em obras literárias sobre cinema, comunicação, transmídia e indústria cultural, assim como certos materiais sobre a própria saga Star Wars e seu criador. Desta maneira, será aplicada a modalidade de pesquisa bibliográfica. Levando em conta o que explica Severino (2014), a pesquisa bibliográfica se realiza com o início do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses e mais. Usando-se dados ou categorias teóricas já estudados por outros pesquisadores e devidamente registrados.

Partindo do preceito de que o trabalho proposto se encontra no âmbito da análise de materiais, será usado a modalidade de análise de conteúdo, tida também por Severino (2014) como o tratamento e análise de documentos buscando os conteúdos em suas mensagens, dando a oportunidade de avistar não somente a visão do autor da saga, George Lucas, sobre suas criações, mas sobre o processo de criação no cinema das massas.

Para a compilação e análise desses dados, que serão usados para explicar a composição do fílmica, a Indústria Cultural, a transmídia e a comunicação de massa, os conceitos e materiais de autores como Wiggershaus (1986), Adorno (2002), Jenkins (2009), Martin (2005) e Kellner (2010) foram usados.

A pesquisa se desenvolverá em quatro capítulos, sendo o primeiro capítulo abordando a questão histórica do cinema, sua criação na França, passando pelo seu desenvolvimento em várias frentes, entre elas norte-americana, com Hollywood, culminando no cinema dos anos 1970 e 1980, anos de nascimento da saga Star Wars. O segundo capítulo foca-se na exploração em teoria dos elementos da comunicação, assim como a várias formas de existir dessa comunicação no cinema. O terceiro capítulo, é a análise cenográfica dos filmes Star Wars, tendo como base, os conceitos tratados durante o capítulo dois, e se aprofundando nos significados transmitidos pelos elementos presentes em cena, iluminação, cor e enquadramento, além do contexto histórico das obras. O quarto e último capítulo, apresenta o tratamento dos dados adquiridos no capítulo 3, a discussão e resultado final a respeito da problemática e objetivos propostos para a pesquisa.

## CAPÍTULO 1

### 1 HISTÓRIA DO CINEMA MUNDIAL

#### 1.1 A História Do Cinema

O dia mais importante para a história da sétima arte aconteceu em solo francês, quando os irmãos Auguste e Louis Lumière realizaram o que é considerado, historicamente, a primeira exibição pública de cinema, como é conhecido hoje. Conforme recorda Sabadin (2018), em 28 de dezembro de 1895, no Grand Café de Paris, foi apresentado um conjunto de pequenos filmes que popularizou a produção cinematográfica como entretenimento. Ballerini (2020), em concordância, adiciona o fato que a apresentação trouxe também o primeiro filme da história do cinema, “A chegada do trem à estação”, recordando a euforia que o filme causou por ser próximo a realidade. Logo, o primeiro passo dado pelos irmãos franceses foi essencial para o desenvolvimento do cinema como indústria e incentivou um olhar diferenciado sobre o potencial recreativo que poderia ser explorado por outros cineastas.

Logo após a exibição no Le Grand Café popularizar o cinema dos Lumière, emergiram, no mundo todo, diversos filmes de produtores independentes. Incentivados pelos Lumière, essas produções, em sua maioria, eram nada mais do que ecos do formato documental usado pelos irmãos pioneiros. Dessa forma, Sabadin (2018) esclarece que:

A gênese da produção cinematográfica é repleta de pequenos curtas-metragens mostrando o vaivém das ruas, o movimento de pessoas, carros, trens, bondes ou animais passando diante das lentes. Demolição de um Muro (1896), por exemplo, é simplesmente o registro da demolição de um muro da Fábrica Lumière, enquanto O Almoço do Bebê (1895) mostra um bebê almoçando entre seus pais (o “papai”, aliás, é o próprio Auguste). (SABADIN, 2018, p. 20)

Ballerini (2020), apesar de concordar, aponta para o caso de Georges Méliès, encenador e mágico, que se interessou em fabricar ficções científicas, já expressando um movimento contrário aos outros profissionais a respeito do conteúdo dos filmes. Diante disso, percebe-se que a propagação da obra dos

Lumière, conseqüentemente, causou o repouso do cinema em mãos que o guiaram para outros caminhos não explorados pelos irmãos, como o episódio de Méliès.

Buscando um âmago artístico para suas obras, distinto do documental feito pelo resto do mundo, Méliès fez do cinema uma ferramenta de comentários sociais e é notório por criar alguns dos primeiros efeitos especiais cinematográficos. Como evidenciado por Ballerini (2020), o mágico vislumbrava no novo invento a possibilidade de criticar o dia a dia desenfreado da pós - Revolução Industrial, dispondo da metáfora na ficção científica. Sabadin (2018) complementa que, em seus mais de 500 filmes, Méliès aplicou técnicas herdadas do teatro e do ilusionismo. Contudo, permaneceu utilizando a câmera de maneira fixa, como se mantivesse o estilo teatral de apresentação. Diante disso, é nítida a contribuição de Méliès para o desenvolvimento do cinema. A experiência com o palco teatral proporcionou a Méliès criar inovações que levaram o cinema por um caminho além da captação da realidade, um que instigou a imaginação e a metáfora. Todavia, ao se acomodar em relação a dinâmica com a câmera, a mantendo fixa em uma única posição, perdeu espaço no momento em que o cinema começava a se industrializar.

Com a industrialização já em vigor, o cinema foi também absorvido por esse movimento. A demanda pelas produções cresceu e funções específicas como, diretor, roteirista, responsável pela iluminação, encarregados do vestuário, cenógrafo e maquiador nasceram. Além da função de produtor, que centralizava a coordenação de todo o processo de produção. De acordo com Mascarello (2006):

O aumento da produção cinematográfica exigia uma racionalização de todo o processo, que era supervisionado pela figura do produtor. Nos grandes estúdios, o produtor fazia a coordenação entre as várias unidades de produção. Em 1906, havia três unidades de produção na Vitagraph, o maior estúdio dos EUA, chefiadas cada uma por um cinegrafista.(MASCARELLO, 2006, p. 40)

Portanto, a industrialização contribuiu para a transformação do cinema em uma mídia de potência global, além de conseqüentemente forçar os cineastas a adaptar o processo de produção. Os novos cargos técnicos possibilitaram um avanço no aspecto narrativo dos filmes.

## 1.2 Narrativa Cinematográfica

Os primeiros indícios de desenvolvimento narrativo completo no cinema foram notados ainda antes do período de industrialização, por volta de 1899, em formas primitivas de construção narrativa, chamadas de *gags*. Pequenas comédias, sem cortes, com uma reviravolta no final. Gunning (2006) classifica as *gags* como um ponto intermediário entre atração e narrativa, uma mini-narrativa. Ao mesmo tempo, ele consolida o termo cinema de atrações, uma vertente que consiste no uso das *gags* para simplesmente chamar a atenção da pessoa pelo espetáculo, ignorando a consistência narrativa. Tal exemplo demonstra uma precariedade inicial do cinema em criar para si uma linguagem própria. Ao prezar somente pela atenção do espectador, o uso do *gag* atrasou a idealização de narrativas mais complexas, como o intercalar de cenas, por exemplo.

Foi somente quando Edwin S. Porter, um operador de som inspirado por Méliès, percebeu a possibilidade de criar narrativas mais complexas com o uso de cortes de cena e a divisão da tela, que a narrativa cinematográfica se desenvolveu nas grandes produções. Seu trabalho no curta *A vida de um bombeiro americano* (1903) foi precursor em construir uma sequência de acontecimentos. Como descreve Ballerini (2020), ao dividir a tela em duas partes, Porter criou uma maneira de intercalar cenas e mostrar dois acontecimentos simultaneamente. Tal qual o autor analisa:

Ele mostra duas ações ocorrendo ao mesmo tempo: no lado esquerdo da tela, vê-se um bombeiro dormindo; no lado direito, o seu sonho, uma mulher e uma criança. Em outra sequência, ele intercala uma cena dentro do quarto com outra passada na rua. (BALLERINI, 2020, p. 383-393).

Assim, em menos de 10 anos após a primeira exibição pública dos Lumière, as cenas começaram a receber um elemento espacial, mostrando dois lugares em coexistência. O caso de Porter, foi um dos primeiros catalogados na história do cinema, apesar de não ser o único. Outras formas de narrativa continuaram a ocorrer no cenário, inclusive, em configurações diferentes da executada por Porter.

A técnica chamada de *encavalamento* foi outro recurso empregado para manter a coerência narrativa de uma cena, reforçar a importância da mesma dentro da história contada e promover a continuidade entre os planos. Mascarello (2006)

exemplifica esta técnica com uma das cenas do filme *Le voyage dans la lune* (1902), do próprio Méliès. O autor especifica que:

Na primeira tomada, exhibe-se a cena vista do espaço, em que a nave aterrissa como um cisco no olho de uma lua de feições humanas. Na cena seguinte, repete-se a chegada do foguete, agora vista da superfície lunar” (MASCARELLO, 2006, p. 36).

De acordo com Mascarello (2006), o encavalamento dessas duas cenas tem o objetivo de reforçar a ideia do deslocamento dos personagens entre dois lugares. Similarmente, em outra cena, ele também salienta o cuidado em refletir a continuidade. Na cena em questão, “Quando os exploradores fogem dos selenitas, a nave desce de volta à Terra e mergulha no mar numa sequência de quatro planos.” (MASCARELLO, 2006, p.37). Em vista disso, o fator de conformidade de espaço tempo, por meio do encavalamento de cenas, passou a ser empregado para instituir o valor da cena ao espectador, mesmo que a câmera continue fixa em uma só posição.

A limitação da câmera fixa foi transposta quando o cinema passou pelo seu período de transição, chegando nos Estados Unidos. O diretor americano D. W. Griffith foi responsável por criar e unificar diversas técnicas de filmagem e narrativa da década de 1910, em produções que metodicamente geravam personagens narrativamente complexos. Sabadin (2018) conta que o norte-americano em seus 450 filmes, já aplicava os elementos de narrativa, não somente a diversidade de posições de câmera, mas ações paralelas, iluminação dramática, ritmo de edição diferenciado. De maneira idêntica, Bernadet (2017), credita a Griffith a organização das diversas formas de formatar narrativas da época, e a solidificação em momentos básicos da expressão cinematográfica. Enfim, o desenvolvimento geral dos elementos narrativos têm um real salto qualitativo, para próximo do que é visto atualmente, quando o cinema alcança as mãos de Griffith. Sua contribuição para a linguagem complexa nos filmes é incontestável, não só na movimentação de câmera ou edição de cena, mas ainda na estética da cena e do elenco.

### 1.3 Estética Cinematográfica

A composição do roteiro cinematográfico não se limita ao elemento da palavra. Ela é uma associação entre personagens, lugares, diálogos, e outros que

tratam de características específicas do filme. Chion (1989) apresenta diversos pontos de grande importância na elaboração de uma narrativa. Segundo exemplo dele, o fluxo de dia e noite, tempo e também acessórios, como peças de vestuário, são fatores essenciais de um roteiro. Por isso, sendo o enredo da produção, uma congruência de ferramentas narrativas, somente a interação dos elementos acima proporcionam a construção da estética do filme. Elementos como imagem e som.

A imagem é fator inseparável do cinema, pois busca apresentar aspectos que, no roteiro, ainda são imaginativos. A expressão de uma história, no cinema, somente se inicia após a convergência da palavra com a imagem. Machado (2009), expressa esse conceito, definindo que a imagem preenche a insuficiência visual da narrativa verbal:

A imagem se soma, portanto, à narrativa verbal, e se torna o elemento essencial da nova linguagem cinematográfica: a matéria-prima cuja realidade é particularmente complexa, orientada no sentido preciso do desejo do diretor, mas também resultado de uma conjunção de fatores técnicos. (MACHADO, 2009, p. 39)

A autora acrescenta ainda que “O filme é a soma poética de uma grande quantidade de elementos narrativos, sonoros e visuais, baseados no roteiro.” (p, 38). Baseado nesta linha de pensamento, podemos dizer que o filme, como produto final, somente existe com a convergência e harmonia dos diversos elementos no roteiro e gravação, aplicados durante a produção com o objetivo de criar a estética do filme.

Para o tópico da imagem, em razão de produzir o valor estético perceptível pelo espectador, espaço, como fator produzido, deve receber atenção redobrada, pois esse impacta o espectador a priori e produz na pessoa uma ideia crível de realidade a qual ele pode acreditar e se inserir na narrativa, não somente do filme, mas também de outras mídias audiovisuais. Aumont (1994) explora essa importância da representação visual e sonora na coerência da narrativa. O autor parte do que chama de *espaço fílmico*, para falar sobre as impressões que a imagem provoca no observador. Dois fatores que devem ser considerados nesse espaço são a bidimensionalidade e os limites desse espaço, pois são fundamentais para a percepção clara da imagem. A tela de reprodução, sendo bidimensional, pode provocar um afastamento da impressão de mundo real que o produto deseja expressar. Os limites do espaço podem, igualmente, afastar, por produzir a sensação de estar vendo apenas um recorte desse espaço imaginário, e não uma

parcela de um universo maior. Ainda que esse resultado seja possível, Aumont (1994) explica que a analogia de realidade criada pela imagem fílmica, é suficientemente poderosa para que a impressão do real penetre na mente, fazendo com que o espectador desconsidere a imagem achatada e a presença das limitações da tela. Em suma, a imagem deve ter atenção exemplar em sua construção. Em vista de atingir uma estética que transpareça uma versão crível da realidade e que mantenha o espectador atraído pelo enredo, é importante trabalhar bem os elementos visuais presentes na cena. Igualmente, a questão da movimentação da câmera necessita uma atenção em particular.

Durante um filme, a troca de cena é constante, e a movimentação da câmera sem limites. Todo esse dinamismo pode produzir o efeito contrário de percepção de realismo que é desejado. A mente do espectador necessita de auxílio para que não se perca na troca e continue absorvendo as imagens como uma versão da realidade. Para que essa quebra de realidade da cena não aconteça, cortes mais fluidos começaram a aparecer nas produções. Bernadet (2017) apresenta o que vai ao encontro da estética cinematográfica, no que tange a permanência do observador inserido na realidade proposta pela trama do filme. Segundo ele, uma transição de dois planos semelhantes causa a impressão de estar vendo um fluxo contínuo de acontecimentos, que acolhe e familiariza a pessoa com a situação. Para Bernadet:

Disfarça-se, dessa forma, a intervenção do cineasta, a presença do narrador. Ou então, quando se tem uma montagem do tipo “campo contra campo”, no caso, por exemplo, em que duas personagens estão conversando e vemos a face ora de um, ora de outro: a câmera faz como se, alternadamente, estivesse no lugar de um e depois de outra personagem. É o mesmo tipo de montagem que encontramos nos célebres duelos entre pistoleiros com que se costumava encerrar os westerns clássicos: a visão sucessiva que temos de um e do outro cowboy corresponde ao ponto de vista do outro. (BERNADET, 2017, p. 27)

Mediante o que Aumont (1995) e Bernadet (2017) expressam, a percepção estética de uma obra, não somente no cinema, mas audiovisual, como uma versão da realidade, depende de imagens captadas de modo que seus elementos se encaixem nas dimensões da tela. Da mesma forma, a movimentação e planos de uma cena, condizentes com a premissa do produto, são essenciais para manter a percepção estética e senso de realidade na mente do espectador. Essas são premissas que permeiam também o processo de produção audiovisual em geral, inclusive, oriundos do que é conhecido como Indústria Cultural.

## CAPÍTULO 2

### 2 A indústria cultural

Ao se falar sobre narrativa e estética cinematográfica, é indispensável entrar em conceitos solidificados pela escola de Frankfurt, na antiga Alemanha, pois estes são a base para o conteúdo global que temos atualmente. De acordo com Wiggershaus (1986), em 1924, na cidade de Frankfurt, foi fundado um instituto que tinha o objetivo de estudar as estruturas do pensamento social humano, sob o nome Instituto de Pesquisas Sociais. Nessa época, a Alemanha passava por um período transitório. A primeira guerra havia terminado e começava a crescer um fervor sobre a inserção de um regime socialista no país. Oriunda de ideias marxistas e sob a direção do sociólogo Carl Grünberg, a instituição teve um início focado em discussões desse movimento sociológico. Porém, a partir da direção de Max Horkheimer, o seu campo de atuação se expande para buscar um sentido entre o conjunto social e o indivíduo. Foi, inclusive, somente com a nomeação de Horkheimer que a escola de Frankfurt nasce. De acordo com Wiggershaus (1986), houve um deslocamento de interesses no instituto:

O Instituto não desiste das pesquisas eruditas tradicionais, mas deseja doravante integrá-las em um projeto mais vasto, interdisciplinar, sob a direção de uma filosofia da sociedade que retoma a dialética hegeliana. (WIGGERSHAUS, 1986, pg. 17)

Mais do que um local, a escola de Frankfurt é uma corrente filosófica que busca a discussão de um novo modelo de sociedade que, segundo a linha de pensamento dessa escola, é caracterizada por uma cultura produzida fora de uma originalidade, passando a ser uniformizada e feita unicamente para o controle da população, a cultura de massa. Adorno (2002), de fato, define como um processo fruto do capitalismo, que esculpe tudo em uma mesma forma, de forma que a singularidade é expurgada, ou normatizada. Assim, também eles afirmam que a arte “leve”, sempre esteve às sombras da arte autônoma, e que essa arte é a materialização da “má consciência social da arte séria. O que está em verdade devia perder, em virtude de suas condições sociais, confere à arte leve uma aparência de

legitimidade.” (2002, p. 17). A obra é basicamente criada, já de seu seio, em uma padronização e entregue ao indivíduo.

Por hora a técnica da indústria cultural só chegou à standardização e à produção em série, sacrificando aquilo pelo qual a lógica da obra se distinguia da lógica do sistema social. Mas isso não deve ser atribuído a uma lei de desenvolvimento da técnica enquanto tal, mas à sua função na economia contemporânea. A necessidade, que talvez pudesse fugir ao controle central, já está reprimida pelo controle da consciência individual. (ADORNO, 200s, p. 6)

Como modelo de produção, a cultura de massa, como é chamada por Adorno (2002), se revela uma reprodução cultural onde o *modus operandi* não é montar obras genuínas, ou desprovidas de significado, mas sim com pobre aprofundamento filosófico, para que seu acesso seja fácil, e o consumo, imediato, visando o lucro. Exemplificando esse tipo de produto, Adorno (2002) traz um roteiro clássico:

A moral da cultura de massa é a mesma dos livros para rapazes de ontem, embora "aprofundada". Assim, na reprodução de primeira qualidade, o mau é personificado pela mulher histérica que, mediante um estudo de exatidão pretensamente clínica, procura prejudicar a mais realista rival do bem da sua vida e termina encontrando uma morte bem diversa da teatral. (ADORNO, 2002, pg. 31)

O consumo destes conteúdos de fácil acesso tem seu trabalho de massificação por meio do processo de repetição de tema e confecção da obra. Como diz Adorno (2002), cada filme, por exemplo, é a reimaginação de tantos outros, que se baseiam no eixo principal de uma trama que se repete incansavelmente, apenas mascarado com diferentes personagens e elementos de roteiro. Segundo os autores:

Cada filme é a apresentação do filme seguinte, que promete reunir outra vez mais a mesma dupla sob o mesmo céu exótico: quem chega atrasado fica sem saber se assiste ao "em breve neste cinema" ou ao filme propriamente dito. O caráter de montagem da indústria cultural, a fabricação sintética e guiada dos seus produtos, industrializada não só no estúdio cinematográfico, mas virtualmente, ainda na compilação das biografias baratas, nas pesquisas romanceadas e nas canções, adapta-se a priori à propaganda. (ADORNO, 2002, p. 40)

Outros estudiosos vão ao encontro das ideias de Adorno (2002) a respeito da qualidade da arte quando produzida pela indústria cultural. Benjamim (1936), por exemplo, afirma que a arte possui o que ele chama de "aura", o que seria a

originalidade do produto, e que ao ser replicada de maneira técnica, essa aura diminui e se enfraquece, em uma analogia a queda de autenticidade da obra. O autor diz:

Graças a essa definição, é fácil identificar os fatores sociais específicos que condicionam o declínio atual da aura. Ele deriva de duas circunstâncias, estreitamente ligadas à crescente difusão e intensidade dos movimentos de massas. Fazer as coisas “ficarem mais próximas” é uma coisa tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto, de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução.” (BENJAMIN, 1987, p. 170)

Estes produtos afetam seu usuário de maneira constante. Isso acontece em decorrência do consumo regular de artigos dessa indústria cultural, que, segundo Adorno (2002), existem para produzir pensamentos de dominação das massas. Tais massas consumidoras, categorizadas como operários, empregados, fazendeiros e pequenos burgueses, absorvem conceitos impressos sutilmente pela alta classe que produz esses conteúdos.

Apesar da sociedade se inspirar conceitualmente na cultura há anos, mesmo antes da Escola de Frankfurt, o processo industrial adicionou outras possibilidades para exercer manipulação, demonstra Wiggershaus (1986). Com seus produtos costurados cuidadosamente para as massas, ela leva aos espectadores, ou usuários, sugestões de ser e viver que podem ser consideradas corretas, um padrão de vida. Como Adorno (2002) conjectura, essa indústria infunde a condição em que o indivíduo deve render seu senso próprio ao do coletivo. A única dignidade possível é aquela que a cultura de massa reproduz e que é assimilada pela sociedade. Caso essa moral coletiva não seja aceita, o constrangimento a que é submetido pela massa oprime e ridiculariza, até que se aceite o pertencimento moral a essa sociedade, o que configura um controle imperceptível em que os conceitos penetram a população e se tornam parte da índole diária.

Ela ensina e infunde a condição em que a vida desumana pode ser tolerada. O indivíduo deve utilizar o seu desgosto geral como impulso para abandonar-se ao poder coletivo do qual está cansado. As situações cronicamente desesperadas que afligem o espectador na vida cotidiana transformam-se na reprodução, não se sabe como, na garantia de que se pode continuar a viver. Basta dar-se conta da própria inutilidade, subscrever a própria desconfiança, eis que já entramos no jogo. A sociedade é uma sociedade de desesperados e, portanto, a presa dos líderes. (ADORNO, 2002, p. 32)

Esse controle infere no indivíduo sintomas de uma descaracterização social. Conforme Adorno (2002), a cultura de massa, por ser fabricada, e não germinada organicamente, possui em sua estrutura conceitos e valores capitalistas, burgueses e tidos como tradicionais. Como esses conceitos atingem milhões de pessoas paralelamente, essas massas são moldadas em um mesmo modelo de cidadão considerado ideal. Como dito por Adorno (2002), estes tornam-se homens genéricos, substituíveis, puros nada. Assim, eles dizem:

Na indústria cultural o indivíduo é ilusório não só pela estandardização das técnicas de produção. Ele só é tolerado à medida que sua identidade sem reservas com o universal permanece fora de contestação. Da improvisação regulada do jazz até a personalidade cinematográfica original, que deve ter um topete caído sobre os olhos para ser reconhecida como tal, domina a pseudo-individualidade. O individual se reduz à capacidade que tem o universal de assinalar o acidental com uma marca tão indelével a ponto de torná-lo de imediato identificável. (ADORNO, 2002, p. 33)

Em concordância com o companheiro ideológico, Whiggershaus (1986) avalia que a classe operária perdeu sua espontaneidade por razão de suas organizações democráticas e da cultura de massa padronizada, que, inclusive, ele diz serem comandadas pelos monopólios privados. Resultado disso, o indivíduo se torna vítima de uma homogeneização social, cria um cenário onde milhões de pessoas se tornam caracteristicamente iguais, em uma perda de individualidade. Todo esse processo só acontece pois tem como veículo de ligação entre produção e sociedade a comunicação de massa.

## 2.1 Comunicação de massa

Com o avanço da tecnologia, a comunicação na sociedade não se via mais engessada nos jornais, revistas e folhetins impressos. Aparatos audiovisuais, como a TV e o rádio, proporcionaram um extenso salto para a comunicação que abrangia o mundo todo, mas também expandiram os limites físicos da indústria cultural. A comunicação de massa, como explicada por Adorno (2002), tem o papel chave de facilitar a presença sutil da indústria cultural no dia-a-dia das classes baixas. Em consentimento com os pesquisadores, Thompson (2011), reforça que “a comunicação de massa se tornou o canal mais importante para a circulação de informação e comunicação de vários tipos, e toda tentativa de repensar a natureza e

o papel da ideologia nas sociedades modernas deve prestar uma atenção total a esse desenvolvimento.” (2011, p. 135). Para isso, os meios de comunicação de massa passam a ser uma ferramenta de contato direto com o público para a manutenção deste controle cultural.

Entretanto, tal controle alcançou um novo nível a partir do momento que a publicidade foi inserida neste contexto. Adorno (2002), de fato, fala sobre essa multiplicação do alcance dos conceitos presentes na cultura de massa e como ela facilitou a chegada dos produtos aos manipulados. Sendo uma cria do capitalismo com foco em lucro rápido, eles dizem que:

A publicidade é o seu elixir da vida. Mas, já que o seu produto reduz continuamente o prazer que promete como mercadoria à própria indústria, por ser simples promessa, finda por coincidir com a propaganda, de que necessita para compensar a sua não fruibilidade. (ADORNO, 2002, p. 39)

No centro do tráfego desta cultura de massa como propaganda estão a televisão e o rádio como os difusores. É através deles que a dimensão emotiva, importante parte para que o ato de consumo aconteça, é cumprida. A monotonia diária do trabalho causa quase uma exigência nas classes proletárias de caminhar em uma fuga da realidade. Reforçado por Adorno (2002), ele afirma que:

Não obstante, a indústria cultural permanece a indústria do divertimento. O seu poder sobre os consumidores é mediado pela diversão que, afinal, é eliminada não por um mero diktat, mas sim pela hostilidade, inerente ao próprio princípio do divertimento, diante de tudo que poderia ser mais do que divertimento. (ADORNO, 2002, p. 16)

As sensações de prazer, lazer e diversão são procuradas pelos que desejam se afastar momentaneamente do trabalho mecânico para usufruírem do descanso. Tal ato é apenas natural, todavia Adorno (2002) alerta que esta rotina prejudicou a percepção do indivíduo sobre os detalhes do produto que consome, vendo apenas uma reedição do cotidiano que vive:

A diversão é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio. Ela é procurada pelos que querem se subtrair aos processos de trabalho mecanizado, para que estejam de novo em condições de enfrentá-lo. Mas, ao mesmo tempo, a mecanização adquiriu tanto poder sobre o homem em seu tempo de lazer e sobre sua felicidade, determinada integralmente pela fabricação dos produtos de divertimento, que ele apenas pode captar as cópias e as reproduções do próprio processo de trabalho. O pretensão conteúdo é só uma pálida fachada; aquilo que se imprime é a sucessão automática de operações reguladas. Do processo de trabalho na fábrica e no escritório só se pode fugir adequando-se a ele mesmo no ócio. (ADORNO, 2002, p. 19)

Ao buscar um caminho para o entretenimento, as massas se deparam com os elementos estéticos da cultura de massa vendidos pela propaganda. A estrutura desses elementos as convidam a afastar seu olhar crítico e aproveitar seu descanso sem esforço.

Apesar de não serem os únicos, Adorno (2002) diz que os dois veículos principais de alienação para os pesquisadores são o cinema e o rádio. Sendo esses os primeiros a atingir uma massa global, seu acesso facilitado acabou por contribuir com a disseminação das ideias propostas pelos produtores da indústria cultural. O cinema, por exemplo, monta os filmes com a exigência de espelharem seus personagens nos próprios espectadores. Os sociólogos argumentam que esse procedimento deixa a vida do espectador mais fácil. Para eles, “é assegurado não ser necessário diferenciar-se daquilo que são, e que poderão ter o mesmo sucesso, sem que deles se pretenda aquilo de que se sabem incapazes.” (Adorno, 2002, p. 26) Já no rádio, o processo é mais antigo e explícito.

A praxe de tratamento generalizado do rádio demonstra, de antemão, seu compromisso com a standardização do público. Ao tratar todos da mesma maneira, o público se padroniza dentro dos conceitos do conteúdo transmitido. A espontaneidade também é outro ponto que se perde nessa situação. Como dito por Adorno (2002):

Qualquer traço de espontaneidade do público no âmbito da rádio oficial é guiado e absorvido, em uma seleção de tipo especial, por caçadores de talento, competições diante do microfone, manifestações domesticadas de todo o gênero. Os talentos pertencem à indústria muito antes que esta os apresente; ou não se adaptariam tão prontamente. A constituição do público, que teoricamente e de fato favorece o sistema da indústria cultural, faz parte do sistema e não o desculpa. (ADORNO, 2002, p. 6)

Com o tempo, nem o cinema, nem o rádio, necessitavam manter suas intenções de indústria propagandista das autoridades ou do povo. Como reiterado

por Adorno (2002), se tornou desnecessária a entrega do cinema e do rádio como arte, pois a realidade comercial já lhes encaixa de maneira lucrativa. Os sociólogos defendem que o valor que os diretores cinematográficos e radialistas faturam exime seus produtos da necessidade social.

Por último, Adorno fala sobre o papel da televisão neste meio de distribuição cultural de massa. Entre o cinema e o rádio, a TV aparece como uma síntese de possibilidades ilimitadas para rebaixar ainda mais a cultura estética. Segundo os autores, a harmonia completa entre texto, imagem e música se cumpre em veículo de cultura tão poderoso e abrangente que os que detêm o poder de produção e controles teriam também a onipotência. Para Adorno (2002):

Esse processo de trabalho integra todos os elementos da produção, desde a trama do romance que já tem em mira o filme até o mínimo efeito sonoro. É o triunfo do capital investido. Imprimir com letras de fogo a sua onipotência — a do seu próprio patrão — no âmago de todos os miseráveis em busca de emprego, é o significado de todos os filmes, independentemente do enredo escolhido em cada caso pela direção de produção. (ADORNO, 2002, p. 8)

Os filósofos teorizam que exista a promessa de um futuro na televisão onde a miséria dos materiais estéticos será tanta, que somente permanecerá a máscara e a pura cultura de massa, não havendo mais a carência de se esconder esses aspectos do público consumidor, a cultura de massa será apresentada pelo que é, e será consumida desta maneira.

## 2.2 A integração cinema e vídeo

A televisão, de fato, posiciona-se em um ponto diferenciado em relação aos outros veículos de informação. Com um alcance expansivo como o rádio, entretanto, com produções em nível cinematográficas, não tão acessível a todas as classes. De fato, alguns têm pensamentos que teorizam uma aproximação modificadora entre a linguagem de produção cinematográfica e televisiva, assim como Machado (1997), que questiona se a arte criada para TV está substituindo a do cinema. Para ele, os filmes começaram a se referir a eles mesmos, e não ao exterior da vida social, como se não existissem mais histórias no mundo real que valessem ser contadas, inclusive, argumenta 3 fatores que explicam e comprovam tal estado.

O primeiro fator, do que o professor chama de “As três crises do cinema”, é o crescimento do valor de produção. O cinema movimenta milhões em valor de produção para filmar e executar o pós-produção, e esse valor se mantém em crescente. Entretanto, de acordo com Machado (1997) enquanto isso, nas áreas de eletrônica e informática se observa o contrário, uma queda nesses custos de produção, envolvendo diversas necessidades, como câmeras de alta qualidade e recursos de pós-produção, trazendo uma acessibilidade maior aos pequenos, ou autônomos, produtores. O autor conjectura que, em sua época, isso se dá pela estagnação da evolução tecnológica no cinema, bloqueada pela realocação de investimentos das empresas fotográficas e cinematográficas para pesquisa e desenvolvimento de artigos eletrônicos, como disquetes de computador, seguindo o fluxo de avanço do mercado.

O resultado dessa tendência já é conhecido: as cinematografias nacionais (inclusive as brasileiras) encontram-se em avançado processo de desaparecimento, ao passo que as escolas independentes e de experimentação já não podem arcar com os custos de produção. (MACHADO, 1997, p. 208)

Partindo do resultado decorrente do primeiro fator, o segundo motivo para a crise se liga novamente ao comportamento dos espectadores. Machado (1997) aponta uma mudança no hábito das massas, onde as pessoas deixaram de sair de casa para consumir a cultura em locais públicos, preferindo o consumo intra-muros, como livros, cassetes, TV e rádio. Segundo ele, o perfil dos novos produtos da indústria cultural exprimem formas de vida focadas na casa, família e no ambiente de trabalho, criadas pelo capitalismo. Porém, o autor aponta também outros pontos que saem da esfera do cinema e entram na realidade crua do social. Como ele diz, o meio urbano em sua crescente deterioração, com a dificuldade de locomoção e criminalidade cada vez mais presente, por exemplo, força o indivíduo a permanecer em seu ambiente seguro, sua casa. Ir ao cinema, ou em peças de teatro, se tornou uma aventura que diferencia a condição de vida diária.

Já o terceiro motivo, Machado (1997) retorna à condição da indústria cultural. De acordo com ele, o cinema emana em si a objetividade do mundo real, onde a câmera ganha a tarefa de capturar os momentos de verdade, os comprovando como parte da realidade. A própria escala de reprodução, com os telões, seria aspecto de uma transparência. A televisão, ou tela pequena, estaria sujeita a pouca

profundidade, passando a sensação de que o conteúdo é manipulado, de que o que está a frente não é a realidade, mas sim, imagens criadas para emular o real. Em um primeiro momento, esse fator pode parecer prejudicial para a TV, a imagem eletrônica, como Machado (1997) se refere, mas quando em conjunto com um tipo de praticidade que a imagem eletrônica proporciona, o olhar muda. Machado (1997) se foca na onipotência dada ao espectador com o material televisivo, o qual ele compara com um leitor. Isso porque os filmes em vídeo cassetes adicionam a possibilidade de serem interrompidos a qualquer hora, rebobinados e re-assistidos, em uma degustação que se assemelha com a leitura de um texto. Além dessa relação, a imagem deixa de ser material de contemplação e dá lugar ao ato de decifrar suas nuances.

Essas seriam as 3 crises que, segundo Machado (1997), afetam o cinema e elevam a televisão como linguagem dominante em um mundo mais modernizado e informatizado. Apesar do tom preocupante usado em seus apontamentos, Machado (1997) usa o momento para apresentar já um cenário de convergência entre o cinema e a televisão, que podem criar um tipo de material diferente dos convencionais cinematográfico e televisivo. Ele diz que o cinema ficará marcado por essa junção por muito tempo, até que uma nova forma de cinema surgirá.

Para dar conta dessa ampliação das possibilidades de produção de filmes, Gene Youngblood (1970) cunha o termo *expanded cinema* (cinema expandido), pelo qual assimila ao universo do cinema experiências que se dão no âmbito do vídeo e da informática, bem como experiências híbridas, que se dão nas fronteiras com o teatro, com a pintura e com a música. A incorporação da eletrônica pelo cinema vem se dando de forma lenta, sobretudo a partir dos anos 70, em geral para dar resposta a determinados problemas insuperáveis dentro da especificidade de cinematografia *stricto sensu*. Aos poucos, enfrentando a desconfiança geral, alguns cineastas mais ousados e inquietos começam a mesclar as tecnologias. Eles partem do pressuposto de que o equipamento disponível e os métodos de trabalho acabam por submeter as idéias criativas a normas de todas as espécies (estéticas, profissionais, institucionais), de modo que, às vezes, é preciso recorrer a um instrumental ainda não inteiramente afetado pelos hábitos para poder descobrir novas possibilidades e uma outra maneira de produzir algo diverso. (MACHADO, 1997, p. 212)

Apesar de suas citações acontecerem como teorias, Machado (1997) vê que esse novo cinema, atualmente, já está presente e ativo na indústria. Conforme ele, essa fusão entre cinema e vídeo, assim como cinema e informática, já gerou frutos. Citando filmes como *Prospero's books* (1991), de Peter Greenaway, diretor que, inclusive, tem passagem pela TV, Machado (1997) exemplifica como o cinema vem

fazendo uso da capacidade gráfica e alta resolução que o digital entrega. Em um segundo momento, ele referencia o diretor James Cameron, e seu *Exterminador do Futuro 2* (1991), tendo o como “a síntese de imagens fotoquímicas convencionais com outras geradas por computador, aponta para um filão que certamente fará o futuro próximo de Hollywood.” (MACHADO, 1997, p. 213). Inclusive, o autor chama a empresa de animação criada por George Lucas, criador também de *Star Wars*, como o exemplo mais eloquente dessa nova era no cinema.

Por fim, Machado (1997) encerra assegurando que a indústria do audiovisual está marcada pelo hibridismo, onde o cinema, aos poucos abraça e se torna o avanço eletrônico, enquanto a televisão se abre para a inserção da qualidade de produção inerente ao cinema. Ele aponta a TV como uma financiadora emergente principal do cinema, pois os filmes já não se pagam somente com sua exibição, sendo que depende também do faturamento decorrente da distribuição nos canais de TV e vídeo cassete. Em conclusão, o cinema e a televisão agora cooperam e criam conteúdos diferentes que ajudam a manter a indústria cultural de pé. Mais do que isso, com os avanços das diversas plataformas onde se consome a cultura de massa, um novo tipo de interação entre estes materiais, com diferentes distribuições, aparece, o conceito de *transmídia*.

### 2.3 Transmídia

Nunca existiram tantas maneiras diferentes de se contar uma história quanto no momento atual. Uma fase de avanços tecnológicos rápidos, redes sociais, aplicativos para celular e até videogames, propiciam ambientes de divulgação para produtos que, mais do que peças únicas, se complementam e interagem entre si. O termo *cultura da convergência*, empregado por Jenkins (2009), é o que melhor determina essa *transmídia*. O autor explica o termo em três conceitos estruturais. O primeiro, *convergência dos meios de comunicação*, foi uma mudança propiciada pela digitalização. Antes dela, os limites eram bem estruturados, a TV era estática em seu formato, o rádio não se movia além do uso da voz. Entretanto, após a digitalização, esses limites foram se expandindo. Como Jenkins (2009) mesmo aponta, é imperativo compreender que essa convergência não é um mérito exclusivo da mudança tecnológica, mas também do consumidor que, por conta da digitalização, está disposto a interferir em seu entretenimento, para aproveitá-lo.

Portanto, a convergência dos meios ofereceu novos ambientes para a expansão de produtos e empresas, de maneira a criar conteúdos adaptados a cada mídia, que agem e devem ser consumidas como uma única experiência, com dinâmicas adaptadas a cada ambiente. Um exemplo disto é especialmente a franquia Star Wars, que tem produtos criados especialmente para o cinema, TV, impresso e demais mídias. Apesar de diferentes, são todos parte de uma única experiência. Conseqüentemente, essa convergência dos meios com o público que nunca foi vista antes, causa uma interação que, algumas vezes, beira o controle total da obra.

Após o acesso a internet, o consumidor passou a ter liberdade e poder de moldar, criar e influenciar o que deseja usar. Direta, ou indiretamente, o espaço de ação do cliente lhe fornece uma interação entre consumidor e corporações mais próximas. Jenkins (2009), salienta esse juízo com o segundo conceito, *cultura participativa*. Nele, o autor afirma que:

Se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. (JENKINS, 2009, p. 47)

Dessa maneira, o observador passou a ser atuante, tendo agora um ambiente para expor seus desejos. Tendo o público o poder de interagir mais profundamente com o processo de produção, e a liberdade de consumi-lo onde quiser, por conta da convergência, na impossibilidade de modificar o que consome, cria sua própria versão do mesmo e disponibiliza para outros iguais. Ele se transformou em produtor, criando vídeos, imagens, podcasts, material impresso e até vídeo games.

Neste contexto de compartilhamento do consumidor com outros consumidores, uma nova mídia se cria, onde se partilham informações geradas pelas corporações, porém, interiorizadas e modificadas por um único grupo ou indivíduo. O consumo agora é comunitário. Este é o terceiro conceito de Jenkins (2009), a *inteligência coletiva*. Tal qual ele explica, “Estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência. Neste momento, estamos usando esse poder coletivo principalmente para fins recreativos, mas em breve estaremos aplicando essas habilidades a propósitos mais “sérios”. (Jenkins, 2009, p. 31)

Em conclusão, o público está em uma posição de domínio capaz de mudar completamente um conteúdo e o caminho que percorre. Importante lembrar que, tal situação não prejudicou o poder das corporações, mas sim, concedeu uma linha direta para as vontades do consumidor. Isso afeta diretamente o processo de produção das corporações, pois agora, o sucesso ou fracasso do produto pode ser medido antes, durante e após seu lançamento. A saga Star Wars, é notória por ser uma das primeiras a fazer uso da cultura da convergência, afinal, tem como berço o cinema, em 1977, mas se espalhou para todas as mídias possíveis, construindo uma única experiência de consumo fluida durante seus 44 anos de existência.

## CAPÍTULO 3

### 3 Descrição de cena

#### 3.1 ILUMINAÇÃO

A iluminação, no contexto da sétima arte, faz parte do que Betton (1987) explica como um conjunto de elementos cenográficos que necessitam da presença um do outro para proporcionar uma visão poética de um mundo.

Fazer um filme é organizar uma série de elementos espetaculares a fim de proporcionar uma visão estética, objetiva, subjetiva ou poética do mundo. Com coisas, e não com palavras, numa linguagem que cabe a nós decifrar, o cineasta oferece-nos uma visão pessoal, insólita e mágica do mundo. Um perfeito domínio da linguagem cinematográfica é necessário - forma e conteúdo estão intimamente ligados. (BETTON, 1987, p. 3).

A luz natural empregada em um filme, por sua vez, se resume a toda e qualquer iluminação proveniente da fonte primária de luz, o Sol. A estrela é, conforme Salles (1998) “a maior fonte de luz e por onde baseamos a estética de todas as outras fontes.” (1998, p 73). Dessa fonte natural, derivam-se duas características distintas de luz para categorizar o momento em que essa atinge um objeto em cena, luz “dura” ou direta, e luz “suave” ou difusa, que podem também ser artificiais.

A luz dura/ direta, acontece quando a luz solar atinge um objeto ou “assunto”, diretamente. Enquanto a suave/ difusa, aparece ao atingir um objeto de maneira indireta. Importante salientar as diferenças entre elas, onde seus contrastes são a formação de diferentes sombra e penumbra. Salles (1998) usa o exemplo de uma praia para explicar como o processo das iluminações acontece. Quando iluminada com luz direta, sombras nítidas e delineadas se formam na praia, com grande contraste entre luz e sombra. Todavia, no momento em que uma nuvem passa frente ao sol, a luz se torna tão difusa, leve, que as sombras perdem seus contornos, inclusive talvez desaparecendo por completo.

Numa situação dessas, no primeiro caso a passagem entre a sombra e a luz de um rosto é brusca, pelo contraste excessivo da luz dura; no segundo caso, forma-se uma região de penumbra, ou seja, a passagem da sombra para a luz é gradual e suave, e isso caracteriza a luz difusa. Portanto, a diferença entre luz dura e luz difusa está nas propriedades contrastantes de cada uma. A luz dura não possui zona de penumbra entre a sombra e a luz, e a luz difusa a possui em vários graus, até o total desaparecimento das sombras e ausência de contrastes. (SALLES, 1998, p. 73)

Em adição aos dois tipos primários, uma classificação intermediária produz um efeito diferente, chamado de luz semi-difusa. Nesta iluminação, as linhas de contorno das sombras ainda são visíveis, todavia, existe uma suavidade durante a passagem de luz para sombra, o que aumenta a região de penumbra. Mas o processo de aplicação destas características da luz devem respeitar o que é chamado de “As três luzes”.

No universo da iluminação, é entendido que existem somente três posições possíveis para iluminar um objeto. Determinando que, o ponto de vista será sempre a câmera, teremos que posicionar a “Luz de Ataque” ou “Key Light”, “Luz de Compensação” ou “Fill Light”, e a “Contra Luz” ou “Back Light”. Em função da análise dos filmes, compete aqui uma breve explicação sobre cada uma, sob a clarificação de Moura (2001).

Começando pela Luz de ataque, é a luz principal de uma cena, que definirá o ângulo mais importante de luz. Normalmente, é a iluminação mais forte, criando mais sombras mais visíveis.

Esse primeiro refletor com que se ilumina um ator é chamado de ataque. Os franceses, que começaram a fazer cinema antes dos americanos, chamam-no de ataque. Em português, a mesma palavra existe, e com o mesmo significado. É prático usá-la. Os americanos o chamam de key light. Ou seja, luz básica. Chamá-la de luz-chave é um erro de tradução, que só aconteceria anos depois, quando da invenção do cinema falado e da legendagem cômica. Qualquer outro refletor que for aceso vai causar um efeito diferente do causado pela primeira luz. (MOURA, 2001, p. 32)

A luz de compensação, como Moura (2001) resume, tem a função de iluminar as sombras. Essa iluminação se encarrega de encher de luz a sombra ocasionada pela luz de ataque principal da cena, para que essa não se cubram áreas que devem ser mostradas. Geralmente colocada como um refletor acima da câmera, ou em várias posições paralelamente, a compensação é o drama, o que dá brilho ao quadro.

A compensação é o drama. É a técnica. É a continuidade. Fotografia é contraste. A compensação é o contraste. O ataque dá relevo. O ataque é a primeira luz que se coloca. O ataque é a luz principal, mas é na compensação que está o clima da fotografia. Tudo que se diz quando se quer descrever uma imagem é em função da compensação. (MOURA, 2001, p. 65)

Por último, a contra luz, que é posicionada sempre em direção à câmera e atrás do objeto. Sua função é criar linhas de definição no objeto que o diferenciam do cenário nas contas, criando também texturas e uma impressão de tridimensionalidade no cenário. Como Moura (2001) pondera:

Se você se colocar, durante uma cena, por trás da atriz que está sendo filmada, notará que a luz que funciona como contraluz está, na realidade, iluminando a sua nuca. Esse refletor está iluminando a face oculta da atriz. Esse refletor está iluminando uma parte da atriz que não está sendo vista pela câmera. A câmera só verá um fiapo dessa luz. Só verá uma auréola de luz em volta da cabeça da atriz. Uma auréola de luz que, se fossem apagados todos os outros refletores, seria vista exatamente como o efeito de uma lua minguante na noite escura. Se quiséssemos ser ainda mais radicais, colocaríamos esse refletor escondido atrás da cabeça da atriz, em eclipse total. Como o sol. Como a lua. (MOURA, 2001, p. 39)

#### Star Wars episódio 4: Uma Nova Esperança - Iluminação

Cenas	Cena 1: (00:04:41)
	Cena 2: (00:26:00)
	Cena 3: (00:40:51)
	Cena 4: (00:40:53)
	Cena 5: (00:50:18)

Em “Star Wars episódio 4: Uma Nova Esperança”, o destaque na iluminação é o extenso uso de luz natural. Esse tipo de luz foi empregada em razão das filmagens, que na época do lançamento de Uma Nova Esperança, foram tomadas em localizações naturais, como a casa do protagonista, cenário montado inteiramente no deserto da Tunísia. A luz acompanha de maneira direta o roteiro do filme, como potencializador dos momentos de dramaticidade, além de ser elemento simbiótico em relação a outros pontos da cinematografia da produção (trilha sonora, cor, enquadramento...).

Tendo visto como a luz natural age em quase todas suas instâncias, podemos analisar que logo no início do longa, na cena 1, percebe-se que o emprego de forma

difusa da luz de compensação, ou seja, formando a penumbra, e em conformidade com o cenário branco, cria-se um espaço para destacar a figura do vilão com vestes negras, Darth Vader. Após invadir a nave da heroína protagonista, sua presença negra é realçada pela luz branca no teto, que se funde com o cenário, também branco. Dessa maneira, a luz reforça a seriedade e periculosidade do personagem, o colocando em destaque em meio ao lugar e figurinos majoritariamente brancos.



Cena 1

Adicionalmente, é relevante apontar como a iluminação, cenário e figurino dessa cena remontam e reforçam para a trama, o antigo conceito do bem e do mal. Assim como Heller (2014) apresenta, a cor branca, tanto na ficção, quanto na realidade, pode ser uma representação da honestidade e verdade. Já o preto, traz uma ideia de mau, ruim. Por isso, no caso da cena, a luz branca dentro da nave espacial da heroína, também branca, e o preto da figura de Darth Vader, em contraste um ao outro, proporcionam uma alegoria à batalha do bem contra o mal.

De natureza igual, a iluminação na cena 5 propõe também a apresentação de um personagem. Dessa vez, com uma iluminação desconforme em relação a outros momentos, a luz empregada não é natural, mas sim artificial e tênue. O intuito é apresentar o personagem Han Solo, algo como um “cowboy do espaço”, e a fim de que essa característica se evidencie a configuração de luz busca emular os clássicos filmes de velho-oeste dos anos 60 e 70, como Sete Homens e Um Destino (1960) e Era uma Vez no Oeste (1968).



Cena 5



Anexo A

Na cena, há uma luz de ataque bem suave, à direita do quadro, dando espaço para que a penumbra característica da iluminação semi-difusa tome seu lugar, dividindo ao meio o personagem em claro e escuro, ao mesmo tempo que uma luz de compensação dá auxílio para que as sombras não se dissipem demais. Bastante semelhante às cenas de bar dos antigos “westerns americanos”, essa iluminação permite exibir traços da personalidade de forma rápida, dado que faz uma alusão imediata aos foras da lei do velho-oeste. Portanto, a cena se torna um demonstrativo visual do arquétipo de personagem a qual Han Solo pertence.

Além das características citadas, em certas cenas, a iluminação natural do filme também dá auxílio para traduzir as mazelas internas dos personagens. Sustentada por Betton (1983), esse tipo de utilidade para iluminação cria cenários vivos, estética, climas temporais e psicológicos, assim como produz uma atmosfera emocional. Segundo o autor, a partir de 1919, o expressionismo alemão foi o movimento que se inspirou extensivamente nas pesquisas de De Mille, cineasta americano e membro fundador da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, no que tange a iluminação, a fim de expressar valores psicológicos e dramáticos e simbolizar plasticamente os estados de alma.

A cena 2, é um momento que se justifica neste simbolismo do estado da alma, em meio a composição do momento, quando Luke Skywalker, protagonista, olha para o pôr do sol no horizonte. A luz natural, e semi-difusa, no rosto permite se criar a aura de dramaticidade, enquanto se observa no olhar do personagem o anseio por um futuro além de seu planeta desértico. O mesmo acontece durante a cena 3, onde a luz é montada para transmitir um simbolismo ou emoção. Através de uma sequência de dois momentos, intensidades de iluminação diferentes são usadas para mostrar uma mudança de estado psicológico no personagem.



Cena 2



Cena 3

A cena em questão, mostra Luke, chegando em casa, apenas para encontrar os tios mortos pelo império Galáctico. Nessa tomada em particular, a iluminação se escurece, gerando uma atmosfera quase sombria, onde o rosto do protagonista recebe uma luz de destaque dispersa, eliminando as sombras para transparecer suas expressões faciais. Em contrapartida, a próxima tomada, cena 4, traz de volta a luz intensa mais uma vez, proveniente de um horizonte extremamente iluminado, mudando mais uma vez a atmosfera, mas agora gerando um sentimento de esperança.



Cena 4

Aqui, a luz escurecida da primeira tomada acusa o forte arrependimento e tristeza de Luke ao ver seus parentes assassinados. Mas na tomada seguinte, a volta da luz natural intensa, em conjunto à expressão facial decisiva do protagonista, é o que torna a cena um espaço onde é apresentada uma mudança psicológica do protagonista, simbolizando que a tristeza, acusada anteriormente, agora é expulsa pela determinação de enfrentar o vilão que matou seus tios. Logo, tendo em

consideração o que foi argumentado por Betton (1983), nestas cenas, a iluminação desempenha o importante papel de expor, visualmente, a metamorfose do herói.

Em conclusão, Star Wars Uma Nova Esperança recorreu ao máximo da iluminação natural que as locações puderam lhe proporcionar. Ao gravar em diferentes locais e momentos do dia e noite, George Lucas, diretor da obra, teve a oportunidade de não só captar iluminações das mais diversas tonalidades, direções e intensidades, mas também de fazer uso engenhosamente estratégico de cada uma para agregar ao roteiro, de modo a tornar o trabalho de luz essencial para que o espectador absorva as mais sutis nuances dramáticas.

Apesar de, evidentemente, se tratar de uma produção ficcional, a iluminação realista atingiu o patamar onde a imagem passa a ser relativamente crível, resultando em imersão do espectador no universo que é, em suma, fantasioso. Anos depois, esta mesma preocupação em usufruir da natureza acaba sofrendo um impacto considerável na mente do diretor, ao produzir o filme Star Wars A Ameaça Fantasma, esse que iniciaria uma nova trilogia. Afinal, 22 anos depois de Uma Nova Esperança, a computação gráfica alcançou novos patamares, assim como a atenção de Lucas.

#### Star Wars episódio 1: A Ameaça Fantasma - Iluminação

Cenas	Cena 1: (00:40:43)
	Cena 2: (01:28:17)
	Cena 3: (02:08:27)

Se em 1977, ano de lançamento de “Star Wars Uma Nova Esperança”, Gilbert Taylor, diretor de fotografia do filme, usou a luz natural de maneira recorrente, com locações naturais na Tunísia, usada para representar o planeta Tatooine, em 1999, David Tattersall, diretor de fotografia de “Star Wars A Ameaça Fantasma”, desenvolveu um trabalho de luz artificial que sobrepõe a fonte primária de luz, e permeia quase todo o filme.

No início a iluminação artificial, segundo Martin (2005), foi uma técnica empregada a fim de buscar mais uma emulação da realidade do que a estilização da cena. Foi somente em 1915 que os efeitos provenientes da iluminação produzida foram notados. Sob a visão de Martin, “Parece que a partir de The Cheat (A Marca do

Fogo), de 1915, que é necessário datar a verdadeira descoberta dos efeitos psicológicos e dramáticos da iluminação: Neste sombrio drama de paixão e ciúme, luzes violetas, modelando as sombras, intervêm como fator de dramatização.” (2005, p. 72).

Tendo em conta este valor dramático proposto pelo autor, o trabalho de iluminação em *A Ameaça Fantasma*, se baseia bastante na versatilidade da luz artificial, e se encontram intimamente relacionadas ao desenvolvimento dos personagens. Já no início do filme, nota-se que a luz é um elemento inseparável com o roteiro.

Sendo trabalhada, predominantemente, de maneira suave, com menos brilho e sim mais clareza, ela diminui a quantidade de sombras. Entretanto, assim como um ator deve demonstrar emoções autênticas na esfera humana, a luz, igualmente, toma grande parte nesse momento no decorrer do filme. Nestes momentos, a iluminação se intensifica para potencializar o contraste de luz e sombra, expressando o drama visualmente. Por todos os planos fechados da produção, a existência de iluminação artificial apresenta, ou reforça, o estado intrínseco ao personagem, seja psicológico ou físico.

Essa premissa é reforçada pelos conceitos de Martin (2005), onde ele sustenta que a iluminação artificial de interiores é um terreno promissor para o processo de criação da atmosfera. Fora das barreiras do real possível é onde as possibilidades de criação de luz e sombras encontram seu destaque.

É na iluminação de cenas de interiores que o operador dispõe da maior liberdade de criação. Não obedecendo a leis naturais (quero dizer, submetidas ao determinismo da natureza), nenhum limite de verossimilhança vem dificultar a imaginação do criador. A iluminação, afirma Ernest Lindgren, serve para definir e moldar os contornos e os planos dos objetos, e também para criar a impressão de profundidade espacial, assim como para criar uma atmosfera emocional e até certos efeitos dramáticos. (MARTIN, 2005, p. 72)

A título de exemplo, a cena 2, onde o senador Palpatine clareia para rainha Amidala a corrupção enraizada profundamente dentro do senado galáctico, possui iluminação forte de ataque, e suave de contra-ataque, focadas no rosto dos personagens, que estão em primeiro plano. Tal enquadramento permite centralizar a luz diretamente nas expressões faciais, tornando o quadro um espaço para exprimir a angústia e, simultaneamente, a tristeza da soberana em ver a decadência

sistêmica da democracia que tanto prezava. Ao ressaltar a expressão melancólica da personagem, a luz entranha no espectador o mesmo sentimento de descontentamento.



Cena 2

De maneira semelhante, no entanto, de carga dramática menor, a cena 1, enquanto os vilões Darth Sidious e Darth Maul debatem os próximos passos de seu plano, a luz de ataque presente justapõe a claridade e sombra em detrimento de uma atmosfera de mistério e sinistralidade sobre as duas figuras antagonistas do filme. O cenário, por ser estúdio complementado por efeitos digitais, abre espaço para esta liberdade da luz artificial.



Cena 1

Ao final do filme, a cena 3, feita em plano fechado, traz também uma iluminação costurada em metalinguagem. Com a resolução do problema principal da trama, os personagens se juntam no funeral e cerimônia de cremação do mestre jedi Ki Gon Jin, assassinado pelo vilão Darth Maul. Durante o evento, alguns personagens engatam uma discussão sobre a possibilidade da existência de um vilão secundário mais poderoso, porém, escondido.



Cena 3

Em conclusão ao diálogo, um corte de cena mostra, em primeiríssimo plano e perfil, o rosto do senador Palpatine, um dos vilões, iluminado intensamente pela luz do fogo da cerimônia. Aqui, a iluminação é manipulada para realçar a expressão facial do senador, mas também para demonstrar sua posição estratégica superior. Uma expressão séria denota confiança em seu plano, enquanto a luz sugere que, sem complicações, ele se esconde a plena vista dos heróis.

Ao fim, A Ameaça Fantasma marca o início da abundância de iluminação artificial na saga Star Wars, modificando a maneira como a luz era trabalhada e trazendo uma nova gama de ferramentas para desenvolvimento representativo dos personagens e delimitação de universo próprio da obra. Contudo, nota-se que, ao privilegiar este tipo de característica, o fator autenticidade promovido pela luz natural em Uma Nova Esperança, pode ter sido prejudicado. Tal aspecto só foi recuperado décadas à frente, quando o primeiro filme de uma nova trilogia, Star Wars O Despertar da Força, produziu uma linha intermediária entre ambas as técnicas.

### Star Wars episódio 7: O Despertar da Força - Iluminação

Cenas	Cena 1: (00:06:43)
	Cena 2: (00:10:37)
	Cena 3: (01:47:27)

Durante os anos, a saga Star Wars passou pelas principais práticas de iluminação, até chegar em sua nova e ousada empreitada, uma nova trilogia, após 10 anos sem movimentação comercial. Agora, fora das mãos de seu criador, George Lucas, a obra começa a remodelar sua cinematografia, e a iluminação toma uma direção mais atualizada. A computação gráfica abraçada por Lucas em 1999 se desenvolveu a novos níveis e, atualmente, a criação de luz cenográfica pode ocorrer por meio de um computador. Logo, essa possibilidade foi rapidamente incorporada pela produção.

A “Luz Digital”, ou “Digital Lighting”, é um método usado para situações das mais variadas. Seja para compor uma luz artificial ou natural, ou para criar, do zero, a iluminação de um cenário digital que se mostra impossível de ser reproduzido em um estúdio com efeitos práticos, assim como Star Wars e seus mundos alienígenas, essa técnica permite usar softwares de computador especializados em recriar e manipular efeitos de iluminação em ambientes virtuais.

Apesar de inicialmente a impressão de total poder para criar o que quiser ser real, a possibilidade de fazê-lo em si não se sustenta. Birn (2000), artista 3D e diretor técnico, afirma que seria um erro assumir o trabalho de desenvolvimento de efeitos digitais seria uma computadorização do processo clássico cinematográfico, pois em muitas situações, imitar as configurações de luz da vida real não resultaria nos mesmos resultados, assim como o contrário também não se aplica. Muitas das técnicas digitais não podem ser reproduzidas na cinematografia da vida real.

Programas como Adobe After Effects e 3D Max são algumas das ferramentas disponíveis no mercado a fim de criar a iluminação digital. Apesar disso, para o artista a qualidade final não está no software, mas no operador:

Passaram-se décadas após a invenção do cinema antes que os cineastas desenvolvessem as convenções cinematográficas que agora consideramos normais em filmes bem filmados. À medida que a produção cinematográfica amadurecia, os cineastas começaram a confiar mais em princípios que existiam há séculos na pintura e na ilustração; os primeiros filmes sofreram porque muitos dos primeiros operadores de câmera eram técnicos sem formação em outras artes visuais. A computação gráfica, como os primeiros filmes, ainda é frequentemente criada por técnicos em vez de artistas, e a diferença é visível. (BIRN, 2000, p. 2, tradução nossa)

Entretanto, é essencial ressaltar que, já durante a pré-produção de Star Wars O Despertar da Força, o diretor encarregado, Jeffrey Jacob Abrams, assegurou aos fãs que a nova trilogia manteria inúmeras características de seus filmes anteriores, entre elas as locações reais, dessa maneira, também o faria com a iluminação natural. Em Star Wars O Despertar da Força, luz natural, artificial e digital são entrelaçadas para que sejam realçadas as emoções dos personagens, estados mentais e uma atmosfera geral nos ambientes usados, colocando Star Wars em uma nova era híbrida entre mundo material e digital.

Já ao início, a cena 1 apresenta luzes de compensação brancas que se mesclam com fumaça da mesma cor, cumprem a função prática de iluminar as sombras e destacar a figura do vilão na escuridão da noite, impedindo que ambos se confundam e ele não seja visto. Em conjunto com a iluminação natural da noite, ambas trazem a atmosfera vilanesca e permite a criação de uma penumbra sobre o personagem, cobrindo-o com uma aura sombria e misteriosa.



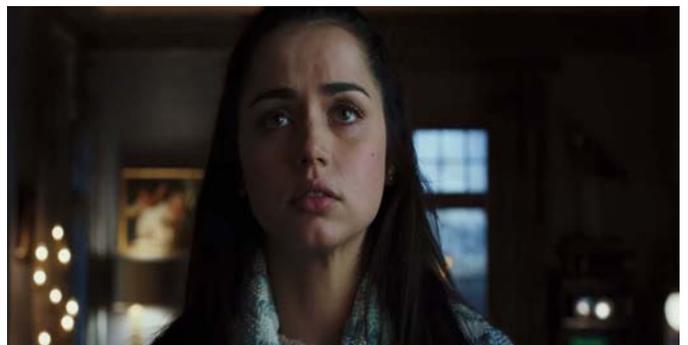
Cena 1

Interessante notar que, nesta cena, o filme presta uma homenagem a Star Wars Uma Nova Esperança, referenciando diretamente a primeira aparição icônica do vilão Darth Vader. No quadro, o antagonista, Kylo Ren, um ser misterioso de vestes negras e máscara cobrindo toda sua cabeça, surge de sua nave espacial, acompanhado de soldados de armaduras brancas, demasiadamente semelhante à cena 1 de Uma Nova Esperança.

Considerando o valor dramático da luz de compensação, a cena 2 também se sobressai, mergulhando o ator em duas iluminações de cada lado do quadro. Nessa tomada, a iluminação artificial semi-difusa talha o rosto do soldado Finn em uma técnica antiga e tradicional no cinema denominada “chiaroscuro”. Um efeito usado para sinalizar ao espectador que este é um momento de carga emocional, não p é rar sua aparição no audio visual, estando presente até hoje, como em Entre Facas e Segredos (2019). Na cena em questão, a iluminação expressa o ataque de estresse traumático a qual o soldado passa, após uma batalha, e busca causar no espectador o mesmo sentimento de asfixia do personagem, enquanto a luz toma todo o rosto.



Cena 2



Anexo B

Importante aqui explicar rapidamente o conceito e as origens do Chiaroscuro, italiano para “claro-escuro”, que tem suas bases mais antigas que o próprio cinema. Conforme Besen (2019), seu início conceitual aconteceu nas pinturas renascentistas italianas do século XIII d.C, como uma forma de usar luz e sombra para trazer tridimensionalidade às imagens planas. A técnica caminhou, ainda pobre, por muitos artistas, como os pintores italianos Giotto di Bondone e Michelangelo Merisi, até tocar no cinema, séculos depois. Besen (2019) ainda afirma que o cinema, em sua origem, é Chiaroscuro:

A afirmação originária dessa conclusão, portanto, é de que o cinema, em decorrência do método fotográfico, é chiaroscuro na sua gênese paradigmática técnica. Sem a manipulação da relação entre preto, branco e todas variações existentes entre essas duas qualidades de luminosidades, ou seja, sem a manipulação da relação entre claro e escuro, o método fotográfico não teria se desenvolvido, pelo menos não como é conhecido e o mesmo aconteceria com o meio cinematográfico. (BESEN, 2019, p. 50)

Portanto, é evidente que a iluminação na cena 2 tem o objetivo de transparecer o estado mental do personagem, estando essencialmente alinhada com o roteiro do filme. Isso se repete durante o longa, como na cena 3. Nessa, a iluminação de ataque vermelha pinta o lado esquerdo do rosto de Kylo Ren, e é contra atacada por outra luz, na cor azul, cobrindo o lado direito, amenizando o contorno das sombras. Essa iluminação, que divide o rosto do vilão em duas cores, abre um espaço para representar o conflito interno do personagem, atormentado pelo dever de escolher o caminho do bem (luz azul), ou do mal (luz vermelha).



Cena 3

Outro ponto relevante a se mencionar nessa cena, é o fator da luz ser construída por iluminação digital, pois sua gravação é inteiramente em tecido chroma key, ou seja, uma tela para aplicação de efeitos visuais. Como um cenário 90% digital, a iluminação, luzes sombras, penumbras e contornos no ambiente só seriam possíveis, e realisticamente convincentes, promovendo imersão do espectador, por aplicação de computação gráfica, como acontece de fato.

Pela observação dos aspectos citados, conclui-se que Star Wars O Despertar da Força, reinventa o arsenal de iluminação da saga ao expandir para a

computação gráfica, ao mesmo tempo que mantém grande parte da produção com a iluminação natural de sets de filmagens reais. Anteriormente, enquanto nas mãos de seu criador, George Lucas, a obra era arquitetada de uma maneira singular, até autoral, visto que o diretor tem suas concepções próprias sobre a cinematografias de seus produtos.

Entretanto, agora, repousando sobre o colo de um novo diretor e liderança de estúdio, Star Wars começa a diversificar sua cinematografia. Essa fusão de natural, artificial e digital, apresenta à saga espacial uma nova maneira de imergir o espectador, seja no enquadramento, nas cores ou na iluminação.

### 3.2 Enquadramento

O enquadramento faz parte dos diversos fatores que formam, e dão significado, ao que é chamado de imagem fílmica. Esse conceito é o que, de acordo com Martin (2005), capta a imagem tal como ela é vista no mundo real, capturando a objetividade existente no momento da gravação. Martin (2005) chama o conceito de representação unívoca do real, por captar aspectos precisos e determinados de uma situação. Ele afirma que:

A imagem fílmica suscita, portanto, no espectador um sentimento de realidade em certos casos suficientemente forte para provocar a crença na existência objectiva do que aparece na tela. Esta crença, ou adesão, vai desde as reacções mais elementares nos espectadores virgens ou pouco evoluídos, cinematograficamente falando, (os exemplos são numerosos'), aos fenômenos, bem conhecidos, de participação (os espectadores que avisam a heroína dos perigos que a ameaçam) e de identificação com as personagens (donde deriva toda a mitologia da estrela'). (MARTIN,2005, p. 28)

Falando especificamente do enquadramento como ferramenta cinematográfica, ele é o primeiro elemento a transformar o mundo real em material artístico para transmitir significado. Assim afirma Martin (2005), que diz também ser este recurso o responsável por organizar a porção de realidade que deve interessar ao espectador. Integrando o enquadramento existem dois elementos básicos para a montagem do recurso, o plano e o ângulo, ambos pensados em conjunto.

A função mais destacada do plano é deixar clara a narrativa do filme ao espectador. Martin (2005) explica que é necessária um ajuste entre o conteúdo material e dramático da cena, a fim de expor, de maneira compreensível, o que

acontece na cena. Isso implica, igualmente, na quantidade de tempo a qual um plano será exposto, liderado pelo valor dramático do momento. Ou seja, dependendo do tempo necessário para que o observador entenda uma cena, certo plano pode ser mais longo do que outro. Portanto, o plano é toda a imagem que é vista em uma cena, e por Martin (2005), a maioria dos planos “não tem outra razão de ser senão a de comodidade da percepção e de clareza da narrativa.” (p. 47)

Outra característica necessária para se entender o plano é sua grandeza, o tamanho. Em uma definição mais resumida, Martin (2005) explica que “A grandeza do plano (e por consequência o seu nome e lugar na nomenclatura técnica) é determinada pela distância entre a câmara e o assunto e pela distância focal da objectiva utilizada.” (p. 46). Ou seja, a definição de cada plano é tida pela distância entre a lente da câmara e o objeto principal da cena.

A respeito dos tipos de planos existentes, são dos mais variados e usados para múltiplas situações. Sobre isso, Aumont (1995) cita alguns, como “plano geral, plano de conjunto, plano médio, plano americano, plano aproximado, primeiro plano e close up.” (p. 40). Enquanto isso, Martin (2005) se foca em dissecar o valor dramático de certos planos, especificamente, os que ele chama de grande plano, e o plano conjunto. No grande plano, o autor vê uma importância singular:

Quanto ao grande plano, constitui uma das contribuições específicas mais prestigiosas do cinema, e Jean Epstein soube caracterizá-lo de maneira admirável: «Entre o espectáculo e o espectador não há qualquer rampa. Não se olha a vida, penetra-se nela. Esta penetração permite todas as intimidades. Um rosto, ampliado pela lente, pavoneia-se, revela a sua geografia fervente. (MARTIN, 2005, p. 48)

Já com relação ao plano conjunto, o pesquisador fala de uma razão psicológica para seu uso. Martin (2005) diz que este plano pode ser aplicado para criar tanto uma atmosfera negativa, quanto uma dramática ou até uma épica. Citando algumas obras como exemplo, ele afirma:

O plano de conjunto exprime, portanto, a solidão (Robinson Crusoe gritando de desespero perante o oceano, no filme de Buñuel), a impotência a lutar com a fatalidade (a miserável silhueta do herói de «Greed» — Aves de Rapina, posta em contraste com um cadáver no meio do Vale da Morte), a ociosidade («I Vitelloni» — Os Inúteis, matando o tempo na praia), uma espécie de fusão evanescente numa natureza corruptora («La Red» — «A Rede»), a integração dos homens numa paisagem que os protege mas também os absorve (o episódio dos pântanos do Pó em «Paisă» — Libertação), a inscrição dos protagonistas num cenário infinito e voluptuoso, a semelhança da sua paixão (o passeio na praia em «Remorques» e «Osessione» — Obsessão), a inquietação dos soldados russos enquanto a cavalaria teutónica se move no fundo do horizonte («Alexander Nevsky» — Alexander Nevsky), a nobreza da vida livre e soberba dos grandes espaços (os westerns). (MARTIN, 2005, 48)

Agora expondo a questão do ângulo, o outro elemento básico para compor um enquadramento. Assim como os planos, os ângulos de uma cena podem ser dos mais variados e criativos, mas sempre buscam emitir algum significado. Betton (1987) traz essa afirmação, dizendo que nenhum ângulo de uma tomada é feito de forma gratuita, sendo justificado pela forma de montagem do cenário, iluminação e também pelo anseio em mostrar situações sentimentais, provocar certas emoções. O autor, assim como Martin (2005), também elenca alguns dos ângulos que julga os maiores exemplos dessa realidade. De acordo com ele, o ângulo “normal”, como o chama, é quando a câmara é mantida na horizontal e na altura da pessoa, sem deformações na perspectiva. Betton (1987) fala sobre o Plongée, e o explica como a câmara que se posiciona acima da pessoa, a filmando de cima para baixo. Ele explica que “O plongée “diminui” a pessoa, cria um efeito de esmagamento, de rufna psicológica, sugere o sufocamento, a insensibilidade, a angústia, a sujeição das personagens, que se tornam joguetes de um destino inexorável ou da vontade divina.” (p. 34) Ele encerra falando sobre o contra-plongée, situação onde, ao contrário do plongée, a câmara se encontra abaixo da pessoa. Betton (1987) explana que esse ângulo causa a percepção de superioridade do assunto principal, passando ideias de triunfo, vitória, poder e majestade, ou, no caso de outros gêneros, proporcionando a tragédia e o pavor.

## Star Wars episódio 4: Uma Nova Esperança - Enquadramento

Cenas	Cena 1: (00:02:28)
	Cena 2: (00:07:47)
	Cena 3: (00:08:57)
	Cena 4: (00:34:14)
	Cena 5: (00:36:58)
	Cena 6: (00:42:38)
	Cena 7: (00:45:34)
	Cena 8: (00:59:14)
	Cena 9: (01:04:33)
	Cena 10 (01:12:47)

O enquadramento de Star Wars IV: Uma Nova Esperança, exibe uma variedade clássica e que data dos anos 1970. O filme faz uso extenso de planos abertos, demonstrando os locais e planetas da trama. Por ser, em 1977, feito em locações reais e quase inteiramente com efeitos práticos, o diretor George Lucas parece ter o desejo de exibir essa maneira de produção. Como acontece já na cena 1, os planos abertos das naves em perseguição, tanto demonstram a qualidade das naves produzidas, quanto a escala dos veículos em comparação a cada uma. Importante ressaltar que na época de sua produção, George Lucas optou por usar miniaturas feitas a mão para construir o universo ficcional criado. Tal informação é revelada pelo conteúdo extra presente na coletânea dos filmes 1 a 6, lançada em 2015. Por conta de tais pontos, as cenas envolvendo naves espaciais funcionais se mostram quase sempre planos abertos, para exibir sua escala em relação ao mundo, e causar o sentimento de encanto com a qualidade das miniaturas.



Cena 1

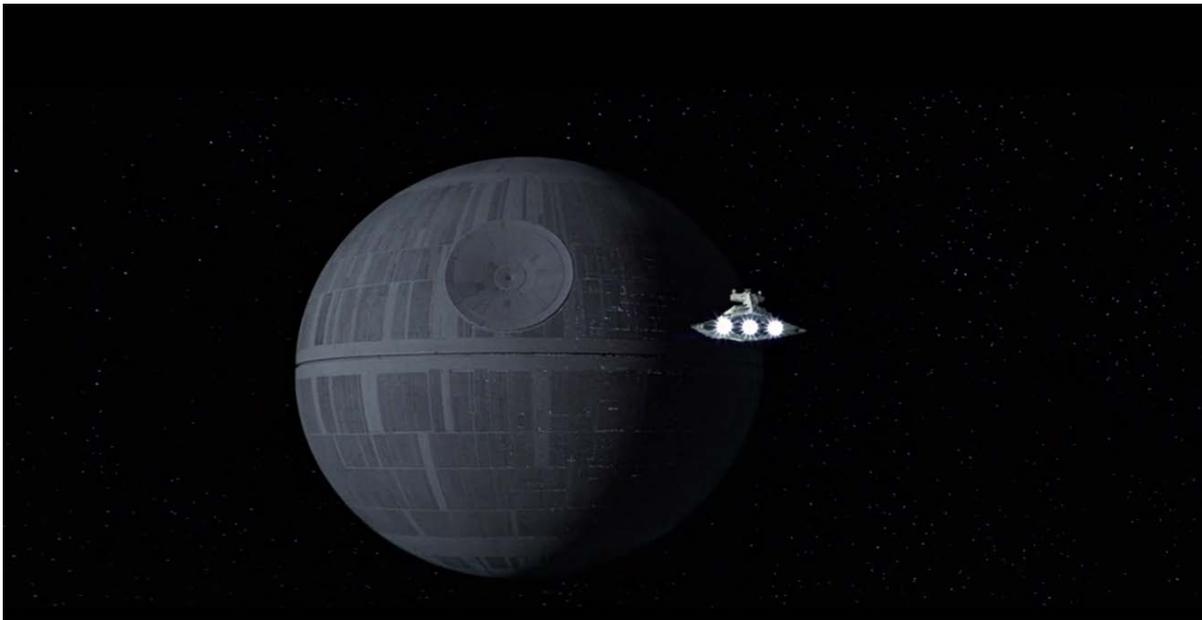
A mesma situação acontece com enquadramentos que mostram as grandes localizações, como a cidade de Mos Eisley, na cena 6, os desertos do planeta Tatooine, na cena 3, e a estação espacial Estrela da Morte, na cena 5. Como Martin (2005) explica, o objetivo do enquadramento é providenciar uma atmosfera para a cena, seja negativa ou épica. Nesse caso, a segunda opção se encaixa precisamente, anunciando o tema épico do filme.



Cena 3



Cena 6



Cena 5

Também estão muito presentes no filme os enquadramentos fechados, ou close ups, onde os rostos são enquadrados com o encargo de passar a dramatização da história. De acordo com Martin (2005) “Evidentemente que é no grande plano do rosto humano onde melhor se manifesta a força de significação psicológica e dramática do filme e que este tipo de plano constitui a principal e, no fundo, a mais válida tentativa de cinema interior.” (p. 49) Como Star Wars mostra não somente uma trama política e de guerra, mas um drama sobre perda e sacrifícios. Momentos como a cena 4, onde Obi-Wan conta sobre a morte do pai de Luke, sendo o ancião enquadrado em close up, a sua expressão demonstra uma

conexão emocional com a história. Assim também acontece quando o grupo da nave Millennium Falcon se aproxima da base militar Estrela da Morte, na cena 9, percebendo que, ao contrário do que pensavam, a estrutura não é uma lua. O sentimento de temor que estampa o rosto dos atores é visualmente perceptível. Os momentos são múltiplos e o close up é usado durante todo o filme.



Cena 4



Cena 9

Outro enquadramento usado em extensão é o plano médio, onde a câmera mostra o assunto principal de corpo todo, mas deixando também um espaço para o cenário. Martin (2005) fala do plano médio de maneira sucinta e diz que este é um enquadramento menos expressivo quanto outros. O autor diz que:

É possível definir uma posição neutra de vários elementos da linguagem filmica, entre o *descritivo* e o *expressivo*, entre o *objectivo* e o *subjectivo*. O plano de duração média (cerca de dez segundos) não tem valor significativo especial como tal (independentemente do seu conteúdo): abaixo (plano curto, Cash) e acima (plano longos desta duração média, acrescenta uma tonalidade nova, como já vimos, ao conteúdo figurativo da imagem. O plano filmado a uma distância média precisamente designado por *plano* médio) tem igualmente um valor neutro: abaixo (grande plano, *insert*) e acima desta distância (plano geral) adquire um valor expressivo suplementar. (MARTIN, 2005, p. 70)

Em *Star Wars Uma Nova Esperança*, o plano médio é usado também em conjunto, ou seja, com o foco em vários assuntos ao mesmo tempo. Como Martin (2005) define, esse plano é mais usado como uma ferramenta para transparecer o cenário em volta do assunto principal. Como o filme se mostra inteiramente imerso em uma fantasia futurista, o plano médio parece buscar mostrar os elementos estilizados da produção, que se diferem de objetos do mundo real. Isso acontece durante todo o filme, como a entrada de Luke e Obi-Wan na cantina da cidade de Mos Eisley, a cena 7, no interior das naves espaciais, durante a cena 8, e na estação espacial do império galáctico, na cena 10. Este é um recurso que comumente aparece em filmes sobre fantasia ou ficção, exemplos são *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (1971) e *Blade Runner - O Caçador de Andróides* (1982), onde os dois trazem mundos criados fora, ou além, da realidade, que desejam mostrar os elementos criados exclusivamente para seus universos.



Cena 10



Anexo C



Cena 8



Cena 7



Anexo D

É possível também perceber seletos usos de ângulos, especificamente quando os vilões estão em tela. O vilão icônico Darth Vader é, por diversas vezes, filmado de baixo para cima, ou contra Plongée, denotando um ar de superioridade e poder, acima dos inimigos rebeldes, como na cena 2. Esse também é um efeito usado até os dias presentes e que demonstra a força superior do vilão. O vilão igualmente icônico, Exterminador T-800, aparece em ângulos semelhantes em Exterminador do Futuro (1984).



Cena 2



Anexo E

Ao fim, *Star Wars IV: Uma Nova Esperança* usa seus enquadramentos de maneira prática em relação ao trabalho de produção que deseja mostrar. O uso dos planos mais afastados possibilita a manifestação do universo criado e insere o espectador no mesmo, se apossando dele. O mesmo acontece em diversos filmes de fantasia ou ficção, tanto nos anos 1970 e 80, quanto atualmente. Já a respeito dos planos mais fechados, como o close up, sua função é a de propiciar a percepção de dramaticidade que o roteiro propõe. Na questão dos ângulos, o filme se aventura de maneira mais livre, ao trazer ângulo que se relacionam com os personagens ou situações da trama. Portanto, *Star Wars IV: Uma Nova Esperança* faz uso de enquadramentos que, mais a frente, serão aplicados também nos próximos filmes da saga.

#### Star Wars episódio 1: A Ameaça Fantasma - Enquadramento

Cenas	Cena 1: (00:11:21)
	Cena 2: (01:28:17)

Em *Star Wars A Ameaça Fantasma*, o enquadramento se faz presente de forma semelhante ao analisado no *Star Wars 4: Uma Nova Esperança*. Planos abertos e gerais proporcionam visões amplas de florestas extensas, órbitas planetárias e naves espaciais colossais. Porém, agora com a tecnologia de efeitos visuais evoluída, o desejo de George Lucas, criador da saga, de expor seu trabalho com miniaturas diminui, dando lugar a exibição dos efeitos como agentes de solidificação da realidade e atmosfera do filme.

Um ponto interessante a ser citado é a composição de locações reais com efeitos computadorizados em uma simbiose visual, levando a escolha do enquadramento a ser direcionada pelo elemento digital adicionado. Um exemplo de tal dinâmica são as florestas e campos gramados do planeta Naboo. Na cena 1, o

mestre jedi Qui-Gon e Jar Jar Binks, indígena do lugar, caminham pelas florestas após a tomada do planeta. As florestas, sendo gravações reais, acomodam o personagem Jar Jar, que é adicionado digitalmente durante a pós-produção, como mostra o documentário *The Beginning: Making Star Wars episode 1 The Phantom Menace*. Outros filmes da época, por conta do desenvolvimento dos efeitos visuais, realizam tal combinação, onde o assunto principal da cena é produzido de maneira digital. Um exemplo que se assemelha nesse referido caso, são as cenas de *Jurassic Park* (1993), onde as cenas de ação envolvendo os dinossauros usam da mesma técnica de combinação, e o enquadramento é encabeçado pelo assunto adicionado digitalmente. Tal situação também evolui um nível a mais, em situações onde o cenário é inteiramente digital, e o enquadramento é escolhido com os efeitos visuais em mente.



Cena 1



Anexo F

Um ponto interessante a se destacar é um aumento nos enquadramentos fechados, close ups, planos médios e americanos. Como o roteiro deixa de ser a jornada clássica do herói, a trama de *A Ameaça Fantasma* solicita um foco maior na dramatização, que, de acordo com Martin (2005), só acontece a partir do momento que se enquadra de maneira fechada o rosto do ator.

Momentos como a cena 2, audiência da rainha Amidala no senado galáctico, onde o close up no rosto da personagem revela sua tristeza e indignação ao presenciar uma instituição governamental corrupta e inapta para resolver a emergência do povo, é uma amostra. A cena possui tal profundidade psicológica, pois o enquadramento, somado às expressões da atriz Natalie Portman, proporcionam esse entendimento. Em concordância a este argumento, Martin (2005) fala que “Quando não são directamente justificados por uma situação ligada à acção, os ângulos de filmagem excepcionais podem adquirir um significado psicológico particular.” (p. 51)



Cena 2

Em conclusão, Star Wars episódio 1: A Ameaça Fantasma traz para a saga, em relação ao enquadramento, uma evolução no cuidado com as cenas fechadas que procuram aprofundar a carga dramática psicológica da trama e sentimentos dos personagens. Em contrapartida, os ângulos usados não se mostram tão inventivos e estilizados quanto os presentes em seus antecessores. Enquanto isso, o enquadramento pós-produção se tornou, a partir desse filme, uma realidade para a construção das obras seguintes por conta das novas tecnologias digitais desenvolvidas pela indústria cinematográfica, e já podem ser vistas extensamente em futuras produções, que permanecem sem demais diferenças até hoje .

### 3.3 Cor

A cor presente em uma cena é mais uma característica que o cinema trabalha com cuidado e é tão poderosa, em questão de expressar significados, quanto complexa, em termos de aplicações práticas. Betton (1987) fala sobre essa dificuldade, porém, curiosamente, ele começa seu argumento falando sobre a falta da cor, no clássico preto e branco. O autor parte da premissa de que a ausência das cores é também uma característica importante, principalmente para filmes psicológicos e de violência. De acordo com ele, a cor insere uma impressão de exageros, que não é indicada para filmes de violência. Sobre o valor psicológico da cor, Betton (1987) cita exemplos como o Homem Elefante (1980):

Eric Moreau 33 escreve a respeito do filme Elephant man de David Lynch "Elephant man tenta ser decididamente uma obra de arte, buscando emoção, o sensível, o sensual e o cultural. Narrada quase como uma história infantil por uma mãe bela e feminina que quer adormecer seu filho monstruoso, dar-lhe finalmente o sono das estrelas e a paz do seu amor, o filme comove-nos a cada imagem. Mas não se trata apenas de uma singularidade de nossos sentimentos; extremamente cuidada, utilizando recursos mais sutis do preto-e-branco, a fotografia revela um mundo pesado, sensorial, onde a procura do estranho, da flor do mal, acompanha necessariamente uma abordagem decididamente realista das coisas. (BETTON, 1980, p. 58)

Já falando sobre a aplicação das cores, Betton (1987) reitera que se destaca em filmes que realçam seu "caráter feérico, caloroso, artificial e invasor, onde possa "frustrar a ação de recalque""(p. 59). Ele afirma que o cineasta não está atrás da reprodução realista das cores, mas sim de possibilidades onde pode explorar as tonalidades das cores para manusear o sentido artístico em concordância com a dramaticidade da cena. Como as cores aplicam no espectador sentimentos, agindo sobre nossa alma, segundo Betton (1987), elas funcionam como agente desenvolvedor de ação, criador da atmosfera e clima psicológico no filme. Exemplificando seu argumento com o filme Ivan, O terrível (1944), Betton (1987) toca no valor das cores:

Esse alto valor psicológico e dramático da cor e judiciosamente aproveitado na segunda parte de Ivan, o terrível, de Eisenstein, onde uma dominante vermelha exprime o dinamismo, a exaltação das cenas de banquete e de dança, e uma dominante azul glacial, o terror do pretendente ao trono que percebe que vai ser vítima de um engano e que a sua hora chegou. (BETTON, 1987, 61)

Importante ressaltar o pensamento de Betton (1987) sobre a racionalização das cores e sentidos psicológicos. De acordo com o autor, é impossível criar um padrão geral para o significado das cores por estas estarem sujeitas à subjetividade do criador que a usa. O sentido da cor só aparece quando em harmonia com a situação dramática. Ao citar também a sinestesia, da cor com o odor e sons, Betton (1987) acrescenta como correspondências sensoriais e a tem como um fenômeno que pode intervir na elaboração de um filme.

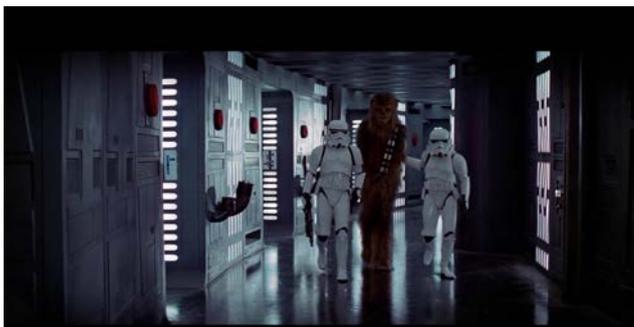
#### Star Wars episódio 4: Uma Nova Esperança - Cor

Cenas	Cena 1: (00:03:16)
-------	--------------------

	Cena 2: (01:12:46)
	Cena 3: (01:40:11)
	Cena 4: (02:00:03)

A cor em *Uma Nova Esperança* traz relações importantes com a contextualização dos personagens, classes e criação de atmosfera da trama. Já no início da produção, que mostra a perseguição do império à nave da princesa Leia Organa, as cores de cada um dos veículos espaciais denota a diferença ideológica entre a instituição ditatorial e a rebelião que luta pela liberdade do povo. Enquanto a nave rebelde, na cena 1, possui um branco que prevalece por todos os setores, o veículo imperial, na cena, exibe uniformemente a cor cinza. O branco, como Heller (2014) explica, é a cor do bem, e nas cenas iniciais, ele passa a ideia subjetiva imediata que a rebelião se categoriza entre os heróis da história. Enquanto isso, o cinza do império passa a visão de uma instituição fortemente militarista, que preza pela ordem pelo uso da força. Em conformidade com esse argumento, Heller (2014) classifica o cinza como cor da crueldade e insensibilidade, afirmando que:

Em alemão, a própria língua denota o aspecto malévol do cinza: o cinza (Grau) gera Grauen (o terror, o horror) e Grausen (cruel). Uma gräulischer Mensch em linguagem antiga é o mesmo que um grässlicher Mensch (pessoa execrável). “Man graut sich” (a pessoa se horroriza) diante das Grauenhaften (atrocidades). Grus é como se chama a pedra moída e o pó de carvão – massa cinza, sem forma – mesmo que sejam apenas nuvens de poeira – é gruslig (assustador). (HELLER, 2014, p. 502)



Cena 2



Cena 1

Ao falar de cores em personagens, é possível ver que estes também exibem suas funções com cores. O trio de protagonistas veste, cada um, ao menos uma peça de roupa branca durante todo o filme, assim como os soldados e outros membros da aliança rebelde. Os imperiais mostram cores entre o cinza, já discutido, e o preto, que traz a sensação do mal, ruim. Um dos líderes imperiais, e antagonista

direto dos heróis, Darth Vader, tem sua vestimenta toda banhada na cor preta. Dessa maneira, sua figura se torna mais sombria e o faz uma presença de poder, demonstrando o subjugar de seus inimigos. Heller (2014) categoriza o preto como a cor do fim, e faz uma metáfora com o preto no universo:

No universo existe um preto ainda mais profundo, obtido pela ausência absoluta de luz. Os físicos que querem demonstrar a existência do “preto absoluto” revestem uniformemente de fuligem o interior de uma esfera; quando então olhamos, através de um pequeno orifício, para dentro da esfera, vemos um preto tão preto que todos os outros materiais pretos, em comparação, parecem ser só cinza escuros. (HELLER, 2014, p. 235)

Durante o filme, é possível perceber outras cores como o laranja. Em Heller (2014), o laranja pode ser visto como a cor dos subestimados. Durante todo o decorrer do filme, a rebelião como força militar ordenada é desprezada e tratada como força de pouco perigo pelo império. Com isso em mente, os pilotos rebeldes, na cena, que ao fim derrotaram o império, destruindo a arma definitiva Estrela da Morte, vestem macacões em uma tonalidade evidentemente laranja. Isso acontece em uma demonstração de sua condição de menosprezados pelo inimigo imperial, porém ainda fortes. Afinal, segundo Heller (2014), “O laranja está em todo canto, precisamos apenas enxergá-lo.” (p. 336)



Cena 3

A última cor que se faz interessante citar é a presença do amarelo. Na cena, onde Luke, Han Solo e Chewbacca comparecem em uma cerimônia de condecoração pela vitória contra o estado imperial. Enquanto Han Solo e

Chewbacca portam suas vestem normais, com o azul, branco e marrom, respectivamente tidas por Heller como cores que representam o bem e o feio, Luke aparece vestindo uma jaqueta de cor amarela, fora do padrão branco do herói. Curiosamente essa cor pode demonstrar significados diferentes relacionados ao estado ambíguo que se encontra o personagem. Primeiramente, o amarelo, segundo Heller (2014) pode ser entendido como a cor do otimismo. Tal afirmação vai ao encontro do personagem, pois Luke, sendo aquele que executou o tiro de concretizou a vitória da liberdade sobre a repressão, é visto como o herói da aliança rebelde, e por isso, agora personifica a esperança, o otimismo de que uma época melhor nasceria na galáxia. Entretanto, Heller (2014) igualmente afirma que a cor amarela simboliza um estado instável, incerto. Heller (2014) destaca que o amarelo:

Pertence também à vivência e ao simbolismo do amarelo o fato de que nenhuma outra cor é tão instável quanto ela – uma pitada de vermelho transforma o amarelo em laranja, uma pitada de azul e ela se torna verde, um tantinho de preto e obtemos uma cor suja e opaca. Mais do que todas as outras cores, ela depende das cores combinadas a ela. Perto do branco, o amarelo parece riosamente claro, perto do preto inconvenientemente berrante. (HELLER, 2014, p. 152)



Cena 4

Essa interpretação também é passível ao estado de Luke. Isso porque, sendo ele filho do antagonista Darth Vader, um lorde das artes sombrias, é possível que o herói tenha uma herança psicológica do pai a ser suscetível ao lado sombrio, força a qual os vilões manipulam na saga. Tal bilateralidade é confirmada mais tarde,

pontualmente durante o episódio 6 da saga, onde o personagem quase se volta para o mal.

Em conclusão, as cores de Uma Nova Esperança não têm presença abundante em diversidade, mas são aplicadas cirurgicamente em cada personagem e objeto de importância para que, explícita ou implicitamente, noticiar o posicionamento e características dos dois lados de uma luta clássica do bem contra o mal. Como uso padrão dessa ferramenta, essa aplicação do universo de cores é de praxe da indústria audiovisual e não somente se repetiu nas futuras produções da saga Star Wars, como é parte básica do processo de produção cinematográfica e televisiva até os dias de hoje.

#### Star Wars episódio 1: A Ameaça Fantasma - Cor

Cenas	Cena 1: (00:02:52)
	Cena 2: (00:09:27)

Ao comparar Star Wars A Ameaça Fantasma com Star Wars Uma Nova Esperança, o leque de cores aplicadas no filme se expande consideravelmente. Esse crescimento pode ser visto, de maneira evidente, no figurino dos habitantes do planeta Naboo. Com um governo democrata, o povo local demonstra, pelas suas cores, ser uma cultura diversa e rica economicamente. Com cores mais vivas como vermelho, azul, amarelo, dourado e branco, é passado ao espectador a ideia de uma população próspera e em ascensão, com uma política variada e viva, como mostra a cena 2. Inclusive, durante o filme diversos tipos de tonalidade de cada cor também são usados, aumentando ainda mais as possibilidades de análise. Tudo isso pode ser corroborado por Betton (1987), que reafirma a influência emocional no observador. Como ele diz:

O cineasta não busca sistematicamente a reprodução exata das cores: pode explorar as tonalidades "mais quentes" (vermelho alaranjado) ou "mais frias" com finalidades artísticas, visando o contraponto com o conteúdo dramático das imagens. (BETTON, 1987, p. 60)



Cena 2

As cores que representam os antagonistas se mantêm semelhantes às de Star Wars Uma Nova Esperança, como o preto, o cinza e vermelho. As estruturas das estações espaciais da associação do comércio, novos vilões do filme, e da trilogia como um todo, são cinzas em seu interior e exterior, denotando, assim como o império, uma postura cruel. O antagonista principal usa vestes negras e sua pele possui pinturas vermelhas e pretas por todo o corpo. Tudo para expor de início, os maldosos da trama.

Apesar disso, menos coloridos são os protagonistas. O que antes eram roupas amarelas, laranjas e azuis, agora o marrom e bege toma seus lugares, como na cena 1. Durante toda a saga, os cavaleiros da ordem jedi usam cores que remetem a monges. De fato, Heller (2014) toca no mesmo assunto:

Os primeiros monges cristãos vestiam hábitos não tingidos. Quando foram estabelecidas cores para as diferentes ordens, as cores marrom e cinza eram as daquelas ordens que faziam voto de “extrema pobreza”. Os franciscanos eram os “monges marrons”. Seu fundador, Francisco de Assis, monge mendicante, não trajava um hábito de cor uniforme, e sim um tecido cru, salpicado de manchas cinzas e marrons. Esse marrom era também a cor simbólica da humildade cristã. Ruprecht, servo de São Nicolau, nosso Papai Noel, traja, como é adequado aos servos, um casaco marrom. (HELLER, 2014, p. 479)

Tais cores buscam transferir a ideia de que, apesar de poderosos e economicamente capazes, os jedi estão entre o povo que protegem, pois Heller (2014), propõe que “Os que usam marrom não querem aparecer, e sim se adaptar. A própria cor marrom não somente tem um efeito adaptativo, como também retira a

força de todas as outras cores. Perto do marrom, até mesmo o vermelho fica apagado; o azul perde sua clareza, o amarelo perde seu brilho.” (p. 477). Desta maneira, a fim de se entranhar naturalmente à sociedade galáctica, os Jedi usam o marrom para não se destacarem do povo, ficando mais próximo a eles.



Cena 1



Anexo G

Paralelamente, o marrom dos Jedi também busca trazer o sentimento de simplicidade e humildade, pois, ainda que donos de imensos templos e habilidades psíquicas, esses guerreiros não necessitam de bens materiais para se proteger, proteger as pessoas e fazer o bem. Revendo eras antigas da humanidade, Heller (2014) acrescenta o marrom como cor dos pobres. A autora afirma que o guarda-roupa dos camponeses, escravos, servos e mendigos eram compostos pela única cor marrom, pois essa era uma tonalidade natural dos resíduos usados nas roupas, lã, pelo de cabra, cervo e lebre. Levando em conta que as cores mais coloridas eram um sinal de status e possível riqueza, pois o processo de tingimento não era acessível aos mais vulneráveis, o que sobrava para a população inferior era o marrom natural.

Em conclusão, as cores de Star Wars A Ameaça Fantasma são superiores em quantidade e variedade, remetem a uma gama maior de significados psicológicos e excitam a visão de uma galáxia menos afligida pelo terror da ditadura e mais liberta e acolhedora de culturas. Também são usadas com o objetivo já conhecido da indústria audiovisual para transparecer a carga emocional de momentos chave para o entendimento da trama e dos personagens. Em comparação a Star Wars Uma Nova Esperança, A Ameaça Fantasma parece seguir um caminho mais despreendido de limites visuais, mais solto e liberto para criar.

### Star Wars episódio 7: O Despertar da Força - Cor

Cenas	Cena 1: (00:06:46)
	Cena 2: (00:07:36)
	Cena 3: (00:40:26)
	Cena 4: (01:45:46)

Apesar de uma década longe do trabalho de produção de seu criador, George Lucas, no sétimo episódio, a saga parece retornar às antigas convenções que continham as possibilidades em questão de cores representativas nos filmes. Star Wars O Despertar da Força volta a usar menos quantidades de cores e seus significados aparentam ser mais explícitos.

O filme começa com cores já conhecidas dos soldados Stormtroopers brancos e um comandante de vestes negras, Kylo Ren, o antagonista e nêmesis da nova história, na cena 1. Assim como Darth Vader e seus soldados em Star Wars Uma Nova Esperança, o preto das vestes de Ren o torna uma manifestação da morte. Ao decorrer da cena 2, o vilão aciona sua arma, que se revela ser da cor vermelha. A partir desse momento, podemos levar como possibilidade o que Heller (2014) explica sobre o preto em conjunto com o vermelho. Segundo a autora, o vermelho, originalmente, carrega consigo a interpretação de amor, porém, quando em comunhão com o preto, a situação muda significativamente, pois ao usar os dois, sobressai-se a ideia de ódio. Tal interpretação se encaixa demasiadamente bem a Kylo Ren e seu temperamento explosivo, violentamente excessivo. Sua característica destrutiva é potencializada, conforme afirma Heller (2014), pelas cores, que também empoderam os sentimentos de selvageria e brutalidade. O mesmo acontece com a palheta de cores do império, agora chamado de Nova Ordem, mostrando um endurecimento dos conceitos da instituição totalitária. Um contraste grande em relação à protagonista.



Cena 2



Cena 1

Mostrando-se o contrário do vilão, Rey, a heroína do filme, veste cores semelhantes a de Luke Skywalker no início de *Star Wars Uma Nova Esperança*. Majoritariamente brancas, as roupas da protagonista tanto representam sua pureza e um ícone de esperança, como Haller (2014) explana, quanto evoca o próprio antigo protagonista Luke, em uma comparação demonstrativa que clama Rey como a nova esperança para a galáxia. A partir dessa análise, é interessante voltar os olhos para as mudanças de cor nos antigos personagens da saga.

Na cena 4, vemos uma situação comum dentro da cinematografia de um filme, a associação de cores com o bem e o mal. Na cena em questão, o vilão Kylo Ren é bombardeado por luzes azuis e vermelhas, cada uma de um lado do personagem. A cor, neste momento, representa o conflito interno do personagem entre os caminhos que pode tomar. Como Heller (2014) mostra, essas duas cores são contrastantes entre si, pois a autora fala que o significado mais importante do azul no simbolismo e nos sentimentos ligados a ele. Para ela, essa cor é casa para todos os sentimentos bons. Já o vermelho, é tida como a cor de todas as paixões boas e más, onde Heller (2014) exemplifica que, ao perdermos o controle da razão, tudo é visto em vermelho. Dessa maneira, essas cores mostram o conflito clássico entre o bem e o mal.



Cena 4

O piloto Han Solo trocou suas cores branco e azul para um branco em conjunto com marrom, como na cena . Tal fato pode significar uma mudança psicológica no personagem. Ao decorrer de 30 anos, na cronologia da história, Han Solo parece ter se afastado da alta posição no governo vigente, a Nova República, e se voltado a se aproximar de sua antiga vida simplista como contrabandista. O marrom de suas roupas, assim como a indumentária dos jedi, expõe uma vontade de se misturar com a população, em uma busca não pela pobreza, mas pela simplicidade.



Cena 3

Por fim, Star Wars O Despertar da Força passa a impressão de ser uma remontagem do que já foi realizado em 1977. Ao repetir as cores e conceitos bases de Star Wars uma Nova Esperança, e do audiovisual, o filme perde a oportunidade de expandir o trabalho realizado em Star Wars A Ameaça Fantasma, onde a multiplicidade de cores providenciava contextos mais profundos em relação a trama e seus personagens. Ao final, resta que a ampliação da dimensão social da saga recaia sobre um fator inerente e de suma importância para os produtos audiovisuais do cinema e TV, o contexto histórico.

### 3.4 Contexto histórico

O cinema já se mostrou como um criador de sentimentos, atmosferas e ideias. Mas a sétima arte não só cria, como também é mensageira, especificamente, como uma interpretação e até retrato da vida real. De acordo com Kellner (2010), o cinema pode ser analisado como uma malha de representações que refletem as lutas sociais de uma época, além de adaptar discursos políticos. De fato, o autor fala que diversas obras avançam em um esforço de transparecer ideologias liberais, conservadoras ou radicais contemporâneas, montando quadros de contextos históricos de suas produções. Kellner (2010) se aprofunda em seu argumento, citando exemplos de atores e diretores que deixam essas ideologias explícitas, dizendo que “às vezes, as ideologias políticas dos filmes estão implícitas, enquanto outras vezes, são bastante explícitos, como no liberalismo de certos filmes por Robert Redford, George Clooney e Michael Moore, ou o conservadorismo dos filmes de Chuck Norris, Mel Gibson e Rambo.” (p. 2) Não esquecendo dos que realizam tal processo de maneira implícita, Kellner (2010) referencia a própria saga Star Wars.

A partir da premissa da mensagem implícita nos filmes, Kellner (2010) entra no cinema de alegorias dimensionais que elucidam sobre visões críticas do ser humano, relações sociais e processos históricos. Ferro (1992) corrobora com esse entendimento, ao analisar as origens e o produto final do filme A Grande Ilusão (1937), onde dois soldados franceses são capturados pelas tropas alemãs durante a primeira guerra, e criam amizade com um de seus captores. Em sua análise, Ferro (1992) mostra cenas que criam uma atmosfera diferente das produções de guerra da época. Quebrando uma ideia racista sobre os judeus, o filme apresenta-os como guerreiros como os soldados franceses, tentando tirar o estigma de ladrões

traídores. Alemães são expostos como os humanos que eram, em ocasiões onde os carcereiros dão bom dia são presos e as mulheres alemãs lamentam os jovens a caminho da frente de batalha. Tais características foram mais tarde confirmadas como factuais por pesquisadores. Segundo Ferro (1992), além de mostrar o contexto histórico real da vida durante a guerra, o filme mostra a humanidade e a luta de classes da época. Voltando a Kellner (2010), conforme ele:

Os filmes podem mostrar realidades sociais da época em documentários e moda realista, representando diretamente os eventos e fenômenos de uma época. Mas filmes também podem fornecer representações alegóricas que interpretam, comentam e indiretamente retratam aspectos de uma era. Além disso, há uma estética, dimensão filosófica e antecipatória dos filmes, em que se fornecem visões artísticas de mundo que podem transcender o contexto social do momento e articular possibilidades futuras, positivas e negativas, e fornecer intuições sobre a natureza dos seres humanos, relações sociais, instituições e conflitos de uma determinada época, ou a própria condição humana. (KELLNER, 2010, p. 14)

Dentro de tal linha alegórica, o autor começa a categorizar os gêneros onde se encontram estas diferentes formas de absorver o conteúdo por trás da imagem. Filmes de terror e fantasia são alguns dos incluídos que, inclusive, de acordo com o que o autor escreve, requerem interpretações previamente informadas a respeito de quais realidades sociais, ou fantasias, certos filmes reproduzem. O pesquisador também exemplifica uma das interpretações possíveis para o gênero de terror. Para ele:

A interpretação alegórica crítica requer a busca pelas condições sociais e experiências por trás de sua representação cinematográfica. A série de filmes de casas mal-assombradas e em colapso do final dos anos 1970 até o presente (por exemplo, os filmes de terror de Amityville e a trilogia Poltergeist), por exemplo, pode ser interpretada como uma projeção dos medos de famílias de classe média de perderem suas casas ou de terem suas famílias dilaceradas durante a era Reagan (ver Kellner 1995), quando a classe média era de fato móvel para baixo, o divórcio estava em alta e as famílias estavam perdendo casas (como aconteceu novamente de forma acelerada na década de 2000, quando uma crise de hipotecas explodiu na era Bush - Cheney). (KELLNER, 2010, p. 15)

Neste ponto, Kellner (2010) segue usando os anos 2000 como exemplo da prática de inserção de alegorias a contextos históricos. Não como maneira de instruir, mas criticar. Ao continuar demonstrando sua opinião persistente do período em que o presidente George W. Bush esteve à frente da Casa Branca, Kellner (2010) escava uma característica mais funda do cinema com contexto, a sátira e a

distopia. Levando em conta a natureza irônica da sátira, o escritor lembra do filme *Trovão Tropical* (*Tropic Thunder*) como grande satirização ao militarismo, super heróis e a própria produção cinematográfica de Hollywood, já sendo um filme sobre os processos da própria indústria do cinema. Kellner (2010) fala:

O militarismo, os super-heróis e a produção de filmes de Hollywood são satirizados em *Tropic Thunder* (2008), de Ben Stiller, que fornece uma sátira multidimensional do filme de guerra, da indústria do cinema e de heróis cinematográficos como Rambo. No entanto, anda na linha tênue com Crash entre exhibir e satirizar ou desconstruir estereótipos raciais e reproduzi-los. (KELLNER, 2010, p. 33)

Sobre a distopia, o autor mostra como esse gênero cinematográfico busca ainda representar possíveis futuros relacionados a contextos sociais e políticos evoluídos pelo tempo, de maneiras mais fantasiosas e futuristas. Para Kellner (2010), filmes de zumbis, cyberpunks e futuros onde os recursos básicos para a vida humana, como comida e água, são escassos, trazem consigo medos da perda da família, de residências, do colapso da civilização em um estado de violência caótica, onde a lei e a ordem desapareceriam sob a mão de políticas econômicas conservadoras.

Ao encerrar, Kellner (2010) cita vários acontecimentos marcantes da história dos Estados Unidos que geraram filmes explicitamente contextualizados, como o ataque às torres gêmeas e a impopular guerra do Iraque que se seguiu. De acordo com ele, a tragédia causou terror na população e descrença nas instituições governamentais, pela incompetência em prever, deter e lidar com o ataque, considerado ter sido direcionado à própria população norte-americana. Com esse pensamento, Kellner (2010) determina esse o momento de criação da era dos filmes de guerra ao terror em Hollywood, seja no cinema ou na TV, com séries como *24 horas* (2001). O autor conclui com seu entendimento de que Hollywood está no centro da luta política e oferecendo visões cinematográficas dos pesadelos de seus períodos.

## Star Wars episódio 4: Uma Nova Esperança - Contexto Histórico

Cenas	Cena 1: (00:03:36)
	Cena 2: (00:37:29)

George Lucas se mostra um diretor politicamente crítico desde que iniciou uma carreira em Hollywood, com THX 1138 (1971), um mundo distópico onde as pessoas se divertem apenas através da TV holográfica, toma pílulas inibidoras de emoções, judicialmente proíbe o sexo e tem uma força policial constituída por robos. Não é difícil perceber as críticas aos meios de comunicação em massa, ao governo e o controle institucional presentes no filme, e o mesmo continua sendo feito em Star Wars. Dito isso, em Star Wars Uma Nova Esperança, George parte da mesma premissa de avaliação social, porém, com um carinho mais minucioso. O filme, apesar de sua ambientação fantasiosa e futurista, mantém relação com vários eventos da história norte-americana e mundial.

Já no início do filme, observamos um ataque do império galáctico a uma nave da aliança rebelde. No momento da invasão da nave, na cena 1, vemos pela primeira vez os soldados imperiais usando armaduras brancas, sua designação na trama é Stormtroopers, os soldados de infantaria imperiais. Agindo tanto como força policial, quanto infantaria do exército, os Stormtroopers eram vistos como o braço de ferro do imperador e os soldados mais temidos da galáxia. Voltando ao período da primeira guerra mundial, entre 1914 e 1918, a Alemanha começava a sofrer com a presença do nazismo, e, de acordo com Siemens (2017), nessa época começou a nascer um grupo paramilitar que foi denominado como Sturmtruppen, ou Stormtroopers. Uma força de caráter policial, que mais a frente veio a se tornar parte importante do exército nazista. Dury (1993) explica sobre a criação deste destacamento nazista que era entendido como a elite do exército. Ele conta que o primeiro grupo de Stormtroopers no exército foi criado para o teste de armas e desenvolvimento de técnicas eficientes em quebrar os bloqueios britânicos durante a grande guerra. É possível ver a semelhança entre os soldados da realidade e da ficção, ambos possuíam funções militares e policiais, além de serem considerados elites de toda uma força militar. E não muito longe dos Stormtroopers, está mais uma referência histórica da saga, o próprio império.

O império em Star Wars Uma Nova Esperança é mostrado como o governo totalitário, que rege pelo medo. Suas cores são sempre pretas ou cinzas, seja em

veículos ou pessoas. Um dos conceitos do império é não recrutar outras raças diferentes do ser humano. Semelhante ao movimento nazista, onde raças de cor diferente do branco, eram proibidas e rechassadas. O uniforme de oficiais do império galáctico é outro fator que remete aos oficiais nazistas em cor e formato, ambos com cores cinzas ou pretas e o uso de linhas quadradas e botas.



Anexo H



Cena 2

Um contexto histórico da trilogia original, a qual *Star Wars Uma Nova Esperança* pertence, e dos mais conhecidos entre os admiradores da saga, é a alegoria também à guerra do Vietnã. Considerando novamente a crítica política presente na mente de George Lucas, o diretor procurou a ideia da luta do pequeno grupo buscando liberdade contra a vasta e poderosa potência tecnológica e econômica. De fato, como explica Karnal (2007), na guerra do Vietnã, que durou de 1955 até 1975, época em que George já atuava na indústria do cinema, os EUA partiram em uma campanha de envio de tropas para auxiliar o país na luta contra o grupo guerrilheiro Viet Cong, que pretendia libertar o Vietnã da opressão ditatorial. Instalados na área norte do país, os rebeldes liberais enfrentavam continuamente a superioridade bélica dos EUA:

De 1965 a 1972, a campanha mais intensiva de bombardeamento da história, empreendida pelos americanos, seguiu com a intenção de enfraquecer o moral do Vietnã Norte. Os Estados Unidos também procederam a um “programa de pacificação” cujo propósito era, em primeira instância, ganhar “corações e mentes” da população local com propaganda e assistência social. Enfrentando resistência, passaram a adotar uma sistemática destruição de aldeias e de remoção forçada de camponeses, pretendendo manter a ordem e diminuir o apoio logístico que a população dava ao Viet Cong. Durante a guerra, os americanos mantiveram o controle nas cidades, mas não conseguiram conquistar o campo, onde vivia a maioria das pessoas, dada a característica agrícola do país. (KARNAL, 2007, p. 241)

Assim como no conflito real, os rebeldes do universo fictício de Star Wars recebiam ajuda da população ferida pelo regime do império galáctico. Por muitas vezes, membros do povo se voluntariaram para a causa rebelde. E, assim como na vida real, o império e seu poderio massacraram aqueles que não cooperassem na luta contra os guerrilheiros rebeldes. Segundo Karnal (2007), os massacres regulares da população civil vietnamita pelas tropas americanas causaram grande impacto no Vietnã, e na opinião pública nos Estados Unidos sobre o conflito.



Cena 1



Anexo I

A semelhança se repete quando comparamos as capacidades militares dos lados combatentes. Enquanto os EUA faziam uso de seu arsenal mecanizado, exibindo vantagem bélica, os Viet Cong possuíam o conhecimento do terreno e o apoio da população, pois Karnal (2007) conta que “com o apoio da população vietnamita e o emprego de táticas criativas, o Viet Cong e Ho Chi Minh conseguiram militarmente paralisar os Estados Unidos.” (p. 242) Em Star Wars, o império enfrenta a Aliança Rebelde com alta tecnologia militar, entretanto os rebeldes dispõem de apoio de extensa parte da comunidade galáctica, e estratégias de guerrilha adaptadas para combater o poderio do império, o que configura essa guerra cinematográfica uma guerra de guerrilha. Por isso, é possível ver a relevância do

contexto histórico para a trama de Star Wars, que se baseou não só nessa, mas em outras guerras da história humana.

#### Star Wars episódio 1: A Ameaça Fantasma - Contexto Histórico

Cenas	Cena 1: (00:02:24)
	Cena 2: (00:37:29)

Em Star Wars A Ameaça Fantasma o comentário político do diretor continua, mais expressivo e profundo. O filme começa com o planeta Naboo em um bloqueio planetário por conta de um atrito político com a Federação Galáctica do Comércio. A trama se desenvolve em um momento de tensão entre a república galáctica, o governo vigente, e os sistemas planetários que, por estarem descontentes com as ações da república, desejam se separar e se tornarem independentes. O clima de tensão entre a república e os sistemas separatistas se assemelha com o período de guerra fria no mundo real, onde Karnal (2007) lembra que os EUA e a União Soviética criaram tensões crescentes entre si, em uma divisão por poderes políticos e econômicos na Alemanha, ao fim dos anos 1940, enquanto ambos embarcaram em uma caça por dominância econômica, política e militar no mundo pós guerra.



Cena 1

Outra característica que traz a semelhança do roteiro do filme com a realidade da Guerra Fria e a ameaça à democracia. Durante todo o filme a democracia é evocada como política a ser protegida contra o temor do comunismo,

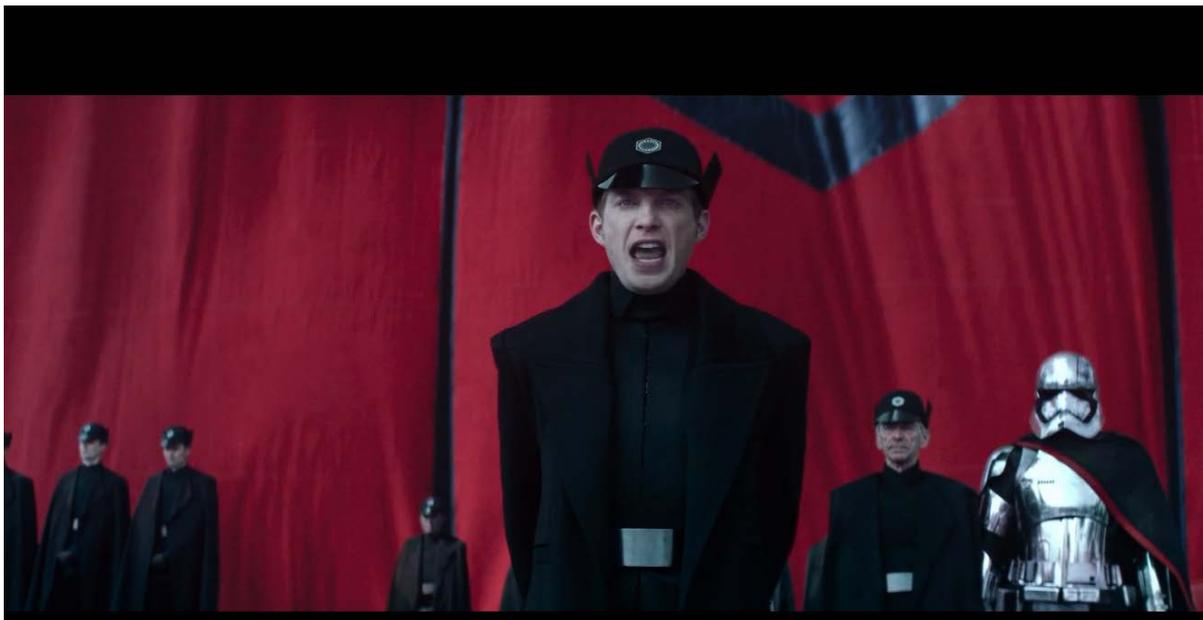
e era tida a própria justiça. Assim também aconteceu durante o conflito no mundo real. Segundo Karnal (2007) mostra, os EUA usaram da narrativa anticomunismo para manter perto justificados seus atos repressivos em países asiáticos. Como o autor propõe “a histeria contra o comunismo foi replicada em casa com a nova “caça aos vermelhos” dos anos 1950.” (Karnal, 2007, p. 230)

Por fim, Star Wars A Ameaça Fantasma se aprofundou mais do que seus antecessores e aplicou o contexto histórico político profundamente enraizado na cultura norte-americana como parte da grande trama e criou formas diferentes de discutir um conteúdo que se origina na vida real. Tal característica mais tarde acaba sendo excluída da saga para voltar a discussão clássica de Star Wars Uma Nova Esperança, com a questão da guerrilha contra a grande potência.

#### Star Wars episódio 7: O Despertar da força - Contexto Histórico

Cenas	Cena 1: (01:09:10)
-------	--------------------

Em Star Wars O Despertar da Força, o contexto histórico por trás da história, novamente, é a luta das minorias guerrilheiras contra um poder maior, mais avançado e mais tirânico. Neste episódio, apesar de contextualmente semelhante, podemos ver outras associações que se relacionam com os nazistas alemães da Primeira Guerra, como os discursos nazistas. Na cena 1, o imperial e antagonista, General Hux, pronuncia um discurso em tom e tema semelhante aos nazistas, onde ele diz que a Nova República mente para a galáxia e que ao apoiar a resistência ilegal, ela deve securvar perante o poder bélico da primeira Ordem.



Cena 1

Tal poder bélico também tem relação com o contexto histórico da guerra fria. Com a nova arma destruidora de planetas, a Primeira Ordem promove o medo da destruição em massa e a aniquilação da república, o símbolo máximo da democracia na galáxia. Enquanto isso, no mundo real, a guerra fria afundou o mundo no medo das armas nucleares e, conseqüentemente, de uma guerra nuclear devastadora. Como Karnal (2007) resume esse momento de inquietação política global:

Em outubro de 1962, os americanos confrontaram os soviéticos e o mundo viu-se à beira de uma guerra nuclear. Novos documentos, liberados somente décadas depois do episódio, revelaram que os líderes políticos e militares dos Estados Unidos, inclusive os irmãos Kennedy, estavam mesmo prontos a começar uma guerra nuclear. (KARNAL, 2007, p. 240)

Em conclusão, Star Wars O Despertar da Força explora o mesmo contexto histórico já abordado e esquadrinhado em Star Wars Uma Nova Esperança, com a única diferença de multiplicar a potência da ameaça bélica. Assim como o elemento de cor presentes na produção, o filme não inova a ligação de seu discurso com eventos ou épocas da vida real, inclusive, recua em temas os quais seus antecessores se deram a liberdade de esmiuçar. Ao se focar em reproduzir um discurso já tratado em outros filmes da saga, o diretor, Jeffrey Jacob Abrams, perde uma oportunidade de engrandecer a obra e, como Kellner (2010) já disse, de criar críticas sociais e representar lutas sociais historicamente relevantes.

Em suma, estes elementos cinematográficos, iluminação, cor, enquadramento e contexto histórico, são pontos que permitem a ampla análise da influência da indústria cultural na obra de George Lucas, e possibilita a discussão sobre Star Wars como mais um produto cultural de massa, que faz uso das diversas ferramentas de controle cultural para transferir conceitos a população espectadora, como explica Adorno (2002). Em tais circunstâncias, o mesmo acontece com a saga em relação à transmídia, reproduzindo esses elementos em outras mídias, de maneira adaptada, o que somente aconteceu pela convergência dos meios. Todos estes pontos, criam a possibilidade de discussão sobre a ligação entre Star Wars e a Indústria Cultural, o que poderia fazer da saga um verdadeiro expoente deste conceito.

## Capítulo 4

### 4 Análise cinematográfica e Indústria Cultural

#### Análise Cinematográfica e Indústria Cultural

Cenas	Star Wars episódio 4 - Cena 1: (00:04:41)
	Star Wars episódio 7 - Cena 2: (00:06:43)

Ao traçar a saga Star Wars com a realidade da Indústria Cultural, surgem características em consonância com esse conceito e com as décadas em que ele está presente. Um destes pontos de relação entre o produto e a Indústria está no roteiro das produções. Usando-se da análise de cena e contextos históricos realizada no capítulo 3, vemos os indícios da presença da Indústria Cultural na obra. Tendo em vista o olhar de Eco (1987) sobre como se constitui a Cultura de Massa, ela é uma cultura produzida para todos e que se adapta a todos. Como ele afirma, a cultura de massa nasce em um momento em que a presença das massas consumidoras se torna um fenômeno característico de um contexto histórico. Ela se mostra formada de diferentes produtos culturais, extirpados da cultura de elite, ou da cultura popular, sendo constituída da produção em escala industrial de produtos de massa, fazendo uso de tecnologias da própria comunicação.

Partindo do conceito da Indústria Cultural, pode-se afirmar que o roteiro dos três filmes analisados se baseia em contextos históricos marcantes de sua época para criar a guerra clássica do bem contra o mal. A semelhança entre o exército nazista e o império galáctico traz o desgosto imediato do público, revelando, de maneira fácil, o vilão da história. Apesar de pontos de conexão com a vida real e acontecimentos complexos, os roteiros dos filmes se mantêm na delimitação bilateral de um conflito, de forma superficial, característica base do produto cultural de massa. Como Benjamin (1987) diz, a superficialidade é uma característica produzida para que as classes pudessem consumir o produto cultural e entendê-lo com mais facilidade. Para ele:

Seu objetivo é tornar “mostráveis”, sob certas condições sociais, determinadas ações de modo que todos possam controlá-las e compreendê-las, da mesma forma como o esporte o fizera antes, sob certas condições naturais. (BENJAMIN, 1987, p.183)

Essas metáforas rasas com a vida real demonstra como a superficialidade, como característica da Indústria Cultural presente em Star Wars. Ainda ligada neste ponto, outra característica no roteiro que nos permite classificar Star Wars é a atitude de repetição que continua até atualmente.

Parte do movimento de massificação da Indústria é a repetição dos temas, elementos e ferramentas de roteiro. Benjamin (1987) fala sobre os discursos cíclicos, classificando como reprodutibilidade técnica. Neste quesito, a repetição é também uma característica presente na saga Star Wars. Entre os três filmes, três protagonistas são apresentados em suas origens, sendo que tanto os locais de origem, quanto o início das jornadas são extremamente semelhantes. O trio de protagonistas são moradores humildes de planetas desérticos que, após encontrar com coadjuvantes essenciais à trama e que os guiam, ou auxiliam, durante a aventura, partem em jornadas fora dos planetas. Importante dizer a partir desse assunto, que outras partes do roteiro também exibem semelhanças perceptíveis em estrutura.

Ao decorrer dos três filmes o protagonista descobre sua força aos poucos, culminando em uma luta direta contra o vilão principal, ou seus capangas, e elimina a ameaça. Estas características filmográficas exibem a técnica de construção usada por George Lucas, criador da saga, em conformidade com o que a Indústria Cultural prega, como é dito por Adorno (2002):

Desde o começo é possível perceber como terminará um filme, quem será recompensado, punido ou esquecido; para não falar da música leve em que o ouvido acostumado consegue, desde os primeiros acordes, adivinhar a continuação, e sentir-se feliz quando ela ocorre. (ADORNO, 2002, p. 9)

Estes pontos transparecem características que inserem Star Wars no conceito da Indústria cultural e, apesar de ter particularidades em relação ao padrão de Hollywood, como seu universo ficcional, a saga continua caminhando de acordo com pontos que facilitam o consumo das massas.

Intrinsecamente ligado à repetição, também se faz presente o ato de reimaginação, normalmente, de momentos marcantes. Um exemplo perceptível são

as cenas de apresentação dos vilões Darth Vader e Kylo Ren. Em Star Wars Uma Nova Esperança, Darth Vader aparece, pela primeira vez, em um plano aberto, acompanhado por seus soldados, como uma figura de vestes negras e coberto de uma aura misteriosa. Em Star Wars O Despertar da Força, Kylo Ren aparece igualmente em um plano aberto, com suas roupas negras e soldados ao lado, banhado em mistério. Ambas as cenas possuem semelhanças em várias características, e como Star Wars Uma Nova Esperança data de 1977, a cena de Star Wars O Despertar da Força, filme de 2015, fortifica-se como uma reimaginação de um momento icônico, buscando o consumo da obra pela lembrança do espectador.



Cena 1



Cena 2

Ao trazer as categorias analisadas no capítulo 3, vem à tona facilitadores de consumo em massa que definem Star Wars como uma parte da cultura de massa. O enquadramento e iluminação formam uma dupla decisiva para atrair o interesse das massas. Ambas categorias são tidas por Martin (2005) e Salles (1998) como responsáveis por trazer a dimensão do real que interessa ao público, e mostrar o ponto em que o observador deve prestar atenção em cena, propiciando o foco imediato do espectador e facilidade no consumo da obra pelas massas. Enquanto isso, como Betton (1987) discute, a cor tem o trabalho de expressar, visualmente, as sensações e significados que o momento se propõe em desenvolvimento de narrativa e personagens. Ao usar de tal artifício, a produção torna o momento mais palpável ao espectador, criando nesse, sentimentos e facilitando o entendimento implícito da cena, descartando a necessidade de transformar emoções em verbalização ativa no roteiro, o que poderia tornar a narrativa mais complexa. Isso denota mais um facilitador de consumo para massa. Outro destes facilitadores é a transmídia.

Logo após o lançamento de Star Wars Uma Nova Esperança, o criador decidiu investir em implantar sua saga em outras mídias. Quadrinhos, livros e séries

televisivas animadas foram as adaptações que delimitaram a linha de partida para apresentar a saga em mídias além do cinema, inclusive, na TV, onde o alcance é decisivo para o produto cultural, e onde Adorno (2002) diz “imprimir com letras de fogo a sua onipotência.”

No meio impresso, livros que expandem diferentes personagens e facções coadjuvantes dos filmes, atuam como aprofundamento na mitologia da saga, como *Star Wars: Legado de Sangue* (2016), ou *Star Wars: O Caminho do Jedi* (2010). Nos vídeo games, o foco se volta a personagens nunca antes vistos, criados para em uma época específica do universo fictício dos filmes, unicamente para os jogos, como em *Star Wars Jedi: Fallen Order* (2019), ou até *Star Wars: Knights of the Old Republic*, que cria explora uma época cronológica anterior aos filmes, totalmente desconhecida. Já na pequena tela, a série animada *Star Wars: A Guerra dos Clones* (2008), exibiu um trabalho extenso de expansão, histórica da saga, em sete temporadas, explorando as guerras clônicas, entre *Star Wars episódio 2: Ataque dos Clones* e *Star Wars episódio 3: A Vingança dos Sith*, e apresentando a nova protagonista, Ahsoka Tano.

Sendo essa a transmídia, a saga *Star Wars* a usa como uma grande facilitadora e disseminadora de contato com as massas. Assim como o conceito apresentado por Jenkins (2009) onde o ambiente de adaptação e expansão de outras mídias é evidente, a transmídia proporciona um maior alcance às massas consumidoras. O responsável por essa ação na transmídia é o que ele chama de inteligência coletiva. Como Jenkins (2009) mesmo afirma, citando Lévy (1997), essa cultura coletiva de conhecimento ganha a função de motor invisível e intangível, circulando e trocando os produtos de massa, ou seja, facilitando o consumo em massa.

Outra característica que contribui para o pertencimento da saga *Star Wars* à Indústria Cultural é a relação de elementos dos filmes com a fuga da realidade. Ao levar em conta o que é dito por Adorno (2002) sobre esse efeito de fuga, *Star Wars*, excepcionalmente, se encaixa, principalmente, ao aspecto de desprendimento da realidade vivida pelo observador. Afinal, segundo os autores, quanto mais desigual o filme se mostra quando comparado à vida real, mais engajado e entretido em tal universo o espectador estará. Pelo que dizem os autores:

A fuga da vida cotidiana, prometida por todos os ramos da indústria cultural, é como o rapto da filha na revista norte-americana de humorismo: o próprio pai se encarrega de deixar a escada no escuro. A indústria cultural fornece como paraíso a mesma vida cotidiana. Tanto o escape quanto o elopement são determinados, a priori, como os meios de recondução ao ponto de partida. O divertimento promove a resignação que nele procura se esquecer. (ADORNO, 2002, p. 23)

Conforme os pesquisadores, à medida que a ficção toma para si as intempéries da realidade, se assemelhando a seriedade da vida real, menos atraídos os espectadores se sentem pela obra. Em Star Wars a trama de aventura se manifesta com este afastamento extenso da realidade infeliz do esforço diário. Já no início, a frase popularizada de apresentação, “A muito tempo atrás, em uma galáxia muito, muito distante”, busca colocar o espectador em um local que o desprenda totalmente de imediato da vivência real. Os filmes são quase inteiramente construídos em premissas fantasiosas e cientificamente ficcionais. Raças alienígenas, governos galácticos, guerras estelares, naves espaciais, armas a laser e sabres feitos de pura luz, fazem parte de um universo de ficção científica e fantasia que personifica o cerne lúdico que, como explica Adorno (2002), produz o escape da vida mundana à uma diversão desenfreada, que é característica da Indústria Cultural. Pensando nessa diversão que a Indústria proporciona, outras categorias analisadas no capítulo 3, mostram a massificação presente no filme.

Primeiramente, o enquadramento é um elemento que demonstra a massificação dentro do processo de produção da saga. Como analisado no capítulo 3, George Lucas fez uso de técnicas de filmagem extensamente usadas, cada uma em sua época. Sendo tais enquadramentos os expoentes da época, o uso deles demonstra o nível de penetração da Indústria Cultural em Star Wars, onde até os elementos visuais são testados e padronizados para atender a visão do espectador, já acostumada com certas configurações. Como dito durante a análise, este uso extenso acontece por conta do que Martin (2005) explica como a organização da porção de realidade que o observador deve prestar atenção. Tais enquadramentos e planos são tão usados pois se mostram efetivos em ajustar, à medida, o conteúdo material e dramático, para assim, fazer compreensível a cena. Similarmente, essa ação ocorre com a iluminação.

Também analisada no capítulo 3, a iluminação traz uma relação com a massificação da saga, entretanto, de maneira mais implícita. A partir do que Moura

(2001) fala, a luz aplicada é o drama da cena e produz a sombra que gera tal drama. Segundo a análise do capítulo 3, a iluminação é usada para exprimir traços de personalidade e mazelas internas dos personagens. Mais do que somente nos personagens, os efeitos da iluminação se estendem ao ambiente, pois Betton (1983) estende os efeitos à criação de cenários vivos, estética, climas temporais e psicológicos, e uma atmosfera emocional. O pesquisador ainda assegura que a iluminação dramática é vista em filmes de gêneros diversos:

Apresentação do conflito da luz e da sombra, a utilização dramática do claro-escuro, são encontradas em vários filmes "noirs", psicológicos ou policiais, onde o confronto das luzes acompanha a violência da ação: filmes de Carné, Wyler, John Ford, depois de Welles, Dassin, Kazan, Wilder, Dmytryk, Robson, Huston, Siodmak, etc. Um bom exemplo é o filme Laura de Otto Preminger. (BETTON, 1983, p. 56)

Por conta deste objetivo, a iluminação é uma ferramenta de suma importância para o entendimento percebido pelas massas a respeito do produto que consomem. O mesmo acontece em Star Wars, onde a iluminação deseja traduzir sentimentos e atmosferas ao espectador da massa.

Intrinsecamente ligado à iluminação, a cor também é um artifício para também fabricar atmosferas e um clima psicológico no filme, além de aplicar sentimentos e emoções no espectador. Essa faceta pertencente à cor está em concordância com o conceito da Indústria de Massa, sendo usada para manipular o interior do observador. Importante adicionar o que Betton (1983) declara sobre a racionalização das cores e dos sentidos psicológicos advindos delas. Conforme o autor, não é possível determinar um padrão de significado das cores, uma vez que elas estão sujeitas ao uso subjetivo do criador do produto, e consonância harmônica com a situação dramática apresentada. Mantendo este argumento como um ponto central, o uso destas cores em produtos de massas se baseia, majoritariamente, em olhares subjetivos que são compartilhados por toda uma massa de pessoas. Ou seja, é de praxe cinematográfica o uso de cores que causam sentimentos semelhantes em toda uma massa. Assim, o uso cuidadosamente aplicado da cor em Star Wars e diversos produtos audiovisuais de massa comprovam sua contribuição para a massificação de um produto, usando as emoções criadas de igual maneira em toda uma massa espectadora. De forma coincidente, entretanto,

de maneira um pouco mais explícita, o contexto histórico propõe assistência à massificação de Star Wars.

Última das categorias analisadas no capítulo 3, o contexto histórico é usado como vereda para transmitir ideologias, políticas e lutas sociais. Tal como Kellner (2010) diz, a fim de transmitir ideias liberais, conservadores ou até radicais, o contexto histórico aplicado ao cinema providência maneiras de ver e experimentar o mundo, assim como capacitar a pessoa a perceber particularidades que nunca experimentou. Por mérito disso, é evidente a contribuição do contexto histórico como ferramenta cinematográfica e elemento do processo de massificação, se solidificando como um dos pontos mais relevantes de um produto de massa. Transferir conceitos e ideias reside no cerne do objetivo da Indústria Cultural, e é precisamente o que acontece com o contexto histórico em Hollywood e Star Wars. Durante a saga, conceitos de bem e mal, certo e errado, democracia e ditadura são expostas em destaque, e a figura ideal de boa índole é mais uma vez padronizada pela indústria, na figura sempre do protagonista e seus aliados. Ao trazer o Império Galáctico enroupado de semelhanças com os nazista da segunda guerra mundial, o roteiro monta na mente do espectador a percepção de quem é o vilão e cria a avulsa a eles. Com uma configuração clássica de herói, o filme busca contagiar o público e incentivá-lo a espelhar esta personalidade no dia-a-dia.

Enquanto isto, a política toma um espaço de mais seriedade. Dentro do processo de massificação, o contexto histórico, ocasionalmente, pode adentrar o território narrativo que transfere convicções a respeito de ideologias que manipulam a simpatia ou negação no que concerne aos poderes públicos, estilos de governança e lutas por direitos, modificando ou manipulando o inconsciente do espectador sobre a maneira de agir e pensar frente a esses direcionamentos de liderança. Apegando-se ao que Kellner (2010) resume:

Em suma, os filmes são uma parte crucial das culturas contemporâneas e estão inseridos nas dimensões econômicas, políticas, sociais e culturais fundamentais da época atual. Os filmes levantam questões e podem provocar debates sobre preocupações salientes do momento presente, como quando Andrew Light (2003) afirma que os filmes contemporâneos levantam debates importantes sobre tecnologia de vigilância, política de identidade ou ambientalismo, gerando argumentos que podem contribuir para o esclarecimento político ou compreensão filosófica. (KELLNER, 2010, p. 17)

Em *Star Wars Uma Nova Esperança*, vemos a luta de um grupo pregador da liberdade e, igualdade e justiça, contra a opressão de um estado totalitarista, controlador e comunitário, onde a única vitória seria pelo retorno da democracia na galáxia. É possível ver a alusão clara ao combate, já antigo, entre o capitalismo e o comunismo.

Em *Star Wars A Ameaça Fantasma*, é apresentado um contexto de temor pelo avanço de outra ideologia além da democracia, sendo este o movimento separatista, onde os descontentes com o governo atual decidem retirar seu apoio à república e se engajarem na criação de uma nova política centralizando o conceito da independência. Cada planeta seria soberano por seu próprio governo e a subordinação à república, um único poder centralizador, não seria mais necessária. Aqui, recai a visão do medo republicano pelo nascimento, e possível sobrepujar, de diversos modelos políticos em discordância com o que é tido como o movimento ideal, a democracia, alcançada pelo capitalismo livre.

Já no último investigado, *Star Wars O Despertar da Força*, encontramos a galáxia com a vitória da democracia nas mãos e a instalação de uma nova república que valoriza a liberdade igualitária. Nada obstante, células paramilitares começam a surgir das cinzas do Império caído, dando continuidade às convicções supremacistas, expandindo-se e consolidando novamente o poder do antigo império. Ou seja, em *Star Wars O Despertar da Força*, o contexto político democracia contra totalitarismo se repete de maneira semelhante à *Star Wars Uma Nova Esperança*, com a única diferenciação que busca demonstrar, mais explicitamente, a idolatria ao sistema opressor do império. Dessa maneira, podemos perceber com clareza o modo como as categorias analisadas no capítulo 3 participam no processo de massificação dentro da saga *Star Wars*, apontando, mais uma vez, a ópera espacial como um produto altamente influenciado pela Indústria Cultural, e membro da mesma. Em adição a essa afirmação, além das categorias analisadas, há o fator da moral coletiva, um controle imperceptível, que a cinematografia pode causar no espectador.

Ao decorrer dos filmes, um último indício do pertencimento de *Star Wars* ao conceito da Indústria Cultural são as convicções que podem afetar o espectador. O conjunto de elementos de uma cena são postos em prática para criar no espectador visões específicas. Os momentos em que o enquadramento se fecha próximo ao ator, ou atriz, conforme analisado no capítulo anterior, por exemplo, revelam-se os

mais expressivos emotivamente e de aprofundamento de personagens. À medida que os heróis são aprofundados em personalidade, transborda sempre as índoles a qual pertencem. Replicando o que Adorno (2002) explica:

As massas desmoralizadas pela vida sob a pressão do sistema e que se mostram civilizadas somente pelos comportamentos automáticos e forçados, das quais gotejam relutância e furor, devem ser disciplinadas pelo espetáculo da vida inexorável e pela contenção exemplar das vítimas. A cultura sempre contribuiu para domar os instintos revolucionários bem como os costumes bárbaros. A cultura industrializada dá algo mais. (ADORNO, 2002, p. 31)

Dito isso, ao ter contato com os protagonistas, o espectador recebe as visões de mundo e ações de altruísmo que podem ser percebidas como exemplos de personalidades a serem seguidas, por conta das consequências positivas da representação destas personalidades. Os personagens principais exibem sempre temperamentos de humildade, bondade, independência e coragem. Levando em conta o que é dito por Adorno (2002), ideologias mostradas pelos produtos culturais têm o poder de influenciar o consumidor a refleti-las em sua personalidade, e colocar ações condizentes em seu dia-a-dia. Percebendo que a vitória nas batalhas eram conquistadas sempre pelos heróis bondosos, o espectador pode notar estes comportamentos como traços positivos de personalidade e uma metodologia para vida, ser uma pessoa boa, humilde e bondosa, é não só benéfico individualmente, mas o certo a ser feito. A mesma ação de percepção pode ocorrer do lado oposto da trama, com os vilões. Identificando a negatividade advinda das ações e personalidades dos antagonistas, a maldade, crueldade e sinistralidade que geram sofrimento e dor aos que têm contato com esses personagens, a massa espectadora pode entender como o caminho inválido a se seguir. Importante lembrar que toda essa interiorização destes conceitos acontecem de maneira lenta e implícita. Adorno (2002) fala sobre este conceito:

Na face dos heróis do cinema e do homem-da-rua, confeccionada segundo os modelos das capas das grandes revistas, desaparece uma aparência em que ninguém mais crê, e a paixão por aqueles modelos vive da satisfação secreta de, finalmente, estarmos dispensados da fadiga da individualização, mesmo que seja pelo esforço — ainda mais trabalhoso — da imitação. (ADORNO, 2002, p. 34)

Sendo assim, a moral coletiva, ou controle imperceptível na saga Star Wars, se faz, mais uma vez implicitamente, uma característica pertencente à Indústria

Cultural. Por fazer as massas consumirem exemplos de boas personalidades, os filmes podem, aos poucos, influenciar o próprio espectador a uma específica maneira de ser e viver no mundo real.

### **Considerações finais**

A saga Star Wars, em mais de quatro décadas de vida, fez parte do cinema como um expoente do gênero *blockbuster* e se tornou uma das maiores franquias de aventura, fantasia e ficção científica, perdurando nessa posição até hoje. O criador, George Lucas, sempre buscou produzir conteúdos que transmitissem também sentidos, moral e contextos mais complexos do que normalmente acontece com produtos culturais de massa, entretanto, ainda trabalhando com conceitos e definições como bom e mau, bonito e feio (principalmente a partir de cores branco e preto para representar isso). Apesar disso, existe ainda a problemática de pensar se Star Wars, por razão de seu sucesso mundial, é um produto cultural das massas. Em relação à problemática da pesquisa, afirma-se a possibilidade das produções de George Lucas, criador da saga, ainda que cinematograficamente complexas, serem integrantes ativas da Indústria Cultural. O uso das técnicas de iluminação descritas no capítulo 3, acontece pois essas são métodos que produzem parte do sentido psicológico da cena. As técnicas do enquadramento foram postas em prática pois transmitem significados e atmosferas de suma importância para o momento. A cor, como técnica, parte da ideia de que cada uma transmite significados relacionados aos próprios personagens, sendo aplicada por conta de tal motivo. Por último, o contexto histórico, como técnica, se motiva por conta de sua característica de usar acontecimentos reais para criar uma realidade a qual o roteiro pode se basear e se desenvolver bem melhor.

Tendo em vista tal pensamento, o objetivo desta pesquisa se propôs a identificar os elementos presentes em três filmes da saga Star Wars que apontam a franquia como produto pertencente à Indústria Cultural, que segundo Adorno (2002), se define em um processo de padronização da cultura para satisfazer a massa consumidora, focando em lucro e controle com um pensamento dominante nessa massa.

Os passos iniciais para o trabalho alcançar a resolução da problemática foi identificar, por meio de pesquisas bibliográficas sobre cinema, mídia e indústria

cultural, encontrando por meio da análise de conteúdo, acerca dos três filmes da franquia, elementos relevantes para a confirmação da saga como um produto inserido no conceito da Indústria Cultural. A metodologia usada para a realização da pesquisa foi a análise de conteúdo, que determinada por Bardin (2011), confere a compreensão de características, estruturas e modelos localizados no alvo da inspeção.

Já a análise foi implementada em três estágios que se sucedem e complementam. Como delimitada por Bardin (2011), a primeira fase, pré-análise, consistiu em delimitar o material referente à Cinema, Indústria Cultural, Transmídia e da Saga Star Wars a ser estudado, sendo escolhidos um filme de cada trilogia, visto que cada um representa o modelo de produção cinematográfica de sua época. Após isso, definiu-se os elementos que foram submetidos à análise cinematográfica, uma vez que estes exibem características amplamente perceptíveis em sua fórmula. Essas foram a iluminação, o enquadramento, a cor e o contexto histórico das obras.

A segunda fase foi a exploração do material selecionado e organização das características em tabelas de minutagem, como descrito por Bardin (2011), além de selecionar e retirar as cenas que demonstram a presença da técnica usada em produtos culturais de massa. Para cada elemento foi desenvolvido uma tabela de minutagem que possui as cenas escolhidas para análise.

A terceira e última fase, denominada tratamento dos resultados, é quando acontece a interpretação dos resultados brutos das cenas para delimitar os fatores e significados que as fazem elementos da Indústria Cultural, além de lançar luz sobre a ligação com a comunicação de massa.

A justificativa de relevância para a formulação da pesquisa parte de três vertentes, sendo a necessidade de preencher o vácuo acadêmico sobre análises críticas jornalísticas que relacionam Star Wars e a Indústria Cultural, revelar os conceitos intrínsecos aos filmes que estão impregnados, de maneira implícita, em cada parte de sua construção, buscando ampliar as formas do espectador ver e perceber o filme, e também estudar a integração de novas características que são adicionadas a cada época de uma trilogia, em conformidade com a admiração pelas obras.

Ao final, acerca da hipótese do trabalho foi possível a confirmação de que a Saga Star Wars, desde sua criação, em 1977, com Star Wars episódio 1: Uma Nova Esperança, até Star Wars episódio 7: O Despertar da Força, utiliza estilos

padronizados pela indústria cinematográfica como tipos específicos de iluminação cenográfica, natural e artificial, enquadramento, coloração e o contexto histórico, mostra ser também um produto influenciado pela Indústria Cultural. Podendo tais elementos serem negligenciados por análises jornalísticas, que comumente se limitam a criticar a construção de roteiro e atuação de elenco, o que resultou em alicerçar esse trabalho sob nova perspectiva de perceber a necessidade de ampliação de conceitos aplicados no jornalismo cultural, mais especificamente a crítica jornalística como gênero jornalístico.

Em relação aos elementos, cada análise alcançou específicas conclusões sobre a possibilidade da presença da Indústria Cultural em Star Wars. A análise da iluminação apurou que o trabalho de construção de luz e sombra nas obras se modificaram com o tempo, passando a ideia de ser usada com o objetivo de iluminar os elementos que devem ser vistos pelo espectador na cena, além de transferir representações mais explícitas das emoções dos personagens em cenas mais fechadas do rosto da pessoa. Este é um procedimento que é normalmente usado em outros filmes produzidos para as massas. O enquadramento demonstrou que foi usado para permitir a percepção de elementos importantes no cenário, além de tentar produzir efeitos na mente do espectador, sobre os personagens, como acontece com os vilões, a qual frequentemente são vistos em uma perspectiva de baixo para cima, indicando uma superioridade. Este também se mostra um recurso altamente utilizado na Indústria Cultural. Enquanto isso, a cor presente nos filmes denota uma relação íntima com os personagens, causada pelas cores presentes nas roupas, luzes e cenário. Mais associadas à personalidade dos personagens, são transferências e delimitação da atmosfera das cenas. E o último elemento estudado, o contexto histórico, está presente de forma a remeter às épocas de conflitos bélicos na vida real, como a primeira guerra mundial, a guerra fria e a guerra do Vietnã. Tais contextos podem ter sido usados para aprofundar a discussão filosófica dos filmes Star Wars, assim como apresentar imediatamente os heróis protagonistas e os vilões dos filmes. Entretanto, ao exaltar a liberdade, democracia e justiça com seu discurso, o filme revela possuir argumentação e ideologias políticas, implantadas, contrária ao comunismo, vista como a mão controladora do sistema estatal. Ou seja, o contexto histórico em Star Wars foi determinado pelos temas que evocam épocas militarizadas, além de exercitar uma análise política sobre o eterno conflito entre o capitalismo, representado pela aliança

rebelde e a república galáctica, e o comunismo totalitário, mostrado como o Império Galáctico.

Este desfecho se justifica também pela massificação de seus produtos, centrais e derivados, por meio da aplicação do conceito de transmídia, a qual Jenkins (2009) explica ser a disseminação de produtos de um mesmo conjunto, adaptados para consumo em diferentes mídias, porém complementares entre si. Ou seja, fazendo uso da própria saga Star Wars, da mesma maneira que é necessário assistir aos filmes para compreender os produtos transmidiáticos dos filmes, esses foram criados como um complemento, ou até, ocasionalmente, uma continuação direta das produções cinematográficas. Aqui, é importante ressaltar que a transmídia é aplicada além dos produtos relacionados diretamente à trilogia, podendo influenciar até criações de conteúdos, discursos de digital influencers, desenvolvimentos gráficos, reflexões de comunicações empresariais, entre outros que se apropriam da fama pertencente à Saga. Esse caso se replica em diversos momentos e mídias de comunicação, o que, de acordo com a pesquisa, aumenta a efetividade da massificação da franquia, alcançando públicos diferentes. Apesar disso, pela abrangência da análise se manter fundamentada pelas produções cinematográficas, a continuação da pesquisa ainda é possível para aprofundar a discussão proposta.

Em conclusão, durante a pesquisa, a dimensão da transmídia foi explorada e recebeu certo destaque na argumentação a respeito da contribuição para a massificação da obra de ficção e fantasia. Por conta do direcionamento limitado aos filmes principais da franquia, verificou-se a possibilidade de aprofundamento desse conceito além da esfera fílmica. Uma possibilidade de trabalhos futuros fornecidos pela pesquisa é a aplicação desta análise cinematográfica, e da problemática, no contexto dos materiais transmidiáticos derivados da saga Star Wars. Tal ampliação permitiria a cobertura acadêmica de mais conteúdos, públicos e comunicações diferentes, diversificando as análises.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 2 ed. Campinas, Papyrus, 1995.

BALLERINI, Frantjesco. **História do cinema mundial** [recurso eletrônico] São Paulo: Summus, 2020.

Bardin, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987

BERNADET, Jean-Claude. **O que é cinema**. 1. ad eBook. São Paulo: Hedra Ltda. 2017.

BETTON, Gérard. **Estética do Cinema**. 1. ad eBook. São Paulo, Martins Fontes, 1987.

BESSEN, André Fonseca. **O chiaroscuro e a cinematografia de Cabra Marcado Para Morrer**. 2019. 86 f. Dissertação de Mestrado – Pós-Graduação Ciências da Comunicação – Escola de Comunicações e Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em <  
<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27152/tde-22072019-174516/pt-br.php>>  
Acesso em: 7 out. 2021.

BIRN, Jeremy. **Digital Lighting & Rendering**. Estados Unidos da América, New Riders, 2000.

CHION, Michel. **Opus 86: O roteiro de cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1987

GUNNING, Tom. **The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant - Garde**. In: STRAUVEN, Wanda. **The Cinema of Attractions: Reloaded**. Tradução de. Amsterdam (NL). Amsterdam University Press, 2006. Disponível em <<https://www.google.com/url?q=https://www.jstor.org/stable/j.ctt46n09s.27&sa=D&source=editors&ust=1623201304198000&usg=AFQjCNHCjbN0QBhWOX-R36Xpf5JYzj5bNQ>> Acesso em: 13 mai. 2021.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica**. 2009. 164 f. Dissertação de Mestrado em Design e Arquitetura - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-26032010-142901/pt-br.php>> Acesso em: 14 mai. 2021.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas - SP, Papyrus, 2006.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 Anos luz, câmera e ação**. 2 ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2001.

SALLES, Filipe. **Manual Básico de Fotografia e Cinematografia**. Disponível em: <[http://www.mnemocine.com.br/index.php/downloads/cat\\_view/52-parte-2-manual-de-cinematografia](http://www.mnemocine.com.br/index.php/downloads/cat_view/52-parte-2-manual-de-cinematografia)> . Acesso em: 10 set. 2021.

SABADIN, Celso. **A história do cinema para quem tem pressa** [recurso eletrônico] 1. ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2018.

SANTOS FILHO, José Camilo e GAMBOA, Sílvia Sánchez. (Org). **Pesquisa Educacional: Quantidade-qualidade**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2014.

STRAUVEN, Wanda. **The Cinema of Attractions: Reloaded**. Tradução de. Amsterdam (NL). Amsterdam University Press, 2006.

WIGGERSHAUS, Rolf. **A Escola de Frankfurt**. Rio de Janeiro: Difel, 2002.