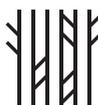


REVISITAR A TEORIA DO CINEMA

TEORIA DOS CINEASTAS VOL.3

MANUELA PENAFRIA
EDUARDO TULLIO BAGGIO
ANDRÉ RUI GRAÇA
DENIZE CORREA ARAUJO
(EDS.)



LABCOM.IFP

Comunicação, Filosofia e Humanidades
Unidade de Investigação
Universidade da Beira Interior

GEORGE LUCAS: PÓS-PRODUÇÃO COMO UM ESPAÇO DE TEORIA E PRÁTICA

André Fagundes Pase; Roberto Tietzmann

& Janaina dos Santos Gamba

O impressionante planeta amarelo de Tatooine emerge de um eclipse total com suas duas luas brilhando contra o fundo escuro. Uma pequena espaçonave prateada, um fura-bloqueio Rebelde disparando lasers de sua traseira, corre pelo espaço. Ela é perseguida por um destróier estelar Imperial gigante. Centenas de raios laser letais partem do destróier, desintegrando o leme solar da nave Rebelde.

Roteiro da cena inicial de *Guerra nas Estrelas*,¹

George Lucas, (1998: 2).

Introdução

Após duas produções, o produtor e diretor George Lucas encontrou grande sucesso com as plateias globais da segunda metade da década de 1970. Parisi (1998) afirma que *Guerra nas Estrelas* (1977) rendeu até meados dos anos 2000 cerca de U\$460 milhões só no mercado doméstico americano. Isto o situou como um dos filmes que continua a influenciar gerações de fãs e fundou uma mitologia contemporânea que mescla fantasia,

1. No original em Lucas (1998:2): “The awesome yellow planet of Tatooine emerges from a total eclipse, her two moons glowing against the darkness. A tiny silver spacecraft, a Rebel Blockade Runner firing lasers from the back of the ship, races through space. It is pursued by a giant Imperial starship. Hundreds of deadly laserbolts streak from the Imperial Star Destroyer, causing the main solar fin of the Rebel craft to disintegrate.”

tecnologia, intenso consumo e misticismo *pop*. Mas exatamente o que os espectadores viram nesta primeira cena de quarenta segundos de duração e apenas três planos após os letreiros iniciais?

A cena mostrava, como sugere o fragmento do roteiro citado, que a nave rebelde que escondia a princesa Leia Organa (Carrie Fisher) estava prestes a ser capturada pelo vilão Darth Vader (David Prowse, com a voz de James Earl Jones)? Seria uma alegoria a respeito da guerra fria ou mesmo a persuasiva sugestão de uma lógica militarista, como afirma Wasko (2003), à plateias adolescentes? A extrapolação fantasiosa de um imaginário a respeito do que uma perseguição entre naves espaciais deveria se parecer? Uma atualização de uma narrativa de fácil compreensão e consumo a partir de uma arquetípica luta do bem contra o mal nos moldes definidos por Campbell (1990; 1993)? Ou talvez, na essência do que a imagem nos apresenta, duas maquetes plásticas sobrepostas a um fundo pintado complementadas pela animação de disparos cujas explosões eram feitas pela detonação de pequenas cargas de pólvora de acordo com o relato de Rinzler (2007)?

A riqueza desta imagem não pode ser apreendida ou negada através de uma simples dicotomia entre o que seria verdadeiro e falso na representação. A verdade desta imagem reside em sua síntese. Ela é ao mesmo tempo um documento da aparência de maquetes captadas em situações controladas de estúdio, um testemunho das possibilidades e limitações da técnica e tecnologia de seu momento histórico do cinema, a imaginação visual projetiva alimentada pelo imaginário de seu tempo e a visualidade de uma narrativa cuja persuasão depende de uma imagem que não poderia existir de maneira imediata e completa perante a câmera. Esta imagem, em que os espectadores e a trama acreditam ver naves espaciais ao invés de modelos de plástico pintado, é a expressão prática dos efeitos visuais e um dos elementos-chave para formularmos a contribuição de Lucas como articulador de uma teoria de cineasta através dos filmes que dirigiu e produziu, definidos por seu investimento em recursos tecnológicos, narrativas arquetípicas calcadas em fantasia e valorização da pós-produção como espaço criativo.

Como relatam Champlin (1997) e Jones (2016), George Lucas, o cineasta-tema deste texto, é um diretor, produtor e roteirista norte americano nascido em 1944. Formado pela USC-University of South California, em 1967, escreveu, dirigiu e produziu os longas-metragens *THX 1138* (1971); *Loucuras de Verão* (1973) e *Guerra nas Estrelas* (1977), participou ativamente de suas continuações (em 1980 e 1983) e voltou à direção nos prelúdios da série com *A ameaça fantasma* (1999), *O ataque dos clones* (2002) e *A vingança dos Sith* (2005). Em 2012, atuou como produtor e diretor de algumas cenas de *Esquadrão Red Tails* (2012). Lucas é tanto um cineasta quanto um empreendedor, tendo iniciado empresas paralelas à produtora cinematográfica *Lucasfilm* dedicadas a efeitos visuais (*Industrial Light and Magic*), jogos digitais (*Lucasarts*) e computação gráfica (a divisão de computação gráfica da *Lucasfilm*, renomeada após a venda como *Pixar*).

A partir das reflexões a respeito levantadas por Aumont (2012) e Graça, Baggio e Penafria (2015), situamos nosso percurso de análise em que buscamos nos afastar das marcas estéticas e estilísticas do cinema de Lucas e nos perguntamos: que marcas teóricas o realizador, reconhecido por filmes de fantasia e ficção científica, articula de maneira recorrente?

Para responder a essas questões utilizamos uma adaptação dos procedimentos da análise de conteúdo de Bardin (1977) que, segundo a autora, acontecem em três etapas: a pré-análise, onde a amostra é escolhida e organizada, caracterizada pela leitura flutuante do material, explorando com um grau de liberdade de percepção os indicadores a serem utilizados. A segunda etapa é a exploração do material com a consolidação das categorias emergentes. Por último, o tratamento e a interpretação dos conteúdos e categorias encontrados. Entendemos que este método permite elaborar categorias para conteúdos e circunstâncias ainda não estabelecidos e consolidados.

Foi feito um levantamento e coleta de entrevistas concedidas por George Lucas desde a década de 1970 a respeito de seus filmes, o que resultou na seleção de dez textos e gravações em vídeo. A partir da leitura e assistência em profundidade destas entrevistas, foram levantadas categorias de análise

baseadas na redundância e permanência de temáticas identificadas como relevantes ao cineasta. Estas categorias foram então cruzadas com relatos historiográficos de Lucas como realizador cinematográfico e empreendedor, a partir dos autores Rubin (2006), Taylor (2014) e Wyndham (2010) que forneceram referências externas para consolidar quais categorias seriam debatidas em maior extensão.

Arquétipos, pós-produção, tecnologia e consumo: a teoria dos cineastas aplicada a Lucas

Aumont (2012) entende o cineasta como um criador particular de obras, pois elabora suas produções sem uma relação imediata com quaisquer materiais ou ferramentas; podendo ser direcionado por uma instituição comercial ou semi-industrial; e que trabalha num ritmo insólito, dada a natureza dos vários processos pelos quais a criação de uma obra fílmica passa até chegar a seu resultado final. O autor, a partir de um aforismo de Claude Chabrol, também entende o cineasta como o homem consciente de seu ofício de fazer cinema. Diferente da Teoria dos Autores, proposta pelo grupo de editores e críticos da revista francesa *Cahiers du Cinéma* durante a década de 1950, que estabelecia (e louvava) o diretor como único responsável por sua criação, a partir de marcas estéticas e estilísticas reconhecíveis pelo espectador e pelo crítico, Aumont argumenta que, no cerne do que ele considera como sendo a Teoria dos Cineastas, há a obsessão do cineasta que se considera um artista, em pensar sua arte para as finalidades próprias dela: o cinema pelo cinema e o cinema para o mundo.

Como explicitado por Graça *et al.* (2015), a partir da reflexão proposta por Haar (2007), conceitos como “originalidade” e “autoria”, são caros para cineastas que se propõem a refletir sobre o ato de realizar cinema e sobre suas criações. Assim, a Teoria dos Cineastas propõe múltiplas investigações a partir de três vertentes: a relação do cineasta² com o cinema; o criador que

2. Cineasta entendido como, além do diretor, todo aquele ‘profissional’ cujo trabalho esteja diretamente ligado com a criação cinematográfica.

se propõe a refletir teoricamente sobre o processo de criação de sua obra; e o cineasta que, a partir da reflexão teórica de outros cineastas sobre dúvidas e questões comuns, se propõe a definir e caracterizar seus trabalhos.

A partir destas abordagens, identificamos a adesão de George Lucas às duas primeiras vertentes. E definimos como marcas teóricas a serem desenvolvidas: a centralidade da fantasia que leva à visibilidade da pós-produção como um espaço criativo com a conseqüente valorização dos efeitos visuais; a valorização de bases arquetípicas para as narrativas e a possibilidade de uma relação de abertura controlada da autonomia de criação de novas histórias ao equilibrar a oferta de brinquedos com a ideia de filme como base de uma propriedade intelectual.

Mundos de fantasia, emoções verossímeis e bases arquetípicas

O primeiro passo para compreendermos o espaço teórico de George Lucas é observar que os seis longas-metragens que dirigiu pertencem a gêneros tradicionalmente de menor prestígio narrativo. Cinco deles, a série *Guerra nas Estrelas* (1977, 1999, 2002 e 2005) mais *THX 1138* (1971), são definidos como ficção científica, com a série mesclando elementos de fantasia, aventura e comédia. Esta preferência, distante dos dramas com viés social, biográfico ou histórico, colocou Lucas distante das premiações principais, o que apresenta em si uma problemática relevante ao desenvolvimento de suas marcas teóricas.

Cabe ressaltar que o primeiro filme de Lucas, *THX 1138* (1971), é uma visão distópica sobre o futuro da humanidade. Segunda produção do estúdio American Zoetrope, seu tema foi considerado avançado demais para a época, como coloca Hearn (2005) e o filme não obteve a resposta financeira esperada. Além disso, o cineasta era visto como um dos novos prodígios do meio, um talento emergente da University of Southern California, e envolto em uma amigável disputa informal contra o rival e amigo Steven Spielberg, que não foi aprovado naquela universidade e obteve uma vaga na California State University.

Diferente do amigo, que obteve sucesso com produções para a TV, Lucas fundou a sua própria empresa e voltou para as memórias da sua juventude na produção de um novo filme. *Loucuras de Verão* (1973) mostra as aventuras de jovens prestes a deixar a cidade de Modesto, na Califórnia (terra natal do diretor) antes de ir para a universidade. A produção mais humilde, embalada pela combinação de aventura e romance juvenil, foi bem recebida por críticos e audiência segundo Hearn (2005). Anos depois, este filme ganhou importância não como uma obra em si, mas por sinalizar para o realizador que ele poderia obter o almejado sucesso. Com este impulso, retornou para os gêneros preferidos da ficção científica e fantasia, porém com a experiência de um fracasso.

Ficção científica e fantasia no cinema ganharam destaque nos primeiros anos através das obras de Georges Méliès, ilusionista e inspirador do cinema com a expansão de seus truques cênicos. A atenção despertada pelo realizador francês e seus “filmes de truque” vinculou a sugestão de que filmes ricos em efeitos visuais seriam fracos em história, dependentes de avanços técnicos e tecnológicos para chamar a atenção dos espectadores. Após os truques de Méliès e seus concorrentes Zecca e Blackton perderem fôlego na segunda década do século XX, os efeitos visuais passaram a estar condicionados às demandas da narrativa, o que veio a privilegiar usos que tornassem os efeitos transparentes ou naturalizados frente às plateias e consolidou o gênero dramático à frente dos demais.

A ficção científica e a fantasia, com poucas exceções, permaneceram como gêneros de pouco prestígio e orçamento pelas próximas décadas. Quando George Lucas propôs a realização de um épico identificado com estes gêneros a possíveis financiadores, recebeu repetidas negativas. Segundo Lucas (2012) o único que reconheceu potencial na ideia foi Alan Ladd Jr., executivo da Fox, que sugeriu acentuar elementos dramáticos de fácil compreensão em sucessivos tratamentos de roteiro.

O resultado pode ser observado no eixo central da narrativa da série, que pode ser sintetizada como a queda e retorno de Anakin Skywalker (interpretado por Jake Lloyd quando criança e Hayden Christensen quando adulto). Anakin começa a narrativa como um talentoso Jedi que é corrompido pelo lado sombrio ao dar ouvidos ao ódio que trazia em si. Mutilado em um duelo com seu mestre, perde sua humanidade ao se tornar o homem-máquina Darth Vader, e assim se torna o principal algoz dos protagonistas e rosto-símbolo dos antagonistas. Por amor a seu filho, acaba por assassinar o líder do lado sombrio e assim redime seus malfeitos e recupera sua humanidade e identidade original ao falecer.

Guerra nas Estrelas foi um contraponto ao distanciamento emocional de *2001: uma Odisséia no Espaço* (1968) de Stanley Kubrick, seu antecessor de maior destaque no gênero ficção científica. Se Kubrick tinha o computador HAL 9000 como principal antagonista, responsável pelo assassinato da tripulação, Lucas apresentava seus robôs como comediantes em cenas de alívio cômico em meio à trama. Em síntese, se para Kubrick a representação de uma plausibilidade científica vinha primeiro, para Lucas era o apelo emocional que ganhava destaque, construído em um consistente universo de fantasia. Como pontua o entrevistador Paul Scanlon (2007 [1977]), “Ninguém que assiste ao filme questiona o que é um *wookie*, o que é um *jawa*, aceitam na hora porque o filme tem uma boa base de imaginação, uma sustentação elaborada e detalhada que transforma tudo isso em verdades plausíveis”.

Esta densidade de conceitos teve origem em cursos tomados após o ensino médio, em que o futuro diretor teve aulas de antropologia, o que o levou a fascinar-se por mitos. Logo, questionamentos tais como “Porque fazemos o que fazemos?” ou “Como a sociedade se constrói?” permearam suas ideias e sugeriram que a fama infantilizada dos gêneros de ficção científica e fantasia refletia a ausência destes e de outros questionamentos. Há uma busca máxima, na opinião de Lucas (2012), que continua sendo a mais fascinante: a necessidade que temos, coletivamente, em descobrir identidade e propósito na existência, o que pode ajudar na criação de uma narrativa de ficção

científica que transcende o imediato, retomando elementos das tradições épica e heróica que, segundo o diretor, ganharam uma reputação infantilizada ao longo dos anos.

Lucas conscientemente recriou temas mitológicos atemporais, como a ambição e seu limite, vício e virtude, e a formação de um herói mesclando-os com elementos de fantasia característicos de seu tempo (a exploração espacial e a guerra, presente tanto na disputa entre Estados Unidos e a União Soviética quanto nas canções de David Bowie) e entrelaçando os conflitos na galáxia com a gerações da família Skywalker. Sua referência para os aspectos míticos foi Joseph Campbell, autor vinculado a uma linha Junguiana que difundiu conceitos como o mono-mito da *jornada do herói* como um modelo básico da narrativa em torno do amadurecimento dos indivíduos e das histórias com tais personagens em tais situações. Enquanto Campbell (1990; 1993) explora aspectos mais amplos dos elementos mitológicos nas narrativas, Lucas acrescentou à temática a relação entre pais e filhos, aproximando assim o arcaico da ficção científica e os mitos dos folhetins e suas recorrentes disputas de bem contra o mal, rivalidades em família e questões de identidade.

Questões vinculadas aos modos de elaborar narrativas em folhetins, narrativas seriadas primeiro publicadas em jornais no século XIX e tidas como baixa literatura, estão por toda parte nos filmes de *Guerra nas Estrelas*. Alguns exemplos incluem a solução dada ao final do terceiro episódio da série: separar o casal de irmãos recém-nascidos Luke e Leia para protegê-los da fúria do Império, escondendo os bebês sob novas identidades em pontos distantes da galáxia. Crescem sem conhecer a falecida mãe e o corrompido pai que também trocou de identidade ao ser rebatizado como Darth Vader. A identidade também está no centro da revelação desta relação pai e filho no terceiro ato do quinto episódio. Podemos observar questões identitárias sendo revisitadas no sétimo filme da série, lançado após o afastamento de George Lucas, em que a personagem Rey (Daisy Ridley) manifesta capaci-

dades além do normal ao mesmo tempo que sua origem permanece uma incógnita, o que alimenta a imaginação da comunidade de fãs a acompanhar os próximos passos.

Contrariamente ao senso comum, a opinião de Lucas (s/a), é que *Guerra nas Estrelas* não é profundamente religioso, mas um conjunto de filmes que agregam em si todos os aspectos que a religião representa, destilando isso de uma maneira moderna e mais acessível. A popularidade da série parece ter se dado também ao fato de que muitas gerações enxergam nela uma religião sem compromisso, o que para o cineasta é uma base muito fraca para a teologia, e é por isso que ele afirma ter hesitado em chamar “a Força” de Deus. Após o lançamento do primeiro filme, quase todas as religiões tomaram o filme como exemplo de si mesmas, relacionando a história com seus próprios livros sagrados.

Se a saga é um instrumento para a renovação de histórias antigas, com as quais os jovens possam se identificar, então o objetivo foi alcançado. Mas o diretor argumenta não ter tentado criar uma nova religião, mas sim, ter tentado explicar as religiões já existentes de um modo diferente, isto é, contando um mito antigo de uma nova maneira. Para Lucas (s/a), um dos temas principais do filme “é fazer com que os organismos percebam que devem viver juntos para o benefício mútuo. Não apenas os humanos, mas todos os seres vivos e tudo na galáxia é parte de algo muito maior”.

As histórias se relacionam com os mitos de modo a tentar mostrar nosso lugar. Estes, de acordo com o cineasta, nos ajudam a ter nossa própria saga do herói, encontrar nossa individualidade e nosso lugar no mundo, ao mesmo tempo em que nos lembram que fazemos parte de um todo, e também de uma comunidade, e que devemos pensar no bem desta comunidade antes do nosso próprio.

A visualidade da fantasia através da ênfase na pós-produção e dos efeitos visuais

Segundo Lucas (2012), a ficção científica é algo que depende da imaginação voluntária das pessoas em aceitar o mundo mostrado na tela, o que cria uma demanda por detalhamento e consistência na oferta da narrativa e sua representação. Como pontua Rinzler (2007), a construção de um universo fantástico está presente desde os esboços do primeiro roteiro de *Guerra nas Estrelas*, o que fomentou em Lucas a necessidade de tornar o extraordinário algo plausível em um nível conceitual e material, almejando a aceitação pelo público:

Com algo como *Guerra nas Estrelas*, é preciso inventar tudo. É preciso pensar em culturas e nos tipos de xícaras de café que eles vão usar, e onde fica o domínio entre a tecnologia e a humanidade e qual é o papel da percepção extra-sensorial nisso tudo...E você vai lá e encontra os níveis com que deseja lidar. Até onde quer ir? Será que as pessoas vão se identificar com isso? (Lucas, 2007 [1977]).

Uma parte desta pergunta pode ser respondida pela síntese entre o fantástico aparente nos mundos e seres presentes na tela e a jornada de amadurecimento que é comum à trajetória de vida dos espectadores. *Guerra nas Estrelas* é um filme que traz bases psicológicas nos conflitos e caracterizações que movem os personagens, mas não prescinde em nenhum momento de oferecer aos espectadores um mundo a ser explorado para além do tempo dedicado a ele nos longas-metragens, o que dá origem aos produtos derivados que caracterizam a série. Estes mundos fazem da fantasia algo tangível, definindo o valor dedicado às atividades de direção de arte e como algo inalienável e estabelecendo o papel dedicado à pós-produção e os efeitos visuais como algo intrínseco aos filmes do realizador e seu entendimento como ato teórico. Nos filmes de Lucas a presença da “força” mística que inspira os protagonistas é apresentada concretamente através de proezas adequadas às cenas de ação.

Isto o coloca como um realizador que se distancia de abordagens mais realistas ou mesmo naturalistas de narrativa e representação, afastando seus filmes de outros predecessores imediatos na década de 1960 e 1970 que buscavam refletir temáticas contemporâneas com um viés social em locações extramuros das centrais de produção dos estúdios. Os filmes de Lucas invariavelmente estão deslocados no tempo e no espaço se considerarmos seu momento de realização, o que enfatiza a demanda por investimentos em direção de arte e pós-produção.

Este movimento em direção se iniciou logo depois de *Loucuras de Verão* (1973), sobre o qual Lucas (2007 [1977]) afirma que começou a receber cartas de garotos dizendo como o filme tinha mudado a vida deles, e então surgiu no diretor a vontade de fazer algo diferente da distopia de *THX 1138* (1971) uma vez que os adolescentes dos anos 1970 não tiveram, na opinião de Lucas, uma infância de imaginação e fantasia com caubóis e piratas assim como ele teve, o que levou à criação do universo de *Guerra nas Estrelas*. Para o diretor, o processo de filmagem foi desagradável, pois era uma película grande e dispendiosa que contava com uma equipe muito grande e difícil de gerenciar. Elementos como a fotografia e efeitos visuais ficaram aquém do pretendido, o que levaram o diretor afirmar que “[...] poderia ter escrito um roteiro melhor, poderia ter dirigido melhor. Poderia ter feito muitas coisas” (Lucas, 2007 [1977]) e também porque o filme havia atingido apenas 25% do que ele pretendia que fosse (Lucas, 2007 [1977]).

A frustração a respeito do filme abriu um espaço para o desenvolvimento da pós-produção como uma etapa criativa e não apenas de execução técnica e laboratorial na obra de Lucas. A pós-produção se caracteriza como as etapas da realização de um filme ou obra audiovisual que sucedem o registro feito com câmera conforme Clevé (1999) e Honthamer (2001). O desenvolvimento narrativo da montagem cinematográfica nos primeiros anos do século XX e a formação de reflexões teóricas sobre seu papel criador, conforme escrito e praticado por Sergei Eisenstein (2002), expandiram a percepção de que sentidos nasciam nos cortes entre os planos e não apenas a partir do conteúdo deles.

Uma parte significativa do processo de pós-produção envolve a elaboração e finalização dos efeitos visuais, presentes no cinema desde seus primeiros dias a complementar as imagens que as câmeras eram capazes de registrar. Entendemos efeitos visuais como o resultado de técnicas adicionais de produção de imagens que substituem ou complementam a captação integral da imagem com uma câmera em um único momento. Em comum a todos os conceitos sobre efeitos visuais presentes em Aumont & Marie (2006), Fielding(1985), Goulekas(2001), Katz(1998), Mitchell(2004), Netzley(2000), Pinteau(2004), Rickitt(2000), Sawicki(2007), Urrero(1995) e Wilkie(1996) é constante esta ideia de substituição através da aplicação de uma ou mais técnicas específicas que buscam aproximar-se das convenções de registro de uma câmera tradicional. Tais recursos de manipulação, tratamento e criação de imagens foram sendo integrados ao processo de realização em todas as suas etapas até se tornarem um elemento determinante da identidade do cinema de grande circulação e orçamento a partir da década de 1970, em especial com as iniciativas filmicas e empresariais de Lucas.

A operação criativa na etapa de pós-produção sublinha a possibilidade de refazer e retocar cenas e filmes mesmo depois do elenco ter sido dispensado, o que coloca um grau de distanciamento entre filmes que estruturam suas narrativas a partir da captura do efêmero em uma nuance de interpretação, ou na química interpessoal presente em cena e os filmes de Lucas, em que a parte mais tangível dos conflitos e do desenvolvimento dos personagens envolvem efeitos visuais. Para a edição comemorativa de 20 anos da série *Guerra nas Estrelas*, Lucas mobilizou tecnologias digitais desenvolvida em parte por suas empresas para promover o restauro, melhorias e adições à primeira trilogia. O realizador e sua equipe voltaram-se aos negativos originais, limpando-os e refazendo muitos efeitos ópticos, chegando a uma versão remasterizada tecnicamente mais nítida que no lançamento original. Este movimento continuou a renovar as plateias da série de filmes, que se expandiu em direção a novas possibilidades de consumo.

O apelo ao consumo como potencializador de uma obra aberta

Outro elemento relevante na obra de Lucas é que seus filmes são o primeiro passo, mas não a única forma de tomar contato com o universo de fantasia apresentado na tela. Desde o lançamento de *Guerra nas Estrelas* o licenciamento de produtos relacionados ao enredo e seus personagens se tornou parte da identidade da série e, por extensão, de seu criador. Os personagens, dos mais conhecidos aos mais obscuros, tiveram segundo Sansweet (2012) e Wyndham (2010) edições como bonecos plásticos, estamparam camisetas, deram forma a alimentos e a mais uma infinita variedade de produtos. A primeira cena, citada no início deste texto envolvendo a perseguição entre as duas naves, poderia ser encenada por fãs mirins com brinquedos similares às maquetes vistas na tela, o que permitia que a imaginação estendesse a narrativa original em direção a áreas não exploradas originalmente.

Este movimento pode ser entendido como uma ação negocial em que o filme é uma propriedade intelectual e parte de um esquema maior de comércio vinculado à indústria criativa e não apenas à realização cinematográfica. Jones (2016) relata como a produção de brinquedos e produtos de licenciamento ajudaram a bancar os investimentos necessários para a realização dos filmes, influenciando inclusive em pontos do roteiro e a vida e morte de personagens. Apontamos que a disponibilidade destes brinquedos semelhantes ao que era visto na tela, somado ao caráter arquetípico da narrativa permite entender que a obra deste realizador se aproxima de uma obra aberta como definido por Eco (1969).

O autor estabelece duas maneiras para que essa abertura seja interpretada. A primeira delas está calcada na subjetividade e na circunstância da experiência de cada leitor ou espectador e depende, portanto, de sua capacidade de interpretação e fruição do que a obra lhe oferece. A liberdade de interpretação é uma possibilidade intrínseca de todas as obras, logo é possível fantasiar sobre caminhos alternativos e continuidade de histórias para qualquer filme existente.

A segunda maneira de propor uma obra aberta está construída desde os fundamentos estruturais, permitindo aos leitores ativamente construir sentidos na interpretação de ambiguidades e aspectos deixados em aberto por parte do autor. Isto se liga com a identificação dos *cult movies* por Eco (1985) em que, analisando o filme *Casablanca* (1942), ele coloca que para uma obra se tornar *cult* ela deve poder ser desconstruída, consumida, apropriada, celebrada e citada em suas partes constitutivas pelos espectadores. Isto não significa uma anulação da estrutura da obra, mas uma prova de vitalidade desta narrativa cinematográfica que opera de maneira autônoma dos laços de causa e consequência cronológica originais, uma dinâmica alimentada por comunidades de fãs.

Considerações finais

Segundo Block & Wilson (2010), a indústria cinematográfica sempre trabalhou com a lógica de encontrar alguns grandes sucessos capazes de pagar os demais filmes de menor êxito, o que explicita o risco presente no investimento em cada filme. O sucesso encontrado por *Guerra nas Estrelas*, suas sequências e imitadores, contribuiu para inverter a relação estabelecida entre as temáticas e o orçamento, trazendo os gêneros que estavam à margem para o centro dos investimentos.

George Lucas é um cineasta que deixou sua marca no cinema contemporâneo, não apenas pelos filmes que fez mas também pelos métodos e conceitos de como organizar a realização cinematográfica no contemporâneo. Abordando o percurso deste texto, podemos afirmar que seu legado não pode ser entendido apenas como isento de críticas. As referências mitológicas, que eram novidade nos primeiros filmes de sua saga mais conhecida, banalizaram-se a ponto de se tornar uma fórmula recorrente utilizada por roteiristas em praticamente todos os gêneros cinematográficos, esvaziando a pulsão criativa original de matrizes de referência como a jornada do herói.

Da mesma maneira, as características de obra aberta (ainda que vinculada à propriedade intelectual, o que restringe suas possibilidades) geraram uma saturação de produtos licenciados a ponto de cada personagem que apare-

ce por instantes ter recebido edições na forma de bonecos, além de uma detalhada biografia. Uma oferta de conteúdo pode superar facilmente a demanda feita pela maioria dos espectadores, exceto pelos fãs mas ardorosos.

A própria ideia da utilização dos efeitos visuais como um elemento potencializador da narrativa cinematográfica se difundiu pela indústria e foi apropriado sem uma densidade de história correspondente à que Lucas imprimiu em sua primeira trilogia, o que resultou em incontáveis espetáculos tão belos e explosivos quanto vazios nas telas.

De qualquer maneira, Lucas releu os recursos já estabelecidos e ampliou o vocabulário técnico, tecnológico e narrativo disponível aos realizadores nas décadas de sua trajetória profissional e este é seu grande mérito. Ainda que sempre reafirme que deseja “sair da indústria” e “voltar a fazer filmes experimentais” os mundos que criou continuarão a ser referência durante muito tempo.

Referências bibliográficas

- Aumont, J. (2012). *As teorias dos cineastas*. 3ª ed. Campinas, SP: Papirus.
- Aumont, J. & Marie, M. (2006). *Dicionário técnico e crítico de cinema (segunda edição)*. Campinas: Papyrus Editora.
- Bardin, L. (1977). *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Block, A. & Wilson, L. (2010). *George Lucas's Blockbusting: a decade-by-decade survey of timeless movies including untold secrets of their financial and cultural success*. New York: It Books.
- Campbell, J. (1990). *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena.
- Campbell, J. (1993). *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento.
- Champlin, C., Spielberg, S., & Coppola, F. F. (1997). *George Lucas: the creative impulse: Lucasfilm's first twenty-five years*. New York (N.Y.): Harry N. Abrams.
- Clevé, B. (1999). *Film production management*. Boston : Focal Press.
- Eco, U. (1969). *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva.
- Eco, U. (1985). “Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage”. In: *Substance*. v. 14, No 2, p. 3-12, 1985. Madison, Wisconsin (EUA).

- Eisenstein, S. (2002). *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Fielding, R. (1985). *Techniques of special effects cinematography*. Boston : Focal Press.
- Goulekas, K. E. (2001) *Visual effects in a digital world*. London : Morgan Kaufmann.
- Graça, A., Baggio, E. T. & Penafria, M. (2015). “Teoria dos Cineastas: uma abordagem para a teoria do cinema”. In: *Revista Científica/FAP*. v.12, p. 19-32, jan./jun. 2015. Curitiba.
- Haar, M. *A obra de arte: ensaio sobre a ontologia das obras*. 2ª ed., Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.
- Hearn, M. *The Cinema of George Lucas*. Nova York: Harry N. Abrams, 2005.
- Honthaner, E. (2001). *The complete film production handbook*. Boston: Focal Press.
- Jones, B. J. (2016). *George Lucas: A life*. Boston: Little, Brown and Company.
- Katz, E. (1998). *The film Encyclopedia* (3rd Edition). Nova Iorque : Perennial.
- Lucas, G. (1998). *A new hope: the illustrated screenplay*. New York: Ballantine Books.
- Lucas, G. (2007 [1977]) *Entrevista com George Lucas publicada em 1977*. Disponível em: <http://rollingstone.uol.com.br/edicao/8/entrevista-com-george-lucas-publicada-em-1977#imagem0>
- Lucas, G. (s/a). *Entrevista - George Lucas com Bill Moyers*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rF5ebRiNBk4>
- Lucas, G. (2012). *George Lucas Interview (2012) - [24 mins]*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wIM3xOEQbUo&index=49&list=WL>
- Mitchell, A.J. (2004). *Visual effects for film and television*. Oxford: Focal Press.
- Netzley, P. D. (2000) *Encyclopedia of movie special effects*. Phoenix: Oryx Press.
- Parisi, P. (1998). *Titanic and the making of James Cameron*. Newmarket Press.
- Pinteau, P. (2004). *Special effects: an oral history*. Nova Iorque : Harry N. Abrams.
- Rickitt, R. (2000). *Special effects, the history and the technique*. Nova Iorque: Billboard Books.

- Rinzler, J. W. & Lippincott, C. (2007). *The making of Star Wars: the definitive story behind the original film: based on the lost interviews from the official Lucasfilm Archives*. New York: Ballantine.
- Rubin, M. (2006). *Droidmaker: George Lucas and the digital revolution*. Gainesville: Triad Publishing Company.
- Sansweet, S. J. (2012). *Star Wars: the ultimate action figure collection*. San Francisco, Ca: Chronicle Books.
- Sawicki, M. (2007). *Filming the fantastic: a guide to visual effect cinematography*. Oxford: Focal Press.
- Scanlon, P. (2007 [1977]) *Entrevista com George Lucas publicada em 1977*. Disponível em: <http://rollingstone.uol.com.br/educacao/8/entrevista-com-george-lucas-publicada-em-1977#imagem0>
- Taylor, C. (2014). *How Star Wars conquered the universe: the past, present, and future of a multibillion dollar franchise*. New York: Basic , a Member of the Perseus Group.
- Urrero, G. (1995). *Cinefectos: trucajes y sombras. Una aproximación a los efectos especiales en la Historia del Cine*. Barcelona: Royal Books.
- Wasko, J. (2003). *How Hollywood works*. London: Sage Publishers.
- Wilkie, B. (1996). *Creating special effects for film and television*. Boston: Focal Press.
- Wyndham, R. (2010). *Star Wars year by year: a visual chronicle*. Londres : Dorling Kindersley.

Filmografia

- 2001: Uma odisséia no espaço* (1968), de Stanley Kubrick.
- A ameaça fantasma* (1999), de George Lucas.
- A vingança dos Sith* (2002), de George Lucas.
- Casablanca* (1942), de Michael Curtiz.
- Esquadrão Red Tails* (2012), de Anthony Hemingway.
- Guerra nas Estrelas* (1977), de George Lucas.
- Loucuras de Verão* (1975), de George Lucas.
- O Ataque dos Clones* (2002), de George Lucas.
- THX 1138* (1972), de George Lucas.