

**Universidade de Brasília**  
**Instituto de Ciências Humanas**  
**Departamento de História**

**Cinema norte-americano:  
a franquia *Star Wars* e o consumo.**

**Natália Ghignone de Lima**

**Orientador: Prof. Dr. Jaime de Almeida**

Brasília, junho de 2014

**Natália Ghignone de Lima**

**Cinema norte-americano:  
a franquia *Star Wars* e o consumo.**

Monografia apresentada ao  
Departamento de História do  
Instituto de Ciências Humanas da  
Universidade de Brasília para a  
obtenção do grau de bacharel em  
História.

Brasília, junho de 2014

## **Dedicatória**

Dedico este trabalho ao meu pai, que mesmo sem perceber fez com que eu me tornasse uma cinéfila. À minha irmãzinha por me acompanhar em filmes que ela nem queria assistir.

*“May the Force be with  
you”*

*Star Wars (1977).*

## **Lista de figuras e tabela.**

**Figura 1** – Entrada de cinema em Los Angeles, Califórnia (EUA). Estreia do filme *Star Wars* em 1977. Página 17

**Figura 2** - Capa da história em quadrinhos lançada para a divulgação do filme *Star Wars*.  
Página 18.

**Figura 3** – Propaganda de miniatura do filme *Star Wars*. Página 22.

**Figura 4** – Capa do jogo para console. Página 23.

**Figura 5** – Relançamento da saga em *blu-ray disc*. Página 25.

**Tabela 1** – Valores da franquia *Star Wars*.Página 24.

## Resumo

O presente trabalho busca através da história do cinema norte-americano, com foco na franquia de filmes *Star Wars*, entender a influência da indústria do entretenimento no consumo e em como esses produtos auxiliam na formação de identidades.

Uma análise breve sobre a história dos Estados Unidos após a II Guerra Mundial se torna essencial para compreender a mentalidade e as alterações que aquela geração passou, e a sua consequente influencia ao redor do mundo em diversos aspectos culturais.

Ao final é mostrados as diferentes formas que o consumo é tratado na sociedade atual, principalmente na afirmação da identidade e personalidade, e a cultura *nerd* que acabou ganhando destaque em diversas mídias a partir do início dos anos 2000.

## Sumário

1 – Introdução -----	8
2 - Cinema Hollywoodiano.	
2.1 – Os primórdios -----	9
2.2 – Crise do cinema e as futuras mudanças-----	10
3 – Nova geração.	
3.1 – Grandes Mudanças-----	13
3.2 – O filme franquia. -----	14
4 – A franquia <i>Star Wars</i> -----	16
5- Retrospectiva histórica. -----	20
6 – Consumo	
6.1 – Definição-----	21
7- Identidade e cultura <i>nerd</i> -----	22
8 – Conclusão-----	27
9 - Referências -----	28

## 1 – Introdução

Diversos estudos dentro da história cultural abordam a formação da identidade, este trabalho busca entender a importância da indústria cultural e da cultura de massa na formação da identidade da sociedade contemporânea.

A influência dos Estados Unidos no período posterior à II Guerra Mundial, tanto em questões econômicas quanto na cultural se destaca pelo *american wayoflife* que era transmitido para outros países principalmente pelos filmes.

Para se entender a história cultural, um dos autores que se mostraram marcantes para o início do trabalho foi a historiadora Natalie Zemon Davis, em seu livro *O retorno de Martin Guerre* (1983), uma das dificuldades relatadas era a ausência de documentos para se entender aquele contexto específico da França, tendo muitas vezes ter que preencher as lacunas da pesquisa com outros documentos próximos. Essa dificuldade acaba sendo a oposta dentro de trabalhos que englobam o mundo contemporâneo, justamente a grande quantidade de documentos se mostra uma dificuldade no momento em que as fontes são selecionadas, para que a pesquisa não se desvie do tema principal em meio a tantos registros disponíveis.

Diversos filmes lançados na segunda metade da década de 1970 e início dos anos 1980 iriam desempenhar um papel fundamental na construção do cinema *blockbuster*, a decisão por tratar com mais foco a franquia *Star Wars* esta relacionada pelo grande impacto que causou na época do seu lançamento e a sua contínua influência na cultura pop.

## 2 – Cinema Hollywoodiano.

### 2.1 – Os primórdios

Desde os primórdios do cinema ocorre a fascinação pela imagem que se movimenta, o que era basicamente apenas isso que os primeiros cineastas apresentavam nas salas de exibição improvisadas. A narração não era importante em um cinema de atração,<sup>1</sup> apenas seria observada a movimentação dos atores em cena.

O cinema acabaria passando por diversas transformações em um curto espaço de tempo. Não apenas nas técnicas de produção que passariam a dar valor à narrativa e à quarta parede.<sup>2</sup> Os estúdios mais do que nunca tinham o controle sobre os filmes ao serem também os donos das salas de exibição e por não lançarem o filme simultaneamente em todo o território, esperando a reação em algumas salas para após esse período avaliar se seria rentável o lançamento em outras regiões.

Os Estados Unidos acabariam sendo os grandes produtores juntamente com a Europa, que já voltava os seus lançamentos para o mercado internacional e estava à frente da produção americana não apenas nas técnicas como também no roteiro dos filmes que já exibiam cenas tidas como contrárias aos bons costumes pelos norte-americanos.

O Cinema Clássico de Hollywood se encontra entre os anos de 1915 e 1950. A partir da década de 1950 ocorre a diminuição do público, principalmente pelos roteiros que continuavam sendo estereotipados e pela popularização do aparelho de televisão. A partir desse momento os estúdios perceberiam que teriam que fazer mudanças mais cedo ou mais tarde.

---

<sup>1</sup>Cinema de atração: do início de 1894 até 1906/1907. Marcada por uma estratégia apresentativa, interpelação direta do espectador, com o objetivo principal de surpreender. Mais interessado no visual do que em como a história era contada. COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História do cinema mundial*. São Paulo: Papirus Editora, 2012, p.26.

<sup>2</sup>Quarta Parede: conceito usado primeiramente no teatro designando uma parede imaginária situada na frente do palco, através da qual a plateia assiste passiva à ação que está sendo encenada. Acabou sendo adaptado também para o cinema e televisão.

## 2.2 – Crise do cinema e as futuras mudanças.

O cinema contemporâneo em Hollywood acabaria surgindo após uma crise ao final dos anos de 1960 e seria responsável pelo atual domínio dos Estados Unidos no mercado externo a partir de reconfigurações estéticas e de *marketing* do *blockbuster*. Os grandes estúdios passariam a dominar não apenas a produção e distribuição de filmes como também segmentos secundários de entretenimento.

Antes da chamada Nova Hollywood dos anos 1970, alguns dos aspectos que a tornariam marcantes já podiam ser observados alguns anos antes. Segundo Fernando Mascarello alguns sinais de decadência estética e sociocultural podem ser observados como:

(1) a debilitação narrativa dos filmes, privilegiando o espetáculo e a ação em detrimento do personagem e da dramaturgia; (2) a patente juvenilização/infantização das audiências; (3) e o lançamento por saturação dos *blockbusters*, reduzindo os espaços de exibição para o cinema fora dos Estados Unidos e o cinema de arte internacional.<sup>3</sup>

Embora inicialmente o termo Nova Hollywood designasse os filmes de arte do final dos anos 1960 e início da década de 1970, acabaria a partir de 1975 designando os *blockbusters* que seriam os responsáveis pela diminuição considerável do público e dos cinemas de arte.

Após 1975 os filmes são caracterizados pelo abandono da forte narrativa, que era um marco na década anterior, e por se tornarem os responsáveis pelos maiores lucros dos estúdios. Os estúdios começariam a ter cada vez mais uma parcela maior dos outros produtos midiáticos como televisão, vídeo, jogos eletrônicos, parques temáticos, brinquedos e qualquer outra mercadoria que pudesse de alguma maneira ter relação com o filme.

A narrativa simples e fragmentada em módulos é um conceito que pode ser usado nos filmes após 1975, e que apresenta uma forte ruptura entre a chamada Velha Hollywood e a Nova Hollywood. A ruptura pode ter acontecido por fatores econômicos como a queda do público e as novas técnicas de *marketing* que acabariam influenciando

---

<sup>3</sup>MASCARELLO, Fernando (org.). História do Cinema Mundial. 7ª edição. São Paulo: 2012, Papirus Editora, p.335.

a produção dos filmes. O foco dos estúdios também acabaria se concentrando no mercado secundário, com o lançamento de revistas, roupas, brinquedos e embalagens limitadas do setor alimentício, para isso a narrativa acabaria sofrendo alterações para que os produtos se encaixassem de alguma forma nos filmes.

Alguns anos antes os estúdios começaram a enxergar nas fusões uma nova forma de aumentar o domínio que exerciam na mídia e de conseguir cada vez mais lucros. Conglomerados midiáticos que abarcam além do estúdio de cinema redes de televisão aberta e fechada, lojas de venda e locação de vídeo, gravadoras musicais devido ao grande interesse nas trilhas sonoras, empresas jornalísticas, editoras e, nos últimos anos, fabricantes de jogos eletrônicos.

O enfraquecimento narrativo do filme acabaria por contribuir para um aproveitamento superficial do espectador em relação ao filme, haveria menor investimento psíquico em relação ao personagem, o espectador seria antes um cliente e depois um possível apreciador. O espectador acabaria aproveitando o filme de maneira diferente uma vez que estava cada vez mais fácil conseguir assistir a uma sessão, já que o número de salas aumentava, e pelo consumo dos produtos desenvolvidos pelo mercado secundário que estariam disponíveis em um momento posterior, ou mesmo antes do lançamento do filme em alguns casos. A partir daquele momento, Hollywood não seria apenas o filme, passaria a ser vista a partir das outras mídias que estavam disponíveis.

Mesmo que os *blockbusters* acabem se voltando mais para a imagem e para a ação e aparentemente esqueçam-se da narrativa, ainda pode-se encontrar filmes classificados como tendo o estilo da Hollywood Clássica dos anos 1920. Nesses filmes os personagens são bem definidos e possuem objetivos claros, as ações estão linearmente organizadas em relação a causa e efeito dentre outras características marcantes da Era de Ouro do cinema.

A Lei Antitruste no período pós-Segunda Guerra Mundial acabaria se mostrando um problema para os grandes conglomerados que os estúdios haviam formado. Muitas das corporações seriam obrigadas a vender parte das salas de exibição. Além de acabar com o domínio da produção, distribuição e exibição pelos estúdios a Lei Antitruste exerceria influência na produção, que deixaria de ser centralizada para se tornar cada vez mais independente.

---

Com o filme *Bonnie e Clyde* começa um novo cinema em Hollywood, um cinema marcado não apenas por colocar juntos procedimentos clássicos e modernos, como também por explorar assuntos de forma crítica e, as vezes excessivamente ousados, acabaria atingindo uma significativa parcela de crítica e público.

O novo olhar aplicado sobre os filmes ocorre também devido às fortes manifestações contraculturais que estavam surgindo nos Estados Unidos. Longe dos conservadores anos 1950, diversas manifestações e descontentamentos marcam os anos 1960 e 1970. Os manifestantes mais ativos acabaram sendo os jovens que começavam a ter mais oportunidades de uma educação superior.

Problemas econômicos voltaram a preocupar a população como a crise mundial do petróleo a crescente concorrência com a Alemanha e o Japão por mercados mundiais e o fato de o ritmo de crescimento nos anos de 1970 não ser mais o mesmo do imediato pós-guerra.

Mesmo com toda a preocupação gerada pela economia os estúdios ainda conseguiam de alguma forma achar um novo público alvo não apenas para os filmes como também para os produtos com a marca do filme. A propaganda na televisão acabou desenvolvendo um papel crucial na divulgação, não apenas dos lançamentos cinematográficos como, também, incentivando a compra dos produtos secundários.

### 3 – Nova Geração

#### 3.1 – Grandes Mudanças

O ano de 1968 é tido com o “ano que não terminou”, talvez pelo fato de muitas das mudanças sociais e culturais que ocorreram nos anos 1960 terem tido forte repercussão na década seguinte.

Uma das grandes mudanças sentidas no meio cinematográfico foi no fim do Código Hays\*. O Código Hays sugeria três pontos que deveriam ser seguidos pela indústria cinematográfica, não era obrigatório, porém caso não fosse seguido o filme poderia não ser liberado para exibição nas grandes salas:

1 – Não deve ser produzido nenhum filme que diminua os padrões morais do espectador, por isso a simpatia do público nunca deve ser direcionada para o lado do crime, da má conduta, do mal ou do pecado.

2- Padrões corretos de vida, sujeitos apenas aos requisitos do drama e do entretenimento, devem ser apresentados.

3 –A Lei, natural ou do homem, não deve ser ridicularizada, e não se deve criar simpatia por sua violação.<sup>4</sup>

Com o fim do Código Hays e da Liga de Decência, a classificação passou a ser etária o que mostra que a sociedade conservadora de antes tinha mudado em vários aspectos. Essa mudança acabaria por permitir que os filmes produzidos a partir de então se aproximasse daqueles que já algum tempo eram produzidos na Europa e toda a contestação em relação à política ganharia espaço dentro dos filmes

---

<sup>4</sup>Will H. Hays foi diretor da Associação de Produtores e Distribuidores de Hollywood, criou em 1927 uma lista informal de sugestões para melhorar a imagem da indústria. Em 1934, a Igreja Católica criou uma Liga da Decência para ajudar a impor o código.Cf. Almanaque do Cinema Omelete, p. 21.

Contra todos os princípios que o Código Hays havia instituído nos últimos anos, os maiores heróis são muitas vezes os anti-heróis. O marco dessa nova realidade acabaria sendo o filme *Bonnie&Clyde*, além de romantizar o bandidismo, ficaria conhecido também por testar o limite da violência. É visto como o filme fundador do que é chamado Nova Hollywood: jovens arrojados no comando dos estúdios e também na direção dos filmes.

Os jovens acabariam ganhando destaque nos novos filmes devido ao desespero dos estúdios por recuperar o público que haviam perdido desde a popularização da televisão. Uma nova visão mais dinâmica e realista acabaria sendo dada por novos diretores como Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, George Lucas, Brian de Palma e Robert Altman.

### **3.2 – O filme franquia.**

Os filmes passariam a ser lançados simultaneamente em vários cinemas, o público seria saturado pela publicidade desenvolvida para o filme. Os diretores que mais souberam aproveitar o *marketing* foram Spielberg e Lucas. O primeiro apostando no suspense antes da estreia de *Tubarão* e o segundo desenvolvendo diversos produtos para serem comercializados antes e após o lançamento de *Star Wars*.

O custo de produção dos filmes estava se tornando cada vez mais elevado, o custo da divulgação muitas vezes se aproximava do de produção, o que podia inviabilizar a produção dos novos *blockbusters*. Cada vez mais a semana de estreia se mostrava crucial para que houvesse alguma continuação ou mesmo se garantisse o próximo trabalho da equipe do filme, enquanto a bilheteria se mostrasse significativa muitos filmes menores não conseguiriam alcançar o público pela falta de espaço nas salas de exibição.

Mesmo que o filme não gerasse o lucro esperado enquanto estava em exibição, uma alternativa encontrada pelos estúdios seria tentar recuperar o que foi perdido através do mercado secundário.

---

*Star Wars* é um bom exemplo desse novo estilo que estava ganhando espaço. Acabaria sendo classificado em alguns casos como um filme tão centrado na trama que a profundidade e o desenvolvimento dos personagens param ao longo da narrativa. Acabaria sendo um marco também por introduzir cada vez mais a dependência em relação aos efeitos especiais.

#### 4 – A franquia *Star Wars*<sup>5</sup>

Inicialmente o que era tido como inovação durante os anos de 1960 ainda conseguia espaço dentro do meio cinematográfico dos anos 1970, eram produções marcadamente pessoais, com finais abertos e carregadas de referências ao cinema anterior. A segunda metade da década de 1970 marcaria o cinema norte-americano pelo fato de que daquele momento em diante a razão para se fazer um filme seria pelo interesse do público, não mais do diretor.

O interesse do público jovem ganhou destaque, para atingir uma atmosfera escapista cada vez maior, o investimento em novas técnicas de efeitos especiais se tornaria essencial. Como consequência o custo de produção aumentaria, reduzindo o número de filmes lançados em um ano, criando a necessidade de ter garantia de sucesso nas bilheterias antigas técnicas foram usadas cada vez mais, como a exibição prévia para um grupo pequeno de espectadores que dependendo da reação poderia levar um diretor a ter que alterar boa parte da história.

*Tubarão* seria o primeiro filme a superar os 100 milhões de dólares em bilheteria nos Estados Unidos, marca que seria batida dois anos depois por *Star Wars*. Talvez o maior sucesso do filme se deva ao suspense, desde a trilha sonora de John Williams até a decisão de não mostrar o tubarão, simplesmente pelo fato de ele ter-se quebrado antes do início das filmagens.

O contexto familiar acabou se tornando uma marca do diretor Steven Spielberg: o chefe de polícia, Martin Brody, acaba de se mudar com a mulher e dois filhos de Nova York para a litorânea Amity Island, onde acha que pode fazer a diferença como homem da lei. Pena que tenha medo da água, porque a maior ameaça que irá enfrentar será no mar; o herói, e pai, supera seus medos com a ajuda de dois parceiros de pescaria. Aos oitenta minutos de filme o tubarão coloca os olhos para fora da água pela primeira vez, e sabemos que Brody vai precisar de toda ajuda, além de um barco maior.

---

<sup>5</sup>Site <http://pt.scribd.com/doc/205852855/almanaquedocinema>. Acessado em 18/06/2014

George Lucas acabaria entrando na indústria cinematográfica enquanto era estagiário na Warner Brothers e conseguiu com que o estúdio assinasse um contrato que transformaria um curta-metragem, *ElectronicLabyrinth: THX 1138 4EB*, feito na University of Southern California, em um longa-metragem.

O resultado do filme acabou não sendo exatamente o que era esperado pelo estúdio, que antes do lançamento nos cinemas fez diversos cortes no produto final. Outro filme realizado mais tarde pelo cineasta, *Loucuras de Verão (American Graffiti)* também sofreria diversos cortes em sua versão final e teve um considerável sucesso de público. Esses primeiros dois filmes seriam os responsáveis por possibilitar a produção de *Star Wars*, filme que seria um dos responsáveis pelas mudanças que o mundo cinematográfico sofreria nas décadas seguintes.

Antes mesmo de ter um roteiro finalizado para o filme inicialmente conhecido apenas por Guerra nas Estrelas (*Star Wars*), Lucas já havia conseguido um contrato com a Fox devido às boas impressões que o filme *Loucuras de Verão (American Graffiti)* tinha causado em um dos executivos do estúdio.

O roteiro acabou levando aproximadamente três anos para ser finalizado, diversas versões foram feitas até que se chegasse à final. Era um projeto arriscado por não ter sido baseado em um livro, o que já ocorria com relativa frequência, e por ser de um gênero visto como decadente por muitos diretores, estúdios e pela crítica.

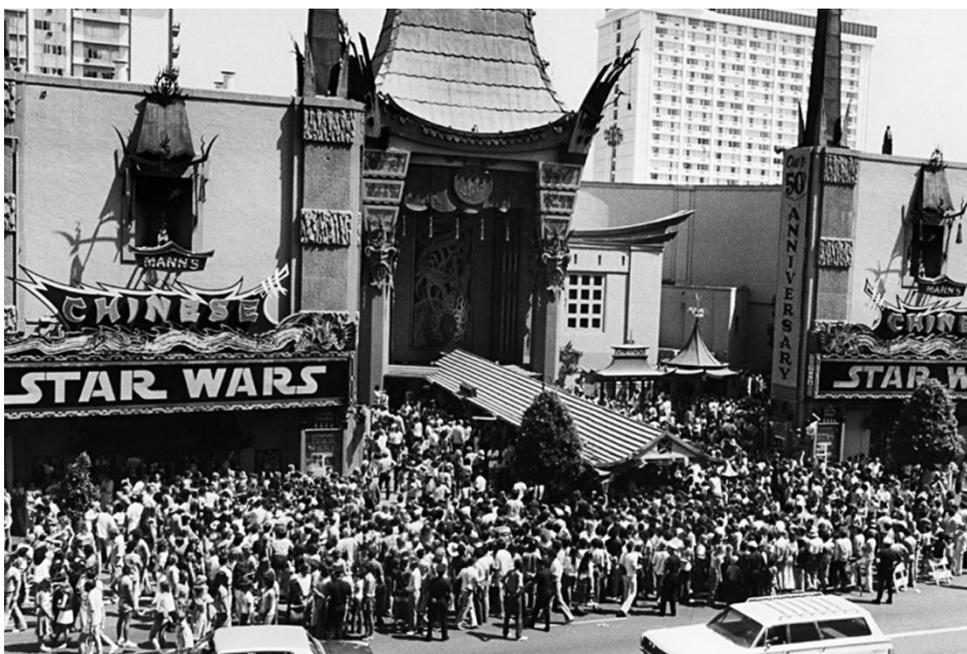
Os termos assinados pela produção também foram inacreditáveis para a época, Lucas acabaria recebendo os direitos para uma sequência e a propriedade do merchandising derivado de sua obra.

Um problema enfrentado durante a produção seria exatamente o fato de filmes de ficção científica serem tidos como um gênero inferior. Muitos dos estúdios que faziam os efeitos especiais para os filmes na época haviam falido e os departamentos das grandes empresas tinham sido fechados. Com isso Lucas teve que criar uma empresa e conseguir uma equipe que trabalhasse no desenvolvimento dos efeitos com um salário não muito bom, prazos apertados e baixos recursos. A ILM (Industrial Light and Magic) acabaria tornando-se referência no que diz respeito aos efeitos especiais.

Mesmo com todas as dificuldades o filme entraria em cartaz em 26 de maio de 1977 em poucas salas de cinema e mesmo que a Fox não tenha investido tanto em

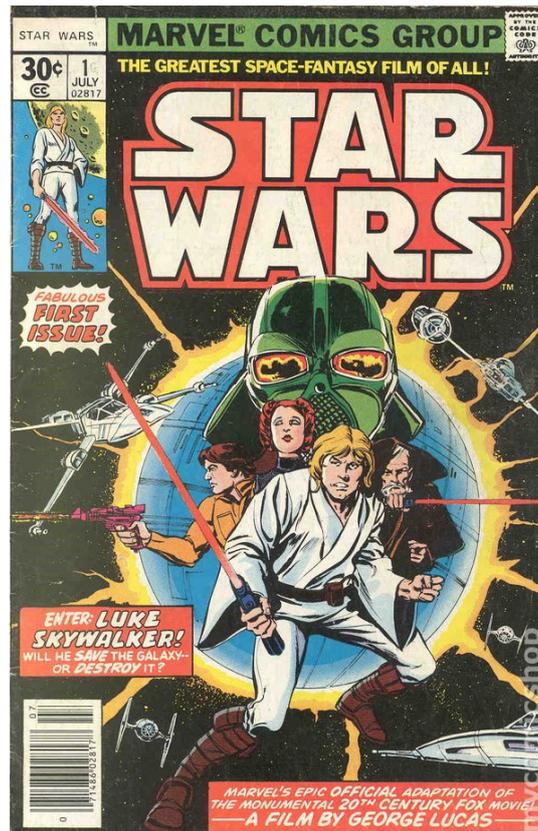
propaganda conseguiu sessões lotadas e filas enormes do lado de fora dos cinemas, mais tarde acabaria expandindo a distribuição do filme para mais cinemas. A principal divulgação acabaria ficando com o estúdio criado por Lucas, a Lucasfilm, que convenceu a editora Del Rey a lançar seis meses antes do lançamento do filme uma *graphic novel* que acabaria despertando a curiosidade do público para o filme.

O filme recuperou o seu investimento e garantiu que George Lucas não dependesse mais dos estúdios para poder fazer um filme. A partir desse momento os diretores iriam conseguir liberdade para fazer os filmes do modo como queriam, sem que o estúdio interviesse na versão final. A partir desse momento também se começou a dar destaque ao lucro que se poderia conseguir com o mercado secundário ao vender camisetas com estampas relacionadas ao filme, jogos, brinquedos e tudo mais em que se pudesse de alguma forma colocar o logotipo do filme.



**Figura 1** – Entrada de cinema em Los Angeles, Califórnia (EUA). Estreia do filme *Star Wars* em 1977.

**Fonte:** Site <http://vip.abril.com.br/blogs/cinema/2012/05/25/guerra-nas-estrelas-35-anos/>, acessado em 20/04/2014.



**Figura 2** – Capa da história em quadrinhos lançada para a divulgação do filme *Star Wars*.

**Fonte:** Site: <https://www.mycomicshop.com/search?TID=178101>, acessado em 20/04/2014.

## 5- Retrospectiva histórica.

Com o fim dos conflitos da II Guerra Mundial, os Estados Unidos da América ficariam marcados pela sua prosperidade econômica e estabilidade das famílias. Os soldados que retornavam do *front* tinham a possibilidade da estabilidade no emprego e, em alguns casos, a oportunidade de mobilidade social.

O cinema, a literatura e a televisão do período posterior à guerra dariam destaque ao que era considerado a família perfeita: pai trabalhador, mãe dona de casa e crianças morando em casas com grandes quintais na região do subúrbio. Tal descrição não se aplicava aos afro-americanos ou latino-americanos que sofriam com a discriminação e moravam nos centros urbanos, onde a condição de vida não era tão boa.

A indústria cultural acabaria por reforçar o que considerava ser a maioria das famílias do país: família branca que mora em uma casa grande no subúrbio. A televisão, no seu lançamento, substituiria o cinema na indústria cultural, passaria a ser a principal fonte de diversão das famílias, tendo os seus seriados marcados por retratarem o *american wayoflife*. Tais programas mostravam o que uma pessoa podia conquistar na sociedade devido às oportunidades que lhe eram oferecidas.

Mesmo sem querer, muitos artistas do cinema e da televisão acabavam mostrando em suas produções as grandes desigualdades que o país possuía. Um exemplo disso é que ao mesmo tempo em que a mulher era mostrada como dona de casa, muitas jovens eram encorajadas a abraçar ideias de igualdade e liberdade. Tais atitudes podiam ser observadas nas roupas e até mesmo na maior procura por mulheres para exercerem serviços em empresas.

## 6 – Consumo

### 6.1 – Definição

No artigo “O estudo do consumo nas ciências sociais contemporâneas” Livia Barbosa e Colin Campbell define o consumo como “um processo social elusivo e ambíguo”. Elusivo pelo fato de somente se ter conhecimento da sua existência quando é tido como supérfluo, apenas ostentação, dentro de uma sociedade que busca a sua identidade a partir da compra.

Para a aquisição de determinado bem é necessário que o consumidor disponha de certa renda para gastar, o trabalho seria essa fonte de recursos e sendo considerado como uma fonte de criatividade, expressão e identidade. O trabalho se contrapõe ao consumo, tratado sempre como alienação, individualista e como a perda da identidade individual.

O consumo também pode ser tratado de forma ambígua: exaustão e realização, manipulação e experiência e, principalmente, como compra. Essa ambiguidade acaba por fazer com que o termo seja confundido com consumismo, que nada mais é que o consumo exagerado e tratado em muitos casos como uma doença.

*Do ponto de vista empírico, toda e qualquer sociedade faz uso do universo material a sua volta para se reproduzir física e socialmente. Os mesmos objetos, bens e serviços que matam nossa fome, nos abrigam do tempo, saciam nossa sede, entre outras necessidades físicas e biológicas, são consumidos no sentido de esgotamento, e utilizados também para mediar nossas relações sociais, nos conferir status, construir identidades e estabelecer fronteiras entre grupos e pessoas. Para além desses aspectos, esses mesmos bens e serviços que utilizamos para nos reproduzir física e socialmente nos auxiliam na descoberta ou na constituição de nossa subjetividade e identidade.<sup>6</sup>*

---

<sup>6</sup>BARBOSA, Livia. CAMPBELL, Colin (org.). *O estudo do consumo nas ciências sociais contemporâneas*. In *Cultura, consumo e Identidade*. Rio de Janeiro: FGV, 1ª edição, 2006, p 22.

A indústria cinematográfica com o passar dos anos enxergaria a possibilidade de exploração desse mercado consumidor que estava surgindo, não apenas nos Estados Unidos, devido à melhora na situação econômica de diversas famílias como também a busca de identidade pelos jovens.

Vivendo em uma sociedade em que tudo parece ser feito igual para todos, a busca pelo destaque se tornaria algo fundamental para os jovens. Em Hollywood os filmes teriam diretores jovens no comando da direção e até de alguns estúdios, entendendo que as mudanças teriam que ocorrer de forma rápida para conseguir sobreviver. O público alvo se tornando cada vez mais jovem fazia com que as tramas relatassem a vida deles, não importando se num mundo real ou em uma ficção científica, que ganharia espaço novamente depois do sucesso de *Star Wars*.

## 7 – Identidade e cultura *nerd*.

O público alvo do cinema passando a ser o jovem, o cineasta teria que conseguir desenvolver um filme que fosse cativante para o seu espectador na medida em que ele se identificava com o personagem. Os filmes passaram a englobar problemas familiares comuns, como a separação dos pais, a mudança para uma nova cidade e a perseguição dos valentões da escola contra o garoto que era inteligente.

Os roteiros mostravam a passagem da infância para a adolescência e posteriormente a entrada na vida adulta. Muitos viam a oportunidade de entender o que estava acontecendo em suas vidas ou simplesmente como uma maneira de escapar por alguns instantes da realidade, podiam ir para um mundo de fantasia onde tudo acontecia. Vendo a oportunidade de explorar esses sentimentos, começaram a chegar às lojas produtos que faziam parte da trama dos filmes. O objetivo era ganhar dinheiro, aumentando cada vez mais o lucro total do filme e enquanto existisse esse consumidor o mercado seria saturado com os produtos.



**Figura 3** – Propaganda de miniatura do filme *Star Wars*.

Retirada do site <http://blog.paxholley.net/2010/02/19/the-6-rarest-and-most-collectible-vintage-star-wars-figures/> em 11/05/2014.

Com o tempo o conceito de *nerd* mudaria daquele que se referia à pessoa que tirava boas notas, não tinha tantos amigos e ficava excluído ocupando-se apenas com revistas em quadrinhos, vídeo games e falando sobre filmes como se fosse algo real. Atualmente alguns desses elementos ainda estão presentes, mas o *nerd* acabou ganhando algum espaço na moda devido ao lançamento nas últimas décadas, de filmes de super-heróis e à popularização de vídeo games para públicos diversificados.

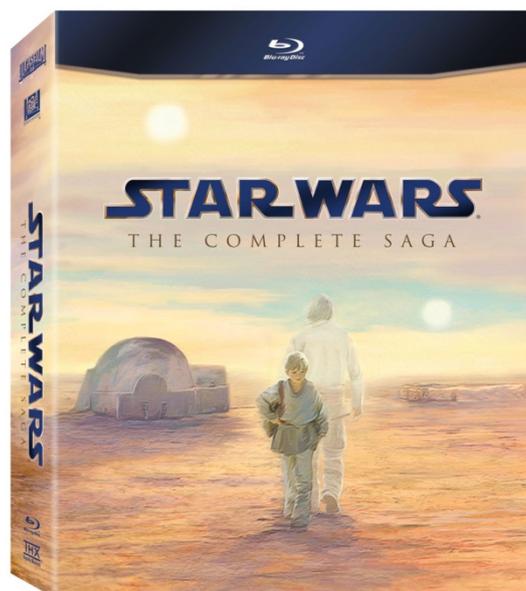
Com o objetivo de atingir cada vez mais esse novo público que estava surgindo, que era diferente do antigo conceito de *nerd*, mas estava disposto a comprar o que fosse lançado para buscar uma identidade, produtos eram relançados em diversas mídias.



**Figura 4** – Capa do jogo para console.

**Fonte** – Site <http://kishometeora.blogspot.com.br/2011/07/lego-star-wars-video-games.html>

Acessado em 11/05/2014.



**Figura 5** – Relançamento da saga em *blu-ray disc*.

**Fonte:** Site [http://celluloidpopculturejunkie.files.wordpress.com/2012/01/starwars\\_blu-ray\\_pack\\_1g.jpg](http://celluloidpopculturejunkie.files.wordpress.com/2012/01/starwars_blu-ray_pack_1g.jpg). Acessado em 11/05/2014.

<b><u>Franquia Star Wars (renda total).</u></b>	<b><u>\$ 27,000,000,000</u></b>
<b>FILMES</b>	<b>RENDA</b>
<i>Star Wars: Episódio I – a Ameaça Fantasma</i>	\$924,317,558
<i>Star Wars: Episódio II – o Ataque dos Clones</i>	\$ 649,398,328
<i>Star Wars: Episódio III – a Vingança do Sith</i>	\$848,754,768
<i>Star Wars: Episódio IV – uma Nova Esperança</i>	\$775,398,007
<i>Star Wars: Episódio V – o Império Contra-Ataca</i>	\$538,375,067
<i>Star Wars: Episódio VI – o Retorno do Jedi</i>	\$475,106,177
<i>Star Wars: A Guerra dos Clones</i>	\$68,282,844
<b><u>TOTAL BOX OFFICE REVNUÉ</u></b>	<b><u>\$4,277,000,000</u></b>
DVD (venda)	\$2,900,000,000
DVD (locação)	\$875,000,000
Brinquedos	
Kenner (1978 – 1985) 90 figuras/ 300 milhões vendidas	\$ 3,850,000,000

Hasbro (1995 – 2011) 15 coleções	\$5,537,000,000
Outros colecionáveis	\$2,720,000,000
Livros – 358 títulos publicados/ 76 diferentes autores	\$1,820,000,000
Vídeo Games – 130 lançamentos	\$2,9000,000,000
Licenças	\$ 625,000,000
Televisão – 4 temporadas de <i>Clone Wars</i>	\$4,500,000
Merchandising	\$675,000,000
<b><u>RELATED STAR WARS STATISTICS</u></b>	<b><u>DATA</u></b>
Patrimônio líquido de George Lucas	\$3,6billion
RandomHouse vendas do primeiro lançamento do livro de Star Wars	\$2000 million
Receita do ano passado de jogos e brinquedos	\$1.5 billion

**Tabela 1** – Valores da franquia *Star Wars*.

**Fonte** – Retirada do site <http://www.statisticbrain.com/star-wars-total-franchise-revenue/>.

Acessada em 11/05/2014.

A tabela acima acaba mostrando um pouco da renda adquirida ao longo dos anos pela franquia dos filmes de *Star Wars* e como ao longo das décadas, com inúmeros relançamentos dos filmes no cinema e nos box para venda o filme conseguiu manter o público que tinha na sua estreia e ir conquistando fãs ao longo dos anos. Nem sempre a qualidade sendo mantida ao se comparar com que tinha sido feito nos anos 1970, a partir de um certo tempo o lucro acaba por se tornar o mais importante, o que não está restrito apenas ao que está relacionado ao cinema, e sim a toda indústria de consumo em massa.

## 8 – Conclusão

Com uma breve introdução sobre a história do cinema, focando principalmente o que estava sendo realizado nos Estados Unidos da América, tentou-se entender a influência dessa mídia no consumo da população jovem e como os contextos social e político acabam por exercer influência nas produções artísticas.

A geração *baby boomer* parecia não querer mais a proposta de diversos diretores, um cinema de arte, o ativismo de diversas camadas da sociedade sobre o que estava acontecendo no mundo, muitos apenas queriam encontrar no entretenimento uma forma de se desligar da realidade. Filmes como *Tubarão* e *Star Wars* se consagraram por trazer de volta as emoções dos primeiros filmes, o cinema de puro entretenimento.

O tema do consumo não pode ser visto apenas como algo supérfluo, deve ser entendido em sua totalidade buscando entender também a influência que tem para a afirmação de identidades.

Aparentemente a busca constante por superação, ou simplesmente por atender as expectativas depositadas nos jovens, faz com que a pressão gerada contribua cada vez mais para momentos de escape, a indústria de massa sendo a responsável por fornecer boa parte das opções para esse escapismo. Os atuais *blockbuster* tentam trazer a ficção para fora da tela, proporcionando uma nova forma de interação entre o espectador e o cinema.

## 9 – Referências.

- BARBOSA, Lívia; CAMPBELL, Colin (org.). *Cultura, Consumo e Identidade*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2013.
- BISKIND, Peter. *Como a geração sexo, drogas e rock'nroll salvou Hollywood*. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2009.
- BORGO, Érico; FORLANI, Marcelo; HESSEL, Marcelo. *Almanaque do Cinema – Histórias, curiosidades e grandes nomes da Sétima Arte*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2009.
- COUSINS, Mark. *História do Cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- KARNAL, Leandro. *História dos Estados Unidos – das origens ao século XXI*. São Paulo: Editora Contexto, 2011.
- MASCARELLO, Fernando (org.). *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papirus Editora, 2012.
- MASTROCOLA, Vicente M. *Comunicação, consumo e entretenimento: o interator na ficção seriada *Star Wars**. São Paulo: ESPM, 2011.

## Filmes

- *Bonnie e Clyde – Uma Rajada de Balas* (*Bonnie and Clyde*, 1967), dirigido por Arthur Penn.
- *Tubarão* (*Jaws*, 1975), dirigido por Steven Spielberg.
- *Star Wars* (1977 – 2005), direção de George Lucas (episódios I – IV), Irvin Kershner (episódio V, 1980), Richard Marquand (episódio VI, 1983).

Eu, Natália Ghignone de Lima, declaro para todos os efeitos que o trabalho de conclusão de curso intitulado Cinema norte-americano: a franquia *Star Wars* e o consumo foi integralmente por mim redigido, e que assinalei devidamente todas as referências a textos, ideias e interpretações de outros autores. Declaro ainda que o trabalho é inédito e que nunca foi apresentado a outro departamento e/ou universidade para fins de obtenção de grau acadêmico, nem foi publicado integralmente em qualquer idioma ou formato.