

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS (CCJE)
FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS (FACC)
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E GESTÃO DE UNIDADE DE INFORMAÇÃO (CBG)

CARLOS FERNANDO ALVES DE CARVALHO JÚNIOR

A CULTURA STAR WARS: UM ESTUDO SOBRE AS REDES DE PRODUÇÃO DO
CONHECIMENTO

Rio de Janeiro

2018

CARLOS FERNANDO ALVES DE CARVALHO JÚNIOR

**A CULTURA STAR WARS: UM ESTUDO SOBRE AS REDES DE PRODUÇÃO DO
CONHECIMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Profa. Dra. Marianna Zattar

Rio de Janeiro

2018

Catálogo na fonte

C331c

Carvalho Júnior, Carlos Fernando Alves de
A cultura Star Wars: um estudo sobre as redes de
produção do conhecimento / Carlos Fernando Alves de
Carvalho Júnior . -- Rio de Janeiro, 2018.

62 f.

Orientadora: Marianna Zattar.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de
Administração e Ciências Contábeis, Bacharel em
Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação,
2018.

1. Conhecimento. 2. Redes. 3. Star Wars. I. Zattar,
Marianna, orient. II. Título.

Elaborado pelo autor.

CARLOS FERNANDO ALVES DE CARVALHO JÚNIOR

**A CULTURA STAR WARS: UM ESTUDO SOBRE AS REDES DE PRODUÇÃO DO
CONHECIMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Rio de Janeiro, 05 de dezembro de 2018.

Prof. Dr. Marianna Zattar –
Orientadora

Prof. Dr. Robson Santos Costa –
Membro interno

Prof. Ms. Nikiforos Joannis Philyppis Junior –
Membro interno

Para minha família, amigos e todos aqueles
que me ajudaram a chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

À minha família agradeço antes de tudo e de todos, não seria nada sem eles. Agradeço à minha mãe Carla, que me deu a vida e me mantém vivo cada dia que a vejo, à meu pai Carlos, que tenho o orgulho e a responsabilidade de carregar o mesmo nome, à minha irmã Maria Raquel, que tem sido uma companheira desde que me entendo como gente, à minha irmã Maria Fernanda, meu clone, que me mostra todo dia a alegria de uma alma inocente e alegre, que tenho a certeza que será muito mais inteligente que eu, à minha irmã Stéphanie, que tenho muita felicidade de saber que me ama tanto quanto a amo, como também à minha sobrinha Beatriz que sei que será uma pessoa incrível e que também amo muito, à minha irmã Déborah, que há muito tempo não vejo, entretanto não diminuí meu amor por ela em nada por isso, amor esse ampliado para meus três outros sobrinhos, Daphne, Gabriel e Alexia, ao meu irmão Mário, aquele que mais amo, ele pode tentar me provocar, parecer que não gosta, entretanto sei que me ama, afinal o que sinto por ele é maior do que tudo, eu jamais conseguiria sem os inúmeros olhares carinhosos e de inocência que ele me passa, me lembrando sempre para onde todo meu esforço e dedicação deve se destinar por toda a minha vida, Mário Henrique eu te amo e essa pesquisa é pra você.

Agradeço a minha madrinha Cristina e ao meu padrinho Paulo sem eles não teria conseguido, por mais que não nós vemos a tempos agradeço muito a oportunidade de ser seu afilhado.

Agradeço aos meus amigos da faculdade que me acompanharam nessa jornada, agradeço ao David, Marlene, Tiago, os Lucas, Jean, Jayme, Gabriel e todos os outros que por ventura não tenha lembrado.

Agradeço a todos os professores, de todo curso, pela paciência e a experiência gerada a partir do convívio e da troca de conhecimentos, sou quem sou hoje muito graças aos professores do curso. Gostaria de agradecer em especial ao professor Niki, que acredito ser um amigo, que agradeço pelo vasto conhecimento que me passa e continua passando por meio de papos que vão desde o dia dia da vida até um filme de 30 anos atrás. Agradeço do fundo do coração para minha orientadora e professora Marianna Zattar, esse trabalho só foi possível graças a sua paciência e calma para lidar com ideias tão malucas quanto de falar de Star Wars em um trabalho de conclusão de curso, obrigado por tudo. Para finalizar agradeço à todos que um dia me ajudaram de alguma forma a chegar aqui, meus amigos do Ensino Médio, Adinan, Vinícius, Rodrigo, Pedro, Edson, Laura, Boni, meus professores e família, muito obrigado.

“O final feliz do conto de fadas, do mito e da divina comédia do espírito deve ser lido, não como uma contradição, mas como transcendência da tragédia universal do homem.” (CAMPBELL, 2008).

RESUMO

A pesquisa tem como objetivo apresentar a rede de produção do conhecimento em publicações acadêmicas/ científicas sobre Star Wars, buscando compreender o fluxo da informação nessa rede. Essa pesquisa se justifica por três perspectivas, do ponto de vista pessoal devido ao destaque e relevância do objeto de estudo para o autor, do ponto de vista social devido a importância do cinema como instrumento de lazer e de interesse perante a sociedade e do ponto de vista da Biblioteconomia como um estudo sobre redes de produção de conhecimento, baseado em práticas informacionais. Para isso, a apresenta como principais temas do referencial teórico a noção de cultura (Tylor e Boas), de inteligência coletiva (Pierre Levy), de rede e de prática informacional (Marteleto, Tomáel), de cinema (Sadoul, Costa, Charney e Schwartz), cultura da convergência (Jenkins). Apresenta como campo/objeto a antologia Star Wars, descrevendo sua concepção, sinopse e características. Os procedimentos metodológicos indicam uma pesquisa exploratória/ descritiva a partir de uma abordagem qualitativa realizada por meio de uma análise temática. Apresenta-se como resultado a identificação de uma rede de produção do conhecimento sobre o tema. Conclui-se que a rede se apresenta como um fenômeno passível de estudo pela comunidade acadêmica, por sua capacidade de aplicação nos diferentes campos científicos, nos mais diferentes contextos culturais, através da sua capacidade de criar um sentimento de pertencimento ao realizar seu papel na rede, a partir de conhecimentos prévios, interpretados sobre a linguagem de Star Wars na produção de novos.

Palavras-chave: Conhecimento. Cultura. Inteligência Coletiva. Redes. Star Wars.

ABSTRACT

The research aims to present the network of knowledge production in academic / scientific publications about Star Wars, seeking to understand the flow of information in this network. This research is justified by three perspectives, from the personal point of view due to the prominence and relevance of the object of study for the author, from the social point of view due to the importance of cinema as an instrument of leisure and interest to society and the point of view of library science as a study of networks of knowledge production, based on informational practices. For this, the main themes of the theoretical reference are the notion of culture (Tylor and Boas), collective intelligence (Pierre Levy), network and informational practice (Marteleto, Tomáel), cinema (Sadoul, Costa, Charney and Schwartz), culture of convergence (Jenkins). It presents as field / object the Star Wars anthology, describing its conception, synopsis and characteristics. The methodological procedures indicate an exploratory / descriptive research based on a qualitative approach performed through a thematic analysis. The result is the identification of a knowledge production network on the subject. It is concluded that the network presents itself as a phenomenon that can be studied by the academic community, due to its ability to be applied in different scientific fields, in different cultural contexts, through its capacity to create a sense of belonging by performing its role in the network , from previous knowledge, interpreted on the language of Star Wars in the production of new.

Keywords: Collective Intelligence. Culture. Knowledge. Network. Star Wars.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Star Wars pôster.....	29
Figura 2 -	Star Wars - Uma nova esperança pôster 2.....	30
Figura 3 -	Star Wars - O império contra ataca pôster.....	31
Figura 4 -	Star Wars - O retorno de Jedi pôster.....	32
Quadro 1 -	Resultados das buscas.....	39
Quadro 2 -	Teses e Dissertações.....	41
Quadro 3 -	Artigos.....	42
Gráfico 1 -	Autores de Artigos científicos com maior incidência de publicações.....	45
Gráfico 2 -	Ano de publicação Teses e Dissertações.....	47
Gráfico 3 -	Ano de publicação Artigos científicos.....	48
Quadro 4 -	Revistas.....	50
Gráfico 4 -	Assuntos de revistas com maior incidência.....	53
Figura 4 -	Nuvem de palavras-chave Teses e Dissertações.....	54
Figura 5 -	Nuvem de palavras-chave Artigos científicos.....	55
Gráfico 5 -	Países das revistas com maior incidência.....	56

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
1.1	OBJETIVOS.....	11
1.1.1	Objetivo Geral.....	11
1.1.2	Objetivos Específicos.....	11
1.2	JUSTIFICATIVA.....	11
1.3	ESTRUTURA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.....	12
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
2.1	CULTURA.....	14
2.2	INTELIGÊNCIA COLETIVA.....	16
2.3	REDES DE INFORMAÇÃO.....	17
2.4	CINEMA.....	21
2.5	CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	26
3	OBJETO DE ESTUDO: ANTOLOGIA STAR WARS.....	29
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	37
4.1	CAMPOS DA PESQUISA, POPULAÇÃO E AMOSTRA.....	37
4.2	TÉCNICAS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	38
5	A CULTURA STAR WARS: UM ESTUDO SOBRE AS REDES DE PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO.....	41
6	CONCLUSÃO.....	58
	REFERÊNCIAS.....	60

1 INTRODUÇÃO

Desde de muito cedo na história o ser humano adquiriu a capacidade de representar por meio de narrativas as suas experiências e os fenômenos que o rodeavam. Como descrito por Murray (2003), um dos mais relevantes mecanismos cognitivos para a compreensão do mundo pelo ser humano é a narrativa. Para a autora esse é um dos modos imprescindíveis para a construção de comunidades e tem ligação direta com as artes, o entretenimento e o cinema. Do mesmo modo, indica-se, no campo de estudos da informação, que a narrativa também pode ser vista sobre a perspectiva social (MARTELETO, 2007).

O cinema, desde de sua invenção em 1895, vem se tornando um expoente do consumo de narrativas que exprimem e representam sentimentos, sensações, experiências, ganhando para si um papel de destaque em uma sociedade ávida por entretenimento. Um dos principais fatores para a consolidação do cinema foi a característica de gerar a própria demanda, ao configurar histórias que se referenciam a todo momento, ao mesmo tempo que é algo novo, em uma espécie de paradoxo, que serve como base da indústria cultural do sistema privado. Para Morin (1967) o filme consegue trazer para o público algo novo, original, entretanto, produzido em uma normalização industrial no intuito de ser reconhecível e aceito. Um dado que auxilia a visualizar essa importância do cinema, como uma das principais formas de lazer, é o tamanho atual desse mercado. A Motion Picture Association of America (MPAA), em seu relatório sobre estatísticas do mercado de cinema, indica que \$40.6 bilhões de dólares foram arrecadados com filmes lançados em 2017 (ROBB, 2018).

Um estudo no âmbito do cinema deve enfatizar que, ao longo da história diferentes obras se destacaram e foram identificadas como marcos, ou seja, como agentes de mudança, que estabeleceram inovações, novas práticas e modelos a serem adotados pela indústria. Nesse sentido, tem-se como uma das obras que mais se se destacaram nas últimas décadas a antologia Star Wars, especialmente a partir do estabelecimento dos *Blockbusters*¹.

A antologia Star Wars, como afirmado por Ebert (1999), se configura como uma grande mudança, visto que influenciou muitos filmes que o seguiram, conseguindo, a partir de efeitos especiais inovadores, unir um filme com alta energia de ação, com um conto espacial. Visualiza-se que a obra permanece como um fator de interesse se estabelecendo como um mito moderno, sendo passado de geração para geração.

¹ Explica-se *Blockbusters* como filmes com grandes números de público e consequente fácil reconhecimento da narrativa.

A ideia de uma sociedade que convive com a produção e o uso de um intenso fluxo de informações apresenta-se como possibilidade de estudos aqueles que buscam entender como se dá a prática informacional da comunidade que compartilha o Star Wars como interesse comum de modo que seja possível responder ao seguinte problema de pesquisa, como ocorre a produção e o fluxo de informação, nas redes formadas a partir da antologia Star Wars?

1.1 OBJETIVOS

Nesta seção serão indicados o objetivo geral e os objetivos específicos que compõem este trabalho.

1.1.1 Objetivo Geral

O objetivo deste trabalho é apresentar a rede de produção do conhecimento em publicações acadêmicas/ científicas sobre Star Wars.

1.1.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos auxiliam o objetivo geral e o ajudam a dimensionar a natureza do trabalho e, neste trabalho apresentam-se da seguinte forma:

- a) identificar a produção do conhecimento sobre a antologia Star Wars;
- b) apresentar os atores (autores e instituições) que participam da rede de produção do conhecimento da antologia Star Wars.

1.2 JUSTIFICATIVA

A pesquisa se demonstra necessária a partir de três perspectivas: o aspecto pessoal, o aspecto social e o aspecto do campo científico, especialmente no âmbito da área da Biblioteconomia.

Sob o ponto de vista pessoal, pode-se justificar a escolha por estudar um dos principais pilares da cultura do entretenimento, a fuga da realidade a partir da representação de sensações, experiências em símbolos reconhecíveis fascina, provoca, instiga a produção de novos desdobramentos, antes não analisados desse universo, partindo de uma identificação e o

interesse pessoal sobre a antologia Star Wars. O autor deste trabalho acompanha a obra há 18 anos e a relação com a Biblioteconomia permite um estudo que seja uma escolha que representa a formação como pessoa e como bibliotecário.

Para a área da Biblioteconomia fundamenta-se na possibilidade de uma proposta que congrega estudos sobre as redes de produção do conhecimento no âmbito da produção cinematográfica e editorial sob o ponto de vista das práticas informacionais e do campo de estudos da informação. Tal escolha relaciona-se com as possibilidades de estudos biblioteconômicos e representa o aspecto social do campo na medida em que parte de um olhar para a ação. Além disso, destaca-se o número em crescimento de artigos sobre prática informacional, o que é possível ser verificado em pesquisa na Base de dados de Periódicos em Ciência da Informação (Brapci).

Sob o ponto de vista da sociedade social se demonstra necessária por estudar um objeto (antologia Star Wars) de grande repercussão nas dinâmicas culturais, partindo do papel central que o cinema exerce no entretenimento atual ao longo da história. Esse fato demonstra, assim, um elemento que se encaixa no olhar sobre a ação dos indivíduos que compõem a estrutura da sociedade. Arrematando a justificativa sob o ponto de vista social tem-se em entrevista em 2011 feita por Vikas Shah Mbe, o presidente da Academy of Motion Picture Arts and Sciences, que, à época, destacou que o filme é um reflexo da sociedade, tanto passada quanto presente (SHERAK, 2011). As temáticas trabalhadas no contexto da antologia Star Wars evocam sensações, experiências, informações, a partir de determinadas narrativas. A antologia traça um perfil que aproxima os indivíduos, em relação ao que eles observam nas obras, com o que eles vivenciam na sociedade ao longo da história, em suas próprias histórias de vida, independente de vivências prévias diferentes que possam possuir, conseguindo se tornar uma fonte comum, entretanto sendo ornadas com aspectos fictícios, fantásticos, que provocam uma sensação de escapar da realidade, ao mesmo tempo que em outra perspectiva reafirma sua intersecção com a realidade.

1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

O trabalho de conclusão de curso está organizado em seis seções primárias. Além desta introdução, em seguida a segunda seção, referencial teórico, contendo as definições e conceitos citados de outros autores, utilizados como base da pesquisa. Já a terceira seção, o objeto do estudo, antologia Star Wars, caracteriza o elemento que vai ser pesquisado. Já a quarta seção descreve a metodologia utilizada. A quinta seção mostra os dados coletados,

assim como a análise dos dados e seus consequentes resultados. A sexta seção e final se refere a conclusão e as considerações finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção será descrito o referencial teórico, que estabelecerá os conceitos e as definições necessárias para a realização da pesquisa para apresentar a rede de produção do conhecimento em publicações acadêmicas/ científicas sobre Star Wars.

2.1 CULTURA

Para iniciar a contextualização da noção de cultura deve-se, primeiramente, estabelecer uma condição anterior, o símbolo, que seria, segundo White (2009), a capacidade única do homem de “simbologizar”, termo criado pelo autor, adaptada do inglês *symboling*. Em algum momento da história a sociedade atingiu essa capacidade, embora não se saiba exatamente pode-se indicar que foi, essencial para o desenvolvimento em relação aos outros animais. Para White (2009, p. 9) essa é “[...] a capacidade de originar, definir e atribuir significados, de forma livre e arbitrária, a coisas e acontecimentos no mundo externo, bem como compreender esses significados.”. Não podendo, portanto, ser sentido pelos sentidos, sendo entendido como um comportamento. Ele exemplifica essa definição com o caso da água benta. Para muitas pessoas a água benta se diferencia da água comum a partir do significado e da importância que lhe é atribuída, assim como compreendida dessa forma.

De acordo com White (2009, p. 13) é importante também estabelecer a diferença entre o termo criado por ele “simbologizar” e “simbolizar”, esse último que seria “[...] representar [...] por um símbolo”.

O autor ainda afirma que os outros animais não possuem a capacidade de “simbologizar”, tendo apenas algo diferente, uma comunicação por sinais (que seria uma coisa que indica outra coisa), perceptível pelos sentidos e exemplifica a partir do comportamento de um macaco que consegue com os sentidos perceber e assimilar um significado. O animal sabe, por exemplo, que um botão com um triângulo verde vai lhe dar comida invés de outro botão. Entretanto o ato de criar e atribuir significado aquele ato foi feito pelo ser humano, único animal capaz de “simbologizar”.

White (2009, p. 21) indica que “Depois que a capacidade de “simbologizar” ganhou expressão, começaram os processos de criação e construção da cultura.”. Ele afirma que em um curto prazo começaram aparecer culturas simples, que de algum modo “[...] continha discurso articulado, crenças que podiam ser (e foram) expressas no discurso e costumes, atitudes convencionais, ferramentas, utensílios, ornamentos, e talvez roupas.”. O autor

salienta também que “As consequências desse processo foram a humanização dos indivíduos e a origem e o desenvolvimento da cultura.” e estabelece uma relação inseparável entre homem e cultura ao afirmar que “[...] não há cultura sem homem nem homem sem cultura.” (WHITE, 2009, p. 23).

A origem do termo cultura vem da utilização na área da Agricultura para determinar cultivo no processo para se cultivar a terra. Um dos primeiros pesquisadores a definir o termo, a partir de uma visão etnológica, universalista, foi o antropólogo britânico Edward Burnett Tylor (1871, p. 1 apud CUCHE, 1999, p. 35), que afirmou que “Cultura e civilização, tomadas em seu sentido etnológico mais vasto, são um conjunto complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, o direito, os costumes e as outras capacidades ou hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro da sociedade.”. Essa definição, segundo Cuche (1999, p. 35), “[...] pretende ser puramente descritiva e objetiva e não normativa [...] para Tylor, a cultura é a expressão da totalidade da vida social do homem. Ela se caracteriza por sua dimensão coletiva.”. O autor afirma que na definição de Tylor “[...] a cultura é adquirida e não depende da hereditariedade biológica. [...] sua origem e seu caráter são, em grande parte, inconscientes.” (CUCHE, 1999, p. 35), ou seja, a cultura é algo alcançável, linear, em uma evolução, que se distingue do primitivo.

Outra linha de pensamento, que veio a originar o pensamento americano acerca do conceito de cultura, foi elaborado e pesquisado por Franz Boas, criador da etnografia. De acordo com Cuche (1999, p. 39) Franz Boas foi o “[...] o primeiro antropólogo a fazer pesquisas *in situ* para a observação direta e prolongada das culturas primitivas.” e afirma que ele pensa todos seus estudos para demonstrar a diferença, sempre buscando se basear em estudos de campo, entendendo que “[...] a diferença fundamental entre os grupos humanos é de ordem cultural e não racial.” (CUCHE, 1999, p. 40). O autor entendia que cada cultura é única, compreendendo que existem diversas culturas e não apenas a cultura, como afirmava Tylor. Cuche (1999, p. 41), e salienta que Boas procurava quebrar o paradigma da época, especialmente a noção de “raça” na época, “[...] o absurdo da ideia de uma ligação entre traços físicos e traços mentais [...] implícita na noção de ‘raça’.”.

Boas buscava, a partir do entendimento da diversidade cultural, entender melhor os grupos, estabelecendo a partir dessa visão uma finalidade para o etnólogo, por esse motivo, segundo Cuche (1999, p. 45), “[...] cada cultura representava uma totalidade singular e todo seu esforço consistia em pesquisar o que fazia sua unidade. [...] cada cultura é dotada de um estilo “particular” [...] elucidar o vínculo que liga o indivíduo à sua cultura.”.

2.2 INTELIGÊNCIA COLETIVA

A ideia de inteligência coletiva traz à tona o coletivo e um dos primeiros pesquisadores a falar sobre o espírito coletivo foi o psicólogo social, antropólogo Gustave Le Bon no livro “Psicologia das Multidões”. O autor afirma que a multidão psicológica é quando:

[...] um agrupamento de indivíduos adquire caracteres novos, bem diversos dos caracteres de cada um dos indivíduos que o compõem. A personalidade consciente desvanece-se e os elementos e as ideias de todas as unidades são orientados numa direção única. Forma-se uma alma coletiva, sem dúvida transitória, mas que apresenta caracteres bem definidos. A coletividade transforma-se então no que, à falta de expressão mais adequada, chamarei uma multidão organizada ou, se preferirem, uma multidão psicológica. Passa a constituir um ser único e fica submetida à lei da unidade mental das multidões (LE BON, 1980, não paginado).

Também afirma que o indivíduo, sujeito a essa multidão, estabelece um comportamento, uma maneira de pensar única a partir da interação e da ideia de pertencimento a um determinado grupo, demonstrando assim a capacidade da coletividade ser responsável por promover grandes mudanças ao longo da história da civilização.

Partindo dessa conceituação histórica, pode-se relacionar o tema aos estudos do professor e filósofo Pierre Levy (2011, p. 29), que traz a noção de inteligência coletiva e a define como “[...] uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências.” ele acrescenta que “[...] a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuos das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas ou hipostasiadas.”.

A noção evidencia que não se pode tratar como uma definição fechada, ela permite interpretações, desdobramentos acerca de cada trecho. Para fazer essa análise se faz necessário uma contextualização. Como descrito por Jenkins (2002) a proposta de Pierre Levy sobre inteligência coletiva vislumbra a possibilidade, a partir do desenvolvimento de determinadas tecnologias, de desenvolvimento para a sociedade na busca da transformação das estruturas existentes do saber em uma utopia alcançável e necessária. Ele se inspira no conceito de espaço antropológico (estruturante, vivo, invisível, mutável), constituído a partir do saber, a existência desse espaço pode ser constatada na interação entre os indivíduos e as tecnologias da informação e comunicação, no ciberespaço. O ciberespaço é descrito por Levy,

segundo Bressane (2012, p. 40-41) como "[...] um campo vasto, aberto [...] que possui vocação para interconectar-se e combinar-se com todos os dispositivos de criação, gravação, comunicação e simulação.". Nesse espaço se percebe uma característica nômade, nas transformações contínuas e rápidas (que não se limitam ao redor do indivíduo como também ao próprio) presentes nesse espaço, que se apresentam nas redes, que se materializam e se desfazem com tamanha velocidade, por estarem em toda a parte do ciberespaço, dependendo sua existência pelo desenvolvimento de determinadas competências pelos indivíduos, que realizam e exercem pelo coletivo, pelas interações que teve e terá nesse espaço, criando novas significações, gerando conhecimento. Por outro lado, isso não significa que não exista um senso de identidade, pois, para Levy (2011, p. 31-32), "Em um coletivo inteligente, a comunidade assume como objetivo a negociação permanente da ordem estabelecida, de sua linguagem, do papel de cada um [...] pois os atos são coordenados e avaliados em tempo real [...]".

De forma a relacionar os temas que conduzem este trabalho, tem-se que a inteligência coletiva está bastante ligada à noção de cultura no sentido de uma construção social. De acordo com Levy (2011, p. 30) "[...] quando valorizamos o outro de acordo com o leque variado de seus saberes, permitimos que se identifique de um modo novo e positivo, contribuimos para mobilizá-lo, para desenvolver nele sentimentos de reconhecimento [...]". Assim, o aspecto de identidade, de reconhecimento a partir da abertura para se enxergar o outro, traz à tona a ideia de um fã de uma determinada obra cinematográfica, que é exposto a uma série de sentimentos provocados e conceitos, que vão ser processados e identificados a partir de conhecimentos prévios do indivíduo e da interação com outros fãs, reconhecidos a partir do espaço em comum, gerando uma nova significação, participando, sendo até em alguns casos produtor de novos conteúdos, ou seja não apenas sendo influenciado pelo seu objeto de análise, como também moldando futuros desdobramentos.

2.3 REDES DE INFORMAÇÃO

Para compreender a noção de rede se faz necessária a contextualização sobre informação e algumas questões relativas ao seu fluxo e seu compartilhamento.

A informação, segundo Tomaél (2012, p. 15), tem características únicas que dificultam sua definição, sendo percebido a partir da análise da literatura que "[...] o termo informação é empregado em diferentes áreas com distintas visões. O termo é ambíguo e existem muitos conceitos referentes a ele, mas nenhum absoluto.". Baseado nessa

característica, Tomaél (2012, p. 15) afirma que “[...] a informação é um processo de formação de sentidos dos fatos – resultante do saber [...] pode confirmar fatos e tendências, gera a acumulação do conhecimento, construindo memórias”, ela ainda constata que a informação se propaga “[...] no tempo e no espaço, e, para se tornar pública, utiliza meios de comunicação.”. Complementando essa visão sobre informação Solomon (2002 apud TOMAÉL, 2012, p. 15) “[...] considera que a informação é construída pelas pessoas na interação com outras pessoas, com a tecnologia e com algumas estruturas que as movimentam na vida e no trabalho.”.

Outra visão que complementa a definição sobre informação é aquela trazida por Marteleto (2007), ao destacar a característica de transversalidade da informação na medida em que “[...] muda as paisagens nas quais se desloca e ele próprio muda com elas, sem perder, no entanto, a sua identidade.”. (BAREL; CAUQUELIN 1993 apud MARTELETO, 2007, p. 49). Marteleto (2007) também observa o caráter histórico dos primeiros estudos sobre informação, advinda das aplicações dos sistemas matemáticos de comunicação, a teoria da matemática da informação de Shannon e Weaver em 1948. De acordo com Lapierre (1993, p. 225 apud MARTELETO, 2007, p. 50) o conceito de sistema se refere a “Um conjunto organizado de processos ligados entre eles por uma rede de interações ao mesmo tempo razoavelmente coerente e leve para torná-lo capaz de funcionar com um certo grau de autonomia [...]”.

Na relação entre informação e rede tem-se que, de acordo com Marteleto (2007, p. 51), “[...] a rede veio a substituir, com nova roupagem conceitual e epistemológica, o conceito de sistema, afirma-se a continuação de um no outro, ou de um pelo outro [...]”. Sob esse ponto de vista pode-se indicar aquilo que Capurro (2003 apud MARCIAL, 2007, não paginado) constata ao dizer que a informação possui três abordagens, que não se excluem mutuamente e que se interagem, o “[...] paradigma físico, paradigma cognitivo e paradigma social [...]”. Alicerçado no paradigma social, os estudos de Capurro e Hjørland (2003 apud TOMAÉL, 2012, p. 16) enfatizam que o “[...] conceito de informação depende da interpretação de um agente cognitivo. A visão interpretativa desloca a atenção do atributo de “coisa” para o de “mecanismo de liberação” [...]”. Hjørland (2002 apud MARCIAL, 2007, não paginado) entende que a visão sociocognitiva aproxima a informação do contexto social dando ênfase às “necessidades de informação”, se diferenciando de uma visão focada apenas no cognitivo (que pensa que as necessidades surgem dentro do indivíduo), entendendo que as “[...] necessidades de informação são consideradas como geradas por fatores sociais e culturais.”. Hjørland (2002 apud MARCIAL, 2007, não paginado) ainda escreve sobre a influência do aspecto social na produção do conhecimento, ele “[...] enxerga o conhecimento como uma

coleção de teorias que preenche alguns propósitos para os organismos vivos [...] cada indivíduo é influenciado por algumas pressuposições, concepções e influências teóricas.”.

O compartilhamento de informação, para Tomaél (2012, p. 13), se constitui “[...] na troca de informações entre os parceiros, que produzem o aumento da visibilidade da cadeia que abastece os processos nos quais estão inseridos.”. Para a autora “O fluxo e o compartilhamento da informação são intrinsecamente relacionados; podemos até considerar que o fluxo é um elemento do compartilhamento, visto que move a informação em instâncias específicas [...]” (TOMAÉL, 2012, p. 19). Nesse sentido tem-se que o compartilhamento da informação “[...] tem duas funções [...] está relacionada à captação da natureza recíproca dos fluxos de informação e [...] à proteção do conhecimento, que, [...] pode ser mais eficiente quando se compartilha a informação.” (WU, 2008 apud TOMAÉL, 2012, p. 19).

Na abordagem social do contexto do compartilhamento da informação, Hoof e Huysman (2009 apud TOMAÉL, 2012, p. 19) afirmam que a dinâmica social “[...] possibilita que o conhecimento seja compartilhado, que [...] vai além de sua transferência, visto que permite a exploração e a geração de novos conhecimentos.”. Esses compartilhamentos possuem alguns fatores que interferem nesse processo, Alcará E outros autores (2009 apud TOMAÉL, 2012, p. 20) identifica quatro fatores do compartilhamento:

- a) motivação;
- b) barreiras;
- c) obrigatoriedade;
- d) formas e meios.

Tomaél (2012, p. 35-36) explicita que “O compartilhamento da informação é o que movimenta a rede [...]”, salientando que “Em grupos em que a informação é compartilhada constantemente, a sub-rede é mais densa [...] Quanto mais densa a rede, maior a probabilidade de construção de conhecimento e inovação.” constatando que “[...] sobretudo com o fluxo da informação que a movimenta e subsidia a aquisição do conhecimento, que é fruto, também da interação, da cooperação, da reflexão e do contexto sociocultural que sustentam a rede.”.

Como descrito por Marteleto (2007, p. 47), observando o contexto da informação, a partir de aspectos epistemológicos, históricos e sociais, percebe-se a transformação de “[...] uma “informação-sistema” que gera memória e registro, tem permanência no tempo e

coloração local, parece dar lugar a uma “informação-fluxo”, fluida, rizomática, enredada nos movimentos das redes, canais e dispositivos técnicos de comunicação e informação.”.

Se baseando no contexto das transversalidades presente na informação, citado anteriormente, Marteleto (2007, p. 51-52) explicita a presença da transversalidade na conceituação da rede, destacando que possui “[...] um caráter onipresente do conceito de rede nos mais variados campos das disciplinas científicas [...]”. Barel e Cauquelin (1993 apud MARTELETO, 2007, p. 52) fazem uma definição mais geral da rede, afirmando que “[...] é uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento.”.

A transformação para a “informação-fluxo”, citada anteriormente, centrada na participação das redes, foi potencializada pela Web 2.0, utilizada pela primeira vez em 2004, que, segundo Cavalcanti e Nepomuceno (2007, p. 3-4), se trata de “[...] um conceito para agrupar, nomear e incentivar projetos [...] fortemente voltado para a interação, e capaz de implementar novas formas de produzir conhecimento: a inteligência coletiva em rede.”. Para os autores a Web 2.0 tem como finalidade, “[...] reunir, integrar e compreender uma série de fenômenos e ações que, vistos em conjunto, [...] uma nova versão da Internet e do ambiente de rede [...]”.

Esse novo tipo de comunicação multidirecional do muitos para muitos e que possibilita aproximar indivíduos antes distantes e incomunicáveis, promovendo assim a possibilidade de revoluções, como demonstrado ao longo da história com as inovações relativas à comunicação humana, pode-se dizer que as redes produzem novos conhecimentos (CAVALCANTI E NEPOMUCENO, 2007).

Um dos desdobramentos desse ambiente de redes é a formação de comunidades em rede. Para Cavalcanti e Nepomuceno (2007, p. 46) “[...] são grupos de pessoas que acessam o mesmo ambiente virtual, que fornecem informações de forma voluntária ou involuntária, permitindo assim gerar conhecimento coletivo.”. Para os autores existem dois tipos de comunidades em rede, “As articuladas, em que há uma participação regular, voluntária, efetiva e consciente.”, exemplificado nos colaboradores da Wikipedia, e “As desarticuladas, em que há uma participação irregular, involuntária, pouco efetiva e inconsciente.”, exemplificado nos usuários de comércio eletrônico que deixam comentários eventuais. A participação em uma comunidade em rede articulada e bem administrada facilita a solução de problemas, assim como também tem como finalidade, segundo Cavalcanti e Nepomuceno (2007, p. 47) atuar “[...] como um remédio para o veneno da velocidade acelerada das mudanças, da especialização crescente, de tempo escasso e de excesso de informação.”, as

comunidades articuladas permitem aos seus membros encontros regulares com grupo do mesmo interesse, filtragem do que é relevante, ampliação da capacidade de coleta de dados e etc. Quando a comunidade em rede é mal organizada, ela ao invés de solucionar aumentará o veneno, como na analogia citada anteriormente, tende a sofrer muito mais dos venenos, como por exemplo o excesso de informação.

2.4 CINEMA

A origem do cinema se caracteriza pelo nascimento de uma nova forma de expressão, de comunicação, de linguagem, em suma de arte (compreensão essa adquirida com o passar do tempo através do seu estabelecimento e conseqüente compreensão), esse entendimento fica evidenciado ao relacionar o cinema como uma forma de arte por meio de algumas definições, como as estabelecidas no "Dicionário Teórico e Crítico de Cinema":

[...] uma definição institucional, que faz reconhecer como artística, uma obra aprovada por uma instituição qualificada para isso, ou por um consenso social amplo;
 uma definição intencional, que atribui a qualidade artística, às obras elaboradas por um artista (alguém que pretende fazer arte);
 uma definição estética, que relaciona o valor artístico com o fato de provocar sensações ou emoções de um tipo particular (AUMONT; MARIE, 2006, p. 21).

O surgimento do cinema como o nascimento de uma arte, assim como em parte seu subsequente reconhecimento pela sociedade, segundo Sadoul (1963, p. 7) se configura "[...] porque ela não surgiu sobre um terreno virgem e sem cultura: assimilou rapidamente elementos provenientes de todo o saber humano. A grandeza do cinema consiste em ser ele uma soma, assim como uma síntese de várias outras artes.". Essa característica demonstra as dificuldades de se tentar definir um único momento, a fim de compreender a origem do cinema e quão limitante pode ficar uma análise voltada para apenas um aspecto, afinal sendo produto da cultura e por assim ser uma construção do homem.

Costa (2003, p. 26) atesta que o cinema pode ser interpretado e definido por meio de diferentes perspectivas como técnica, arte, espetáculo, cultura e que em suma "[...] pode ser visto como um dispositivo de representação, com seus mecanismos e sua organização dos espaços e dos papéis.", entendendo por representação a dinâmica da imagem formulada com algum tipo de finalidade seja artística ou cênica, compreendendo essa visão por meio do papel do espectador, reconhecido como tal, por esta razão sendo pensado a maneira que interpretará

o que lhe é apresentado, seja pensando em um ponto de vista de câmera para determinada cena, seja por uma sensação ocasionada a partir de um elemento previsto pelo diretor ou roteirista.

O começo do cinema, sendo observada a partir de uma abordagem informacional, pode ser compreendido a partir de duas definições, uma objetivista relacionada aos inventos, representados por meio de fatos, que levaram a realização da convencional primeira seção em que o cinema foi apresentado a sociedade, no final do século XIX, e outra mais social, voltada para os fatores que possibilitaram sua existência, assim como fatores que fariam com que se desenvolvesse sua produção, tentando identificar aspectos que fizeram o cinema se tornar tão importante para tantas pessoas nos dias atuais.

Costa (2006, p. 18) afirma que faz parte do processo de construção do cinema as formas de representação de histórias que já existiam ou estavam surgindo como os "[...] divertimentos populares, os instrumentos óticos e das pesquisas com imagens fotográficas.", sendo explicitada essa relação no entendimento que "Os filmes são uma continuação na tradição das projeções de lanterna mágica², nas quais, já desde o século XVIII, um apresentador mostrava ao público imagens coloridas projetadas numa tela, através de um foco de luz [...]".

Sadoul (1963) descreve que o invento do cinema foi produto de um processo de várias invenções que foram sendo aperfeiçoadas ao longo do século XIX partindo: do invento da fotografia, pelo francês Nicéphore Niépce por volta de 1823, passando pelo Fenaquistoscópio, construído pelo físico belga Joseph Plateau em 1832, que consistia em um disco de papelão perfurado com várias imagens ou desenhos, que servia tanto para reconstituir o movimento como recompô-lo, sendo considerado a base de princípios do cinema no que diz respeito a reprodução e gravação. Após veio o Cronofotógrafo, pelo francês Étienne-Jules Marey em 1888, que já era um método de filmagem moderna, que se aproximava do produto final desse processo. A partir do Cronofotógrafo e do Fonógrafo em termos de inspiração, Thomas Edison desenvolveu o [Quinetoscópio ou Cinetoscópio] por volta de 1891, sendo sua maior contribuição o invento do filme moderno de 35 mm (utilizado ainda nos tempos atuais), que possui quatro pares de perfurações por imagem. Se faz necessário contextualizar que o invento é creditado a Edison, entretanto ele foi em grande parte desenvolvido pelo escocês William K. L. Dickson que trabalhava para ele. Finalmente se conclui esse processo chegando

² Segundo Da Cunha e Giordan (2009) a lanterna mágica foi inventada pelo alemão Athanasius Kircher no século XVIII, era "[...] uma caixa composta de uma fonte de luz e lentes que enviavam imagens fixas para tela [...]".

ao fato que é convencionalmente atribuído o surgimento do cinema, em 28 de dezembro de 1895, a partir do Cinematógrafo, que utilizava o filme de 35 mm de Edison, ele possuía a característica de alimentação constante similar as máquinas de costura, desenvolvido por Auguste e Louis Lumière, aconteceu a primeira seção no Grand Café em Paris.

Costa (2006) afirma que por mais que dois meses antes os irmãos Skladanowsky tenham realizado uma exibição em Berlim antes do evento no Grand Café em Paris, os irmãos Lumière foram os que receberam o reconhecimento, por terem tido um impacto muito maior, sendo consequentemente descritos como inventores do cinema, principalmente devido as suas condições mais favoráveis para tal, por serem comerciantes experientes no ramo de câmeras e filmes, propagando o seu invento ao redor do mundo. Era visto como um anseio da burguesia pela modernidade, permitindo a possibilidade de se enxergar a atividade do cinema como um negócio lucrativo, fator esse destacado como empecilho para a consolidação do cinema no longo prazo, segundo os próprios irmãos Lumière o cinema teria uma popularidade que não duraria muito.

Por essa razão, a continuidade e evolução do cinema, como destacado por Costa (2006), teve uma importância grande os seus primeiros vinte anos (1895-1915), por meio de um processo de consolidação, o cinema ficaria marcado por constantes transformações, intuitivas, que buscava mais retratar as experiências sensoriais do cotidiano do que grandes narrativas, no intuito de se estabelecer os fundamentos e pressupostos dessa nova forma de arte, buscando um modelo próprio, tendo como resultado dessa etapa o desenvolvimento de uma linguagem cinematográfica e de uma indústria, que por sua vez foi cada vez mais aumentando sua importância e impacto na sociedade com o passar do tempo.

Bernardet (2017) aponta que o cinema possui algumas características que auxiliaram na sua popularização, como: a arte do real, meio pelo qual a imagem em movimento possibilita um sentimento de real ao mesmo tempo em que cria uma ilusão, como em um sonho, na tentativa de evocar um sentimento de reconhecimento a partir de uma representação ilusória da realidade, a multiplicação, a facilidade que o cinema possui perante outras formas de arte, de se popularizar por meio de várias cópias. Por fim a mercadoria, a transformação da forma de arte em uma mercadoria com características peculiares, que permitiram sua enorme difusão, ele não se estoca, ele é perecível, sendo consumido muito rapidamente e de diferentes formas.

O cinema marca o predomínio da imagem, inicialmente as dezesseis (posteriormente vinte e quatro) imagens por segundo, que iriam formar o movimento, a partir da fotografia, por meio de uma revolução industrial, que já vinha desde o século XVIII até o XIX, liderada

pela burguesia, em um processo de acumulação de capital, de dominação, na tentativa de criar um universo cultural a sua imagem, universo esse que expressaria seu predomínio cultural, ideológico, a partir de uma forma de arte (BERNARDET, 2017).

Partindo para uma definição mais social Costa (2003, p. 29) afirma que "[...] o cinema é aquilo que se decide que ele seja em uma sociedade, num determinado período histórico, num certo estágio de seu desenvolvimento, numa determinada conjuntura político-cultural ou num determinado grupo social.". Lagny (1997, p. 187-207 apud VALIM, 2012, p. 285) alega:

que todo processo de produção de sentido é uma prática social, e que o cinema não é apenas uma prática social, mas um gerador de práticas sociais, [...] além de ser um testemunho das formas de agir, pensar e sentir de uma sociedade, é também um agente que suscita certas transformações, veicula representações ou propõe modelos. Sendo assim, investigar os meios pelos quais alguns filmes buscam induzir os indivíduos a se identificar com as ideologias, as posições e as representações sociais e políticas dominantes e quais as rejeições a essas tentativas de dominação propicia uma visão mais crítica da sociedade.

Charney e Schwartz (2004, p. 17) na série de ensaios compilados em seu livro "O cinema e a invenção da vida moderna" trabalham "[...] o cinema e a modernidade como pontos de reflexão e convergência.". Para os autores a modernidade pode ser entendida como a "[...] expressão de mudanças na chamada experiência subjetiva ou como uma fórmula abreviada para amplas transformações sociais, econômicas e culturais, [...] em geral compreendida por meio da história de algumas inovações [...] a fotografia e o cinema.". Os autores entendem que o cinema, dentre as inovações que expressam a modernidade, foi o que melhor personificou ou ultrapassou seu período inicial com maior sucesso. Os autores afirmam que todos os ensaios partem da noção de que já existia uma cultura cinematográfica antes mesmo da invenção do cinema, de modo que sua criação era algo inevitável e redundante.

Um dos principais aspectos que demonstram essa relação, destacado pelos autores, é a necessidade de se pensar a modernidade dentro do contexto das cidades e como isso afetou a visão da sociedade como um todo. Essa mudança de modelo das cidades, remodelou a maneira de se enxergar e de como os indivíduos são afetados pelas transformações sociais, econômicas e culturais. Nesse contexto foi propiciada "[...] uma arena para a circulação de corpos e mercadorias, a troca de olhares e o exercício do consumismo." (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p. 19-20). Sendo destacado por Simmel (1973, p. 12) que as metrópoles geram, em uma perspectiva psicológica uma "[...] rápida convergência de imagens em

mudança, a descontinuidade aguda contida na apreensão com única vista de olhos e o inesperado de impressões súbitas.", podendo perceber as similaridades que essa concepção possui se fosse aplicada na tentativa de se definir o que é cinema. Em resumo, se observando assim o cinema como um instrumento na mudança de percepção do indivíduo em relação a sua experiência cotidiana nas metrópoles, demonstrando assim o impacto da experiência das cidades em todos os outros elementos decorrentes da modernidade (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004).

Charney e Schwartz (2004, p. 19) concluem que, os ensaios contidos em seu livro, identificam seis elementos principais da história cultural da modernidade, que evidenciam sua relação com o cinema:

[...] o surgimento de uma cultura urbana metropolitana que levou a novas formas de entretenimento e atividade de lazer;
 a centralidade correspondente do corpo como o local de visão, atenção e estimulação;
 o reconhecimento de um público, multidão ou audiência de massa que subordinou a resposta individual à coletividade;
 o impulso para definir, fixar e representar instantes isolados em face das distrações e sensações da modernidade, um anseio que perpassou o impressionismo e a fotografia e chegou até o cinema;
 a indistinção cada vez maior da linha entre a realidade e suas representações;
 e o salto havido na cultura comercial e nos desejos do consumidor que estimulou e produziu novas formas de diversão.

Costa (2003, p. 30) argumenta que "[...] o cinema pode ser visto como fonte, [...] como fator de documentação histórica [...] e como agente da história [...] como elemento que entra de modo ativo em processos históricos [...]", essa participação e sua consequente forma de fonte fica evidenciada pela maneira que o cinema foi utilizado como ferramenta de propaganda pelos fascistas na Itália no período do anos 30, pelos nazistas na Alemanha pré e durante Segunda Guerra Mundial, pelo governo americano do presidente Franklin Roosevelt, "[...]na difusão de modelos comportamentais e ideológicos."

Essa visão do cinema como fonte histórica pode ser ampliada para o contexto do cinema como fonte de informação a partir da análise fílmica, que segundo Vanoye e Goliot-Leté (2008, p. 12) é uma atividade complexa, que não deve ser observada por um único ponto de vista, deve levar em conta o contexto em que aquela obra foi realizada, que busca estabelecer mecanismos de analisar o filme por meio de suas particularidades, buscando separa-lo em partes específicas (ex: roteiro, montagem, iluminação). Ela busca entender o elo que forma o todo, como obra acabada, com obstáculos próprios da análise, contextualizando

que "A descrição e análise procedem de um processo de compreensão, de (re)constituição de um outro objeto, o filme acabado passado pelo crivo da análise da interpretação.". Analisar consiste em "[...] examiná-lo tecnicamente [...] desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor.". A análise fílmica em sua essência se configura como um trabalho de análise na tentativa de fazer os filmes "[...]se mexerem suas significações seu impacto."

O filme pode ser visto como fonte de informação não apenas pelo seu conteúdo, as partes que se conectam para formar a obra no todo podem ser utilizadas como fonte, como descrito na análise fílmica se for observado que tipo de signos foram utilizados ou por qual motivo determinada técnica foi utilizada na montagem por exemplo, vai auxiliar na busca da compreensão das várias interpretações daquilo que foi absorvido em relação aquilo que se pretendia das sensações obtidas pelo espectador. Contextualizando o próprio idealizador da obra muitas vezes se utiliza de outras fontes cinematográficas para formular sua obra, em um modo constante de análise e representação que molda novas tendências e estabelece uma forma de linguagem, de método, em resumo a colheita de informações sobre um filme faz parte tanto do seu processo de criação, passando pela quantidade de informações inerentes a característica da imagem em movimento perante outras formas de arte, como o de contemplação das significações por seus apreciadores.

2.5 CULTURA DA CONVERGÊNCIA

Mcluhan (1974, p. 10), a partir de um contexto dos anos 60 de início da era eletrônica, dando maior enfoque para as tecnologias de meios de comunicação, observa "[...] que toda tecnologia gradualmente cria um ambiente humano totalmente novo.", em um processo ativo, entendendo que a tecnologia, na perspectiva da sua aplicação ou desenvolvimento se transforma a partir do contexto social e individual ao mesmo tempo que o molda. Mcluhan (1974) contextualiza ainda que existe, nesse processo de criação de novos ambientes humanos, uma relação entre as tecnologias, no sentido em que quando uma nova tecnologia surge, ocasionando uma mudança, automaticamente ela molda a forma de se ver e utilizar as tecnologias anteriores, em um processo de constante evolução do homem em sua relação com as tecnologias.

Em um contexto dos anos 2000 Jenkins (2008, p.27) entende que as mais variadas tecnologias de meios de comunicação estão em um processo de convergência, entendida como um "[...] fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre

múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação."

Jenkins (2008) observa que o processo de convergência das mídias ocorre dentro da cabeça dos consumidores, a partir do produto das suas interações sociais, um exemplo é descrito por Costa (2017, p. 148), que afirma "[...] que para o sujeito ter uma experiência mais ampla e criar um sentido completo da narrativa ele precisa perseguir pedaços da história em diferentes mídias, conversar em sites com outros fãs e comparar impressões [...]". A partir dessa compreensão, entende-se que se trata de uma importante ferramenta em um contexto de um consumo coletivo, em um mundo cada vez mais conectado, com públicos variados que se aproximam e com grandes necessidades informacionais. O consumidor passa a ser um agente participante do processo de formulação de conteúdo, em uma cultura participativa.

O processo, por sua característica de ser algo pertencente aos consumidores, a partir de uma perspectiva das mídias, pode também facilitar a criação de segmentos que filtrem o público de acordo com a mídia que melhor lhe convém, a convergência não é rígida, ela não proíbe o consumidor se ele só quiser absorver uma única via de modo que ao mesmo tempo não restringe em uma única via de comunicação, expandindo seu mercado consumidor para todo o tipo de público, desde aqueles mais engajados, até aqueles mais ocasionais.

Outra observação feita por Jenkins (2008) foi que esse processo de convergência não exclui tecnologias antigas, ele apenas, como descrito anteriormente, transforma a forma como elas são utilizadas ou aplicadas, diferente do que se havia pensado nos anos 80 e 90, a convergência não ocorreu em direção de uma única caixa preta, ao contrário a convergência fez com que se expandisse a quantidade de tecnologias de mídias.

Por essas características Jenkins (2008, p.43 apud COSTA, 2017, p. 146) entende que esse novo tipo de relação, estabelecido pela convergência, afeta principalmente o aspecto cultural, como por exemplo nas formas de consumo, nos protocolos de comunicação, nas formas de compreensão, nas relações sociais trazidas com essas mudanças. Jenkins destaca, a partir do pensamento da historiadora Lisa Gitelman, que essas mudanças, ocasionadas pela convergência, influenciam em "[...] nossas vidas, relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia."

Um exemplo da convergência, que demonstra as suas possibilidades de utilização, seria a transmídia, que segundo Jenkins (2008, p. 47 apud COSTA, 2017, p. 148) pode ser vista como uma "[...]estética que faz exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento.", comunidades essas formadas em torno de interesses mútuos, em resumo se trata da "[...] arte da criação de um universo.". Uma consequência

desse entendimento sobre a transmídia seria a narrativa transmidiática, que seriam as histórias desenvolvidas de forma contínua em diferentes mídias, para diferentes públicos, permitindo uma maior interação e um maior entendimento da história como um todo, sem excluir a possibilidade de entendimento pela visualização de apenas uma das partes da história, espalhadas pelas diferentes mídias.

3 OBJETO DE ESTUDO: A ANTOLOGIA STAR WARS

Os pôsteres vistos abaixo, figuras 1 e 2, foram utilizados como material de divulgação do filme Star Wars originalmente, posteriormente Star Wars - Uma nova esperança, em 1977. Os pôsteres demonstram a tendência de reviver um sentimento de nostalgia, produto de uma geração que o filme busca evocar, no caso das revistas *pulp*, sobre aventuras fantásticas do início do século XX, assim como dos seriados que retrataram essas histórias nos anos 30, como Flash Gordon. Posteriormente o primeiro pôster (Figura 1) se tornou um marco da saga, sendo retratado em várias outras mídias, servindo de capa para novas edições do livro de Star Wars, que foi lançado originalmente em dezembro de 1976, que marca o início da antologia, de modo que serviu como ferramenta de promoção do filme que viria alguns meses após.

Figura 1 - Star Wars pôster



Fonte: Hildebrandt; Hildebrandt(1977)

Mais especificadamente o pôster abaixo (Figura 2), se apresenta como propaganda oficial do filme, por possuir as caracterizações e a imagem dos atores que realizaram o longa, assim como informações da produção. Interessante contextualizar que a época da produção do filme (anos de 1970) ficou bastante marcada por uma geração de diretores (George Lucas, Martin Scorsese e etc) que influenciaram o mercado do cinema mundial, a partir de seus novos métodos de ver, pensar e produzir cinema, através do contexto social de suas formações nos anos 1950 e 1960 nos Estados Unidos, como a liberdade sexual, direitos civis e etc.

Figura 2 - Star Wars - Uma nova esperança pôster 2



Fonte: Chantrell (1977)

O pôster abaixo, figura 3, foi utilizado para promover o filme Star Wars - O império contra ataca, lançado em 1980. Ele busca retratar novamente os aspectos das obras fantásticas dos seriados dos anos 30, demonstrando a terrível ameaça que se aproxima sobre os heróis na continuação da saga. Devido ao sucesso do primeiro filme sua continuação possuiu recursos muito maiores para sua realização, demonstrado pelo maior número de efeitos especiais, cenários, marketing e a contratação, por parte do criador da saga George Lucas, de um diretor no seu lugar.

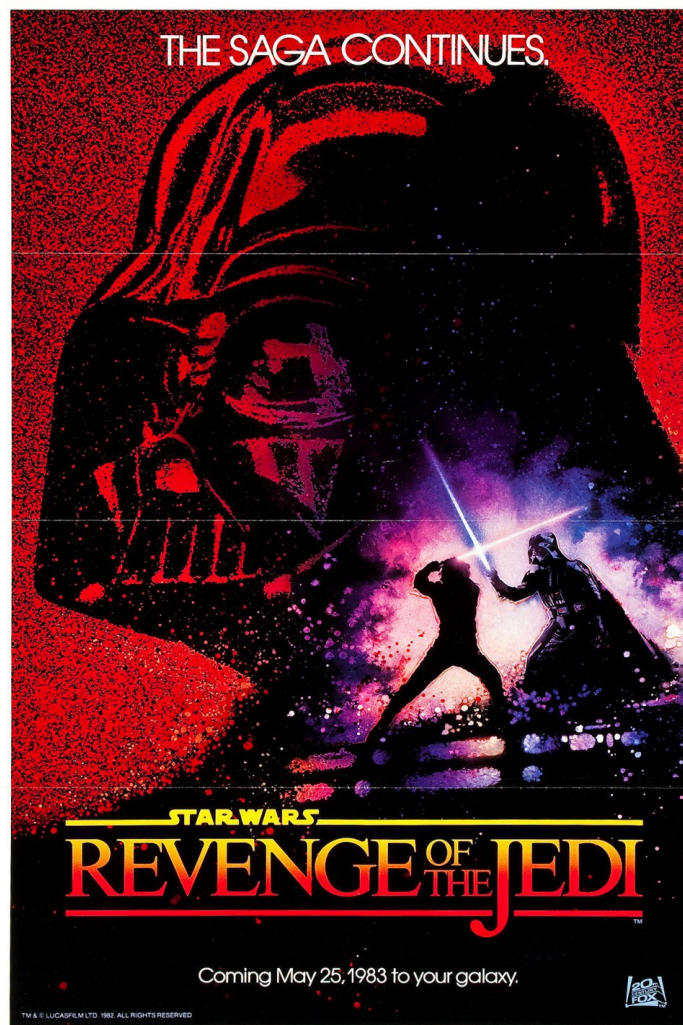
Figura 3 - Star Wars - O império contra ataca pôster



Fonte: Jung (1980)

O pôster abaixo, figura 4, foi utilizado na divulgação do filme Star Wars - O retorno de Jedi, que fecha a trilogia original da antologia Star Wars. O pôster mostra os protagonistas da saga em seu momento derradeiro de enfrentamento. Ele busca evocar a necessidade de ir aos cinemas ver o fechamento da história, pelos espectadores que já o esperam há pelo menos seis anos. Por ter sido realizado nos anos 1980 o filme ganhava uma expectativa muito maior que a existente nos dias atuais, pela falta de informações, pela demora que os filmes tinham para serem realizados. O filme encerra o primeiro arco da antologia Star Wars, continuado pelos outros filmes posteriores, de modo que até hoje é reconhecido como um dos grandes fenômenos culturais do cinema, não apenas pelas obras em si, mas principalmente pela paixão e conseqüente interesse que gerou nos mais variados fãs.

Figura 4 - Star Wars - O retorno de Jedi poster



Fonte: Struzan (1983)

Em uma galáxia muito, muito distante. A frase inicial dos filmes, assim como várias outras referências, basta para que várias gerações reconheçam e compreendam uma série de sentimentos como esperança, redenção, nostalgia, presente na antologia Star Wars (filmes, livros, revistas em quadrinhos, vídeo games, brinquedos e animações).

A antologia Star Wars não está centrada apenas nos filmes, uma das suas principais características é a variedade de suportes, referenciando pela teoria das convergências das mídias, marcada pelas histórias em quadrinho, desde os anos 70 publicada pela editora Marvel Comics, pelos livros publicados, começando pelo romance criado com base no roteiro do primeiro filme e mais recentemente nos games, que compõem importante ferramenta de atualização da narrativa para uma nova geração, como por exemplo Star Wars Force Unleashed, entre outros. Outro "suporte" que a antologia se caracterizou foram os brinquedos, partindo de uma visão inovadora, construída pelo idealizador da saga George Lucas, de promoção e criação de um sentimento de identificação com a saga, a partir da interação de todas as faixas etárias com brinquedos que a representavam, como as estruturas de montagem de naves, cenários, entre outros, feita no anos 1970 e 1980 por diferentes fabricantes. (STAR, 2007)

A antologia Star Wars tem como seu idealizador e criador o cineasta George Lucas, na década de 1970, quando, recém-saído da University of Southern California School of Cinematic Arts, desenvolveu seu primeiro filme THX 1138 em 1971. O filme é considerado por vários críticos um fracasso. Em seu segundo filme, Loucuras de Verão, lançado em 1973, teve um retorno mais de público e alcançou números significativos de bilheteria, obtendo, inclusive, cinco indicações ao Oscar, o que possibilitaria ao cineasta o desenvolvimento do projeto do primeiro filme Star Wars, que viria a ser lançado em 25 de maio de 1977 (IMDB, 2018).

Lucas possui inúmeras referências que tinha da sua juventude, ele gostaria de aplicar em seu novo projeto sob uma nova estética, se adaptando a sua época, a lista de influências presentes na saga é composta pela série de revistas *pulps* dos anos 20 Buck Rogers, outra utilizada foi o seriado Flash Gordon, teve também a inspiração no gênero de filmes japoneses *jidaigeki* (referentes além de filmes, também a jogos, peças de drama, passados durante o período Edo da história do Japão, de 1603 até 1868, na maioria das vezes sobre samurais, sendo a origem do termo Jedi, na história de Lucas a ordem dos cavaleiros que representam o lado da luz), entre outras.

O livro “Herói de Mil Faces”, lançado em 1949, de Joseph Campbell é considerado um marco de influência e de ponto de partida para a compreensão de Star Wars sob o ponto

de vista da “jornada do herói” na medida em que, segundo o autor, os mitos, assim como os sonhos, se originam a partir de algum tipo de realização, no intuito de encontrar uma expressão em uma forma simbólica. (STAR, 2007). Cabe, por isso, indicar que Campbell têm influências das ideias do psiquiatra Carl Jung no que tange à visão de que os indivíduos processam experiências visualmente, reafirmando assim a ideia que o mito serve para dar sentido ao universo, e que um filme se encaixa perfeitamente nessa possível simbolização de nossas experiências, se tornando muito fácil sua identificação. (STAR, 2007)

A jornada do herói estabelecida por Campbell pode ser identificada na trajetória e nos desdobramentos das ações dos protagonistas de Star Wars. A primeira trilogia completa, formada pelos filmes Star Wars: Uma Nova Esperança (1977), Star Wars: O império Contra-Ataca (1980) e Star Wars: O Retorno de Jedi (1983), foi centralizada no personagem Luke Skywalker. A segunda trilogia, formada pelos filmes Star Wars: Ameaça Fantasma (1999), Star Wars: A Guerra dos Clones (2002) e Star Wars: A Vingança dos Sith (2005), foi centralizada no personagem Anakin Skywalker.

Voltando ao filme original, Star Wars: Uma Nova Esperança (1977), se faz necessário um raciocínio, acredita-se que Lucas não tenha imaginado toda a saga quando escreveu e produziu o primeiro filme, ele nunca desmentiu ou confirmou, o que se sabe é que a versão do roteiro teve que ser bastante recortada da sua versão inicial, para se tornar um produto comercialmente viável, em virtude do estrondoso sucesso, várias dessas ideias retiradas do roteiro no corte foram aproveitadas na formulação das sequências, vários indícios confirmam essa hipótese, a mais forte talvez seja que o título do filme original não continha um subtítulo e nem a designação do número do episódio que apareceria posteriormente.

A história começava assim como esse texto com a frase em uma galáxia muito, muito distante, existe a interpretação que apenas por essa frase o filme já se posiciona em uma tentativa de se estabelecer como um mito moderno, ao se colocar em um tempo e espaço ao largo da realidade, ele se permite criar um distanciamento, tendo como consequência a criação de diferentes camadas de interpretação dos acontecimentos que viriam a acontecer na história, obtendo uma maior identificação pelos mais diferentes indivíduos.

É a partir desses pequenos detalhes, dessas diferentes visões que ampliam a abrangência da obra, que torna esse fenômeno tão distinto, como a análise de uma simples frase. Por mais que possa ser dito que determinados detalhes não foram pensados sob a interpretação original de George Lucas e sim pelos fãs, isso independe, essas construções formam uma mitologia moderna, criando uma relação entre fãs e a obra, que evoca um sentimento de pertencimento, conforme você é introduzido nesse universo. Esse era o

principal objetivo, segundo o próprio Lucas, na criação desse universo, a formação de um conto moderno, pela facilidade de identificação da estrutura da narrativa, por permitir fazer conexões com experiências que os indivíduos veem, sentem, participam, se tornando atemporal e reconhecível por diferentes culturas e gerações.

As partes estéticas e sonoras do filme também ficaram marcadas na cultura, sendo um bom exemplo dessa representatividade no entretenimento moderno, por exemplo o sabre de luz, possui um nível de identificação tanto sonoro (principalmente pelo trabalho do sonoplasta Ben Burtt) quanto iconográfico (Industrial Light & Magic) insubstituíveis. Outro fator de destaque e que deu um peso dramático maior a obra foi a trilha sonora, composta pelo compositor John Williams, de filmes anteriores como Tubarão (1975), faz a relação da história centrada em temas épicos dessa luta universal entre bem e mal, se encaixando com uma trilha mais pesada, marcando os momentos em que aparecem na tela, criando uma sintonia, não apenas com a obra, como também com o público, que ao escutar revive as cenas marcantes. Os efeitos especiais, feitos pela empresa de George Lucas, a Industrial Light & Magic, também desempenharam um papel importante na construção dessa identidade da obra, o universo imaginado por Lucas exigia para transportar o espectador para lá um detalhamento e uma inventividade visual nunca antes vista.

Para melhor contextualização se dará um enfoque, a seguir, maior ao primeiro filme da antologia. O elenco do primeiro filme contava com Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Cushing, Alec Guinness, entre outros. Foi dirigido e escrito pelo cineasta George Lucas. O orçamento estimado do filme foi no valor à época de \$11,000,000 milhões de dólares e sua bilheteria ao redor do mundo foi em uma estimativa em \$ 775,398,007 milhões de dólares. O filme foi produzido pela Lucasfilm e pela Twentieth Century Fox. O filme pode ser categorizado como uma aventura, fantasia, ou no subgênero ópera espacial. (IMDB, 2018)

O primeiro filme ocorre em uma galáxia muito distante e tem como pano de fundo uma rebelião, que é liderada pela princesa Leia Organa, ela luta contra um sistema opressor, o Império Galáctico, que construiu uma arma (Estrela da Morte) que acabará com qualquer rebelião que desejar resistir, logo no início do filme a princesa está fugindo com os planos que descrevem uma maneira de destruir essa arma do Império. Ela é capturada pelo vilão do filme, o representante do lado negro, o cavaleiro Sith Darth Vader, uma figura sombria, com uma voz sepulcral. O personagem principal Luke Skywalker funciona como a visão do espectador nesse universo, ele passa de alguém que só conhece essa camada superficial do confronto e que vive à margem dele em seu planeta Tatooine, para alguém que é chamado para a aventura, pelo pedido de socorro da princesa, a partir do encontro dos dois *androids* da

princesa, com os planos da Estrela da Morte. Luke embarca nessa missão de resgate, junto com amigos que conhece conforme enfrenta os obstáculos, como o seu mentor o Jedi Obi-Wan Kenobi. O resultado se demonstra em uma jornada pessoal, que o leva a entender que nada ocorrerá por acaso, sendo guiado pela força em suas decisões, na tarefa de cumprir seu destino (que ainda permanecerá indeterminado no primeiro filme), nesse confronto de proporções universais, atingindo uma camada mais profunda da luta, entre o bem e o mal.

Um dos conceitos mais interessantes trazidos no primeiro filme foi a força, como descrito pelo personagem Obi-Wan Kenobi, se trata de um campo de energia criado por todos os seres vivos, que os envolve, penetra e mantém a galáxia unida, entretanto não apenas da luz a força é formada, para se existir o equilíbrio é necessário um lado negro. A força dá poder aos Jedi, a ordem Jedi é uma ordem muito antiga, baseada na cultura monástica, com preceitos baseados na manutenção da paz na galáxia, na compaixão, na democracia, formada em torno dos desígnios da força para o lado da luz, ela tem um confronto milenar com outra ordem muito antiga, que em contraste cultua o lado negro da força e utiliza o medo, a raiva, o ódio, a inveja, para obter poder, essa seria a ordem Sith.

O filme estreou no dia 25 de maio de 1977, o dia marcou o lançamento de um dos maiores fenômenos da cultura do entretenimento, se configurando como um clássico moderno, estabelecendo um antes de Star Wars e um depois de Star Wars. Pode se visualizar a dimensão desse universo, na sociedade atual, a partir de uma analogia com a força, traduzindo na prática o que é o cerne da antologia Star Wars, que se trata de um fenômeno que está presente em todos os indivíduos na nossa sociedade, passado por uma geração anterior, esperando ser descoberto, fluindo e se desenvolvendo a partir do momento que se entra em contato com esse universo.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nesta seção serão descritos os procedimentos metodológicos utilizados neste trabalho. Quanto ao nível indica-se uma pesquisa exploratória, que, segundo Gil (2002, p. 41), “[...] têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. [...] têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições.”. Também indica-se a pesquisa descritiva que, para Gil (2002, p. 42), “[...] têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou então, o estabelecimento de relações entre variáveis.”.

A partir dessas definições se estabelece que a pesquisa se configura como uma pesquisa exploratória/ descritiva, por buscar, justamente, introduzir um assunto a partir de um levantamento bibliográfico.

Desse modo, este trabalho tem uma abordagem qualitativa por buscar entender um fenômeno social a partir de uma pesquisa bibliográfica. De acordo com Gil (2002, p. 44) a pesquisa bibliográfica “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.”.

4.1 CAMPO DA PESQUISA, POPULAÇÃO E AMOSTRA

O campo da pesquisa é formado pelas fontes bibliográficas identificadas em buscas realizadas na *Web*. Jacso (2005 apud MESQUITA, 2006, p. 190) atestou “[...] que a Scopus encontra-se, juntamente com o Google Scholar e a Web of Science, entre as maiores bases de dados multidisciplinares.”, essas bases com o volume de informação que possuem, aliado aos filtros que estabelecem para indexação de dados auxilia na visualização dos principais dados e informações pesquisados no meio acadêmico de uma forma mais abrangente.

A partir dessa afirmação, dentro do campo da *Web*, as bases de dados selecionadas para a coleta dos dados foi a Scopus, que segundo Mesquita et al. (2006, p. 190) “[...] é uma base de dados multidisciplinar, produzida pela editora Elsevier desde 2004, com cobertura desde de 1960”, que segundo Lopes et al. (2012) “A sua principal intenção é a pesquisa por autor e assunto [...] indexa mais de 18000 títulos de periódicos [...]”.

Outra base de dados selecionada para a coleta foi a Web of Science, que segundo Archambault (2009, p. 1320 apud MESQUITA et al., 2012) “[...] é uma das bases de dados mais importante ao nível das revistas científicas e foi durante mais de quarenta anos a maior

base de dados bibliométrica [...] indexa mais de 12700 periódicos, nas diferentes áreas científicas [...]"

Em virtude de finalidades da pesquisa, os dados coletados necessitem de uma abrangência maior, especificadamente de uma presença maior de documentos em português, foi selecionada para a coleta o Google Acadêmico, que segundo Caregnato (2012) nasceu como uma ferramenta que busca informações científicas produzidas pelo meio acadêmico, de modo que se diferencia das bases tradicionais como Scopus e Web of Science, por seu acervo de dados ser selecionados a partir de um software que coleta as informações automaticamente, a partir do mapeamento de campos que compõem os documentos científicos e suas referências, desse modo encontrando páginas na internet que possam possuir documentos técnicos científicos.

Para a seleção das teses e dissertações foram selecionados bibliotecas digitais que são reconhecidas no Brasil por representar, através de uma fonte principal o conhecimento produzido nessa tipologia documental acerca dos dados pesquisados. Com isso a pesquisa tem como população ou universo as fontes bibliográficas acadêmicas/ científicas que possuam como assunto principal a antologia Star Wars e a amostra é composta a partir da coleção de 34 artigos científicos, teses de doutorado e dissertações de mestrado, publicadas entre 1999 a 2018. Cabe ressaltar que os artigos científicos representam 24 documentos. Já as teses e dissertações são 7 documentos.

4.2 TÉCNICAS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Os dados, a partir da abordagem qualitativa, foram coletados por uma amostragem por acessibilidade ou conveniência, que segundo Gil (2008, p. 94) é o tipo de coleta quando “O pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que estes possam, de alguma forma, representar o universo.”, os documentos foram selecionados a partir da visualização de resumos e palavras-chave, obtendo assim documentos que melhor representassem o objetivo da busca.

Os artigos foram buscados no Google Acadêmico e nas bases de dados referenciais multidisciplinares Scopus e Web of Science. Já as dissertações e teses foram identificadas na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) e na Biblioteca Digital da Coordenação de Pessoal de Ensino Superior (Capes). Nos dois momentos de pesquisa foram considerados o termo ou palavras-chave "Star Wars" nas buscas simples, entre parênteses para filtrar as buscas para um

resultado mais direcionado para sua devida finalidade, destacando que a busca realizada no Google Acadêmico foi utilizado o filtro de páginas em português para se obter um filtro maior. Teve como resultados:

Quadro 1 – Resultado das buscas

Fonte de informação	Total	Tipo
Scopus	351	Artigos científicos
Web of Science	340	Artigos científicos
Google Acadêmico	3400	Artigos científicos
Biblioteca Digital de Teses e Dissertações	13	Teses e Dissertações
Biblioteca Digital da Capes	18	Teses e Dissertações
Total:	4122 (4091 Artigos científicos e 31 Teses e Dissertações)	

Fonte: O autor.

A partir da abordagem qualitativa a análise dos dados é temática, que, segundo Minayo (2004, p. 209), “[...] consiste em descobrir os núcleos de sentido que compõem uma comunicação cuja presença ou frequência signifiquem alguma coisa para o objetivo analítico visado.”, pois trata-se de uma atividade que observa “[...] qualitativamente a presença de determinados temas denota os valores de referência e os modelos de comportamento presentes no discurso.”. Para isso, a autora estabelece três etapas para a análise temática:

a) a pré análise: “[...] consiste na escolha dos documentos a serem analisados, na retomada das hipóteses e dos objetivos iniciais da pesquisa [...]”;

Nesta etapa a unidade de registro estabelecido é Star Wars, sendo buscado nos resumos e palavras-chave. A unidade de contexto é a área e a instituição a qual o autor pertence e como foi organizado as seções do documento, no intuito de entender o escopo que a unidade de registro está sendo trabalhada. Os recortes, a forma de categorização, a modalidade de codificação e os conceitos teóricos mais gerais estão estabelecidos na seção da análise dos dados coletados, por depender do conteúdo para organizar esses tópicos.

b) exploração do material: “[...] consiste essencialmente na operação de codificação. Segundo Bardin, realiza-se na transformação dos dados brutos visando alcançar o núcleo de compreensão do texto.”.

Nesta etapa os dados coletados serão categorizados de maneira que possibilitem a melhor visualização da amostra observada, de acordo com os objetivos estabelecidos na pesquisa.

c) tratamento dos resultados obtidos e interpretação: “Os resultados brutos são submetidos [...] a operações estatísticas simples (percentagens) ou complexas (análise fatorial) que permitem colocar em relevo as informações obtidas.”.

Nesta etapa, a partir da exploração do material, é possível tirar inferências dos dados, transformando-os em informação que possa ser analisada e esclarecida.

5 A CULTURA STAR WARS: UM ESTUDO SOBRE AS REDES DE PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO

O objetivo deste trabalho é apresentar a rede de produção do conhecimento em publicações acadêmicas/ científicas sobre Star Wars. Assim sendo, a partir da metodologia exposta na seção anterior, os dados foram coletados e sistematizados em dois quadros.

O primeiro com as teses e dissertações (identificados pela letra T para tese e D para dissertação após o título) coletadas. Teve como resultado:

Quadro 2 - Teses e dissertações

Título	Autor	Ano	Programa	Instituição
A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o conselho Jedi RS. (D)	Stefanie Carlan da Silveira	2010	Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação.	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (UFRGS).
A saga Star Wars como produto midiático: o consumo como experiência. (D)	Homero Odiseus Massuto	2017	Programa de Mestrado em Comunicação.	FACULDADE CÁSPER LÍBERO.
A galáxia de Lucas: sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos. (D)	Luiz Adolfo de Paiva Andrade	2007	Programa de Pós-Graduação em Comunicação.	UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE.
A galáxia distante: tessitura da intriga na franquia cinematográfica Star Wars (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005). (D)	João de Deus Barreto Segundo	2010	Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas.	UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA (UFBA).
A literatura como parte de uma narrativa transmidiática: uma viagem ao sistema literário de Star Wars. (T)	Sheila Darcy Antonio Rodrigues	2018	Programa de Pós-graduação em Letras.	UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE.
Comunicação, consumo e entretenimento: o interator na ficção seriada Star Wars.	Vicente Martin Mastrocola	2011	Programa de Pós-Graduação <i>Stricto Sensu</i> em Comunicação e Práticas de Consumo.	ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING (ESPM/SP).

(D)				
Uma análise do story world de Star Wars: A New Hope e Star Wars: The Force Awakens. (D)	Antonio Henrique Garcia Vieira	2017	Programa de Pós-graduação em Imagem e Som.	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS (UFSCAR).

Fonte: O autor.

O segundo com os artigos científicos coletados nas bases de dados referenciais multidisciplinares Scopus e Web of Science e no Google Acadêmico.

Quadro 3 Artigos

Título	Autor	Ano	Revista	Instituição
A Filosofia da liberdade na saga de filmes Star Wars – Parte 1.	Alex Catharino	2014	MISES: Revista Interdisciplinar de Filosofia, Direito e Economia.	Instituto Mises Brasil.
A Filosofia da liberdade na saga de filmes Star Wars – Parte 2.	Alex Catharino	2014	MISES: Revista Interdisciplinar de Filosofia, Direito e Economia.	Instituto Mises Brasil.
Be mindful of the future: information and knowledge management in Star Wars tie-in fiction.	Diana Castillo	2017	Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management.	Dalhousie Faculty of Management.
Representing transmedia fictional worlds through Ontology.	Frank Branch et al.	2017	Journal of the Association For Information Science And Technology.	Association for Information Science and Technology.
Cavaleiros, monges e sabres de luz: o imaginário medieval na saga Star wars.	Ademir Luiz da Silva	2014	ArtCultura.	Instituto de História e do Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).
The Last Jedi takes his own life: rational suicide and homicide-suicide in Star Wars.	Susan Hatters Friedman et al.	2018	Academic Psychiatry.	American Association of Chairs of Departments of Psychiatry e etc.
Linguagem discursiva de Star	Eliane M. S. Raslan e	2016	Aurora: revista de arte, mídia e	Núcleo de estudos em arte, mídia e

Wars entre internautas.	Ariane C. de A. Vieira		política.	política (NEAMP/PUC/SP).
Mitologia e cinema: a propagação dos mitos por meio da trilogia clássica Star Wars.	Rafael Jose Bona e Leonardo Antonio Pertuzzatti	2010	Revista de estudos da Comunicação.	Escola de Comunicação e Artes (PUC/PR).
O controle moral na saga Star Wars: diálogos entre Michel Foucault e Gilbert Durand.	ElzaKioko Nakayma Nenoki Couto et al.	2017	PERcursos Linguísticos.	Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).
Remembering and restoring the republic: Star Wars and Rome.	Michael B. Charles	2015	Classical World: A Quarterly Journal on Antiquity.	Classical Association of the Atlantic States (CAAS)/University Press Johns Hopkins.
Remitologização contemporânea: a (re) conciliação da ciência e da magia em “Guerra nas Estrelas”.	Sílvio Antonio Luiz Anaz e Fernanda Manzo Ceretta	2016	Galáxia.	Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica (PUC/SP).
May the passion be with you: the addictive potential of collectible card games, miniatures, and dice of the Star Wars universe.	Fran Calvo et al.	2018	Journal of Behavioral Addictions.	Akadémiai Kiadó Zrt.
Can Kylo Ren be redeemed? New potential lessons from Star Wars Episode VII.	Anthony P. S. Guerrero e Maria Jasmin Jamora	2016	Academic Psychiatry.	American Association of Chairs of Departments of Psychiatry e etc.
Fiction and religion: how narratives about the supernatural inspire religious belief – introducing the thematic issue.	Marcus Altena Davidsen	2016	Religion.	Religious studies program, University of Lancaster.
Blind warriors, supercrips, and techno-marvels: challenging	Josefine Wälivaara	2018	The Journal of Popular Culture	Popular Culture Association

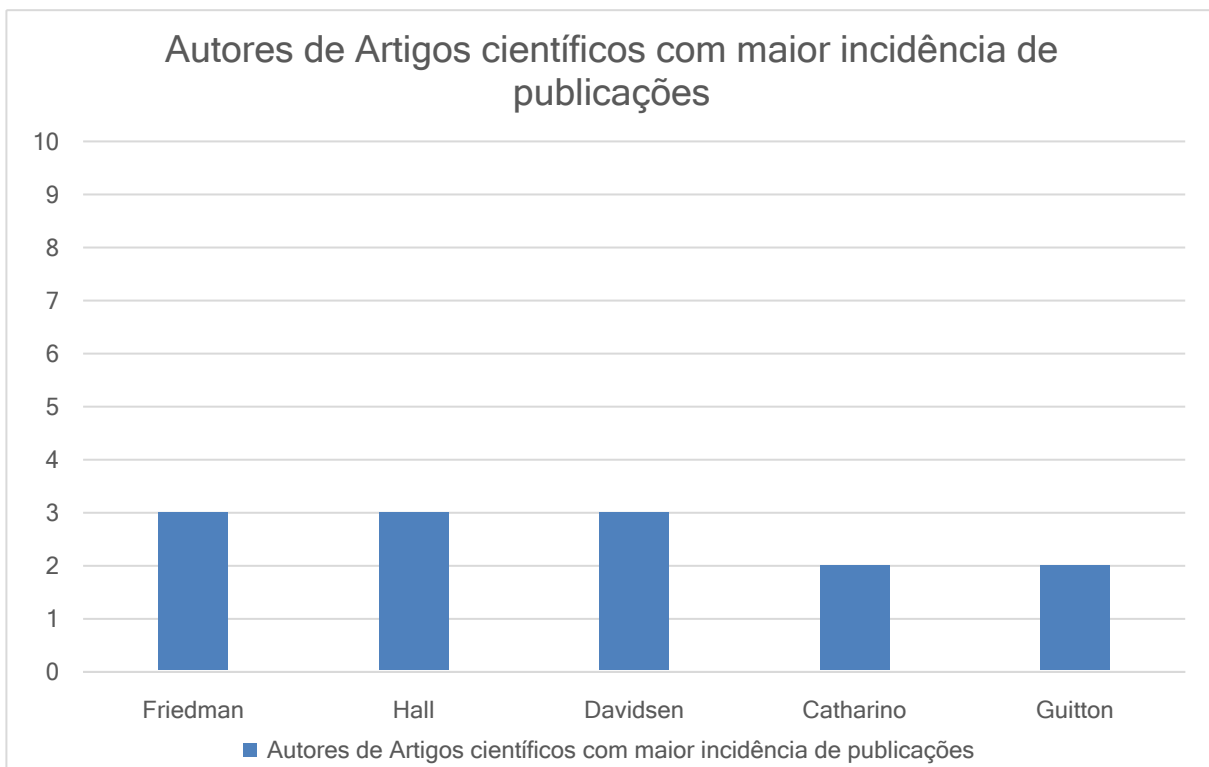
depictions of disability in Star Wars.				
Imagens científicas na semiótica e fotografias de Star Wars.	Natália Cipolaro Guirado	2018	Texto Livre: Linguagem e Tecnologia	Faculdade de Letras da UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Teaching psychopathology in a galaxy far, far away: the light side of the force.	Susan Hatters Friedman e Ryan C. W. Hall.	2015	Academic Psychiatry.	American Association of Chairs of Departments of Psychiatry e etc.
Luke Skywalker's individuation.	Steve Gronert Ellerhoff	2015	Jung Journal: Cultural e Psyche	C. G. Jung Institute of San Francisco
Enlightening the galaxy how players experience political philosophy in Star Wars: the old republic.	Robert M. Geraci e Nat Recine	2014	Games and Culture	SAGE Publications
Branded worlds and contracting galaxies the case of Star Wars galaxies.	M. J. Clarke	2014	Games and Culture	SAGE Publications
Dunes on planet Tatooine: observation of barchan migration at the Star Wars film set in Tunisia.	Ralph D. Lorenz et al.	2013	Geomorphology	Elsevier
Using Star Wars' supporting characters to teach about psychopathology.	Susan Hatters Friedman e Ryan C. W. Hall.	2015	Australasian Psychiatry	The Royal Australian and New Zealand College of Psychiatrists
Whose film is it, anyway? Canonicity and authority in Star Wars fandom.	John C. Lyden	2012	Journal of the American Academy of Religion	Oxford University Press
Fiction-based Religion: conceptualising a new category against History-based Religion and fandom.	Marcus Altena Davidsen	2013	Culture and Religion	Taylor e Francis

Living in the Hutt space: immersive process in the Star Wars role-play community of Second Life	Matthieu J. Guitton	2012	Computers in human behavior	Elsevier
The immersive impact of meta-media in a virtual world	Matthieu J. Guitton	2012	Computers in human behavior	Elsevier
The religious affordance of fiction: a semiotic approach	Marcus Altena Davidsen	2016	Religion	Religious studies program, University of Lancaster.

Fonte: O autor.

A partir da exposição dos dados coletados poderá se estruturar a análise dos dados, para isso primeiramente se faz necessário explicitar que a seguir está demonstrado, por meio de filtros que melhor auxiliem na visualização dos dados, como se apresenta a formação da rede de produção do conhecimento sobre a antologia Star Wars. Para melhor visualização os gráficos que compõem essa análise estão divididos pela tipologia documental, alguns pela perspectiva dos Artigos científicos, outros pelas Teses e Dissertações ou ambas.

Gráfico 1 - Autores de Artigos científicos com maior incidência de publicações



Fonte: O autor.

O gráfico colocado acima demonstra os autores de Artigos científicos que tiveram maior número de publicações entre os artigos coletados na pesquisa, aparecendo primeiramente juntos a Dr. Susan Joy Hatters-Friedman, da área de Psiquiatria da Universidade de Auckland, na Nova Zelândia e o Dr. Ryan C. W. Hall, também da área de Psiquiatria da Universidade de Central Florida, em Orlando nos Estados Unidos, com as seguintes três publicações: "Teaching psychopathology in a galaxy far, far away: the light side of the force", o artigo "Using Star Wars' supporting characters to teach about psychopathology" e o artigo "Can Kylo Ren be redeemed? New potential lessons from Star Wars Episode VII".

Na sequência aparece o professor Marcus Altena Davidsen, da área de Religião da Universidade de Leiden, nos Países Baixos, com as seguintes três publicações: "Fiction-based Religion: conceptualising a new category against History-based Religion and fandom", o artigo "The religious affordance of fiction: a semiotic approach" e o artigo "Fiction and religion: how narratives about the supernatural inspire religious belief – introducing the thematic issue".

Em seguida aparece Alex Catharino, formado em História pela UFRJ, vice-presidente executivo do Centro Interdisciplinar de Ética e Economia Personalista, com duas publicações: "A Filosofia da liberdade na saga de filmes Star Wars – Parte 1" e o artigo "A Filosofia da liberdade na saga de filmes Star Wars – Parte 2".

Por fim o professor Matthieu J. Guitton, da área de Oftalmologia e Otorrinolaringologista em cirurgias de cabeça e pescoço da Universidade de Laval no Quebec, no Canadá, com duas publicações: "Living in the Hutt space: immersive process in the Star Wars role-play community of Second Life" e o artigo "The immersive impact of meta-media in a virtual world".

Em resumo o número de incidência de publicações na amostra coletada demonstra a concentração do assunto quanto aos autores, de modo que os que publicaram mais de dois artigos, representados por apenas cinco autores (aproximadamente 12% do total de autores), representam aproximadamente 37% do total de artigos coletados, enquanto que a maior parte dos autores, representados por 37 autores (aproximadamente 88% do total de autores), representam aproximadamente 63% dos artigos coletados, publicados apenas uma vez por cada autor.

Os dois gráficos abaixo (Gráfico 2 e Gráfico 3), mostram o ano de publicação dos dados coletados, separados em um gráfico para Teses e Dissertações e outro para Artigos científicos. O primeiro gráfico, relativo a Teses e Dissertações, demonstra que os anos com maior número foram de 2017 e 2010 com duas publicações cada, na sequência aparecem os anos de 2018, 2011 e 2007 com uma publicação cada.

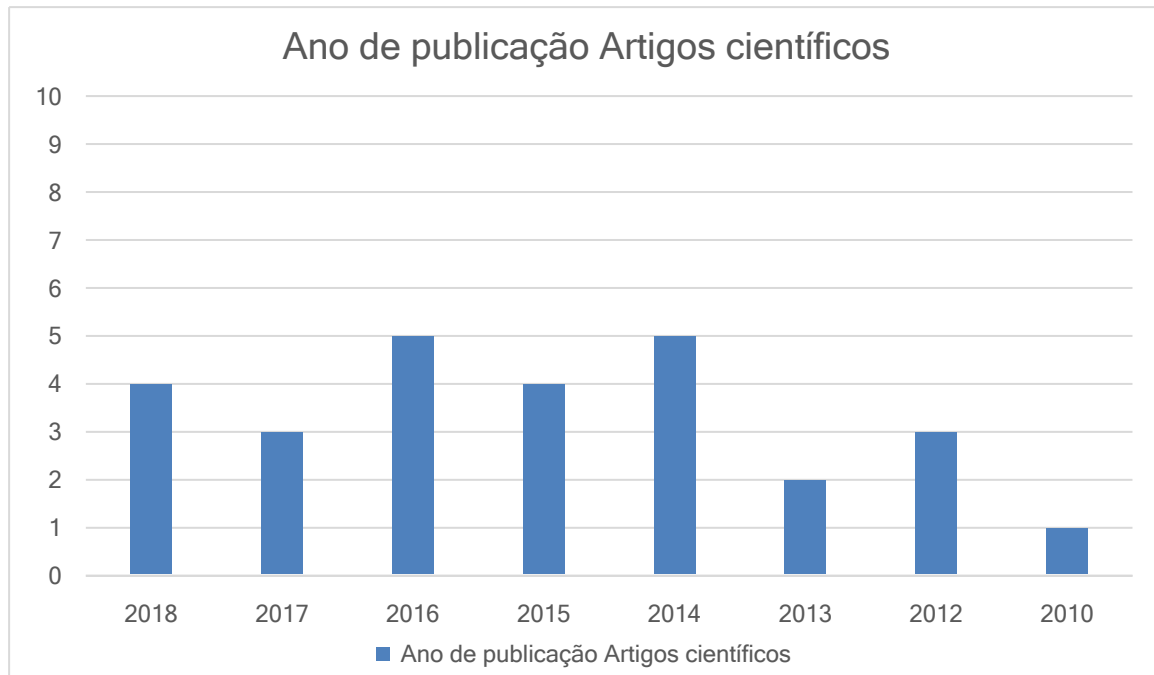
Gráfico 2 - Ano de publicação Teses e Dissertações



Fonte: O autor.

No gráfico abaixo (Gráfico 3), sobre Artigos científicos, o maior número de publicações foi no ano de 2016 e 2014 com cinco publicações cada, na sequência aparecem os anos de 2018 e 2015 com quatro publicações cada, em seguida aparecem os anos de 2017 e 2012 com três publicações cada, por último os anos de 2013 com duas publicações e 2010 com uma publicação.

Gráfico 3 - Ano de publicação Artigos científicos



Fonte: O autor.

Reunindo as informações obtidas pelos dois gráficos se percebe que a concentração de publicações ocorreu no período de 2014 até 2017, dentro desse intervalo, entre os dados coletados, foram publicados, entre Teses, Dissertações, Artigos, 19 documentos, aproximadamente 56% do total de documentos coletados entre o período de 2007 até 2018. A concentração de publicações por ano está em consonância com o fato que no mesmo ano que o intervalo de tempo começa, 2014, foi anunciando a produção de um novo filme da antologia Star Wars após um hiato de 10 anos, no caso o nome da nova produção seria o despertar da força, que viria a ser lançado em 2015, ainda dentro do intervalo, de modo que atesta que a produção do novo longa fomentou a produção de novas publicações sobre o assunto.

Dentre as Teses e Dissertações se faz necessário contextualizar os programas de pós-graduação, com seus devidos integrantes participantes das publicações, através do papel de orientadores ou coorientadores.

A Dissertação "A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o conselho Jedi RS", teve como orientador o Prof. Dr. Alex Fernando Teixeira Primo, que possui Doutorado em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), professor do programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS, programa que conta com quatro linhas de pesquisa, entre elas a linha de pesquisa Cultura e Significação, outra linha seria Informação, Redes Sociais e Tecnologias (linha pela

qual o orientador citado anteriormente pertence), possui dois periódicos científicos, o Intexto e o Em Questão.

A Dissertação "A saga Star Wars como produto midiático: o consumo como experiência", teve como orientador o Prof. Dr. Claudio Novaes Pinto Coelho, que possui Doutorado em Sociologia pela Universidade de São Paulo (USP), professor do programa de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero, programa que possui duas linhas de pesquisa, "Processos Midiáticos: Tecnologia, Cidadania e Mercado" e a linha de pesquisa "Produtos Midiáticos: Jornalismo, Imagem e Entretenimento" (linha pela qual o orientador citado anteriormente pertence), o programa possui dois periódicos, a Líbero (impressa) e COMtempo (eletrônica).

A Dissertação "A galáxia de Lucas: sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos", teve como orientadora a Profa. Dr. Simone Pereira de Sá, que possui Doutorado em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), é professora do programa de Pós-Graduação em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense (UFF), programa que possui três linhas de pesquisa, entre elas a linha de pesquisa Estéticas e Tecnologias da Comunicação (linha pela qual a orientadora citada anteriormente pertence), o programa possui um periódico, o Contracampo.

A Dissertação "A galáxia distante: tessitura da intriga na franquia cinematográfica Star Wars (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005)", teve como orientador Prof. Dr. Wilson da Silva Gomes, que possui Doutorado em Filosofia pela Universitas a Scte. Thomae de Roma, orientador e pesquisador do programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), programa que possui três linhas de pesquisa, entre elas a linha de pesquisa Comunicação e Cultura Digital (linha pela qual o orientador citado anteriormente pertence), o programa possui um periódico, a Contemporânea - Revista de Comunicação e Cultura.

A Tese "A literatura como parte de uma narrativa transmidiática: uma viagem ao sistema literário de Star Wars", teve como orientadora a Profa. Dra. Marisa Philbert Lajolo, que possui Doutorado em Teoria Literária e Literatura Comparada pela Universidade de São Paulo (USP), professora no programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie, o programa possui cinco linhas de pesquisa, entre elas a linha de pesquisa Literatura e suas Linguagens, o programa possui dois periódicos, o Todas as Letras - Revista de Língua e Literatura e o Cadernos de Pós-Graduação em Letras.

A Dissertação "Comunicação, consumo e entretenimento: o interator na ficção seriada Star Wars", teve como orientadora a Profa. Dra. Gisela G. da Silva Castro, que possui

Doutorado em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), é professora no programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Comunicação e Práticas de Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo (ESPM/SP), o programa possui três linhas de pesquisa, entre elas Comunicação, Consumo e Inovação Tecnológica.

A Dissertação "Uma análise do story world de Star Wars: A New Hope e Star Wars: The Force Awakens", teve como orientador o Prof. Dr. Leonardo Antônio de Andrade que possui Doutorado em Ciências da Computação e Matemática Computacional pela Universidade de São Paulo (USP), é professor do programa de Pós-Graduação em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR). A Dissertação teve como coorientadora a Profa. Dra. Marilda da Silva, que possui Doutorado em Educação pela Universidade de São Paulo (USP), é livre docente da Universidade Estadual Paulista (UNESP). O programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da UFSCAR possui duas linhas de pesquisa, História e Políticas do Audiovisual e Narrativa Audiovisual (linha pela qual o orientador citado anteriormente pertence).

Essas informações demonstram uma concentração das Teses e Dissertações coletadas, ao pertencerem ao campo da Comunicação, em virtude da natureza inicial do objeto de estudo ser uma linguagem de Comunicação, de modo que apenas a Tese "A literatura como parte de uma narrativa transmidiática: uma viagem ao sistema literário de Star Wars", pertencia a um programa que não era da área de Comunicação, no caso Letras. Por outro lado fica evidente as diferentes perspectivas que se propõe as diferentes publicações, mesmo dentro do mesmo campo, demonstrando um espaço para desenvolvimento de novas publicações, a partir de novas perspectivas, indo desde aspectos mercadológicos, ligados ao consumo da obra, até o comportamento e organização dos fãs, passando pelos inúmeros aspectos estruturais da composição de um obra cinematográfica.

Quadro 4 - Revistas

Revistas	Objetivo	Periodicidade	Assunto/ Escopo
MISES: Revista Interdisciplinar de Filosofia, Direito e Economia	Divulgar e debater a tradição da escola Austríaca de Economia	Semestral	Filosofia, Direito e Economia
Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management.	Fomentar a convergência de ideias entre campos da Gestão e da Administração	Anual	Administração e Gestão

Journal of the Association For Information Science And Technology	Fomentar a pesquisa que enfoque a produção, uso e etc, da Informação e suas tecnologias	Mensal	Ciência da Informação
ArtCultura	Fomentar o diálogo interdisciplinar entre História, Arte e Cultura	Semestral	História, Artes e Cultura
Academic Psychiatry	Fomentar a produção do conhecimento sobre Educação na Psiquiatria.	Bimestral	Educação e Psiquiatria
Aurora: revista de arte, mídia e política	Fomentar a divulgação, produção de pesquisadores na área de Artes, Política e Mídia	Quadrimestral	Política, Artes e Mídia
Revista de estudos da Comunicação	Estimular o debate científico na área de Comunicação Social	Quadrimestral	Comunicação Social
PERcursos Linguísticos	Publicar textos científicos na área de Linguística e Linguística Aplicada	Semestral	Linguística
Classical World: A Quarterly Journal on Antiquity	Publicar textos científicos, com finalidade pedagógica, sobre civilizações antigas	Quadrimestral	História
Galáxia	Compreender a produção, a circulação e a recepção dos sentidos/signos comunicacionais	Quadrimestral	Comunicação Social
Journal of Behavioral Addictions	Criar um fórum para troca de informações científicas sobre vícios comportamentais	Trimestral	Saúde
Religion	Publicar textos interdisciplinares sobre Religião	Anual	Religião
The Journal of Popular Culture	Promover a publicação de textos sobre cultura popular	Bimestral	Cultura
Texto Livre: Linguagem e Tecnologia	Publicar Artigos científicos sobre a interseções entre Linguagens e	Quadrimestral	Letras

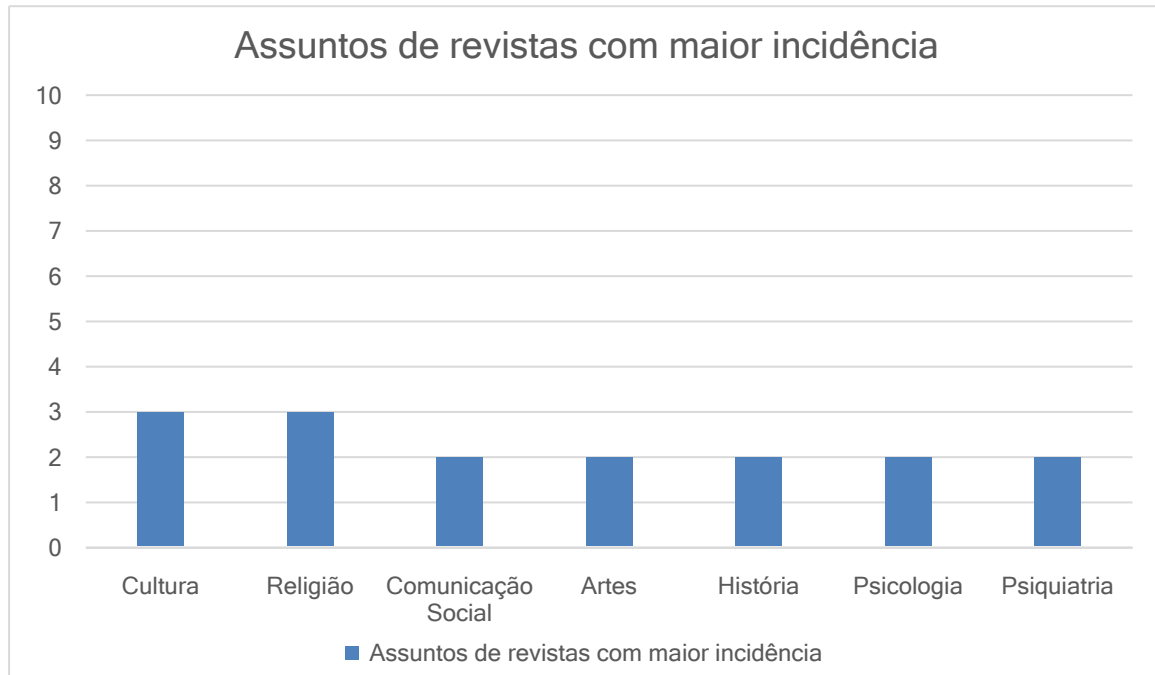
	Tecnologias digitais		
Jung Journal: Cultural e Psyche	Promover o diálogo entre Cultura e os aspectos culturais e pessoais da Psique humana.	Quadrimestral	Cultura e Psicologia
Games and Culture	Promover a inovação da pesquisa em Games e Cultura dentro de Mídias Interativas	Quadrimestral	Cultura
Geomorphology	Promover a publicação de Artigos Científicos na área da Geomorfologia	Mensal	Geomorfologia
Australasian Psychiatry	Promover o exercício da Psiquiatria e a manutenção da excelência da prática	Bimestral	Psiquiatria
Journal of the American Academy of Religion	Promover o estudo de diferentes tradições de religiões ao redor do mundo	Quadrimestral	Religião
Culture and Religion	Promover pesquisas com interseção entre Religião e outras disciplinas ligadas a Cultura	Anual	Religião
Computers in human behavior	Promover pesquisas que desenvolvam o enfoque da utilização de computadores por meio de uma perspectiva psicológica	Mensal	Computação e Psicologia

Fonte: O autor.

O quadro acima demonstra as informações sobre as revistas em que os Artigos científicos foram coletados. O quadro apresenta a amplitude temática do objeto trabalhado, constatado a partir da vasta quantidade de assuntos que compõem essa amostra. Alguns assuntos aparecem com maior destaque, os que apareceram mais vezes foram Religião e Cultura, em três revistas, assuntos que se explicam por serem bastante trabalhados durante a antologia Star Wars, tanto a Religião expressa no conceito da Força, quanto o fenômeno cultural que a história gerou no mundo. Na sequência dos assuntos mais presentes no escopo das revistas, aparecem Comunicação Social, História, Artes, Psicologia, Psiquiatria, duas vezes cada uma. Entre esses assuntos aparecem tópicos que se percebe a relação com objeto

de estudo mais claramente, como Comunicação e Artes, enquanto que também aparecem assuntos que demonstram a amplitude temática do objeto de estudo, fazendo com que ele se torne aplicável e possível de trabalho em diferentes campos, como História, Psicologia e Psiquiatria.

Gráfico 4 - Assuntos de revistas com maior incidência



Fonte: O autor.

A nuvem de palavras colocada abaixo, foi realizada através de uma ferramenta disponível de forma gratuita no portal <https://www.wordclouds.com/>. A nuvem de palavras monta a ordem de grandeza das palavras de acordo com a ocorrência que a palavra aparece na amostra selecionada para fazer parte da nuvem, colocando mais perto do centro. Em alguns casos as palavras poderiam ficar separadas por estarem uma começando maiúscula e outra minúscula, por possuírem o mesmo valor semântico, todas as palavras foram colocadas de maneira a começarem com letra maiúscula.

Figura 4 - Nuvem de palavras-chave Teses e Dissertações



Fonte: O autor.

A referida nuvem de palavras é composta pelas palavras-chave presentes nas Teses e Dissertações coletadas. Na nuvem acima, as palavras que mais apareceram foram, Star e Wars sete vezes, de modo que juntando elas forma-se o objeto da pesquisa Star Wars. Na sequência aparece a palavra Narrativa cinco vezes, muito presente em decorrência da análise anterior, sobre a maioria dos programas de Pós-Graduação dos documentos coletados serem da área de Comunicação. Em algumas dessas ocorrências da palavra Narrativa veio acompanhada da palavra Transmidiática, formando o conceito de Narrativa Transmidiática, que aparece duas vezes, citado durante o referencial teórico, atestando sua relação com a antologia Star Wars através da convergência das mídias. Em seguida aparecem as palavras Consumo, Cultura e Disney, duas vezes cada, de maneira que se relacionam tanto diretamente a obra, como a sua atual proprietária, Disney, como indiretamente através do fenômeno cultural que a caracteriza.

Figura 5 - Nuvem de palavras-chave Artigos científicos



Fonte: O autor.

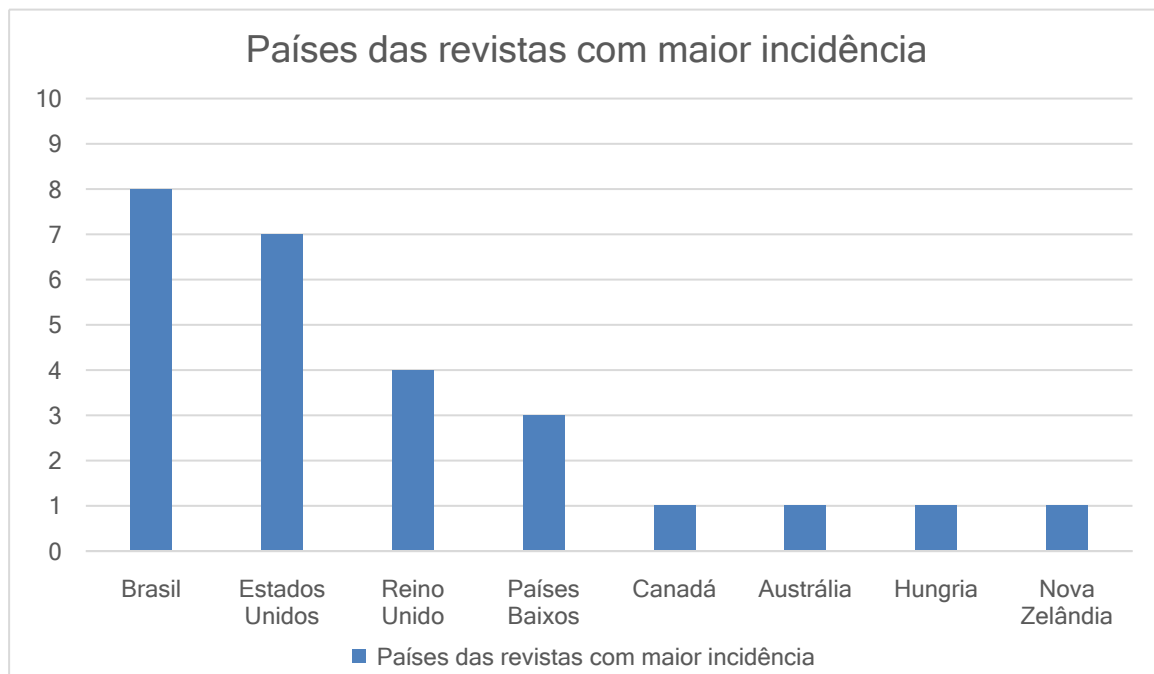
A nuvem de palavras colocada acima foi realizada com a mesma ferramenta da nuvem de palavras anterior. Por apresentar em sua composição, das palavras-chave dos Artigos científicos coletados, palavras em português e inglês, foi feita uma análise para que palavras com o mesmo significado não ficassem separadas por estar em idiomas diferentes. Os termos *Semiotics*, *Philosophy* e *Myth*, foram substituídas pelas palavras Semiótica, Filosofia e Mito. O termo Guerra nas Estrelas foi substituído por Star Wars, por se tratar da forma que é mais utilizado e sendo assim padronizado. A nuvem apresenta como principais palavras de sua amostra Star e Wars, treze vezes, de modo que juntando forma o objeto da pesquisa, Star Wars. Em seguida aparecem as palavras *Religious* e *Religion*, cinco vezes cada, de maneira que significam em português Religioso e Religião, elemento bastante comum na antologia

Star Wars através da analogia da Força. Depois aparecem as palavras *Fiction* e *Social*, que significam ficção e social, de modo que representam as principais áreas do conhecimento que estudam a antologia Star Wars, a Comunicação representada pela ficção e as ciências sociais que observam o fenômeno cultural que a saga adquiriu com seu posterior sucesso. As palavras Filosofia, Games, Cinema e Virtual aparecem três vezes cada.

Games e Virtual demonstram o interesse por uma das mídias mais atuais utilizada pela antologia, os games representam uma nova vertente de análise com sua massificação nos últimos vinte anos, de maneira que exemplifica o conceito de múltiplos suportes de informação.

Filosofia aparece muitas vezes atreladas em pesquisa a Religião, por mais que não pareça o assunto está presente na saga, justamente por sua capacidade de significação, através de uma narrativa que é comum aos mais diversos temas, no sentido em que o vai definir o escopo da análise da saga vai depender dos conhecimento prévios e de que forma se analisa, esse fato se percebe nessa relação estabelecida na narrativa, com alguns temas sendo interpretados como religiosos, outros como filosóficos.

Gráfico 5 - Países das revistas com maior incidência



Fonte: O autor.

O gráfico colocado acima atesta os países das revistas com maior número, em primeiro aparece o Brasil com oito publicações, em segundo os Estados Unidos com sete publicações,

em terceiro o Reino Unido com quatro publicações, em quarto os Países Baixos com três publicações, em quinto empatados aparecem Canadá, Austrália, Hungria e Nova Zelândia com uma publicação cada.

O ponto que vale ser destacado é diversidade grande de países, atestando assim a facilidade com que a obra Star Wars pode ser trabalhada por diferentes culturas e contextos, por ser de fácil reconhecimento e conseqüentemente ser possível ter diferentes aplicações nos campos científicos. O Brasil aparece naturalmente em primeiro lugar pela questão da procura por documentos da mesma língua da pesquisa, entretanto o número de publicações representa um grande valor para a rede vindo do Brasil, em concordância com varias pesquisas que demonstram o sucesso que a saga possui no país, assim como no Estados Unidos e no Reino Unido.

6 CONCLUSÃO

A partir da definição do objetivo do trabalho, apresentar a rede de produção do conhecimento em publicações acadêmicas/ científicas sobre Star Wars, construído por meio da contextualização do assunto trabalhado na introdução, da importância do cinema como mecanismo de entretenimento, em um papel de transmissão de informações, servindo como fonte, especificadamente dando o contexto dentro da história do cinema, da importância do nascimento da antologia Star Wars em 1977, se apresenta a importância da pesquisa.

Passando pelo referencial teórico que contextualiza os conceitos que solidificam essa pesquisa, em todos os seus aspectos. A antologia Star Wars nasce como uma forma de expressão de uma cultura, a partir da sua capacidade de adquirir e compreender significados, ela se desenvolve a partir do momento que se populariza para um ambiente coletivo, através de suas características por ser um *Blockbuster*, como a sua incrível capacidade de reconhecimento da narrativa nos mais diferentes contextos, através dos arquétipos, de um construção de identidade do que é Star Wars, onde o que foi absorvido seja na tela, no livro, no áudio, é apenas um primeiro passo.

A participação na rede consegue ser individual ao mesmo tempo que pertence ao todo, porque dentro dessa rede você exerce sua individualidade ao trazer conhecimentos e informações prévias, ao mesmo tempo que faz parte da coletividade, em um sentimento de pertencimento, ao produzir a partir de um linguagem comum a todos que fazem parte da rede, formando um mito moderno, que se constitui como a mitologia, que era passada de uma geração para outra, fazendo com que a obra evolua com os fãs, participando desse processo em uma nova etapa do mito, gerando uma rede coletiva que conecta todos os indivíduos “conscientes da força”.

Essa rede está apresentada por meio dos documentos coletados na pesquisa, que atestam que o assunto ainda é pouco trabalhado, entretanto fica demonstrado que é passível de análise e pesquisa por parte da comunidade acadêmica, no sentido que é aplicável a diferentes campos científicos, com grande amplitude temática, que é comum a diferentes contextos culturais ao redor do mundo, por sua facilidade de entendimento, pode muitas vezes ser utilizado como exemplo, como método de aprendizado.

Possui características de um fenômeno moderno que não acabou e ainda deve durar por muito tempo, fazendo com que a área acadêmica se aproxime de sua finalidade social, de estudar e pesquisar fenômenos que influenciam e afetam toda uma sociedade, afinal os meios de consumo de entretenimento fazem parte de maneira estratégica das necessidades informacionais dos indivíduos que compõem essa sociedade.

Outro fator de destaque dessa rede é possibilidade que ela abre para novos estudos e pesquisas, tanto a partir da perspectiva dos estudos das redes que se formam cada vez mais pela tecnologias da informação, quanto por novos filmes que venham a aproveitar essa nova dinâmica, que esses suportes possam ser utilizados de maneira a superar suas próprias limitações, no sentido que determinadas narrativas do cinema conseguiram transpor não apenas o limite de transmissão das informações do suporte, como também se expandir para algo a mais, como no caso da antologia Star Wars. A antologia ao desenvolver a partir de uma história, com elementos nostálgicos de uma determinada geração, elementos que perdurem por décadas, graças ao trabalho da rede que se desenvolveu a partir da história, se atualizando, mantendo ela viva, como novos significados e novas visões, em um processo contínuo de troca, se caracterizando como um mito moderno.

Por fim conclui-se que o objetivo da pesquisa foi alcançado, no sentido em que foi apresentada a rede de produção do conhecimento em publicações acadêmicas/ científicas sobre Star Wars, com suas características e deixa em aberto as mais variadas possibilidades que existem dentro da comunidade acadêmica para se estudar esse fenômeno, como para encontrar outros objetos de estudo que consigam melhor se adaptar ao contexto das redes, termina-se ou se inicia-se o estudo dessa rede, da forma que sua linguagem se apresenta, que Star Wars esteja com você.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus Editora, 2003.
- BERNADET, J. C. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2017.
- BRESSANE, Eduardo Bueno et al. **Análise de inteligência coletiva aplicada ao comércio eletrônico e às redes sociais**. 2012. 138 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Inteligência e Design Digital)-Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2012. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18112>>. Acesso em: 25 jun. 2018.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 2008.
- CAREGNATO, Sonia Elisa. Google Acadêmico como ferramenta para os estudos de citações: avaliação da precisão das buscas por autor. *PontodeAcesso*, v. 5, n. 3, p. 72-86, 2012.
- CAVALCANTI, Marcos; NEPOMUCENO, Carlos. **O conhecimento em rede: como implantar projetos de inteligência coletiva**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- CHANTRELL, Tom. **Pôster Star Wars uma nova esperança 2**. 1977. 1 Pôster. Formato JPEG. Disponível em: <<https://filmschoolrejects.com/wp-content/uploads/2017/04/1TlxMmsfhDn4wGIJc1MmhEQ.jpeg>>. Acesso em: 20 nov. 2018.
- CHARNEY, Léo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. Tradução Regina Thompson. 2. ed. rev. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2004.
- COSTA, Antônio. **Compreender o cinema**. Tradução Nilson Moulin Louzada. 3. ed. São Paulo: Editora Globo, 2003.
- COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus Editora, 2006. cap. 1.
- COSTA, Robson Santos. **Os jogos de memórias e a construção de universos: as adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos de super-heróis**. 2017. 241 f. Tese (Doutorado em Memória Social)- Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <http://web02.unirio.br/sophia_web/index.php?codigo_sophia=85442>. Acesso em: 06jun. 2018.
- CUCHE, Denys; PEREIRA, Miguel Serras; GANDRA, Fernando. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Bauru: EDUSC 1999.
- DA CUNHA, Marcia Borin; GIORDAN, Marcelo. A imagem da ciência no cinema. **Química Nova na Escola**, v. 31, n. 1, 2009.
- EBERT, Roger. Star Wars movie review e film summary (1977). **Roger Ebert**. Chicago, 1999. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-star-wars-episode-iv-a-new-hope-1977>>. Acesso em: 14 abr. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. Editora Atlas SA, 2002.

_____. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

HILDEBRANDT, Tom; HILDEBRANDT, Greg. **Pôster Star Wars uma nova esperança**. 1977. 1 Pôster. Formato JPEG. Disponível em: <<https://filmschoolrejects.com/wp-content/uploads/2017/04/1YHlSeb4azzmJ4-vAjgbguA.jpeg>>. Acesso em 20 nov. 2018.

IMDB. Guerra nas estrelas (1977). **IMDB**. Estados Unidos, 2018. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref_=ttspec_spec_tt>. Acesso em: 14 abr. 2018.

JENKINS, Henry. Interactive audiences? The collective intelligence of media fans. **The new media book**, p. 157-176, 2002.

_____. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

JUNG, Tom. **Pôster Star Wars o império contra ataca**. 1980. 1 Pôster. Formato JPEG. Disponível em: <<https://filmschoolrejects.com/wp-content/uploads/2017/04/1q6sBOxkTz7RXOimTLnGrjg.jpeg>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

LE BON, Gustave. **A psicologia das multidões**. [Rio de Janeiro]: Delraux, 1980. Não paginado.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

LOPES, Sílvia. et al. A bibliometria e a avaliação da produção científica: indicadores e ferramentas. In: ACTAS DOS CONGRESSOS NACIONAIS DE BIBLIOTECÁRIOS, ARQUIVISTAS E DOCUMENTALISTAS, n. 11, 2012, Lisboa. **Atas...** Lisboa: B.A.D., 2012. Disponível em: <<http://www.bad.pt/publicacoes/index.php/congressosbad/issue/view/10>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

MARCIAL, E. C. et al. Epistemologia da Ciência da Informação: a presença do paradigma social de Capurro na literatura. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 8., 2007, Salvador. **Anais...** Salvador: ANCIB, 2007. Não paginado. Disponível em: <<http://ridi.ibict.br/bitstream/123456789/294/1/HELIAEnancib2007.pdf>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

MARTELETO, Regina Maria. Informação, rede e redes sociais: fundamentos e transversalidades. **Informação & Informação**, [S.l.], v. 12, n. 1esp, p. 46-62, dez. 2007. ISSN 1981-8920. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/1785>>. Acesso em: 23 jun. 2018. doi:<http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2007v12n1esp46>.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. Tradução Décio Pignatari São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

MESQUITA, R. et al. Elaboração e aplicação de instrumentos para avaliação da base de dados Scopus. *Perspectivas em Ciência da Informação*. Belo Horizonte, v. 11, n. 2, p. 187-205, maio-ago. 2006.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 8. ed. São Paulo: Hucitec; 2004.

MORIN, Edgar; NAHOUM, Irene. **Cultura de Massas no século vinte**: o espírito do tempo. Rio de Janeiro: Forense, 1967.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP Itau Cultural, 2003.

ROBB, David. MPAA Report: world box office topped record \$40 billion in 2017, but domestic dipped 2%. **Deadline**. Los Angeles, 2018. Disponível em: <<http://deadline.com/2018/04/mpaa-2017-report-world-box-office-1202358131/>>. Acesso em: 14 abr. 2018.

SADOUL, George. **História do cinema mundial**: das origens a nossos dias. Tradução DE ALBUQUERQUE SACADURA, Júlio; SACADURA, Maria Heleno Belino. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963.

SHERAK, Tom. The role of film in society. **Thought Economics**. Salford, 2011. Disponível em: <<https://thoughteconomics.com/the-role-of-film-in-society/>>. Acesso em: 14 abr. 2018.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio Guilherme (Org.). **O fenômeno urbano**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973, cap. 1.

STAR Wars: a legacy revealed. Direção: Kevin Burns. Produção: George Lucas, Linda Ellerbee, Tom Brokaw, Newt Gingrich. Estados Unidos: Lucasfilm, 2007. Disponível em Netflix.

STRUZAN, Drew. **Pôster Star Wars o retorno de jedi**. 1983. 1 Pôster. Formato JPEG. Disponível em: <<https://filmschoolrejects.com/wp-content/uploads/2017/04/1ECQCAa0LpZBBvc4IXQWLHw.jpeg>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

TOMAÉL, Maria Inês. **Compartilhamento da informação**. Londrina: SciELO-EDUEL, 2012.

VALIM, Antônio B. História e cinema. In: CARDOSO, Ciro F.; VAINFAS, Ronaldo. (Org.). **Domínios da história**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2012, cap. 15.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Ane. **Ensaio sobre análise fílmica**. Tradução Marina Appenzeller. 5. ed. Campinas: Papirus Editora, 2008.

WHITE, Leslie A.; DILLINGHAM, Beth. **O conceito de cultura**. Contraponto, 2009.