

**Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Ciências Sociais Aplicadas
Departamento de Ciências Administrativas
Programa de Pós-Graduação em Administração – Propad**

Bruno Rafael Torres Ferreira

**Fãs do universo narrativo de Star Wars:
subjetivação a partir de representações
de minorias sociais na nova fase da franquia**

Recife, 2018

Bruno Rafael Torres Ferreira

**Fãs do universo narrativo de Star Wars:
subjetivação a partir de representações
de minorias sociais na nova fase da franquia**

Orientador: Prof. André Luiz Maranhão de Souza Leão, Dr.

Tese apresentada como requisito complementar
para o grau de Doutor em Administração, área
de concentração Gestão Organizacional, do
Programa de Pós-graduação em Administração
da Universidade Federal de Pernambuco

Recife, 2018

Catálogo na Fonte
Bibliotecária Ângela de Fátima Correia Simões, CRB4-773

F383f	Ferreira, Bruno Rafael Torres Fãs do universo narrativo de Star Wars: subjetivação a partir de representações de minorias sociais na nova fase da franquia / Bruno Rafael Torres Ferreira. - 2018. 157 folhas: il. 30 cm. Orientador: Prof. Dr. André Luiz Maranhão de Souza Leão. Tese (Doutorado em Administração) – Universidade Federal de Pernambuco. CCSA, 2018. Inclui referências. 1. Fandom. 2. Star Wars. 3. Identidades. I. Leão, André Luiz Maranhão de Souza (Orientador). II. Título. 658 CDD (22. ed.)
-------	--

UFPE (CSA 2019 – 108)

BRUNO RAFAEL TORRES FERREIRA

**FÃS DO UNIVERSO NARRATIVO DE STAR WARS:
Subjetivação a partir de representações
de minorias sociais na nova fase da franquia**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em
Administração da Universidade Federal de
Pernambuco – Propad/UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do título de doutora em
Administração

Aprovada em: 04/06/2018

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. André Luiz Maranhão de Souza Leão (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Henrique César Muzzio de Paiva Barroso (Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Thiago Soares (Examinador externo)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa (Examinadora externa)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. José Roberto Ferreira Guerra (Examinador externo)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela energia.

A minha família, pelo apoio e votos de esperança.

A Suélen, minha companheira, pelo apoio operacional, emocional e *pratudinal*.

Ao meu orientador, Prof. André Leão, pela paciência e dedicação.

À Facepe, pelo fomento e oportunidade proporcionada.

Aos colegas de grupo de pesquisa, pelo esforço acadêmico (e nerdístico) coletivo.

A Nick Cave and the Bad Seeds, pelas melodias.

RESUMO

A Disney/LucasFilm, enquanto produtores e detentores da franquia Star Wars, assumiram como um dos pontos que demarcam essa nova fase da franquia o desenvolvimento de novos personagens que se mostraram relacionadas a representações identitárias de minorias sociais historicamente estereotipadas e que não haviam assumido um maior protagonismo em produções desse gênero. A partir disto, os fãs da franquia passaram a assumir posturas que refletem não só seus posicionamentos acerca dessa estratégia da Disney/LucasFilm, mas também aspectos particulares de suas identidades. Diante disso, o objetivo de nossa pesquisa é analisar como se caracterizam os fãs do universo narrativo de Star Wars mediante representações de grupos sociais minoritários presentes na nova fase da franquia. Adotamos como arcabouço metodológico a genealogia foucaultiana, em especial a chamada genealogia do sujeito moral e analisamos comentários e participações de fãs no Jedi Council Forums. A partir dos nossos achados, concluímos que esses fãs são caracterizados enquanto sujeitos morais engajados, mantenedores e preconceituosos, constituídos por meio de arranjos morais de uma ética voltada a defesa de convicções; por dinâmicas de poder relacionadas a um dispositivo que politiza o fandom e por campos de saberes que sustentam a produção de verdades e de práticas discursivas organizados em duas epistemes, sendo uma caracterizada como vanguardista e outra como conservadora.

Palavras-chave: Fandom. Star Wars. Identidades. Foucault. Genealogia.

ABSTRACT

As producers and owners of the Star Wars franchise, Disney and LucasFilm assumed as one of the points that marked this new phase of the franchise the development of new characters that were related to identity representations of historically stereotyped social minority that had not assumed a greater role in productions of this genre. From this, fans of the franchise have come to assume positions that reflect not only their positions on this Disney strategy and LucasFilm, but also particular aspects of their identities. Therefore, the objective of our research is to analyze how fans of the narrative universe of Star Wars are characterized through representations of social minorities present in the new phase of the franchise. We adopted as a methodological framework the Foucaultian genealogy, especially the so-called genealogy of the moral subject, and analyzed comments and fan participation in the Jedi Council Forums. Based on our findings, we conclude that these fans are characterized as engaged, supportive and prejudiced moral subjects, constituted through moral arrangements of an ethics focused on the defense of convictions; also by dynamics of power related to a apparatus that politicizes fandom and by fields of knowledge that support the production of truths and discursive practices organized in two epistemes, being characterized as avant-garde and conservative.

Keywords: Fandom. Star Wars. Identities. Foucault. Genealogy.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Constituição do arquivo	68
Quadro 2 – Categorias analíticas da análise de discurso foucaultiana	70
Quadro 3 – Operadores de poder (definição)	71
Quadro 4 – Agentes morais (definição)	72
Quadro 5 – Enunciados (descrição)	77
Quadro 6 – Funções enunciativas (descrição)	83
Quadro 7 – Funções enunciativas (critérios)	84
Quadro 8 – Regras de formação (descrição)	86
Quadro 9 – Regras de formação (critérios)	87
Quadro 10 – Operadores de poder (descrição)	111
Quadro 11 – Operadores de poder (critérios)	112
Quadro 12 – Agentes morais (descrição)	127
Quadro 13 – Agentes morais (critérios)	128

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Operacionalização da genealogia foucaultiana	73
Figura 2 – Arqueologia do saber (mapa de relações)	76
Figura 3 – Exemplo de participação 1	91
Figura 4 – Exemplo de participação 2	96
Figura 5 – Exemplo de participação 3	97
Figura 6 – Exemplo de participação 4	101
Figura 7 – Exemplo de participação 5	103
Figura 8 – Exemplo de participação 6	105
Figura 9 – Genealogia do poder (mapa de relações)	111
Figura 10 – Exemplo de participação 7	117
Figura 11 – Exemplo de participação 8	118
Figura 12 – Exemplo de participação 9	120
Figura 13 – Genealogia do sujeito (mapa de relações)	127
Figura 14 – Exemplo de participação 10	130
Figura 15 – Exemplo de participação 11	133
Figura 16 – Exemplo de participação 12	135
Figura 17 – Resumo das relações entre categorias analíticas	140

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Funções enunciativas x critérios	86
Tabela 2 – Regras de formação x critérios	88
Tabela 3 – Operadores de poder x critérios	113
Tabela 4 – Agentes morais x critérios	128

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 STAR WARS E AS REPRESENTAÇÕES DE MINORIAS SOCIAIS NO CINEMA	22
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	34
3.1 A constituição de identidades e as práticas de consumo	34
3.2 As práticas de fãs	41
3.3 O olhar foucaultiano	53
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	65
4.1 Aspectos conceituais da pesquisa	65
4.2 Aspectos operacionais da pesquisa	66
4.2.1 Coleta de dados	67
4.2.2 Análise de dados	69
4.3 Critérios de qualidade	73
5 ARQUEOLOGIA DO SABER	75
5.1 Descrição dos elementos constitutivos	75
5.2 Descrição das formações discursivas	88
5.2.1 Universo em transformação	89
5.2.2 Pensamento transformador	94
5.2.3 Indústria propensa	96
5.2.4 Universo sólido	98
5.2.5 Posição reacionária	102
5.2.6 Negócio incompatível	104
5.3 Duas epistemes: vanguardismo e conservadorismo	106
6 GENEALOGIA DO PODER	110
6.1 Descrição dos elementos constitutivos	110
6.2 Descrição dos diagramas de poder	114
6.2.1 Representatividade	114
6.2.2 Cultura pop	118
6.2.3 Manutenção conjuntural	119
6.3 Um dispositivo: politização no fandom	121
7 GENEALOGIA DO SUJEITO	126
7.1 Descrição dos elementos constitutivos	126
7.2 Descrição das formas-sujeitos	129

7.2.1 O engajado	129
7.2.2 O mantenedor	131
7.2.3 O preconceituoso	134
7.3 Uma ética: defesa de convicções	136
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
REFERÊNCIAS	145

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da dinâmica que envolve o oferecimento e o consumo de vários produtos relacionados à indústria cinematográfica — até podemos, nesse momento, fazer referência a uma esfera produtiva mais ampla, a da chamada indústria do entretenimento —, a construção de narrativas e de personagens possibilitou o surgimento de relações mais próximas junto a seus potenciais consumidores (BARTSCH, 2012). Em tais narrativas — sejam elas presentes em quadrinhos, games, livros, parques temáticos, programas de TV e no cinema — podemos observar a presença de situações e personagens, nos quais espectadores podem, de alguma maneira, estar alinhados, porque ali estão ilustradas condições sociais e culturais semelhantes a suas condições de vida ou traços particulares de grupos sociais ou comunidades, de maneira que tais aspectos possam ser vistos como configurações identitárias às quais esses grupos sociais se mostrem compatíveis (e.g., McGRATH, 2007; BOURDAGE, 2014; FINNEY, 2015). Por sua vez, a indústria do entretenimento ao longo de sua história fez uso — tanto em narrativas de cunho mais ficcional ou fantástico, quanto em enredos mais reais — de cenários e identidades relacionadas a uma dada época ou ao contexto econômico, social e cultural contemporâneo à elaboração de seus produtos (e.g., CARRASCO, 2005; FERNÁNDEZ-MENICUCCI, 2014).

Tendo em vista isso, é possível entendermos que a representação de certas identidades pode ser entendida como reflexo socioeconômico da sociedade em questão e que, assim, algumas delas foram muitas vezes representadas de maneira estereotipada. Essa questão pode ser ilustrada se observarmos brevemente a representação da figura do *nerd*. Enquanto identidade social, o *nerd* foi caracterizado ao longo dos anos como um indivíduo tímido que, por conta de

sua dedicação aos estudos e por possuir gostos e *hobbies* considerados incomuns, era marginalizado e hostilizado por pessoas de comportamentos mais socialmente conformes, seja no trabalho ou na escola, por exemplo. No cinema, esse estereótipo foi utilizado no filme *A Vingança dos Nerds* (*The Revenge of the Nerds*, de 1984), obra que ganhou outras três continuações entre 1987 e 1994 e cuja narrativa conta a história de Lewis Skolnick e seus colegas de fraternidade, que são perseguidos pelos atletas da universidade. Nesse filme, enquanto esses últimos eram representados por pessoas consideradas bonitas e populares, o grupo de *nerds* representava também outros grupos marginalizados: sejam aqueles considerados feios e deselegantes; negros, gays, ou aqueles que entram na vida acadêmica com a idade abaixo da média. Entretanto, em 2007, a série de TV *The Big Bang Theory* trouxe à tona a identidade *nerd* ao mostrar a vida de Leonard e Sheldon, dois físicos que dividem um apartamento na Califórnia. O enredo e seus personagens proporcionaram um processo de ressignificação do estereótipo *nerd*, de modo que essa nova imagem, mais positiva — o *slogan* das primeiras temporadas, *smart is the new sexy*, corrobora tal proposta de reconstrução — encontra-se relacionada a um processo de legitimação de uma cultura *nerd*, agora associada não apenas a pessoas com inteligência acima da média, mas com comportamentos e preferências relacionados à cultura pop, logo representados como uma cultura de consumo (OLIVEIRA, 2016).

Embora ilustrem a figura do *nerd* como protagonista e em situações nas quais os personagens alcançam status diferentes daqueles que lhes eram atribuídos, as representações adotadas nesses exemplos ainda têm traços que foram estereotipados ao longo dos anos. Porém, enquanto que na primeira produção os *nerds* foram representados como pessoas consideradas inadequadas ou não pertencentes a um dado contexto ou ordem social, no segundo exemplo os personagens alinhados a essa identidade são legitimados, de modo que as particularidades que os fazem *nerds* são, nesse cenário, referências positivas tanto para indivíduos que estão

inseridos quanto para aqueles que almejam estar alinhados a tal identidade.

Esse processo de reconhecimento e aceitação passa a ser refletido nas práticas de consumo, seja no desenvolvimento de uma cultura de consumo *nerd* (camisetas com referências à cultura pop e acessórios pessoais, como óculos e bolsas alinhados a tal estética), e no aumento nas vendas de produtos antes atribuídos a pessoas consideradas infantis ou bitoladas, como quadrinhos e *action figures*¹, por exemplo. Diante disso, podemos entender que identidades que foram representadas de forma estereotipada em um dado cenário podem ser ressignificadas e legitimadas em meio a uma cultura de consumo.

Da mesma maneira que o processo de ressignificação de uma identidade que fora historicamente estereotipada pode estar relacionada ao desenvolvimento de uma cultura de consumo, a dinâmica envolvendo essas representações pode ser reflexo de mudanças sociais, tecnológicas e culturais. Isso fica evidenciado, por exemplo, no desenvolvimento da indústria dos games e em discussões envolvendo as questões de gênero (e.g. BRAITHWAITE, 2013; RATAN et al., 2015; CHESS, 2016; KIRKPATRICK, 2017), tanto no que diz respeito à produção de narrativas nos novos games, como também às práticas de seus usuários. Essa questão da representação gira em torno da forma como mulheres são vistas como usuárias dentro desse mercado consumidor, uma vez que se trata de uma área constituída sob forte influência masculina. Nesse contexto, temos uma identidade — a dos *gamers* — relacionada àquelas pessoas que são usuárias e entendedoras do universo dos jogos eletrônicos, que fora durante muito tempo relacionada à identidade *nerd* e que, historicamente está relacionada a usuários homens. Por outro lado, identificamos mulheres *gamers* que buscam legitimar o uso dessa identidade nesse mercado, como uma representação que está além da questão do gênero, sob o argumento que uma mulher que assume a identidade *gamer* não é menos legítima do que um homem. Esse exemplo revela que essas representações identitárias podem ser

¹*Action figures* são bonecos articulados de personalidades e personagens fictícios, cuja comercialização tem se mostrado para a indústria do cinema e dos quadrinhos um tipo de produto licenciado bastante rentável.

ressignificadas também por um processo de legitimação que envolve a presença de outras identidades.

Esse cenário de mudanças sociais, tecnológicas e culturais, bem como sua relação com as identidades tratadas aqui são evidenciados também quando lembramos que, entre outras coisas, o avanço da tecnologia permitiu não somente o surgimento de novas práticas de consumo dentro de um dado mercado, como também permitiu a possibilidade de se compartilhar informações entre pessoas e de demonstrar publicamente suas reações, sejam elas positivas ou negativas, acerca das ações de uma marca e de seus respectivos produtos. Isso dá aos consumidores mecanismos que permitem tanto legitimar tais ações corporativas quanto expor suas demandas sociais.

Assim, consumidores podem se mostrar alinhados a narrativas produzidas de maneira a criar vínculos afetivos com certos universos narrativos, moldar suas práticas de consumo e podem manifestar suas críticas a respeito de eventuais contradições e distorções existentes entre a realidade de suas vidas e os cenários e personagens retratados nesses produtos. Ao mesmo tempo, a indústria do entretenimento pode modelar suas decisões estratégicas frente a novas demandas socioculturais e tecnológicas; e, diante desse cenário, considerar a possibilidade de reconfigurar o modo como certas identidades de grupos sociais são representadas.

Diante do que exposto até o momento, foi possível ilustrarmos por meio da indústria do entretenimento a questão da representação de identidades de grupos sociais considerados minoritários². De forma particular, a indústria do cinema se mostra como um importante foco de observação, pois além de ser responsável pela produção de importantes universos narrativos na cultura pop, essa indústria tem se mostrado um setor bastante lucrativo para seus estúdios e

² Ao longo deste trabalho, utilizaremos *minorias sociais* e as variações dessa expressão para nos referirmos ao conjunto de grupos sociais cujas representações foram construídas historicamente e culturalmente de forma inferiorizada, em relação à presença de grupos sociais predominantes. Embora tenhamos aqui relacionado esse termo a tal coletividade, ressaltamos e entendemos que cada um desses grupos sociais possui demandas particulares. Ou seja, a presença desse termo não deve ser entendida como uma intenção de atribuir uma visão simplória dessas demandas.

produtores. A força desse setor — principalmente da indústria hollywoodiana — pode ser mostrada através do impacto de sua produção no mercado global. Crane (2014) evidencia isso quando aponta não somente a domínio de ordem quantitativa no mercado global dessa produção, mas também na forma como essa indústria tem provocado mudanças nas políticas de produções locais; por outro lado, a autora aponta que a indústria estadunidense também adapta o conteúdo de seus filmes, tornando-os mais transnacionais, visando o aumento de receita no mercado internacional. Esse último ponto é corroborado por Schatz (2011), ao argumentar que a realidade hollywoodiana sofreu com os impactos da globalização e da convergência ao longo das últimas três décadas; impactos presentes na produção, nos produtos e na relação destes com seus potenciais consumidores. Além disso, a grandeza desse setor econômico pode ser ilustrada pelas receitas geradas pelas grandes produções do mercado: entre os anos de 2013 e 2017, os filmes campeões de bilheteria alcançaram uma média superior a US\$ 522 milhões, levando-se em consideração somente o mercado estadunidense; enquanto que, no mercado exclusivamente internacional (ou seja, sem considerar as bilheterias alcançadas nos EUA), essa média foi acima de US\$ 864 milhões (BOX OFFICE MOJO, 2018).

Nesse contexto, *Star Wars*, uma das franquias mais famosas, idolatradas e rentáveis do cinema (MASTROCOLA, 2014; BICCA et al., 2014), ajudou a popularizar o gênero ficção científica (DEAN, 1978). Esse universo narrativo criado por George Lucas teve início em 1977 com o filme *Star Wars - Uma Nova Esperança* e, hoje, ampliou-se a partir de outros produtos, como livros, quadrinhos, games e animações para TV. Segundo dados lançados em 2017, *Star Wars* já rendeu mais US\$ 10 bilhões nos cinemas e mais de US\$ 250 milhões em DVDs e Blu-rays (THE NUMBERS, 2017); US\$ 1,6 bilhões em jogos da LucasArt e mais de US\$ 9 bilhões em brinquedos e *action figures*; no total, a marca rendeu mais de US\$ 22 bilhões (COLBERT, 2010).

Em virtude do grande êxito da franquia, em outubro de 2012, a Disney — que já havia

adquirido a Pixar, em 2006, e a Marvel, em 2009 — comprou a LucasFilm por US\$ 4,05 bilhões em dinheiro e em ações; na ocasião, Lucas afirmou que era chegado o momento para a contribuição de outros cineastas na construção das histórias, em torno da saga (CIEPLY, 2012). Representando um marco da nova fase deste universo, foi anunciado uma nova trilogia (PROCTOR, 2013), cujo primeiro filme foi lançado em dezembro de 2015, intitulado *Star Wars: Episódio VII – O Despertar da Força*.

No que diz respeito à produção de narrativas e a presença de representações identitárias estereotipadas ao longo da história do cinema, esse novo filme da franquia abriu espaço para importantes discussões. A repercussão surgida em torno do protagonismo de uma mulher e de um personagem negro e os questionamentos e especulações criadas acerca da sexualidade de outros personagens nos fizeram observar a presença das representações dessas identidades nesse e em outros produtos da franquia lançados na sua nova fase. Essa questão também se mostrou presente entre os fãs da franquia: além da produção de teorias³ que buscam explicar a origem e especular o destino de velhos e novos personagens — os *shippers*⁴ (DUFFETT, 2013), por exemplo, torcem para que surjam relacionamentos amorosos entre personagens do universo narrativo —, alguns fãs demonstraram apoio aos novos caminhos traçados para as narrativas e à caracterização de novos personagens, enquanto que outros demonstraram rejeição, ao ponto de proporem um boicote ao filme.

Tais fatos nos fazem especular sobre a relação entre as decisões estratégicas da Disney/LucasFilm e a representação dessas identidades no atual momento do universo narrativo de *Star Wars*. A observação de tal fenômeno se dá em meio de um dado contexto tecnológico, no qual o desenvolvimento de novas tecnologias e suas implicações de ordem econômica,

³ A produção de teorias, enquanto prática de fãs, gira em torno de ideias construídas coletivamente que buscam explicar episódios presentes em uma narrativa, bem como descobrir, via indícios, o futuro de personagens e da trama em questão.

⁴ O termo utilizado por Duffett (2013) está relacionado à prática do *shipping* ou “shipar”, que consiste na demonstração de apoio ao desenvolvimento de um relacionamento amoroso entre personagens de uma narrativa, por exemplo.

sociocultural e política configuram o que ficou conhecido como cultura da convergência (JENKINS, 2009). Esse cenário, por sua vez, permitiu não só o surgimento de comunidades sociais formadas em torno de temas ou marcas específicas (e.g. HABIBI et al., 2014; CRISTOFARI; GUITTON, 2016), mas também um novo perfil de consumidor que, seja a partir de práticas de consumo individuais ou coletivas, consegue ter um papel mais ativo frente às ações de marketing de marcas, de tal maneira que esse consumidor passa a ser visto como co-produtor (i.e., prosumidor) dessas ações (FONSECA et al., 2008; BÜSCHER; IGOE, 2013).

Partindo da premissa que tais consumidores podem se mostrar alinhados a certas representações desenvolvidas e apresentadas nas ações dessas marcas, podemos entender que, a partir de práticas de consumo isoladas e coletivas, indivíduos podem co-produzir projetos de identidade (e.g., SEREGINA; SCHOUTEN, 2017). Tais ações se mostram ilustradas nas participações de fãs em discussões construídas em comunidades virtuais, tanto de cultura nerd ou naquelas de temáticas específicas (em torno de uma franquia cinematográfica, por exemplo), nas quais não só a identidade de fã em si é co-projetada, mas também traços particulares de grupos e indivíduos são ali manifestados. Dessa maneira, grupos particulares de fãs se mostram configurados e identificados como tal — fãs da franquia Star Trek são conhecidos como *trekkers* e os fãs de banda Slipknot são chamados de *maggots*, por exemplo —, bem como a identificação de fã se combina a outras particularidades, sejam elas relacionadas a questões de gênero, raça/etnia e sexualidade.

Diante de tal cenário tecnológico e de emergência desse novo perfil de consumidores, as decisões estratégicas de marcas se encontram em um dado momento, no qual esse processo de produção compartilhado não dá garantias de que a reação de seus consumidores em relação às ações produzidas será conforme o que se é esperado (COVA; COVA, 2012). Essa situação nos permite inferir que esses consumidores podem, até mesmo, assumir certas posições desalinhadas aos objetivos das marcas. Além disso, esse contexto possibilita que tais ações

assumam uma importante função na constituição de identidades via práticas de consumo (e.g., PARSONS, 2010; WOOD; BALL, 2013).

Levando esse raciocínio para a questão que levantamos até o presente momento, podemos inferir que as decisões estratégicas de marcas da indústria do cinema que envolvem o desenvolvimento de representações identitárias em seus filmes — sejam elas motivadas por aspectos socioculturais (e.g., reivindicações explícitas de minorias sociais por representações menos carregadas de estereótipos) ou por fatores de cunho econômico (e.g., a percepção de novas oportunidades mercadológicas junto a grupos sociais específicos) — podem ou não ter respaldo positivo e imediato junto aos consumidores. Por outro lado, esses consumidores podem sofrer influência tanto desse macrocenário tecnológico e cultural quanto do consumo de produtos culturais — como os produzidos pela indústria cinematográfica — no modo como são constituídas suas identidades. Além disso, a visão de mundo, os valores e outros aspectos que fazem de um dado indivíduo um sujeito singular constituem a forma que esse se posiciona diante de uma dada situação; no caso que discutimos sobre a presença de representações identitárias, um indivíduo pode assumir posturas distintas: legitimá-las, rejeitá-las ou sentir-se retratadas por elas. Tais dinâmicas e aspectos podem ser analisadas sob o ponto de vista do pensamento foucaultiano, que nos permite observar — a partir de práticas individuais e coletivas de fãs, bem como de ações da própria indústria cinematográfica e do contexto mercadológico no qual tais elementos se encontram inseridos — que a produção dessas identidades por parte dos fãs (que, dentro do pensamento do filósofo francês, gira em torno da noção de subjetividades) pode ser entendida como um processo no qual o modo como esses indivíduos se enxergam e como suas condutas são elaboradas levam em consideração um conjunto de fatores que exercem poder sobre fãs, sobre a indústria do cinema e seus produtos.

Assim, diante de tais entendimentos, adotamos a seguinte proposição investigativa: a Disney/LucasFilm, enquanto produtores e detentores de uma das maiores franquias da indústria

do cinema, assumiram como um dos pontos que demarcam essa nova fase da franquia o desenvolvimento de novos personagens que se mostraram relacionadas a representações identitárias de grupos sociais historicamente estereotipados ou que antes não haviam assumido um maior protagonismo em produções desse gênero. Por sua vez, os fãs da franquia podem assumir — diante de um cenário que os constituem como consumidores ativos e co-produtores — posturas que refletem não só seus posicionamentos acerca dessa estratégia assumida pelos produtores da franquia, mas também aspectos particulares de suas identidades.

Essa proposição revela tanto a presença de ações estratégicas da Disney/LucasFilm reveladas pelo desenvolvimento de novos personagens nas novas narrativas do universo de Star Wars quanto das atividades produtivas dos fãs relacionadas a repercussão dessas ações. Esses dois pontos se mostram objetos de pesquisas possíveis: a primeira ilustrando estratégias de marcas de um dado setor da economia, e o segundo se mostrando alinhado à pesquisa do consumidor. Optamos, com a finalidade de delimitar o escopo dessa proposta de pesquisa, centrarmos nas práticas dos fãs desse universo narrativo, produzidas em torno do impacto das ações da Disney/LucasFilm, nas quais estão presentes representações das identidades em questão, que ao mesmo configura e faz revelar aspectos relacionados à constituição identitária dessas fãs. Apesar dessa delimitação, a presença e as ações da Disney/LucasFilm se mostram presentes como referência discursiva para as produções desses fãs. Assim, com o objetivo de orientar esta pesquisa, elaboramos a seguinte questão investigativa: **como se caracterizam os fãs do universo narrativo de Star Wars mediante representações de grupos sociais minoritários presentes na nova fase da franquia?**

Como justificativa para realização desse estudo, apontamos para a relevância de se observar as práticas de fãs e sua relação com os produtos da indústria do entretenimento. A maior presença desses fãs e de suas ações individuais e coletivas é acompanhada pelo contínuo surgimento de ações mercadológicas desse setor de atividade econômica, como convenções,

feiras temáticas e a divulgação de materiais exclusivos para fãs-clubes. Tais exemplos nos mostram, assim, os impactos econômicos e culturais dessas práticas, se olharmos sob o ponto de vista do desenvolvimento de culturas de consumo particulares.

Analisar essa dinâmica entre fãs e entre esses e a indústria do entretenimento se torna relevante também pelo fato de adotarmos, como pano de fundo, o atual momento da franquia Star Wars, tendo em vista que se trata de um dos produtos culturais mais significativos da indústria do cinema mundial que conquistou, ao longo dos quarenta anos de sua existência, fãs de várias gerações. Esse cenário ilustra a existência de laços mais estreitos entre um universo narrativo e seus fãs. Além disso, a opção de tratarmos da questão das representações de identidades relacionadas a minorias está alinhada a demandas sociais relevantes, atuais, e que estão presentes nas práticas sociais do cotidiano, como é o caso do consumo.

Sobre isso, contudo, fazemos uma importante ressalva: esse estudo está voltado para o modo como fãs de uma franquia se posicionam em discussões em torno das representações de minorias sociais e, por conta disso, a presença de reivindicações desses grupos sociais compõe o pano de fundo dessa análise. Assim, afirmamos que essa pesquisa é sobre fãs e não sobre as demandas em si, embora inevitavelmente elas sejam tratadas aqui. Julgamos necessária tal ressalva, uma vez que nossa posição enquanto pesquisador é de alteridade; por isso, não assumimos o papel dos grupos sociais reivindicadores nem nos engajamos, em qualquer grau, nas demandas sociais em questão.

Outra observação diz respeito à forma como a franquia Star Wars aparece em nosso estudo. Conforme mostraremos nos capítulos que compõem nossa descrição e discussão dos resultados, o universo construído por Lucas aparece como importante elemento. Contudo, não nos debruçamos sobre esse domínio narrativo e sobre produtos culturais relacionados; essa pesquisa não se caracteriza, portanto, como uma análise de caráter fílmico.

Do ponto de vista do campo teórico, essa pesquisa pode contribuir para o crescente

fortalecimento da compreensão de práticas de consumo produtivas. De forma específica, observamos os fãs e suas práticas, enquanto ações singulares de uma dada cultura de consumo que carregam, em si, aspectos não só econômicos, mas também sociais, políticos e culturais. Diante disso, assumimos de antemão o alinhamento dessa pesquisa à perspectiva conceitual e teórica da Consumer Culture Theory (CCT), uma vez que tal visão assume uma abordagem cultural em torno da observação das práticas de consumo, articuladas com a constituição de identidades, e dos consumidores, aqui assumidos como prosumidores. Essa perspectiva da CCT se mostra compatível como o pensamento foucaultiano — outra base teórico-conceitual dessa pesquisa —, uma vez que a construção teórica de Foucault em torno de sua observação sobre práticas discursivas e não discursivas leva em consideração aspectos citados acima e as ações dos fãs e da indústria que compõem os processos de construção de saberes, no exercício de poder e na constituição de subjetividades, conforme veremos nos próximos capítulos.

Contudo, antes de apresentarmos nossa fundamentação teórica, apresentamos o universo narrativo de Star Wars e o atual momento da indústria cinematográfica em relação à questão das representações de grupos sociais, em especial daquelas tratadas no atual momento no universo Star Wars.

2 STAR WARS E AS REPRESENTAÇÕES DE MINORIAS SOCIAIS NO CINEMA

O universo criado por George Lucas teve início com o filme *Star Wars - Uma Nova Esperança* (1977), que conta a saga do jovem herói Luke Skywalker, cujos clímax e desfecho foram apresentados, respectivamente, nas continuações *O Império Contra-Ataca* (1980) e *O Retorno de Jedi* (1983). Esses filmes estipularam os primeiros componentes de um universo de conceitos e personagens que serviram de base para a constituição do cânone⁵ da franquia. Desses elementos constitutivos, podemos destacar o pano de fundo da trama — a disputa entre o Império Galáctico e a Aliança Rebelde, organização que busca destituir o poder vigente e restituir a República; bem como personagens emblemáticos, como Darth Vader — obscuro vilão da trilogia cujo passado é revelado e descrito em obras posteriores — e Obi-Wan Kenobi, um Mestre Jedi⁶ da extinta República que se tornaria o primeiro mentor de Luke (STAR WARS, 1977). O sucesso dos filmes proporcionou à Lucas e sua produtora o início de uma plena exploração comercial que podemos presenciar até hoje, a partir de produtos licenciados e relacionados a personagens e outros elementos dos filmes: bonecos, naves e outros artefatos,

⁵ Dentro da esfera em que se encontra nosso objeto de estudo, podemos entender como cânone todo arco de fatos e personagens presentes nas narrativas que compõem a cronologia de uma obra. Em *Star Wars*, são considerados partes do cânone os filmes até então lançados e as demais obras que forem consideradas situadas dentro da cronologia (e legitimadas como tal). Por sua vez, a expressão universo expandido compreende àquelas narrativas cujos enredos tratam de eventos paralelos à cronologia de um universo canônico, como arcos de história que apresentam finais alternativos para personagens, por exemplo. Um tipo de narrativa que pode ser utilizada em obras do universo expandido é o *spin-off*, um produto derivado de algo anterior (SOUZA; SOUZA; SILVA, 2012). Para maior entendimento sobre cânones, ver Sandvoss (2007).

⁶ Ao longo dos filmes, a Ordem dos Jedi é mostrada como mantenedora da ordem, da justiça e da paz na República. Os cavaleiros Jedi são conhecidos pelo altruísmo, pelo conhecimento e domínio da Força para tais fins e pelo uso do sabre de luz, “uma arma elegante para tempos mais civilizados”, conforme afirma Obi-Wan Kenobi, ao apresentar o objeto para Luke (STAR WARS, 1977).

como camisetas e fantasias.

Anos depois do surgimento dos primeiros filmes, Lucas anunciou uma nova trilogia: foram lançados *Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma*, de 1999; *Star Wars: Episódio II – O Ataque dos Clones*, lançado em 2002, e *Star Wars: Episódio III – A Vingança dos Sith*, de 2005. Com a criação dessa nova trilogia e por conta da ordem cronológica que fora modificada, os filmes da primeira trilogia passaram a ser identificados como *episódios IV, V e VI*, respectivamente (STAR WARS, 2015). Na nova trilogia — à qual muitos fãs se referem como *prequel trilogy* —, podemos acompanhar a trama que envolveu o fim da República e a ascensão do Império, assim como o crescimento de Anakin Skywalker e seu declínio para o lado negro da Força (STAR WARS, 1999; 2002; 2005). Além disso, a nova série de filmes possibilitou explicar conceitos (e.g., a Ordem Jedi) e episódios (e.g., as Guerras Clônicas) que foram mencionados na primeira trilogia, bem como estender seu universo canônico: foram apresentados como a Ordem dos *Sith*⁷ e Coruscant, o planeta que funciona como capital de República (STAR WARS, 1999).

Em paralelo às produções dos filmes da franquia, o desenvolvimento do que fora chamado de universo expandido ocorreu em outras mídias promovendo, dessa maneira, o prolongamento do universo narrativo. Isso se deu por meio de livros, como a *Trilogia de Thrawn*, de Timothy Zahn, *The Truce at Bakura*, de Kathy Tyers e *The Courtship of Princess Leia*, de Dave Wolverton, além de quadrinhos e games (FORTUNATO, 2005). Estas obras, no entanto, não foram consideradas legítimas por George Lucas — no que diz respeito a direcionamentos dados a personagens e à trama —, deixando evidente a distinção entre os universos canônico e o expandido. Tal distinção não significou, contudo, a não exploração do universo expandido, uma vez que a LucasArt, empresa ligada ao autor, foi responsável pela

⁷ Os guerreiros da Ordem dos *Sith* apreciam e têm uma relação com a Força diferente daquela praticada pelos Jedi. Se, por um lado, os *Jedis* usam a Força para manter a paz e justiça, os *Siths* tem paixão pela Força e, partir dela, buscam o poder.

produção de vários games ligados direta ou indiretamente às tramas contadas nos filmes, por exemplo (FORTUNATO, 2005; TAYLOR, 2014). Outra ampliação do cânone se deu nas décadas de 2000 e 2010: as animações *Star Wars: The Clone Wars* e *Star Wars Rebels* foram criados e transmitidos em canais infantis; as tramas centrais dessas séries foram ambientadas entre acontecimentos apresentados entre os episódios II e III, e entre os episódios III e IV, respectivamente.

A forma como se deu o desenvolvimento e a ampliação desse universo canônico para diversos meios — e, consequente, para as várias possibilidades de consumo — nos faz entender a grandeza e a importância que essa franquia tem, tanto para a indústria do entretenimento, bem como para seus fãs. Contudo, embora a construção de universo narrativo tenha contato com a contribuição de outros agentes (e.g., autores, roteiristas e diretores), o direcionamento da linha principal da saga esteve sendo guiado por seu criador. Mas com o anúncio da aquisição da LucasFilm pela Disney, o universo de Star Wars tem demonstrado ter ganhado novos caminhos: dentre as decisões estratégicas que envolve a organização da franquia em sua nova fase, podemos citar uma nova organização de sua estrutura narrativa, processo pelo qual foi definido o que é considerado parte integrante do cânone e do universo expandido (BRIDI, 2014). Isso pode ser evidenciado tanto na organização dos filmes, pois além dos filmes que compõem a nova trilogia (i.e., produtos constituintes do cânone), outros dois filmes qualificados como *spin-offs* completam a lista — *Rogue One: uma História Star Wars* e *Solo: um História Star Wars*. Esses produtos mencionados evidenciam tanto o alinhamento desses universos (a canônico e o expandido) quanto o planejamento da Disney das próximas ações da saga.

Diante desse cenário de reestruturação do universo narrativo de Star Wars, ressaltamos a questão que envolve a presença de representações alinhadas a minorias sociais. Episódios ilustrativos da produção do primeiro filme dessa fase da franquia — como a definição e apresentação do elenco, trailers e registros da produção divulgados ao longo dos meses que

antecederam o lançamento do filme — e as consequentes repercussões acerca de alguns personagens promoveram discussões sobre representações de gênero, raça e sexualidade; e, em torno disso, pessoas ligadas à Disney/LucasFilm, agentes da imprensa especializada e os fãs passaram a tratar sobre o assunto.

O surgimento das discussões acerca das representações de grupos sociais em questão nos permite evocar personagens do universo narrativo (e suas respectivas particularidades) que se mostram alinhadas a tal temática. Acerca da representação de gênero, podemos apontar a Princesa Leia, apresentada na trilogia original, como exemplo de personagem que, apesar de ser um estereótipo de personagem feminino em narrativas de aventura, é mostrada de maneira diferente, que enfrenta as adversidades da trama como os personagens homens. Essa construção de personagem é também apresentada na trilogia epílogo da franquia, com a personagem Padmé Amidala, mãe da Princesa Leia. Essa tendência é potencializada pela Disney, que definiu personagens femininos como protagonistas: a primeira a ser apresentada foi Rey, com o início da nova trilogia, seguida por Jyn Erso, de *Rogue One: Uma história Star Wars*. Porém, algumas fãs fizeram críticas ao apontar que, mesmo diante do protagonismo de personagens femininos nesses dois últimos filmes lançados, há uma predominância de personagens masculinos, mostrando que tais filmes ainda são carentes de relações significativas entre mulheres (HESS, 2016).

Já sobre a questão da representação racial, destacamos que o primeiro personagem representado por um ator negro foi Lando Calrissian, personagem que aparece no segundo filme da primeira trilogia, mas que ainda carregava em si uma representação estereotipada, uma vez que se tratava, inicialmente, de um contrabandista — ainda que tenha aderido à causa rebelde posteriormente. Na atual fase da franquia, Finn, um personagem negro, é um *ex-stormtrooper* que adere à Resistência e ocupa um dos papéis centrais na nova trilogia. Sua importância é tal, que ao longo do período de divulgação desse filme, os trailers e comerciais davam a entender

que ele seria o próximo Jedi a surgir na franquia. Foi em torno desse personagem que foram registradas algumas manifestações de cunho preconceituoso, dentre as quais podemos destacar um caso que envolve a divulgação do Episódio VII na China: enquanto que na versão internacional do pôster Finn aparecia em maior destaque, assim como outros protagonistas, o material destinado ao mercado chinês apresentou uma versão diferente, na qual o personagem aparecia entre personagens menos importantes; diante tal situação, alguns fãs da franquia insinuaram haver ali um caso de racismo (CHILD, 2015).

Já outra questão de representação importante surgiu em meio de especulações acerca da sexualidade e do possível relacionamento futuro entre os personagens Finn e Poe Dameron, piloto da Resistência e um dos principais personagens apresentados na nova trilogia. Tal temática também surgiu nas declarações de pessoas ligadas à produção do primeiro filme dessa fase: para J.J. Abrams, diretor e um dos roteiristas do Episódio VII, a nova fase da franquia tem se mostrado bastante inclusiva e que, por isso, sinalizou como positiva a possibilidade de ter um personagem gay na atual trilogia (LEE, 2016).

Tais episódios — envolvendo antigos e novos personagens da franquia que se mostram alinhados a representações de minorias sociais — ilustram um debate que se encontra presente ao longo dos anos dentro da indústria do cinema. Mais recentemente, o questionamento acerca da diferença de oportunidades nessa indústria envolvendo grupos dominantes e minorias se mostrou presente em situações envolvendo aspectos externos à produção dos filmes. Na edição de 2016 do Oscar essa discussão ganhou destaque com a polêmica sobre a lista dos indicados, uma vez que não foram indicados atores e atrizes negros para os prêmios de atuação (EHRlich, 2016). Tal fato proporcionou ameaças de boicote por alguns artistas estadunidenses e a promessa de reformulação do quadro de votantes (KREPS, 2016) por parte da entidade que organiza a premiação, a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas. Embora o episódio tenha provocado uma resposta imediata na edição seguinte, os perfis do

premiados ao longo da história do Oscar reflete essa falta de diversidade: ao longo das 89 edições da premiação, somente quatro atores negros venceram o prêmio de melhor ator principal (2007, 2005, 2002 e 1964), enquanto três venceram na categoria ator coadjuvante (2017, 2005 e 1997); entre as atrizes negras, somente Halle Berry venceu o prêmio de melhor atriz principal (2002) e sete venceram o de atriz coadjuvante (2017, 2014, 2012, 2010, 2007, 1991 e 1940) (ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES, 2017).

Esse debate encontra respaldo em estudos que buscaram discutir tais temas a partir de objetos e perspectivas conceituais específicos, recuperando contextos sociais e econômicos das décadas consideradas em tais estudos e que ajudam a descrever, em paralelo, o desenvolvimento da indústria cinematográfica. Sobre a questão da representação de gênero, estudos como o de Bakhtiari e Salimi (2015) relatam como mulheres ocuparam cargos pouco significantes na indústria do cinema estadunidense: desde a década de 1930, os homens já ocupavam não só os cargos gerenciais, mas também os principais cargos criativos, cabendo às mulheres funções como escriturárias de roteiro; essas mulheres não ocupavam 15% dos cargos de roteiristas e de outras funções importantes. Se observarmos os vencedores dos últimos vinte anos no Oscar, somente Sofia Coppola (por *Encontro e Desencontros*, em 2004) e Diablo Cody (por *Juno*, em 2008) venceram na categoria melhor roteiro original; enquanto que, como co-roteiristas, duas mulheres — Philippa Boyes, por *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei*, e Diana Ossana, pelo filme *O Segredo de Brokeback Mountain* — receberam o prêmio de melhor roteiro adaptado (ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES, 2017).

No que diz respeito à presença de mulheres assumindo a direção de filmes, os números mostram que o aumento de filmes dirigidos por mulheres foi tímido ao longo da história da indústria do cinema: até o fim da década de 1970 somente 2% dos filmes tinham mulheres na direção e que, em 1990, tal percentual só aumentara para 5,6% (BAKHTIARI; SALIMI, 2015); em 2008, 9% dos diretores de 250 melhores filmes desse ano eram mulheres (LAUZEN, 2012).

Além disso, o reconhecimento é pequeno: apenas em 2010 o Oscar de melhor direção foi entregue a uma mulher: Kathryn Bigelow, pelo filme *Guerra ao Terror*, que ganhou o prêmio de melhor filme daquela edição (ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES, 2017). Esse baixo reconhecimento do trabalho feminino na indústria do cinema também se reflete nos salários das atrizes: enquanto que a média salarial de atores alcança o máximo aos 51 anos e, a partir de então, permanece estável, o rendimento médio das atrizes chega ao máximo 34 anos, quando essa média salarial passa a cair (DE PATER; JUDGE; SCOTT, 2014).

Esse cenário descrito acerca da posição das mulheres na indústria cinematográfica também se reflete nas narrativas apresentadas nos filmes. Historicamente, a produção cinematográfica hollywoodiana entregou para o mercado estruturas narrativas nas quais cabe aos papéis femininos funções secundárias — como a de interesse romântico do protagonista — ou situações de fragilidade, nas quais são colocadas em situação de perigo e à espera do herói, por exemplo. Entre as diversas possibilidades de estereotipagem de personagens femininos, destacamos o processo de hiperssexualização de mulheres em filmes de ação, como aponta o estudo de Heldman, Frankel e Holmes (2016). Para as autoras, essas personagens são hiperssexualizadas quando são vistas somente como corpos ou objetos; ou seja, as personagens são resumidas a atributos físicos; esse processo é complementado, nos filmes de ação, pelo uso da violência. Embora esse estereótipo mostre a figura de mulheres fortes e independentes — o que era visto por muitos como resultado das lutas por igualdade de gênero entre as décadas de 1960 e 1970, retratadas em domínios historicamente masculinos (no caso, os filmes de ação e com uso de violência), essas mulheres não deixaram de ser objetos em posições inferiores nas narrativas.

Essa descrição das representações femininas nos filmes mostra como tais imagens são reproduções simbólicas da desigualdade de gênero no mundo real, de modo que as mulheres

são moldadas e apresentadas ao público dentro de uma ordem social baseada no olhar masculino (BIELBY, 2009; DENZIN, 2005). No entanto, as lutas envolvendo questões raciais e de gênero ocorridas durante a década de 1970 e o desenvolvimento do feminismo ao longo da década de 1980 proporcionaram novas representações femininas nos filmes hollywoodianos (BAKHTIARI; SALIMI, 2015). Já é possível notarmos a presença de filmes cujas protagonistas são representações diferentes daquelas nas quais as mulheres têm papéis inferiores ou presas a uma imagem de fragilidade: a representação de princesa frágil é reconfigurada, de diferentes maneiras e intensidades, como é mostrado dentro do universo canônico de Star Wars. Como descrito anteriormente, as personagens Leia e Padmé foram retratadas como mulheres fortes e importantes para o desenvolvimento narrativo da franquia.

Em outra direção, foi no contexto dos movimentos por direitos civis que outra minoria social historicamente estereotipada foi tratada no gênero cinematográfico conhecido como *Blaxploitation*, que surgiu na década de 1970, e que simbolizou um marco na questão da representação da cultura negra estadunidense nos cinemas. Diante da situação na qual a comunidade negra estadunidense encontrava representada somente em situações alinhadas a posições atribuídas a negros, como escravos em filmes de época ou em ocupações inferiorizadas, como barbeiros ou engraxates, por exemplo, o *Blaxploitation* surgiu como gênero que representava a cultura negra a partir de narrativas ambientadas nos subúrbios estadunidenses (BAUSCH, 2013; GUERRERO, 2012), pelas trilhas sonoras composta por soul, blues e jazz, pelo teor de violência e pela presença de antagonistas brancos, em contraposição ao protagonista negro (WRIGHT, 2014). Representados por filmes como *Shaft* (1971), *Sweet Sweetback's Baadasssss Song* (1971), *Super Fly* (1972) e *Foxy Brown* (1974), o gênero foi resultado de condições bem propícias, como o surgimento de um grande público oriundo das comunidades negras estadunidenses, interessado em ser representado no cinema que, graças aos movimentos sociais e de luta contra as desigualdades raciais, mostrava-se política e socialmente

mais consciente.

Contudo, em torno desse contexto sócio-econômico e de tais produções surgiram críticas aos modelos de narrativas nos quais os negros estavam sempre representados por estereótipos subordinados à presença de protagonistas brancos (GUERRERO, 2012). Esse gênero apresentou personagens cujos perfis mais próximos de figuras como fora-da-lei e anti-heróis foram adotados como modelos para uma juventude inspirada pelo movimento *Black Power*; o *Blaxplotation* foi visto como símbolo de uma cultura negra autêntica e que serviu de influência para o movimento hip-hop e para o *gangsta rap* (WRIGHT, 2014), que se desenvolveram ao longo das décadas de 1980 e 1990. Esse gênero influenciou também o *New Black Realist* (BAUSCH, 2013), surgido nos anos 1990 e que tem como importante representação o filme *Boyz in the Hood* (1991), cujo enredo gira em torno da vida de três jovens negros da periferia de Los Angeles e questões como raça, violência e futuro são tratadas. Nesse gênero, os estereótipos da masculinidade negra formuladas durante o *Blaxplotation* foram reconfigurados, mostrando em seus filmes narrativas mais aproximadas com a realidade da juventude negra da época, no lugar de um cenário visto como fantasioso adotado no gênero da década de 1970 (BAUSCH, 2013).

Embora seja considerada por muitos como legítima a representação da cultura negra e a influência desses gêneros para outras manifestações culturais e para outros produtos culturais, como na música e na moda, o *Blaxploitation* surgiu, segundo Guerrero (2012), em um contexto no qual a indústria cinematográfica identificou uma oportunidade de lançar um gênero de filmes destinados a um público específico. O surgimento de condições sociais em torno das reivindicações da comunidade negra coincidiu com a crise financeira que afetou a indústria do cinema na época. O *Blaxploitation* seria, assim, uma resposta do cinema para as questões financeiras e políticas enfrentadas por Hollywood e que, apesar do surgimento de personagens negros mais fortes e emblemáticos do que os modelos subestimados explorados anteriormente,

a representação da raça negra não deixou de ser uma produção da indústria do cinema — que, entre outras coisas, apresentou figuras masculinas caricatas, como a do cafetão e do anti-herói violento que não respeitava as leis, bem como figuras femininas hiperssexualizadas — e que, com o fim da crise econômica, deixou de ser desenvolvida com a mesma atenção (GUERRERO, 2012).

Da mesma maneira que representações de mulheres e da comunidade negra foram produzidas a partir de uma ordem social e cultural estabelecida que os estereotiparam, gays e lésbicas foram representados no cinema estadunidense, ao longo da história, a partir da visão da sociedade da época. Lugowski (1999) relata que durante a Grande Depressão da década de 1930 e a entrada dos Estados Unidos na II Guerra Mundial, gays já eram retratados como homens afeminados e lésbicas como mulheres masculinizadas pela sociedade e, por consequência, também no cinema da época. Como tais representações tinham uma conotação negativa por parte da sociedade, a homossexualidade tornou-se, nesse cenário, um modo de rotular gays e lésbicas como pessoas decadentes e anarquistas; no cinema, indivíduos desse grupo social foram estereotipados e apresentados como objetos de desprezo e ridicularização.

A representação de gays e lésbicas teria encontrado no cinema independente, segundo Dean (2007), uma visão alternativa daquela produzida pelo cinema hollywoodiano e do mainstream. O autor parte da ideia que personagens gays sempre foram representados na indústria do cinema, porém de uma forma estereotipada e ofensiva. No cenário do cinema independente, seria possível encontrar dois tipos de filmes de temática gay: no primeiro, as narrativas dos filmes que estão focadas em uma subcultura gay, enquanto que no segundo tipo a sexualidade de um dado personagem é representada de forma descentrada; ou seja, a sexualidade assume um papel secundário na narrativa, de modo que o fato de um personagem ser gay não é um ponto fundamental para o desenvolvimento da história que é ali contada. Nas últimas décadas, algumas produções da indústria do entretenimento alinhadas a temática da

representação gay foram emblemáticas e serviram de pano de fundo para estudos. Sobre isso, podemos destacar que em torno do filme *Priscilla, a Rainha do Deserto* (1994) foram estudadas as diferenças de gênero a partir da discussão sobre aparências de gênero via vestimentas (BREWIS et al., 1997); já o trabalho de Cavalcante (2015) analisa como as produções televisivas *Modern Family* e *The New Normal* representam figuras paternas gays. Tais exemplos ilustram não só o modo como são ressignificadas as representações gays, como também a maneira como a relação mais estreita entre a constituição de identidades e as produções da TV e do cinema tem sido observada e debatida em produções acadêmicas. Nos últimos, alguns filmes relacionados à temática LGBT ganharam destaque da crítica especializada, de público e em diversas premiações da indústria cinematográfica. Destes, podemos destacar *O Segredo de Brokeback Mountain* (2005), filme que ganhou os prêmios de melhor direção (Ang Lee), melhor roteiro adaptado e melhor trilha sonora na 76ª edição do Oscar. Já a produção francesa *Azul é a Cor Mais Quente* (2013) — adaptação da *graphic novel* chamada *Le bleu est une couleur* — ganhou a Palma de Ouro de Cannes e o Glóbo de Ouro naquele ano e, em 2018, o filme *Me Chame Pelo Seu Nome* (2017) ganhou o Oscar de melhor roteiro adaptado.

Os pontos aqui mostrados nos ajudam a ilustrar que, ao mesmo tempo que refletiu aspectos sociais culturalmente construídos e relacionados ao modo como representações de grupos minoritários foram configuradas, a produção cinematográfica dos últimos anos buscou adaptar-se a reivindicações por retratos menos estereotipados e mais coerentes com as novas realidades dessas minorias sociais em questão. Contudo, essas ações não podem ser tratadas de maneira desassociada de suas preocupações mercadológicas, que faz a indústria do cinema olhar para tais demandas e para seus respectivos grupos sociais como oportunidades a serem exploradas economicamente.

Esse pano de fundo nos permite trazer para discussão um olhar acerca da presença de

identidades e de processos que as constituem, pois entendemos que as ações da indústria (e suas motivações) estão relacionadas ao modo como consumidores de seus produtos buscam não só se sentirem identificados naquelas representações produzidas nos filmes, mas também apropriar-se de aspectos identitários de certos personagens para a constituição de suas próprias identidades. Indícios dessa dinâmica se mostram presentes em atividades cotidianas que envolvem o consumo: comprar antecipadamente ingressos para a estreia do filme, a aquisição de produtos exclusivos ou de produção limitada, bem como opinar — visando corroborar ou criticar — sobre os direcionamentos assumidos pelos produtores em torno da marca em questão. Esses exemplos trazem à tona outro fator importante: a maneira como consumidores criam laços afetivos com aspectos de certos produtos faz dele um tipo de consumidor particular — um fã. Tal traço identitário produzido nessa relação parece sustentar práticas de consumos especiais.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A partir dessa contextualização e da apresentação de nosso objeto de estudo, apresentamos a seguir nossa fundamentação teórica: primeiro discutimos a relação entre práticas de consumo e constituição de identidades; sobre o surgimento de um perfil de consumidor que se mostra relacionado a essas práticas e situado em um cenário criado por transformações tecnológicas e as consequentes mudanças socioculturais. Em seguida, apresentamos o pensamento filosófico de Michel Foucault como lente teórica da qual destacamos as principais noções utilizadas nesta pesquisa.

3.1 A constituição de identidades e as práticas de consumo

Acerca da busca pelo entendimento da relação entre o consumo e a constituição de identidades, é possível identificarmos perspectivas conceituais e teóricas pelas quais é possível descrever a dinâmica que envolve marcas e consumidores e que visam a constituição (ao mesmo tempo que fazem uso) de configurações identitárias dessas duas agências.

Em torno do que entendemos acerca de práticas comuns que envolve a gestão de marketing — considerando a forma como são descritas nos manuais dessa área de conhecimento mais conhecidos e legitimados pelo mercado e por instituições de ensino —, a identificação de perfis de consumidores a partir de critérios de caracteres demográfico e comportamental (i.e., segmentação de mercado) que visa configurar a maneira pela qual um dado produto será apresentado e oferecido a um dado mercado escolhido (i.e., posicionamento

da marca) ilustra como as marcas buscam reconhecer e reproduzir aspectos identitários de grupos sociais para os quais são voltadas suas decisões estratégicas. Ao mesmo tempo que, conforme já descrevemos anteriormente, consumidores buscam alinhar a constituição de suas identidades a partir de suas práticas de consumo.

Encontramos na perspectiva da CCT um olhar sob essa relação. Identidades são vistas como conjuntos de particularidades historicamente e dinamicamente configuradas e que constituem sujeitos (ARNOULD; THOMPSON, 2005). Essa definição corrobora a dinâmica que descrevemos anteriormente sobre a evolução da forma como as representações de minorias sociais foram configuradas ao longo da história do cinema: os momentos que envolveram, por exemplo, o modo como representações da comunidade negra nas produções estadunidenses estiveram relacionadas a movimentos sociais que culminaram em cenários particulares — o *Blaxploitation* e o *New Black Realist* — ilustram a relação entre mercado, grupos sociais e aspectos socioculturais em torno da constituição e reprodução dessa identidade.

Quando falamos de identidades é possível observar também que, por meio do consumo, indivíduos buscam criar uma relação de pertencimento junto a uma dada configuração identitária ou grupo social particular. Para ilustrar tal afirmação, discutimos sobre como a comunidade gay atribui sentido a ações publicitárias orientadas para esse público — mas que foram concebidas como peças polissêmicas —, a partir de um estudo realizado por Tsai (2012). Nessa pesquisa, os participantes consideraram que a mensagem veiculada indica quem eles são, ao mesmo tempo que indica quem eles querem ser, de modo que os aspectos identitários da subcultura em questão são ratificadas — enquanto configuração particular —, bem como são reajustadas para uma adequação maior a um quadro social mais amplo. Esse estudo permite, dessa forma, entendermos que uma mesma representação de um dado grupo social pode atender demandas relacionadas à busca por pertencimento por parte desse grupo, enquanto que possibilita uma aceitação por parte dos grupos dominantes.

Conforme discutimos anteriormente, essa questão da aceitação pode se dar em paralelo — ou, até mesmo, por consequência — aos reflexos de manifestações sociais que buscam reivindicar demandas que giram em torno de melhor igualdade. Sobre isso, Branchik (2007) faz um breve panorama sobre a evolução da representação gay — para o qual ele considera, como contexto, o desenvolvimento dos movimentos pelo direitos dessa comunidade —, levando em consideração o uso de imagens de homens gays em anúncios de produtos e serviços: enquanto que no final da década de 1920 o uso dessas imagens eram mais raras e retratavam gays de forma pejorativa, a partir da década de 1970, tais representações se mostraram mais positivas e, ao mesmo tempo, mais ousadas. Ele finaliza descrevendo o atual cenário: é possível encontrar uma representação mais significativa de imagens masculinas em impressos e vídeos.

Além da relação existente entre grupos sociais e à constituição de representações identitárias que envolve práticas de consumos, outra noção importante que orbita as questões relacionadas à constituição de projetos de identidade é a que envolve a presença de comunidades de mercado. É por meio delas que consumidores buscam socializar-se por meio de comunidades que compartilham rituais e tradições em torno de relacionamentos sociais estruturados (i.e., comunidades de marca); de grupos de menor escala que se encontram marginalizados se considerar a presença de grupos dominantes (i.e., subculturas de consumo) e por meio do uso compartilhado de produtos e serviços (i.e., tribos de consumidores) (CANNIFORD, 2011). Diante disso, entendemos que da mesma forma que um indivíduo busca, através do consumo, elaborar projetos de identidade para si por meio do reconhecimento de traços constitutivos de sua identidade em produtos ou ações mercadológicas, grupos de consumidores — que se encontram associados por motivos particulares — podem compartilhar e produzir recursos que constituem projetos de identidade individuais e coletivos.

Assim, sobre essa relação entre consumo e identidades, podemos compreender que consumidores constroem, com seus recursos culturais, uma configuração identitária coerente, a

partir de recursos míticos e simbólicos de um dado mercado, que produz tipos de posições de consumo (ARNOULD; THOMPSON, 2005; LANIER Jr.; RADER, 2017). Contudo, importantes ressalvas podem ser feitas acerca da relação entre os papéis dos consumidores e do mercado na constituição de identidades, como aponta, por exemplo, o estudo realizado por Arsel e Thompson (2011) sobre demitologização nas práticas de consumo. Segundo os autores, recursos míticos podem ser entendidos como elementos culturais usados para atrair consumidores para uma dada marca ou prática de consumo. Nesse cenário, o ato de desmitificar está relacionado a um conjunto de práticas pelas quais consumidores criam demarcações de ordem simbólica que separam uma dada identidade — construída em torno das práticas de consumo dentro de um setor — de um mito imposto que possa enfraquecer ou desvalorizar aquela identidade ou o investimento daqueles consumidores, porque tais mitos podem criar, por exemplo, representações ou conotações estereotipadas dos projetos de identidade em questão. Esse estudo ilustra que os consumidores não são agentes do processo de consumo totalmente passivos, visto que eles podem sustentar, via práticas de consumo, um dado posicionamento contrário ou incompatível com aquilo que é oferecido para eles.

Outro exemplo de práticas de consumo como expressão de conservação de identidades está ilustrado no estudo de Cronin, McCarthy e Collins (2014) sobre a comunidade *hipster* e sua estratégia de resistência através da alimentação. A pesquisa mostra como tal comunidade fez uso de um processo que envolve o consumo de produtos que não são comercializados em massa, a partir de rituais e práticas comunitárias, de modo que não só a manutenção de uma identidade coletiva é mantida, mas também preservada entre os praticantes considerados reais, diferenciando-os daqueles eventuais ou imitadores. Nesse caso, as práticas de consumo do grupo social em questão os constituem enquanto comunidade em si, ao mesmo tempo que os diferencia de outras configurações sociais.

Sendo assim, entendemos que consumidores assumem ações co-constitutivas e co-

produtivas pelas quais esses indivíduos consumidores forjam um sentido de si mesmos (BETTANY, 2007; DOMINICI et al., 2013). E, por conta disso, organizações e marcas competem por um papel na co-criação de projetos de identidade individual ou comunitária de consumidores (ARNOULD, 2005). Diante disso, não só podemos perceber e mencionar a presença de um dado cenário no qual a relação entre produção e consumo se mostra mais estreita, bem como a emergência de perfil de consumidor aderente a tal contexto.

Para entendermos esse olhar da CCT sobre o papel do consumidor nas práticas de consumo, o trabalho de Cova e Cova (2012) faz uma significativa descrição da transformação do consumidor dentro do discurso do marketing ao longo das últimas décadas, culminado no surgimento da figura do *prosumer* — ou prosumidor. O caminho traçado no trabalho em questão é guiado por momentos específicos que envolve a presença de discursos do marketing e de suas respectivas representações do consumidor. Dentre esses discursos, aquele denominado de marketing colaborativo traz à tona a representação do consumidor que sofre influência da abordagem da lógica do serviço dominante (AKAKA; SCHAU; VARGO, 2013), na qual o consumidor é visto como peça importante no processo de co-criação de valor de uma marca; assim, as fronteiras entre produtores e consumidores diminuem, surgindo, dessa maneira, a figura do prosumidor, que busca colaborar na configuração daqueles bens e serviços oferecidos (COVA; COVA, 2012). Acerca do entendimento sobre a noção de co-produção, Humphreys e Grayson (2008) fazem uma importante ressalva: em torno da co-produção, duas abordagens devem ser consideradas e diferenciadas; a primeira está relacionada a uma produção coletiva, pela qual membros de uma comunidade de consumidores colaboram entre si para produzir coisas de valor para o grupo; enquanto que, por sua vez, um segundo tipo considera a colaboração entre marcas e consumidores para produção de valor. Entendemos, a partir dessa diferenciação, que a segunda abordagem de co-produção envolve claramente uma relação de troca.

O surgimento e as implicações sociais da figura do prosumidor são tratadas no trabalho de George Ritzer e colegas. A expressão — relacionada ao termo original *prosumption*, criado por Alvin Tofler, em 1980 — refere-se à combinação de produção e consumo (RITZER, 2015). Segundo Ritzer e Jurgenson (2010), essa relação mais estreita entre produção e consumo pode estar presente em outras configurações que envolvem consumidores em processos de co-criação. Essa questão traz à tona a diferença entre dois tipos de *prosumption*: o primeiro, tradicional, está relacionado à ideia de exploração de outro grupo de pessoas que, além dos trabalhadores, assumem alguma função na produção. Já o segundo tipo está ligado ao desenvolvimento tecnológico que deu ao prosumidor maior protagonismo e autonomia na dinâmica de co-criação, de maneira tal que provocou mudanças na relação das marcas com produtores, consumidores e prosumidores tradicionais. O desenvolvimento dessa nova relação entre prosumidores e marcas tem levado às organizações cada vez mais ficarem alinhadas à dinâmica promovida por esse modelo de mercado.

Acerca desse protagonismo atribuído aos prosumidores, dentro e fora da abordagem da CCT, Lanier Jr. et al. (2015) argumentam sobre a amplitude do papel desses agentes. Para os autores, a participação dos consumidores não se resume a preencher eventuais lacunas simbólicas existentes em torno de um produto ou marca (fazendo, assim, o papel complementar do produtor), mas sim de extrapolar tais espaços simbólicos, produzindo novos significados e legitimando (ou não) aqueles oferecidos pelos produtores e, até mesmo, criando produtos alternativos ou “não-oficiais”, mas que são validados pelo grupo de consumidores em questão. Esse argumento possibilita repensar a relação entre consumidor e produtor, de modo que a relação binária fosse desfeita: não há com o protagonismo do consumidor uma sobreposição desse sobre os produtores — como resposta a um cenário anterior, no qual a relação seria o inverso. Assim, essa perspectiva contribui para o entendimento do papel ativo do consumidor, que pode ser visto como algo que vai além da noção de co-criação baseado em uma perspectiva

behaviorista, na qual o protagonismo do consumidor pode ser visto como uma reação a um estímulo direto de uma ação estratégica do produtor (e.g., THOMPSON; MALAVIYA, 2013).

Diante dos conceitos apresentados e dos exemplos aqui ilustrados, entendemos que a emergência de um perfil de consumidor (o prosumidor) que, através de práticas individuais ou coletivas parecem estar mais próximas das ações das marcas. Essa relação entre consumidores e marcas se mostra mais estreita de tal maneira que o surgimento desse prosumidor não só transforma as ações de co-produção dessas marcas em si, mas também modifica as representações de suas identidades uma vez que, sob o ponto de vista da abordagem da CCT, entendemos que é por meio de suas práticas de consumo que indivíduos constituem, de forma ativa, seus projetos de identidade.

Por outro lado, tal cenário permite que as decisões estratégicas das marcas considerem a presença das novas práticas dos seus consumidores, de modo que as levem em consideração — e até mesmo contem com elas — nas ações direcionadas a seus consumidores. Na descrição proposta acerca da relação entre representações de consumidores e discursos de marketing, Cova e Cova (2012) ressaltam que tais representações não são espontâneas, mas sim produtos da construção dos discursos de marketing, pelos quais as marcas colocam seus consumidores como seus agentes, através de ações diretas ou indiretas. Acerca da figura do prosumidor, Büscher e Igoe (2013) complementa ao levantar críticas referentes a elementos que constituem esse agente. Para os autores, a liberdade necessária para o exercício de co-produção que é atribuído ao prosumidor — dentro da lógica econômica e tecnológica que permitem a atuação desse indivíduo — é limitada, pois tais lógicas fazem o consumidor acreditar que ele é um agente plenamente ativo.

Contudo, esse exercício de influência por parte das marcas não é visto como ação de dominação, uma vez que as participações dos consumidores não são impostas, compulsórias ou diretamente ligadas ao consumo de um determinado bem. Além disso, essa influência de um

sobre o outro não dá garantias de que as motivações das marcas provoquem respostas desejadas, apesar da tentativa de administrar as ações dos consumidores como em outros momentos. Os prosumidores podem legitimar ou não, bem como subverter ou ressignificar as estratégias da marca. Diante disso, é possível constatar que a presença dessas práticas co-produtivas dos consumidores se mostra importante para as marcas, de modo que tais práticas, bem como os projetos de identidade e suas respectivas representações possam ser vistas como elementos possíveis de formatação por parte da indústria cinematográfica em seus produtos, de modo que seus interesses sejam alcançados.

Assim, assumimos que os consumidores aqui descritos não só podem ser configurados como prosumidores: tendo em vista os produtos culturais em questão, a relação entre tais produções e seus consumidores e a forma como o agrupamento desses indivíduos configuram comunidades de mercado singulares, entendemos que temos, aqui, a presença de um fandom, cujas particularidades tratamos na seção a seguir. Além disso, para melhor compreendermos o contexto no qual fãs, fandoms e marcas se relacionam, faz-se necessário discutimos também sobre o arranjo social, tecnológico e cultural no qual a dinâmica envolvendo esses três elementos ocorre; para tal fim apresentamos os conceitos de cultura de convergência e cultura participativa.

3.2 As práticas de fãs

O surgimento e ampliação de novas práticas de consumo estão relacionadas a avanços tecnológicos, caracterizados pelo desenvolvimento de uma maior interatividade, produção e compartilhamento de conteúdo — traços que configuram uma das fases do desenvolvimento da Internet, conhecida por muitos como a Web 2.0 (COLLINS, 2010). Contudo, para o melhor entendimento desse avanço tecnológico, bem como de suas consequências econômicas, sociais

e culturais, faz-se necessário apresentar um conjunto de conceitos que se mostram interligados.

Dentre os principais pensamentos construídos em torno dos impactos da tecnologia sobre a sociedade, ressaltamos os trabalhos de Pierre Lévy, que levantou a discussão sobre as características e os reais impactos do ciberespaço, além das possibilidades em torno de uma inteligência coletiva (LÉVY, 2010; 2011). Por sua vez, Manuel Castells buscou promover — ao longo dos três volumes de *A Era da Informação* — uma discussão sobre as implicações causadas pelo desenvolvimento das tecnologias de informação, da constituição e presença de identidades legitimadoras (produzidas pelas instituições dominantes), de resistência (que buscar resistir a abordagens da primeira) e de projeto (construção de uma nova identidade) (CASTELLS, 1999; 2001; 2003).

Além da contribuição desses dois pensadores, destacamos os trabalhos de Henry Jenkins, autor de *Cultura da Convergência*, no qual estudou as transformações da sociedade causadas, entre outras coisas, pela produção (e consumo) de conteúdo em meios convergentes entre si. Essa noção de cultura de convergência pode ser entendida como um processo dinâmico, que constitui um cenário no qual as mídias antigas e novas estão integradas, de modo que a mídia alternativa passa a ter, no que diz respeito ao impacto e à amplitude do que é produzido ali, uma posição mais próxima dessas mídias tradicionais (JENKINS, 2009). Essa se encontra, por sua vez, em um cenário no qual se faz necessário rever e adaptar suas estratégias. Nesse novo ambiente, produtores e consumidores encontram ferramentas e novos contextos que remodelam a interação entre eles, permitindo o surgimento de um processo colaborativo de produção de conteúdo (TUROW; DRAPER, 2014).

Visando entender melhor o que compreende a cultura de convergência, Jenkins (2009) apresenta três conceitos que se encontram relacionados. O conceito de convergência se refere tanto à presença de múltiplas plataformas e ao fluxo de informações que ali trafegam quanto às implicações dessas nas relações entre diversos mercados midiáticos e do seu impacto na forma

como os públicos migram de um meio de comunicação para outro; a convergência engloba as transformações sociais, culturais e econômicas provocadas nesse cenário tecnológico. Alguns conceitos importantes estão ligados diretamente a caracterização deste primeiro ponto. O conceito de mobilidade diz respeito ao uso de dispositivos móveis que permitem que conteúdos sejam produzidos e acessados instantaneamente (DIAS, 2010), seja através de celulares ou tablets, por exemplo. Por sua vez, a mobilidade permite que as mídias digitais sejam acessadas a todo tempo e lugar, tornando-as onipresentes; caracteriza-se, assim, o conceito de ubiquidade (DIAS, 2010; MARTINO, 2014). Esses conceitos revelam a integração entre dispositivos, bem como de aplicativos, serviços e redes; tal convergência, no entanto, não fica limitada ao agrupamento de mídias ou de funções em um mesmo aparelho.

Quando levamos em consideração a presença da dimensão cultural paralela à dimensão tecnológica, o conceito de cultura participativa traz à tona a mudança de perfil dos consumidores: de um momento no qual eram atores passivos diante das ações de produtores, para um cenário no qual as interações entre si e com as marcas são mais dinâmicas, de modo que tais espectadores participam mais ativamente na circulação de informações, bem como da criação de novos conteúdos (HENRIQUES; LIMA, 2014). Essa participação mais ativa nos meios de comunicação e a maior integração entre seus usuários propicia o surgimento de uma inteligência coletiva, através da qual práticas, conceitos e o conhecimento em geral podem ser ressignificados, a partir da discussão direta e do compartilhamento de informações (JENKINS, 2009).

Na circunstância na qual o autor avalia e trata das opiniões sobre a obra *Cultura de Convergência*, Jenkins (2013) afirma que a partir do lançamento do livro os discursos sobre a cultura participativa foram reforçadas e multiplicadas, trazendo à tona implicações dessa ideia na política, no jornalismo, na educação, na saúde e nos estudos sobre gestão, por exemplo, além do que se diz respeito à indústria do entretenimento — que é o foco da obra em questão —

acerca do engajamento do público quanto as práticas coletivas de fãs. Mas o que o autor agora reforça é que, em algumas situações, a convergência implicou mudanças significativas no cotidiano das pessoas, mostrando como novas práticas proporcionadas pelo novo cenário modificaram a forma como certas decisões individuais e coletivas são formadas. No entanto, algumas situações nas quais a ideia de participação se mostra presente são, na prática, limitadas e criadas de modo que ainda exista o exercício de influência de uma parte envolvida sobre as demais. Essas observações ilustrariam a necessidade de não só melhor entender os diferentes modelos de participação, como também como e em quais circunstâncias ocorrem as dinâmicas envolvendo o uso de poder (JENKINS, 2013). Para o autor, no cenário no qual a participação de consumidores, fãs e cidadãos é mais forte e significativa, está presente também práticas corporativas voltadas para a tentativa de gerenciamento ou manipulação desses grupos sociais.

A descrição desse cenário e de suas principais implicações que envolvem as interações de consumidores e produtores, podemos destacar a presença de dois campos de conhecimento que surgiram nesse pano de fundo e que interagem: o desenvolvimento da Internet proporcionou a interação entre pessoas e o compartilhamento de informações, bem como o surgimento de ferramentas pelas quais são possíveis tais práticas e a presença de arranjos sociais e institucionais em torno dessas interações e ferramentas. Essa configuração revela a importância do modo como os *Media Studies* buscam entender o funcionamento e uso das novas mídias e de seus efeitos sociais, culturais e econômicos (LIEVROUW, 2012).

O desenvolvimento desse campo de conhecimento mostrou diferentes fases de desenvolvimento, no que diz respeito à observação de novos objetos de investigação, frutos não só do desenvolvimento das mídias, mas também das novas práticas de seus usuários. As observações acerca de sua atualidade acrescentam ao olhar sobre mídias e audiências perspectivas etnográficas, estéticas e político-econômicas, tanto globais quanto locais. Isso permitiu aos *Media Studies* a possibilidade de pesquisar fenômenos com o foco em questões

envolvendo gênero, etnias, classes sociais e sexualidades (MERRIN, 2009; MILLER, 2009; 2013).

Alinhada aos objetos de investigação e aos objetivos dos *Media Studies*, os *Fan Studies* se desenvolveram, ao longo das últimas décadas, como uma área de estudos oriunda dos Estudos Culturais voltada para o estudo das práticas de fãs e as comunidades de fã (DUFFET, 2013). Segundo Bennet (2014), *Textual Poachers*, de Jenkins (2005), lançado originalmente em 1992, contribuiu para o fortalecimento do campo de investigação e para a reformulação das representações dos fãs pois, por muito tempo, a figura do fã era limitada à imagem de um adulto infantilizado e imaturo (DUFFET, 2013), produzida pelos meios de comunicação e por anti-fãs (GRAY et al., 2007). Para Jenkins (2005), no entanto, os fãs estão inseridos em uma cultura que é complexa e que permite níveis de engajamento e de participação significativos. Fuschillo (2017) complementa esse entendimento sobre fãs ao ressaltar que tais fãs são indivíduos cuja relação com as marcas é mais estreita do que simples consumidores, uma vez que eles dedicam parte de seu tempo para interpretações mais elaboradas sobre os textos e outros atributos relacionados às marcas em questão. Os fãs de uma determinada marca podem configurar a existência de uma subcultura de consumo, que formam um dado arranjo social e institucional cujas práticas podem influenciar o desenvolvimento de aspectos sociais. Esse papel atribuído aos fandoms é melhor evidenciado quando consideradas abordagens mais recentes acerca da cultura de consumo, nas quais o mercado é entendido como um cenário constituído social e culturalmente em dinâmicas que envolvem diversos agentes em seu desenvolvimento (FUSCHILLO, 2017).

Diante disso, podemos perceber a forma como esse grupo de agentes ganham um olhar particular sobre suas motivações, suas práticas e seus arranjos sociais. O caráter participativo das práticas de fãs está presente não somente em suas atividades virtuais ou presenciais enquanto grupo de fãs de algo — ou fandom —, mas também na relação desse grupo com o

objeto de adoração: as práticas de um fandom envolvem a construção do laço afetivo com o objeto e um processo de significação desse objeto (SANDVOSS, 2007). Além disso, a forma pela qual indivíduos se organizam e se relacionam em torno das atividades de um fandom ancora a sensação de pertencimento entre os membros, uma vez que compartilham práticas, gostos e normas (SEREGINA; SCHOUTEN, 2016).

Em torno da noção de cultura participativa e da forma ela se mostra importante entendermos a importância das práticas de fãs, Hadas e Shifman (2013) fazem uma importante ressalva: as implicações desse conceito sobre o funcionamento de um fandom deve considerar não só o caráter participativo ou de engajamento da atuação de um dado grupo de fãs; essa postura proativa de seus membros é acompanhada por uma dada configuração de práticas e gostos que ancoram a identidade de fã em questão. Essa observação nos faz compreender que a cultura participativa não somente está relacionada a um cenário que proporciona um protagonismo maior aos membros de um fandom na sua relação com uma marca, mas também possibilita a emergência de um arranjo identitário que distingue um fandom de outro e esses consumidores dos demais.

Dada a importância do fandom enquanto agente participativo em torno das práticas de consumo que caracterizam a relação desses indivíduos com a indústria do entretenimento, vamos discutir, a partir das situações descritas a seguir, sobre quais são e como se caracterizam algumas práticas de fãs. O cenário tecnológico e cultural descrito e discutido a partir das noções de cultura de convergência e de cultura participativa proporcionou o surgimento de comunidade virtuais em torno de temáticas diversas, como grupos de fãs de gêneros cinematográficos, a partir de fóruns virtuais e de páginas em redes sociais, como é o caso do *Jedi Council Forums* (sobre a universo Star Wars), *The Hunger Games Wiki* (sobre a franquia Jogos Vorazes) e *The Trek BBS* (sobre o universo de Star Trek). Tendo em vista tais ambientes e as respectivas práticas de fãs, os estúdios de cinema passaram a dar mais atenção às respostas instantâneas dessas

pessoas, acompanhando, por exemplo, as imediatas reações ao lançamento de um novo trailer e os comentários publicados após a estreia de um filme. Isso ilustra o modo como fandoms podem assumir um papel importante enquanto força social e institucional, nesse cenário no qual o mercado pode ser visto como uma instância configurada social e culturalmente como produto da interação entre marcas, consumidores, Estado e outros agentes (FUSCHILLO, 2017).

Esse caráter participativo das práticas dos fãs pode ser promovido por meio de ações da marca sobre tais agentes, de modo que determinadas respostas sejam realizadas. Esse tipo de ação mercadológica levou, por exemplo, crianças usuárias do Nintendo DS a terem suas relações sociais moldadas pelo uso do console, a partir da interação com outros usuários (RUCKENSTEIN, 2015). Além disso, esse cenário que a cultura participativa permite não só a produção de fãs, mas também o trabalho organizado desses sujeitos em torno de esforços visando o investimento para produção da marca, como foi o caso da campanha de *crowdfunding*, de 2013, direcionada para a adaptação para o cinema da série de TV *Veronica Mars* (HILLS, 2015). Independente das motivações presentes em cada uma dessas ações, os casos descritos aqui ilustram possibilidades de práticas e diferentes graus de envolvimento dos fãs com o desenvolvimento de aspectos relacionados aos produtos.

Essa relação entre fãs e produtos culturais — que tem um caráter afetivo elevado e que é cada vez mais estreita e produtiva, mediante a cultura participativa — tem como exemplo significativo a franquia Star Wars e as práticas de seus seguidores. Além do ato de fantasiar-se como personagens em convenções e encontros de fãs (gerais e específicos da saga), destacamos a produção de fãs na Internet, seja prestando uma homenagem aos filmes, como é o caso da produção *Star Wars Uncut: Director's Cut* (2012) — fanfilm produzido por centenas de colaboradores que reproduziram, de várias maneiras, o primeiro filme da franquia, a partir de filmagens de, no máximo, 15 segundos. Além disso, as práticas dos fãs em torno de Star Wars e as ações de grupos sociais desse tipo baseadas em interações em mídias digitais são abordadas

em estudos como os realizados por Massarolo e Alvarenga (2010), Bicca et al. (2014) e Mastrocola (2014), por exemplo. No primeiro, a repercussão do lançamento em DVD dos filmes da franquia, a partir de 2004, é um fato mostrado como exemplo de como um universo deste tipo foi transformado em um produto transmidiático, mostrando os conflitos em torno do texto canônico. O tema é também tratado por Mastrocola (2014), que analisou a participação dos fãs em torno do lançamento da série animada *Clone Wars*. Por sua vez, as expressões consagradas do cânone (como, por exemplo, “que a Força esteja com você”) são usadas como elementos que constituem uma identidade nerd ligadas a saga (BICCA et al., 2014).

No que diz respeito às práticas da indústria do entretenimento, destacamos a utilização das narrativas transmídias como uma das principais ferramentas adotadas em decisões estratégicas que envolvem a ampliação do alcance de seus produtos culturais. Podemos entender as narrativas transmídias como histórias contadas e propagadas em vários meios de comunicação; um universo é criado em torno de uma narrativa e que vai além da sua reprodução do enredo original em diferentes mídias (KERRIGAN; VELIKOVSKY, 2016). A série da BBC *Doctor Who* pode ser vista como caso que fez uso de ações ligadas a ideia de construção de narrativa transmídia: foram produzidos pequenos episódios transmitidos em celulares, podcasts, aventuras interativas e sites falsos, como também dois *spin-offs* — *Torchwood* e *The Sarah Jane Smith Adventures* (PERRYMAN, 2008).

Em outro exemplo de estudo sobre narrativas transmídias, Edwards (2012) destaca a importância do papel dos fãs e como as relações de poder entre produtores e consumidores podem mudar a depender do contexto. O autor ilustra o poder das práticas de fãs de *reality shows*, que buscam prever os resultados de programas como *Survivor*, em comunidades online, divulgar situações ainda inéditas do *Big Brother* na Internet e influenciar a votação dos melhores competidores no *American Idol*. Em outra situação, ao analisar os componentes transmídia produzidos em torno da série *Lost*, Scolari (2012) afirma que as narrativas

transmídias não podem ser paradas pelos produtores “originais” da história, uma vez que os fãs têm o poder nas mãos para produzir coisas novas, como finais alternativos e *fanfics* e teorias sobre a narrativa.

As situações aqui descritas demonstram a forma como fãs e marcas podem estreitar sua relação através de práticas — sejam elas propostas e executadas por cada um dos lados ou promovidas em conjunto — que podem assumir várias formatações compatíveis com os meios e com as ferramentas presentes e que se mostram relacionadas a motivações particulares. Em torno dessas materialidades, dos objetivos envolvidos e do modo como fãs e marcas se posicionam diante de uma dada prática, uma noção importante a ser discutida aqui é a de paratextos. Essas produções devem ser entendidas como artefatos que ultrapassam as delimitações de um dado texto original (DUFFETT, 2013): são exemplos trailers, camisetas e ações promocionais; spin-offs, os documentários extras presentes em um DVD e *releases* e resenhas acerca de um dado filme. Diante dos produtos e ações listados fica evidente que, em torno de um produto cultural, houve um crescimento significativo de paratextos produzidos que o circunda; e, além disso, podemos identificar como produtores desses artefatos não só o agente proprietário do texto original, mas também a imprensa e os fãs de uma franquia. Conforme discutimos anteriormente, o cenário tecnológico e cultural no qual se insere a produção desses agentes em torno da indústria do entretenimento possibilita as várias maneiras e modos de produção e de veiculação desses paratextos.

Dentro do cenário tecnológico e cultural que proporciona a produção de paratextos, evidenciamos a questão que trata da aceitação de paratextos produzidos por fãs: nem todos os detentores oficiais de certas narrativas legitimam tal produção. O surgimento de fanfiction relacionadas ao universo canônico de *As Crônicas de Gelo e Fogo* são combatidas pelo seu criador, George R. R. Martin, mesmo consciente que o controle sobre tais criações amadoras é difícil, conforme contextualiza Fathallah (2016). Para a autora, essa discussão sobre a questão

da autoria envolve esse controle por parte do proprietário e reivindicação por parte de fãs de uma autoria específica — de algo novo que deriva de outro texto, e não do original —, mas também de uma construção compartilhada. Nos dois casos, os autores de fanfiction têm, mesmo que busquem se opor aos caminhos narrativos que o autor original propõe em certas situações, um vínculo com o universo original, pois essa narrativa é, ao mesmo tempo, o que legitima sua produção particular e sua referência basilar. Essa discussão ilustra não só o maior protagonismo da comunidade de fãs acerca de sua relação com as marcas, mas também entendemos que pode haver, nesse cenário, um campo de negociação no qual as marcas podem ter a possibilidade de usar tais reivindicações como algo a ser considerado em suas estratégias. Diante disso, é possível observarmos que a forma como textos originais e paratextuais estão relacionados de maneira significativamente estreita em muitos casos — como aqueles pelos quais discutimos a noção de narrativas transmídia — demonstra a intertextualidade presente nessa relação, tendo em vista que os paratextos produzidos compartilham referências e significados oriundo do texto original (SANDVOSS, 2007).

Outra atribuição relacionada aos paratextos é discutida por Hills e Garde-Hansen (2017), no que diz respeito à ideia de memória paratextual: entende-se que alguns fãs fazem uso de práticas nas quais está presente a intenção de demonstrar que um dado fato foi testemunhado pelo indivíduo; tal ato funciona como que autentica seu status de fã (HILLS; GARDE-HANSEN, 2017). O autor ilustra isso ao relatar a produção de alguns fãs da série televisiva *Doctor Who* que, através de suas memórias, remixaram e reeditaram episódios perdidos pela BBC (emissora britânica que produz e transmite a série).

Quando consideramos a presença de duas vias de produção de paratextos — que envolvem aqueles produzidos pelos fãs e os produzidos pelas marcas/franquias —, podemos discutir acerca dos objetivos de tais produções. Se por lado a produção paratextual de fãs buscam dar sentido ao texto, a os paratextos das franquias podem dar sentido ao público

(SCOTT, 2017). Sobre essa última afirmação entendemos que, por meio de tais produtos, marcas podem tanto influenciar a percepção de consumidores sobre aspectos do texto original em questão, quanto efetuar representações sociais por meio do paratextos; isso se mostra alinhado ao que Scott (2017) argumenta: paratextos estão bastante presentes nas ações de marketing e podem carregar certas posições dominantes e conservadoras, podendo carregar significados carregados de representações estereotipadas estabelecidas. É nesse cenário que a autora ilustra a possibilidade de paratextos serem configurados como produção discursiva de fãs, quando analisou o movimento difundido nas redes sociais e encabeçado por parte de fãs da franquia Star Wars, o #wheresrey, pelo qual foi questionado a ausência da principal personagem feminina em brinquedos — outro tipo de objetos paratextuais — relacionados ao primeiro filme da nova fase da franquia. Em sua análise, a autora afirma que a ação organizada de fãs em torno dessa hashtag vai de encontro à rede paratextual da franquia — cujo o caráter das representações presentes nos brinquedos em questão é predominantemente masculino — a partir de outro artefato paratextual. A discussão promovida não só ilustra a relação entre a ausência de brinquedos dos personagens femininos e a pouca representatividade de gênero na franquia, mas também mostra que o posicionamento de parte dos fãs sobre essa questão se mostrou alinhada a outras demandas envolvendo a questão de gênero — como as ações #IncludeTheGirls (sobre a pouca representatividade de fãs e personagens femininos na questão dos brinquedos licenciados), #wheresNatasha (acerca da ausência de brinquedos da personagem Natasha Romanov, a Viúva Negra, de Os Vingadores) e #wewantwidow (relacionada ao desejo de parte dos fãs por um filme solo dessa personagem). Observamos, assim, a presença de uma dinâmica que envolve ações baseadas em paratextos: de um lado temos uma configuração social dominante reproduzida em uma dada materialidade paratextual (i.e., brinquedos) e no texto original que sustenta a existência desses paratextos; por outro, a demanda social envolvida nessa situação via discursos — outra materialidade — daquele grupo de fãs alinhado a tal reivindicação.

Diante do que apresentamos, a produção de paratextos engloba uma gama de materialidades, pelas quais produtores e consumidores buscam — a partir de motivações particulares — contribuir para a constituição de um universo rico e amplo de atributos que configuram um dado produto cultural. No que se refere ao setor específico da indústria do entretenimento no qual se encontra nosso presente estudo e ancorado pelas situações ilustradas e discutidas anteriormente, a indústria do cinema é rica no que diz respeito à produção de paratextos; dentre os agentes presentes no funcionamento desse setor produtivo, produtores e fãs protagonizam a elaboração de diversos paratextos que, juntos, fortalecem e mediam — em diferentes graus de participação — a construção de um universo canônico.

Em torno da franquia Star Wars, os paratextos produzidos pela LucasFilm — e, agora, ancorada pela Disney — foram e ainda são fundamentais para o desenvolvimento de seu cânone: além dos produtos licenciados, Star Wars compreende uma série de narrativas paralelas (e.g., filmes *spin-offs*, livros, games, quadrinhos) que expandem a totalidade de personagens, conceitos e tramas que constituem a marca. Por outro lado, os fãs da franquia buscam contribuir para esse crescimento, a partir de paratextos pelos quais a franquia se mantém viva e em plena expansão para aquela comunidade de fãs. Além de apropriações e versões reproduzidas de filmes e de outros produtos pelo fandom, esses fãs buscam produzir e compartilhar discursos, pelos quais certas ideias são defendidas e reivindicações são feitas a partir do posicionamento desses fãs sobre dada temática relacionada direta ou indiretamente à franquia. E, conforme mostramos ao longo desse estudo, a representação de identidades relacionadas a grupos sociais se mostra presente em várias situações protagonizadas por fãs e produtores dos filmes.

Essa questão que envolve a constituição de identidades tem na perspectiva foucaultiana uma significativa lente teórica, uma vez que, dentro desse ponto de vista, os processos e agentes que sustentam a produção de identidades — processo que tem como equivalente, no pensamento foucaultiano, a construção de subjetividades — configuram dinâmicas complexas,

para as quais podemos fazer uso de uma série de noções desenvolvidas pelo pensador francês que se mostram alinhadas às perspectivas e entendimentos até aqui discutidos.

3.3 O olhar foucaultiano

A perspectiva foucaultiana tem sido utilizada em estudos acerca do marketing e das pesquisas sobre consumo. Antes mesmo de apresentarmos sobre exemplos reais que podem sustentar essa afirmação, abrimos nossa discussão partindo da premissa de que a CCT é um campo teórico — e não uma teoria única — que leva em consideração a presença de fatores de ordem simbólica, ideológica e sociocultural em torno das práticas de consumo (ARNOULD; THOMPSON, 2005); sendo assim, é possível entendermos que o que delimita a utilização de abordagens conceituais e teóricas em pesquisas da CCT é a compatibilidade com tais pontos basilares dessa perspectiva.

Sobre essa característica da CCT, Thompson, Arnould e Giesler (2013) fazem uso do termo bakhtiniano heteroglossia para atribuir a esse campo teórico um caráter polidiscursivo, alegando, dessa maneira, que essa abordagem possibilita uma mistura de perspectivas de ordem histórica, experienciais e críticas. Tal afirmação é corroborada por Casotti e Suarez (2016) que, no panorama produzido sobre a constituição e desenvolvimento da CCT nos últimos anos, ilustra a pluralidade teórica e metodológica das pesquisas alinhadas a este campo ao enumerar autores ligados às ciências sociais e áreas afins presentes em pesquisas realizadas dentro dessa perspectiva, dentre os quais estão Theodor Adorno, Erving Goffman, Pierre Bourdieu, Emile Durkheim, além do próprio Michel Foucault.

Diante dessa interdisciplinaridade que caracteriza a CCT, e dentre as várias abordagens teóricas ali possíveis de serem utilizadas, Arnould e Thompson (2015) afirmam que o campo foi sendo transformado ao longo dos anos, a partir da presença crescente de discussões baseadas

na *Assemblage Theory*, abordagem que engloba diferentes teorias particulares, e que tem, em comum, o fato de estarem voltadas para o agenciamento social. Essa premissa dá aos pesquisadores da CCT possibilidades de analisar como fatores de naturezas diferentes podem estar alinhados e relacionados, de modo que seus significados possam ser moldados, de acordo com os arranjos ali construídos. Esses arranjos podem estar presentes diante de questões que envolvam comunidades de consumo, novos mercados consumidores e práticas de consumo, por exemplo.

O pensamento foucaultiano é uma das perspectivas englobadas pela *Assemblage Theory*, na forma como é tratada pela CCT pois, conforme apresentamos, as mais recentes contribuições em torno da CCT têm considerado a presença de quadros teóricos e conceituais alinhados a perspectiva pós-estruturalista e que, por conta disso, mostra-se compatível à perspectiva foucaultiana, em especial às suas noções de saber, poder, governamentalidade e técnicas de si (THOMPSON; ARNOULD; GIESLER, 2013). Para uma devida explicação sobre os conceitos acima citados e de outros também importantes para nosso estudo, entendemos ser necessário discutirmos inicialmente os três ciclos do pensamento foucaultiano. E, para tal, começamos nossa discussão sobre como na noção de práticas surge nessa perspectiva.

Ao longo de sua jornada filosófica, Foucault desenvolveu seus estudos acerca de diversos temas, mas que é possível indicar como ponto em comum de seus trabalhos, segundo Castro (2016), as práticas enquanto domínios de análise. Isso fica evidente quando observamos a associação feita entre as práticas em questão e eixos que demarcam os ciclos do pensamento foucaultiano: o eixo do saber se relaciona às práticas discursivas; o do poder às práticas não discursivas e o eixo da ética às técnicas de si; nesse cenário, tais práticas podem ser entendidas como regularidades relacionadas a ações que indivíduos assumem e que se mostram aliançadas a um dado eixo sistemático (FOUCAULT, 2006a).

A relação entre essas práticas e os eixos distintivos do pensamento foucaultiano revela

a presença de três noções: *episteme*, *dispositivo* e *ética*. Sobre a primeira, podemos compreendê-la como uma configuração dinâmica de relações que orchestra práticas discursivas dentro de uma dada época (FOUCAULT, 2014). Tais relações podem envolver a presença de objetos, conceitos, variedades de formulações e de estratégias que se manifestam a partir de uma dada formação discursiva, que Foucault (2006c) denomina de *saber*. Essa noção de saber pode ser ilustrada pelo que entendemos da Medicina e do Marketing e seus respectivos conjuntos de objetos (alvos de suas ações) e conceitos (que contextualizam e explicam fenômenos envolvidos), que os configuram. A noção de *dispositivo* compreende, por sua vez, uma rede constituída por instituições, discursos, agentes, leis e outros elementos não discursivos pelos quais uma dada relação de poder é operada (FOUCAULT, 2014c); a arquitetura praticada e estabelecida em um dado país — com seus profissionais, órgãos reguladores, escolas e seus projetos — pode ser entendida como exemplo de dispositivo, uma vez que tais elementos constituem a forma como a arquitetura (enquanto prática) é exercida. Por fim, a noção de *ética* em Foucault pode ser compreendida como um conjunto de elementos (como modelos de conduta, saberes constituídos como verdades) através dos quais indivíduos configuram a si mesmos como sujeitos de uma dada moral (FOUCAULT, 2014d). Tal conjunto pode ser ilustrado pela forma que podemos entender o que “ser torcedor”, “ser fã” em uma dada época e/ou contexto.

Esse breve panorama sobre os ciclos do pensamento foucaultiano e os conceitos que consideramos centrais para a delimitação de cada um desses eixos nos permitiu enxergar a amplitude dessa perspectiva e forma como tais eixos se mostram complementares. O entendimento dessa integralidade que relaciona as noções de *episteme*, *dispositivo* e *ética* pode se mostrar mais evidente, no nosso entendimento, a partir da discussão de outros conceitos. Conforme discutimos anteriormente, o modo como compreendemos a constituição de identidades como um processo que considera aspectos externos aos indivíduos encontram no

pensamento foucaultiano um importante olhar teórico. E, visando estreitar essa relação entre essas concepções, lançamos mão do conceito de subjetividade e dos processos de subjetivação. A noção de subjetividade parte da premissa assumida por Foucault de que o sujeito não é um ente autossuficiente, autoconstituído e livre, e sim um objeto que é constituído historicamente por elementos externos a ele: saberes constituídos sobre ele; práticas e estratégias de poder e governo aos quais ele se encontra submetido e técnicas que o constitui e o transforma a si mesmo enquanto ser ético (FOUCAULT, 2006a). Sobre isso, Revel (2011) sintetiza ao apontar que as formas de subjetivação envolvem, por um lado, relações de poder que podem construir certas identidades — enquanto agrupamentos de aspectos que configuram subjetividades objetivadas —, resultantes e simultaneamente alvos de uma série de práticas e saberes; por outro, algumas subjetividades são frutos da relação de um indivíduo consigo mesmo e com outros, de modo que essas subjetividades renunciem aquelas objetivadas.

A constituição dessas subjetividades se dá por meio de dois processos: o primeiro relacionado a modos de objetivação — ou seja, os sujeitos são transformados em objetos nas práticas ligadas a artes de governo. Assumindo que por governo podemos entender como um conjunto de atividades que busca guiar condutas das vidas de indivíduos (FOUCAULT, 2014b), esse exercício de poder traz à tona o conceito de biopoder, e que tem na biopolítica o meio pelo qual o poder é exercido. A biopolítica é exercida sobre a população a partir de mecanismos que buscam a regulação de processos biológicos como mortalidade, nascimento e sexualidade (FOUCAULT, 2014c). Essa biopolítica se dá não somente pela presença do Estado, mas também por outros agentes ou instituições: sobre saúde, esse exercício de poder aparece sob a forma de programas de televisão, panfletos ou na figura de um nutricionista (COLL, 2013).

Acerca do desenvolvimento do conceito de biopolítica, Foucault analisou o papel do liberalismo (FOUCAULT, 2008a). Para ele, o liberalismo foi visto como uma prática voltada para a racionalização do exercício de governo que tem, como principal característica, a presença

da economia enquanto guia dessa racionalização de modo que, nesse cenário, o liberalismo se apresente como oposição a tecnologias governamentais nas quais a política do Estado seja dominante; desse modo podemos entender que o liberalismo esteve ligado ao princípio de que o governo “governa” demais (FOUCAULT, 1997; 2008a).

Enquanto racionalidade política, Foucault analisou o liberalismo a partir de dois modelos distintos: o Ordoliberalismo — como fora chamado o liberalismo alemão —, marcado pela implementação da liberdade de mercado sem, contudo, produzir efeitos colaterais maiores na sociedade; para isso, estão presentes limitações de ordens institucional e jurídica. Já o neoliberalismo americano aumentou o alcance do racionalismo do mercado proposta, de modo que afetasse fatores sociais, como natalidade, saúde pública e outras políticas sociais (FOUCAULT, 2008a).

Essas rupturas — que configuram a passagem de uma arte de governo baseada no poder pastoral até chegar ao cenário desenhado pela presença do liberalismo — ilustram o caminho construído em torno do desenvolvimento do que Foucault chamou de governamentalidade. A tal conceito é atribuído tanto a ideia de conjunto de procedimentos, instituições e estratégias que permitem o exercício do poder a partir de saberes constituídos em torno da economia e de dispositivos de segurança, quanto à força que conduz o governo (enquanto modelo de poder), bem como o Estado de justiça da Idade Média e sua transformação em Estado Administrativo (FOUCAULT, 2006b). Uma forma de entendermos os efeitos da governamentalidade no cotidiano da população é considerarmos que as técnicas, saberes, agentes e instituições arranjados de maneira a exercer formas de governo sobre uma população projetam, a tais indivíduos, projetos de vida (BINKLEY, 2007).

Além dessas noções acerca das formas de governo, é importante observar que para o exercício de poder se faz necessário haver uma dada configuração, na qual não aja uma dominação plena de um sobre o outro, nem uma submissão plena voluntária; ou seja, relações

de poder pressupõem um campo de possibilidade que pode permitir a atuação sobre as condutas dos outros e que, para tal, deve contar, como condição necessária, a presença de sujeitos — individuais e coletivos — livres (CASTRO, 2016). Essa liberdade possibilita que as condutas do indivíduo possam se mostrar, em uma dada circunstância, alinhadas às ações que buscam sua normatização; e, em outras, mostrem-se diferentes aos objetivos propostos por aquele que busca exercer o poder sobre esse indivíduo, produzindo, assim, movimentos de resistência. Essa noção de que o ato de governar a população faz uso de mecanismos pelos quais aspectos do cotidiano da população são governados por meio de ações dos próprios indivíduos — e que, para tal fim, faz-se necessário proporcionar a sensação de liberdade — se encontra ilustrada nesse cenário na qual temos a figura do consumidor, cujas ações são mais ativas em sua relação com as marcas e com o consumo em si. Essa leitura é corroborada por Shankar, Cherrier e Canniford (2006): o empoderamento da população atribuído as suas práticas de consumidor e que está relacionado a uma visão liberal sobre o mundo é, na verdade, uma tecnologia de poder presente na dinâmica entre produtores e consumidores. Entendemos, assim, que tal empoderamento é ilustrado via liberdade de escolha: compra-se o que quer. Contudo, dar opções e permitir o direito de escolha não dá aos consumidores o exercício de poder; temos, na verdade, o poder sendo exercido sobre eles.

Para Foucault (2013a), esses movimentos trazem à tona possíveis mecanismos utilizados nas relações de poder para esse fim e que vão de encontro aos mecanismos ligados a estratégias de poder. A presença de tais estratégias traz à tona uma condição permanente para a existência de relações de poder, que é a insubmissão ou resistência; ou seja, não há relação de poder sem resistência, de tal modo que a resistência constitui para a relação de poder um limite permanente, e vice-versa. Contudo, um consumidor produtivo e consciente pode ser visto como um agente problemático para as estratégias das marcas — o que se configuraria como uma possível resistência ao exercício de poder; essa postura dos consumidores proporcionaria a

necessidade de rever as ações corporativas vigentes, o que ilustra, no nosso entendimento, o caráter relacional das relações de poder. Porém, essas manifestações de resistência ao exercício de poder dominante podem ser vistas também como frutos desse exercício. Isso significa, ao mesmo tempo, que o exercício de poder internalizado não erradica a capacidade de reflexão e consciência dos indivíduos sobre suas próprias ações (SHANKAR; CHERRIER; CANNIFORD, 2006).

O segundo processo de constituição de subjetividades está, por sua vez, ligado a técnicas de si, pelas quais um indivíduo se configura enquanto sujeito em sua existência em si (FOUCAULT, 2016). A noção de técnicas (ou práticas) de si surgiu no pensamento foucaultiano ao longo de suas discussões sobre governamentalidade e que podemos observar nos seus estudos sobre sexualidade (FOUCAULT, 2014d; 2014e). Esse conceito pode ser entendido como um conjunto de práticas que configuram o sujeito em si, de tal maneira que se atribui — tanto às práticas quanto ao sujeito em si — um significativo componente ético (REVEL, 2011). Ou seja, as técnicas de si atribuem uma reflexividade aos indivíduos, meio pelo qual o exercício de poder dominante estreitamente relacionado a um pensamento de caráter liberal é internalizado (SHANKAR; CHERRIER; CANNIFORD, 2006). Sobre a constituição ética de um sujeito, Hanna (2013) complementa ao apontar que, no pensamento foucaultiano, o posicionamento de um indivíduo leva em consideração uma reflexão a ser feita acerca das subjetividades que são oferecidas e que podem ser assumidas via códigos morais normalizados, uma vez que esse indivíduo se encontra em meio de uma disputa envolvendo subjetividades dominantes e aquelas que surgem de posições de sujeito autoconscientes e que são ancoradas pelo exercício de resistência.

Partindo da ideia de que existe uma dinâmica entre a constituição de saberes e o exercício de poder, presente na noção de governamentalidade, podemos assumir que a definição de certos saberes em torno do conhecimento científico, por exemplo, permite legitimar, como

verdadeiras ou falsas, as práticas de uma sociedade, da mesma forma que certos saberes descreveram e legitimaram regras e costumes sociais acerca das condutas sexuais nas sociedades ocidentais antigas (FOUCAULT, 2014d; 2014e). Diante desse exemplo, podemos assumir a relação entre a constituição de saberes e a configuração de verdades e, dessa maneira, entre o exercício de poder e a manifestação de verdades.

Para o exercício do poder, mostra-se necessário o surgimento de processos e ações — sejam eles verbais ou não-verbais — por meio dos quais algo seja revelado como verdadeiro ou falso; o conjunto desses procedimentos Foucault chamou de aleturgia. O conhecimento — enquanto processo de construção de verdades por meio de processos experimentais e lógicos estabelecidos na consciência de indivíduos de uma sociedade — pode ser visto como exemplo de uma forma possível de aleturgia. Diante de procedimentos de uma aleturgia, cabe a um sujeito assumir possíveis atos de verdade, que pode variar de acordo com o papel que assume como operador, espectador ou como objeto na aleturgia em questão (FOUCAULT, 2014b). Isso demonstra como tais procedimentos estão em maior ou em menor grau presentes na constituição de indivíduos em sujeitos morais, uma vez que a constituição de aleturgias pode legitimar verdades enquanto componentes de um dado campo moral.

Outro conceito relacionado ao exercício de poder e a manifestação de verdades é o de regimes de verdade, que podemos entender como conjuntos de mecanismos, instâncias e assertivas pelos quais aqueles discursos ditos como verdadeiros podem ser assegurados e diferenciados daqueles considerados falsos (FOUCAULT, 2014b). Esses regimes de verdade podem ser vistos como base de uma “‘economia política’ da verdade” (FOUCAULT, 2015, p. 52) e que tem, por sua vez, como premissas a presença da verdade como saber centrado tanto no discurso científico quanto naqueles instrumentos relacionados a sua produção; além disso, a verdade é utilizada pela produção econômica e pelo poder político e é produzida sob o controle de aparelhos políticos dominantes, é transmitida via instâncias ligadas à informação e à

educação e é alvo de embates sociais e políticos a partir conflitos ideológicos (FOUCAULT, 2015). Essas premissas garantem que os regimes de verdade possam determinar aos indivíduos uma série de obrigações que estão relacionadas a processos e práticas de manifestação do que é dito como verdadeiro (FOUCAULT, 2014b). Acerca dessa relação entre a presença de regimes de verdade e a existência de dispositivos, Avelino (2010) completa, afirmando que uma dada verdade não só é sustentada por discursos, mas também por mecanismos, agentes e instâncias que garantem a produção dessas verdades e que permitem a distinção entre o que é verdadeiro e falso; para o autor, descrever e entender o funcionamento dos dispositivos são necessários para analisar um dado regime de verdade.

Os conceitos aqui apresentados podem ser ilustrados por alguns trabalhos que fazem uso da teoria foucaultiana já se apresentam de maneira relevante nos estudos da área. Acerca do pensamento contemporâneo do marketing, Brei, Rossi e Evrard (2007) fazem uso da perspectiva foucaultiana para propor uma análise em torno do processo histórico que envolve o surgimento desse discurso. Para os autores, a dinâmica que considera a presença de necessidades e desejos de consumidores — na qual a lógica dominante do marketing se apoia — leva em consideração condições sociais, econômicas e históricas particulares que serviram de pano de fundo para a disputa de saberes; e, para tal construção e sua disseminação, devemos considerar a existência de práticas e instituições, como ações pedagógicas, produção de livros e a atuação de editoras, que ancoram a sustentação de certos saberes constituídos como verdades. Embora concluam o estudo afirmando que esse discurso do marketing é resultado de ações daqueles que detém o poder — afirmação que não se mostra totalmente alinhado ao pensamento foucaultiano, pois entendemos que o poder é exercido, e não algo retido —, esse estudo ilustra a ideia de que um dado discurso é considerado verdadeiro por consequência de um regime de verdade, no qual a constituição de campos de saberes constitui, em contextos específicos e a partir de práticas particulares, discursos específicos.

Outra ação de marketing que ilustra a relação entre práticas de consumo e a noção foucaultiana de biopoder envolve uma das atividades alinhadas ao marketing de relacionamento: o uso de cartões de fidelidade. Sobre isso, Coll (2013) realizou um estudo, no qual entende que ao mesmo tempo que esse tipo de ação envolve a customização de serviços para os clientes de uma dada marca, abrange a configuração desses consumidores para alinhá-los a um mercado consumidor particular. Para o autor, a mineração de dados sobre os consumidores — via utilização desses cartões de fidelidade — funciona como um mecanismo de vigilância de consumo, reflexo da presença de um biopoder. Essa vigilância produz informações sobre consumidores, o que permite a criação de ações específicas, como cuidados sobre a saúde.

As dinâmicas relacionadas à presença da governamentalidade são ilustradas em ações de marketing da difusão de discursos sobre os cuidados da saúde. Sobre isso, Yngfalk e Yngfalk (2015) analisaram o modo como ações mercadológicas voltadas para a conscientização da perda de peso constituem indivíduos cautelosos, de maneira tal que esse controle acaba por acarretar ansiedade e estresse. Para os autores, essa situação ilustra o modo como o corpo é um local de controle por meio do consumo, uma vez que a partir de práticas de autogerenciamento, como confessar transgressões das normas de um dado programa alimentar e atribuição de culpa ao corpo pela falta de resposta à dieta (i.e., técnicas de si) são reflexos de normas de condutas internalizados por meio de discursos sobre o cuidado com a saúde.

Quando falamos da presença de normas sociais que ancoram, juntamente com os elementos e agentes, a constituição de subjetividades, devemos considerar que configurações historicamente que envolvem papéis e representações de gênero. No entanto, novas configurações socioculturais têm permitido a emergência de novos projetos de identidades. Sobre isso, Duffy (2012) analisa o modo como jovens constituíram subjetividades relacionadas a novas representações de masculinidade no consumo da moda. Segundo a autora, diante de um

cenário historicamente relacionado ao universo feminino, jovens masculinos buscaram constituir novas subjetividades a partir de práticas discursivas e de técnicas de si que refletem tais projetos identitários, como depilação e bronzamento. Observa-se, assim, que representações de masculinidade historicamente enraizadas estão passando por modificações, uma vez que novas dinâmicas de poder estão possibilitando o surgimento de novos modos de exercício da masculinidade (DUFFY, 2012).

A forma como outros aspectos — além daqueles de caráter físico — relacionado a identidades de gênero é ilustrado no estudo de Arend (2014) o que motiva mulheres a querer um casamento tradicional. A autora atribui ao senso comum identificado entre as mulheres consultadas à noção de heteronormatividade, dada à presença de fatores normativos e ritualizantes que parecem estar inseridos no posicionamento dessas mulheres sobre o tema. Embora tenha sido feita de forma tímida, no nosso entendimento, a autora ancora seu estudo no pensamento foucaultiano: isso fica evidenciado na forma como ela relaciona as técnicas de si — identificadas em práticas que visam a produção da noiva bonita (e.g., cuidados com dietas e tratamentos estéticos) — à heteronormatividade, fator descrito como peça importante do exercício de governo (i.e., governamentalidade).

Como a noção de prosumo parte da ideia de que temos a diminuição de barreiras entre a produção e o consumo e que, para tal, o desenvolvimento tecnológico foi importante para a constituição de um cenário propício para essa prática, Zajc (2015) discute sobre o protagonismo que as mídias sociais têm em torno desse contexto. A partir do pensamento foucaultiano — tomando, como ponto de partida as noções de governo e governamentalidade —, a autora atribui às mídias sociais o status de dispositivo, pois entende que se trata de um cenário no qual o poder é exercido de forma totalizante e individualizada (o que contribui para a constituição de subjetividades), como também é um ambiente propício para o surgimento de práticas de resistência.

A presença de dinâmicas envolvidas no processo de constituição de sujeitos morais é ilustrada no estudo de Giesler e Veresiu (2014) acerca do consumo responsável. Os autores entendem, a partir das noções foucaultianas de governamentalidade e de técnicas de si, que o consumo responsável requer a constituição e o gerenciamento de consumidores eticamente responsáveis. Para isso, faz-se necessário haver, segundo o estudo, regimes de governança que constituam uma base moral para tais práticas de consumo; tais regimes influenciaram o surgimento de quatro subjetividades, identificadas e denominadas nos achados dos autores como aqueles referentes ao consumidor de base da pirâmide, o consumidor verde, o consumidor preocupado com a saúde e aquele alfabetizado financeiramente.

Fizemos uso anteriormente de trabalhos que relacionam a presença de exercícios de poder e de constituição de subjetividades via práticas de consumo. É válido destacar também que o anticonsumo pode ser uma prática pela qual resistências podem ser configuradas: alguns indivíduos podem assumir, por conta de um dado estilo de vida e de um projeto político alternativo, uma postura contrária a arranjos dominantes de práticas de consumo. Sobre isso, Portwood-Stacer (2012) afirma que tais posicionamentos anticonsumo estão presentes a partir de práticas discursivas e não discursivas que constituem, por sua vez, práticas de si, uma vez que a influência de um dado arranjo político pode constituir uma subjetividade particular.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esse estudo se configura como uma pesquisa de tradição qualitativa (CRESWELL, 2010), inserida na perspectiva pós-estruturalista (PARKES, 2012). Além disso, indicamos aqui seu caráter indutivo, uma vez que adotamos uma teoria geral (i.e., teoria sobre a constituição ética dos sujeitos de Foucault) como pano de fundo em nossa interpretação do fenômeno em questão, mas sem uma definição prévia de categorias (LEÃO; MELLO; VIEIRA, 2009).

Tendo em vista a natureza do fenômeno e do objeto em questão, bem como as escolhas conceituais e teóricas aqui realizadas, adotamos como arcabouço metodológico a genealogia foucaultiana, em especial a chamada genealogia do sujeito moral (ou da ética). A descrição desse método e a definição de conceitos correlatos são apresentados na seção a seguir. Mais adiante, apresentamos o modo como foram operacionalizados tais aspectos conceituais, a coleta e a análise dos dados e os critérios de qualidade adotados.

4.1 Aspectos conceituais da pesquisa

No pensamento foucaultiano, a genealogia aparece como método que possibilita a realização de investigações históricas que não buscam se dedicar a narrativas históricas particulares e a origens. Esse método se mostra voltado para a recuperação de acontecimentos singulares a partir de diversidades e dispersões, de saberes descontínuos e não legitimados, de modo a se mostrar distante de qualquer instância teórica unitária que ordena saberes em torno de um dado conhecimento dito verdadeiro; tal configuração faz a genealogia ser vista, para o

pensador francês, como uma anticiência (FOUCAULT, 2015).

A genealogia amplia o alcance de investigação da arqueologia tendo em vista que, enquanto o método arqueológico busca investigar as condições nas quais discursos emergem em um dado cenário, a partir da observação de práticas discursivas, a abordagem genealógica leva em consideração, além destas, práticas não discursivas. Dessa maneira, a genealogia envolve a busca pela compreensão de como certos elementos e mecanismos conseguem condicionar e institucionalizar formações discursivas, ao observar as práticas sociais a partir delas mesmas (DREYFUS; RABINOW, 2013). Essa ampliação permite estender o olhar para além da noção de episteme, a partir de elementos não discursivos que a genealogia se propõe. Tal investigação traz à tona sua relação com a noção de dispositivo, que surge como objeto da descrição genealógica.

O arcabouço metodológico em torno da genealogia considera a presença de três eixos: um eixo que contempla o sujeito e sua relação com a verdade; outro que considera a história do sujeito e sua relação com os campos de poder, e um terceiro eixo — ao qual nossa pesquisa se mostra alinhada — que está centrado na história do sujeito em si e em sua relação com a moral. Esse eixo leva em consideração, assim, o modo como sujeitos se constituem — a partir de sua relação com o objeto de uma dada prática moral, de sua posição em relação a regras que segue e da maneira como configura um dado modo de ser que se quer alcançar como feito moral para si mesmo — como sujeitos morais (FOUCAULT, 2014d), e é a partir dessa ideia que entendemos a noção de genealogia do sujeito moral.

4.2 Aspectos operacionais da pesquisa

As noções apresentadas anteriormente — e as demais descrevemos mais adiante no presente capítulo — acerca da genealogia foucaultiana e de sua arqueologia foram constituídos

pelo pensador francês enquanto elementos de sua trajetória filosófica, e não especificamente como aspectos ou categorias de uma metodologia para as ciências sociais. Diante disso, uma operacionalização dessas noções é proposta por Leão (2016; 2017a; 2017b), que adotamos nessa pesquisa. Nesse arcabouço analítico assume-se a presença de três ciclos metodológicos cumulativos, partindo-se da premissa de que a genealogia é suportada pela arqueologia; dessa maneira, nosso processo de análise teve início com uma fase arqueológica e seguiu adiante com a etapa da genealogia de poder e, por fim, com a da genealogia do sujeito. A seguir descrevemos como se deu essas etapas e os respectivos os conceitos utilizados.

4.2.1 Coleta de dados

Nessa pesquisa, a coleta de dados visa à construção do arquivo de pesquisa. Sob a perspectiva foucaultiana, o conceito de arquivo está relacionado a um sistema de enunciados, presentes em um conjunto de textos no qual práticas discursivas se manifestam (FOUCAULT, 2014a). Nosso arquivo foi composto por comentários e participações de fãs no *Jedi Council Forums*⁸, por se tratar de um dos principais fóruns ligados ao universo de Star Wars, espaço no qual identificamos um volume significativo de dados produzidos e compartilhados, e que são organizados de tal maneira que se torna possível acessar tópicos específicos de discussão, o que nos permitiu fazer uma coleta de textos mais objetiva e ordenada.

Adotamos o início da nova fase cinematográfica da Disney/LucasFilm como acontecimento discursivo, conceito entendido como um fato que, dentro da arqueologia foucaultiana, garante a materialidade do que é dito, e por trás do qual se mostram presentes saberes, estratégias, práticas e redes de poder (FOUCAULT, 2014a). Tal estipulação nos permitiu declarar os critérios utilizados para a construção de nosso arquivo. Primeiramente foram selecionados tanto tópicos de discussão relacionados aos personagens que foram

⁸ <http://boards.theforce.net/>

apresentados no primeiro filme produzido desta fase (*Star Wars: o Despertar da Força*) e que estiveram em algum grau relacionados ao objeto de estudo dessa pesquisa, quanto aqueles tópicos que trataram diretamente de temas relacionados. Diante disso, foram consideradas discussões iniciadas em outubro de 2013 (mês no qual o primeiro tópico alinhado ao filtro foi criado) e, como término, adotamos o mês de junho de 2016; esse intervalo de tempo inclui de forma significativa o período de repercussão do lançamento do filme (que entrou em cartaz em dezembro de 2015). Além disso, consideramos a presença de tópicos semelhantes em discussões envolvendo os outros dois filmes lançados até o momento (*Rogue One: Uma História Star Wars* e *Star Wars: Os Últimos Jedi*, lançados nos meses de dezembro de 2016 e de 2017, respectivamente). Assim, chegamos ao total de 36 tópicos de discussão, cujos títulos, mês de início das discussões e número de *posts* observados (dentro do intervalo de tempo aqui demarcado) são apresentados no Quadro 1.

Quadro 1 (4) – Constituição do arquivo

Código	Título	Início	Posts
NF2T05	[Official Info] Diego Luna (Captain Cassian Andor) in Rogue One	mai/15	158
NF2T07	[Official Info] Donnie Yen (Chirrut Imwe) in Rogue One (incl. Force sensitivity discussion)	ago/15	299
NF2T08	[Official Info] Felicity Jones (Jyn Erso) in Rogue One	mar/15	1.127
NF2T06	[Official Info] Forest Whitaker (Saw Gerrera) in Rogue One	jun/15	357
NF2T02	[Official Info] Jiang Wen (Baze Malbus) in Rogue One	ago/15	40
NF2T03	[Official Info] Riz Ahmed (Bodhi Rook) in Rogue One	abr/15	71
NF2T04	Benicio del Toro (DJ) in Episode VIII	jul/15	531
NF3T05	Boyega teases a possible Poe-Finn romance	fev/16	127
NF1T01	Captain Phasma set feminism back years	dez/15	10
NF3T08	Could Disney give audiences a homosexual couple in the sequel trilogy?	dez/15	214
NF1T22	Daisy Ridley (Rey) in Episode VII	abr/14	35.705
NF3T19	Daisy Ridley (Rey) in Episode VIII	dez/15	2.261
NF1T09	For the female fans, how much does Rey being the hero effect(affect?) your enjoyment of TFA?	dez/15	206
NF1T10	Guardian's "Super Feminist" Rey Article...	dez/15	289
NF1T16	Gwendoline Christie (Captain Phasma) in Episode VII	jun/14	1.888
NF1T14	Homosexuality and TFA	abr/15	645
NF3T01	Homosexuality In Star Wars? - Politics Taking Over	mar/16	6
NF1T15	If there's a female lead... is Disney going after the Hunger Games money/audience?	out/13	850
NF1T02	Is Poe the ultimate diversity Icon or just 'brah'?	dez/15	11

NF1T21	John Boyega (Finn) in Episode VII	abr/14	21.812
NF1T19	John Boyega (Finn) in Episode VII [v 2.0 Read Opening Post BEFORE Posting]	dez/15	7.322
NF3T20	John Boyega (Finn) in TLJ (see NEW warning on page 396 before posting)	dez/15	4.169
NF3T15	Kelly Marie Tran (Rose Tico) in Episode VIII	fev/16	587
NF3T04	Maz Kanata in Episode VIII	jan/16	17
NF1T12	Men's rights activists claim boycott triumph over TFA	jan/16	432
NF3T13	Openly-gay characters in Star Wars thread: READ WARNING IN OPENING POST	fev/16	892
NF1T18	Oscar Isaac (Poe Dameron) in Episode VII	ago/14	3.838
NF3T12	Oscar Isaac (Poe Dameron) in Episode VIII	dez/15	412
NF1T05	Racial Controversy Due to Trailer?	out/15	24
NF1T07	Rey - sex appeal done the right way (slight mature content within)	dez/15	41
NF3T02	Star Wars Sequels: Feminist Agenda	abr/16	9
NF1T08	TFA was first movie lightsaber duel with a female.	jan/16	77
NF3T03	The two Chinese actors in Rogue One	jan/16	17
NF1T09	Transsexual Character	set/15	24
NF3T05	Why Rey is not a Mary Stu	dez/15	12
NF1T11	Will Disney needlessly sexualize it's female characters as Lucas did?	out/15	19

Fonte: Elaboração do autor

Os textos oriundos desses tópicos foram coletados e posteriormente armazenados e organizados no software *NVivo Starter*, na versão 11. A utilização desse aplicativo possibilitou a separação de trechos significativos e a utilização das categorias analíticas ao longo do processo de análise. Nessa atividade, foram desconsideradas aquelas participações cujos temas abordados não estavam alinhados ao objeto de estudo, uma vez que nos tópicos sobre personagens, encontramos temáticas variadas debatidas ao longo das participações dos fãs. Além disso, indícios de saturação dos dados foram identificados ao longo da análise, principalmente nos tópicos com maior número de participações. No fim desse processo, temos o total de 3.985 participações separadas.

4.2.2 Análise de dados

A primeira etapa de análise (arqueológica) envolveu a identificação de elementos que evidenciam a presença de formações discursivas: em um primeiro momento, temos a identificação dos enunciados e de possíveis relações entre eles — que podem síncronas, quando podemos identificar interdependências em torno da existência de certos enunciados; ou

incidentes, evidenciadas quando em uma dada relação é possível identificar que a existência de um enunciado subentende a existência de outro. Em seguida, realizamos a identificação das funções enunciativas, a partir de seus respectivos critérios de constituição. O próximo passo envolveu a análise de critérios que deram suporte para a identificação das regras de formação. Por fim, a partir da presença das regras de formação e do modo como enunciados e funções enunciativas estão relacionadas a tais regras foi possível identificarmos as formações discursivas. Essas categorias analíticas são apresentadas no Quadro 2.

Quadro 2 (4) – Categorias analíticas da análise de discurso foucaultiana

Conceitos	Descrição
Enunciados	São unidades mínimas pelas quais uma formação discursiva se manifesta. É uma função de existência que pertence aos signos, que não é, em si, uma unidade, mas uma função que atravessa tanto um domínio de estruturas como unidades possíveis, de modo que esses surjam em um dado tempo e espaço.
Funções enunciativas	São condições de existência às quais os enunciados se referem. Tais condições estão relacionadas a critérios que as constituem: o referencial, um campo que configura as condições de surgimento e de sentido aos enunciados; uma posição de sujeito que pode ser ocupada por vários indivíduos em um dado enunciado; um campo associado que configura um contexto ao qual um grupo de enunciados está relacionado; e uma materialidade, que faz o enunciado aparecer enquanto objeto que dá a ele possibilidades de transcrição e reinscrição.
Regras de formação	São condições às quais está submetido o surgimento de formações discursivas. Essas regras levam em consideração a presença dos seguintes componentes: objetos, elementos formados nas práticas discursivas dos quais se falam; conceitos, regras que determinam o que se é dito nas práticas discursivas; modalidades, que se manifestam nas diversas posições, lugares e status do sujeito; e estratégias, diferentes teorias que podem definir como as formações discursivas serão individualizadas.
Formações discursivas	São um conjunto de regras, determinadas em um dado tempo e espaço que estabelecem, para uma determinada época e um determinado contexto de ordem social, econômico ou linguístico, as condições de surgimento e atuação de dados enunciados.

Fonte: Foucault (2014a)

A segunda parte desse arcabouço analítico tem como ponto de partida as formações discursivas a partir de seus elementos constitutivos. Para tal, uma nova rodada de análise buscou a identificação de critérios — denominados por Leão (2017a) de operadores de poder —, que estão relacionados a pontos presentes em relações de poder. Tais critérios são

apresentados e descritos no Quadro 3.

Quadro 3 (4) – Operadores de poder (definição)

Crítérios	Descrição
Sistemas de diferenciação	Diz respeito à presença de diferenciações pelas quais as relações de poder operam; são exemplos diferenças culturais ou econômicas, diferenças de privilégios e de posições ocupadas no processo de produção.
Tipos de objetivo	Estão relacionados àquilo que é almejado por aqueles que exercem o poder sobre outros: aquisição ou manutenção de privilégios, acúmulo de riquezas, funções especiais em uma dada dinâmica social, etc.
Modalidades instrumentais	São mecanismos ou meios pelos quais uma parte exerce poder sobre outra: sistemas de vigilância, disparidade econômica, acesso a informações privilegiadas, etc.
Formas de institucionalização	Refere-se à presença de contextos particulares e de estruturas institucionais simples ou complexas, abertas ou fechadas, que dão às relações de poder regras, práticas e a presença de agentes e instituições específicos.
Graus de racionalização	Está relacionada à maior ou menor intensidade da eficácia dos instrumentos, da certeza dos resultados e dos custos envolvidos — sejam eles econômicos ou de outras naturezas — considerados acerca do funcionamento da relação de poder em um dado campo de possibilidades.

Fonte: Foucault (2013a)

Os elementos identificados que definem os operadores de poder foram agrupados, a partir dos quais identificamos diagramas de poder. Tais diagramas dizem respeito à disposição e o fluxo de práticas discursivas e não discursivas, posições de sujeitos ali assumidas, instrumentos e instituições presentes, organizados de tal maneira que permite a existência de relações de poder particulares, como também oferece a possibilidade de surgimento de resistências (FOUCAULT, 2013b; DELEUZE, 2013). Os feixes de relações entre categorias que vão dos enunciados aos diagramas forneceram indícios da presença de um dispositivo (LEÃO, 2017a).

A terceira e última parte do processo analítico proporcionou a identificação de formas-sujeitos que, presentes em um dado cenário no qual possam atuar simultaneamente entre si, revelaram uma ética. Nessa etapa identificamos elementos que configuram tais formas-sujeito — denominados agentes morais, por Leão (2017) — a partir dos diagramas de poder resultantes

da fase da genealogia do poder anterior. Isso é possível se considerarmos que na ética do pensamento foucaultiano são incorporadas as práticas discursivas e não discursivas às práticas de si (LEÃO, 2017). No Quadro 4 apresentamos e descrevemos os elementos constitutivos das formas-sujeito.

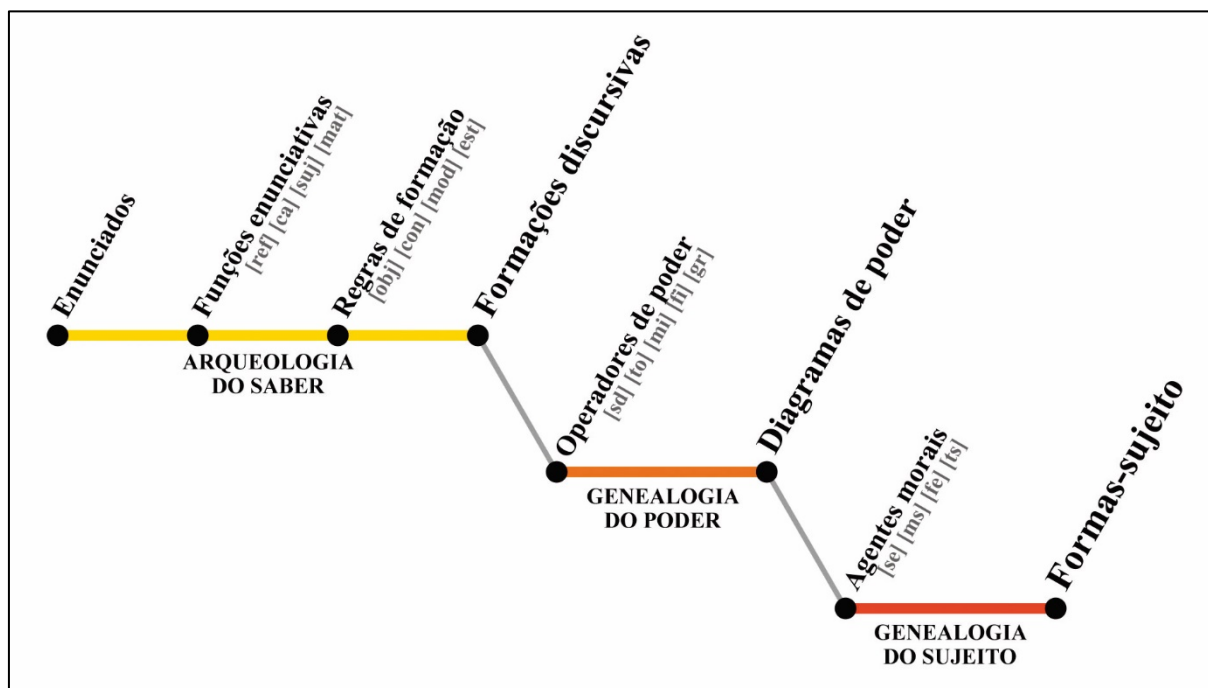
Quadro 4 (4) – Agentes morais (definição)

Agente moral	Descrição
Substância ética	Modo pelo qual um dado indivíduo deve constituir parte de si como principal matéria de sua conduta moral.
Modos de sujeição	Refere-se ao modo pelo qual indivíduos se relacionam com regras morais e se colocam como obrigados a praticá-las.
Formas de elaboração do trabalho ético	Diz respeito a atividades que indivíduos realizam sob si mesmos de modo a tornar sua conduta congruente com valores morais.
Teleologia do sujeito moral	Refere-se à busca dos indivíduos por instituírem-se como sujeitos morais particulares.

Fonte: Foucault (2014d)

A sequência de ações de análise que adotamos pode ser resumidamente ilustrada na Figura 1, a seguir. Nela podemos relacionar a cada uma das fases (arqueologia do saber, genealogia do poder e genealogia do sujeito) seus respectivos produtos — formações discursivas, diagramas do poder e formas-sujeitos. Além disso, essa organização apresentada evidencia a lógica de análise adotada: os produtos em questão — bem como seus elementos constitutivos — servem como ponto de partida para a fase analítica seguinte.

Figura 1 (4) – Operacionalização da genealogia foucaultiana



Fonte: Elaboração do autor, baseado em Leão (2016; 2017a; 2017b)

4.3 Critérios de qualidade

Nesta pesquisa, a construção do arquivo e o procedimento analítico foram validados por critérios que visam garantir a qualidade do trabalho. Para isto, usamos os critérios listados por Paiva Júnior, Leão e Mello (2011), tendo em vista que a presença de tais critérios é muito importante dentro da pesquisa qualitativa e que, por conta disso, devem ser tratados de forma mais explícita, visando assim o entendimento mais claro de como esses são apresentados e trabalhados.

Na produção dessa pesquisa, o primeiro critério utilizado foi o de **representatividade do corpus de pesquisa**, que aqui assumimos como equivalente ao conceito foucaultiano de arquivo. Tendo em vista que as práticas de fãs observadas revelam um consumo produtivo, nossa escolha para a fonte de dados se mostrou coerente a tal perspectiva. Além disso, como essa fonte permitiu o acesso a tópicos específicos e relacionados ao fenômeno aqui tratado, a

construção de nosso arquivo foi ao mesmo tempo objetiva e contemplativa, no que diz respeito a essas práticas.

Já ao longo do processo de análise utilizamos o critério de **triangulação**, pelo qual atenuamos as eventuais ambiguidades nos resultados da pesquisa. Dos possíveis tipos de triangulação, adotamos a validação da análise pelo orientador da tese: a cada etapa de análise, os nossos achados foram debatidos e avaliados em conjunto, o que possibilitou a concretização de avanços, bem como reajustes necessários nas análises realizadas. Essas atividades se mostraram presentes continuamente ao longo da identificação dos elementos constitutivos das três etapas de análise, na construção dos mapas de relações e nas inferências aqui assumidas. Tais práticas ilustram também a presença do critério **reflexividade**. Sua adoção ao longo do processo contribuiu para a manutenção de uma postura autoreflexiva por parte do pesquisador, de tal maneira que garantiu uma constante renovação do processo de questionamentos feitos ao longo da pesquisa, tanto na etapa de análise como em inferências posteriores.

Por fim, o critério **descrição clara, rica e detalhada** envolveu o compromisso de assumir, ao longo de toda pesquisa, a busca por uma descrição densa. O atendimento desse critério envolveu a descrição de particularidades de eventos comuns e incidentais, de modo que se tornou possível se garantir a demonstração da acuidade do procedimento analítico. Visando isso apresentamos, ao longo dos três capítulos referentes à descrição dos resultados a seguir, nossos achados a partir da descrição de cada um dos elementos constitutivos com riqueza de detalhes, tanto esclarecendo suas características quanto a partir da contextualização e descrição de exemplos que foram utilizados.

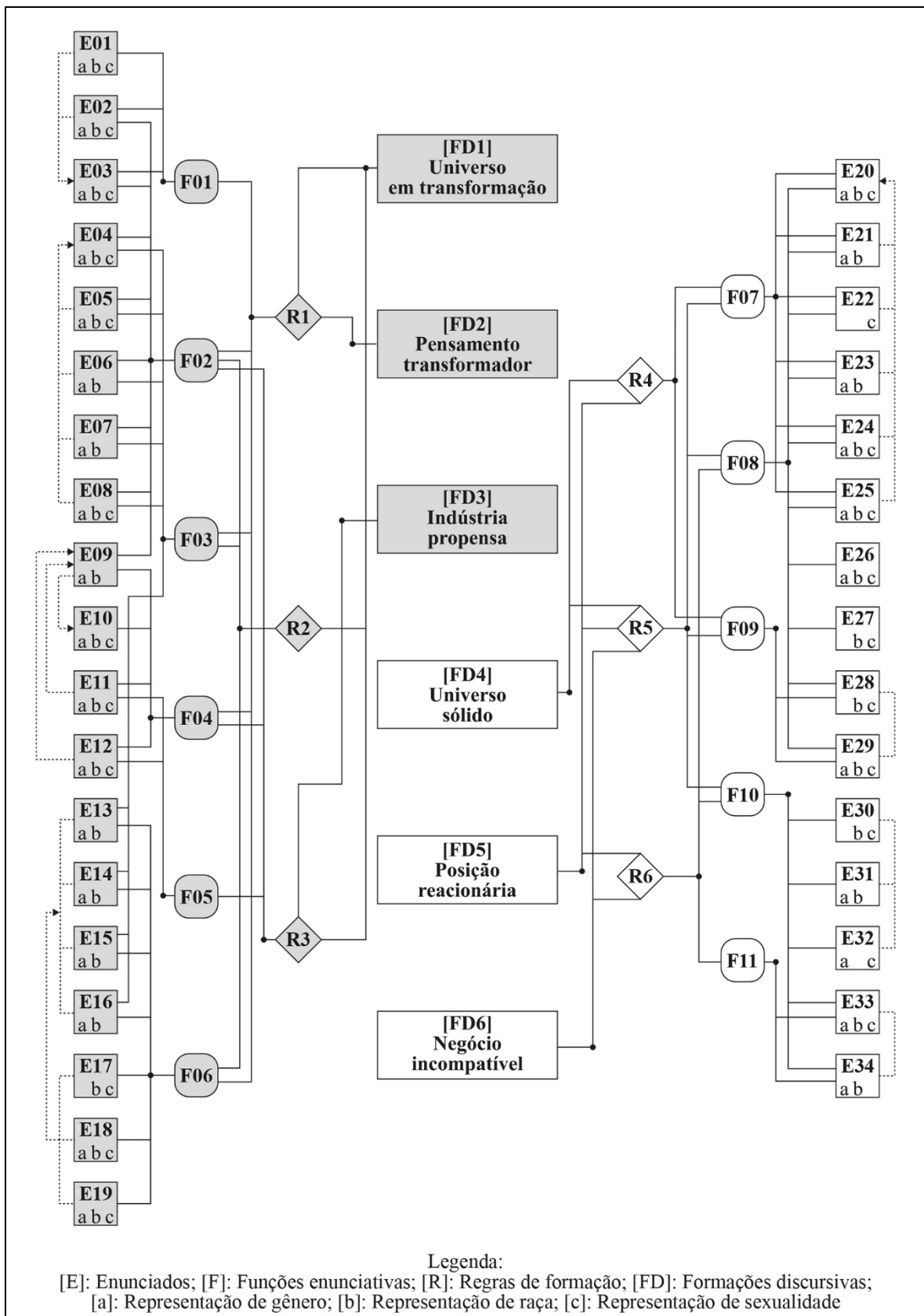
5 ARQUEOLOGIA DO SABER

Nossa análise tem três fases, relacionadas aos ciclos do pensamento foucaultiano e que fora instrumentalizada como categorias analíticas, conforme descrevemos nos procedimentos metodológicos. Nesse capítulo apresentamos e discutimos sobre a primeira delas — a fase arqueológica — e que, visando proporcionar o olhar rico e detalhado sobre nossos achados, dividimos em três momentos (forma que também adotamos nas próximas partes da análise): primeiro apresentamos os elementos que integram essa fase de pesquisa. Nas seções seguintes, discutimos cada ponto de chegada da fase — as formações discursivas —, para os quais apresentamos exemplos do arquivo que ilustram nossas inferências. Por sua vez, a última seção do capítulo traz uma argumentação mais profunda de nossos achados, tendo como lente teórica o pensamento foucaultiano acerca das práticas discursivas, com a qual apresentamos a presença de epistemes.

5.1 Descrição dos elementos constitutivos

Nessa primeira etapa de nosso processo de análise, o grupo de elementos constitutivos relacionados à fase arqueológica é apresentado. Foram identificados 34 enunciados, 11 funções enunciativas, seis regras de formação e seis formações discursivas. Na Figura 2, apresentamos a presença desses elementos, a relação entre eles, bem como a forma que as temáticas relacionadas ao nosso objeto de pesquisa (as representações de gênero, de raça e de sexualidade) aparecem nos discursos analisados.

Figura 2 (5) – Arqueologia do saber (mapa de relações)



Fonte: Elaboração do autor

Os enunciados identificados são aqui identificados em forma de oração, de tal maneira que ficasse claramente evidenciada o sentido elementar daquilo que fora declarado pelos fãs em suas participações, dentro das discussões observadas. O Quadro 5 apresenta esses elementos e suas respectivas descrições.

Quadro 5 (5) – Enunciados (descrição)

Enunciado	Descrição
E01 Personagens representativos de minorias sociais já haviam aparecido na franquia	Refere-se ao fato de que o universo canônico conta com personagens alinhados a minorias sociais representados em suas histórias. No que diz respeito à representação de gênero, fãs fazem menção à personagens femininas fortes e que foram relevantes para os enredos (e.g., Leia, etc). Acerca das representações de raça, a presença de personagens negros e asiáticos são citadas e, em relação à sexualidade, os participantes destacam que personagens gays foram apresentados em livros recentes lançados, cujos enredos estão alinhados à estrutura narrativa principal do cânone.
E02 Casais relacionados a minorias sociais é algo esperado na nova fase da franquia	Diz respeito a especulações de surgimento de pares românticos formados por novos personagens nos novos filmes, em especial envolvendo os três personagens que apresentados como principais na nova fase do universo canônico. Em nossos achados, destacamos as especulações envolvendo o possível interesses amorosos inter-raciais (e.g. Finn e Rey) e relacionamentos gays (e.g. Finn e Poe).
E03 Representações de minorias sociais na nova fase da franquia é apoiado	Refere-se à concordância de parte dos fãs sobre novas representações em situações de destaque, em especial com a possibilidade de um protagonismo maior e significativo para a história de mulheres e de negros, bem como a presença de personagens e casais gays. Essas manifestações de apoio aparecem em comentários que sucederam especulações ou episódios específicos, como notícias sobre os personagens em questão.
E04 Minorias sociais se sentem representadas pelos novos personagens da franquia	Está relacionado ao fato de que a presença de personagens alinhados a minorias sociais são referências importantes para as pessoas, sejam eles pertencentes a novas gerações de fãs da franquia, sejam mulheres, pessoas negras e gays. Nos nossos achados, tais inferências aparecem como possíveis efeitos positivos condicionados à concretização das especulações feitas sobre os personagens e suas respectivas tramas nos filmes em produção.
E05 Personagens representativos de minorias sociais podem ser melhor desenvolvidos	Trata do desejo de partes dos fãs em ter personagens relacionados a minorias sociais construídos com responsabilidade e de maneira alinhada a uma representação adequada a demandas desses grupos. Tal esperança gira em torno da representação tanto de

		mulheres e de personagens negros cujas participações sejam significativas — de modo a não configurar personagens fracos e subaproveitados na narrativa —, quanto de personagens gays mostrados como personagens cuja particularidade em questão não seja tratada de forma sutil, mas sim natural dentro do enredo.
E06	Personagens representativos de minorias sociais não devem ser estereotipados	Diz respeito à demanda de parte dos fãs pela presença de personagens que não reproduzam estereótipos culturalmente construídos e reproduzidos no cinema. Nos nossos achados, são feitas menções ao desejo de não ter na franquia personagens marcados por características atribuídas a certas raças, como também a papéis atribuídos a gênero específicos.
E07	Personagens representativos de minorias sociais deveriam ter maior importância	Trata da demanda de parte dos fãs por uma maior relevância de personagens femininos e não-caucasianos dentro do desenvolvimento dos enredos das novas produções cinematográficas que representam a nova fase da franquia. Aqui são mencionados o desejo por personagens femininos e de raças diversas assumindo papéis importantes já conhecidos na franquia, como pertencentes da Ordem Jedi.
E08	A presença de personagens representativos de minorias sociais não deve parecer forçada	Refere-se à demanda dos fãs por uma representação natural de minorias sociais por meio de novos personagens, de tal maneira que tais presenças não sejam vistas como mero atendimento a ações afirmativas, pressões sociais ou por demandas de mercado. A presença de tal enunciado se dá por meio de expectativas que acompanham o desejo por uma ampliação coerente do universo canônico nessa nova fase da franquia.
E09	A presença de personagens representativos de minorias sociais é importante para o desenvolvimento da franquia	Refere-se à inferência de parte dos fãs de que as novas representações ligadas a tais grupos representarão uma evolução da franquia em si. Em torno de tal ideia, os fãs mencionam que a presença das novas personagens potencializa o protagonismo feminino na franquia. Já a presença de um personagem negro seria uma novidade dentro do gênero cinematográfico.
E10	A presença de representações de minorias sociais na franquia será importante para a indústria	Diz respeito à percepção de que as representações de gênero, racial e de sexualidade — promovidas dentro da franquia de Star Wars — serão significativas para o desenvolvimento da indústria cinematográfica. Tendo em vista a grandeza dessa franquia, compreende-se que o modo como tais representações estão ali presentes constituir ou reforçar uma tendência para outras produções.
E11	A presença de representações de minorias sociais na franquia é reflexo de tendências da indústria do cinema	Refere-se ao fato de que a presença de novos personagens alinhados a minorias sociais na nova fase da franquia está alinhada ao modo como a indústria do cinema tem produzido filmes alinhados a tais demandas. São destacados a maior presença de heroínas, bem como de representações raciais menos estereotipadas.
E12	A representação de minorias	O enunciado diz respeito à relação inferida por partes

	sociais na franquia é um reflexo de tendências sociais	dos fãs entre a presença de personagens alinhados a grupos sociais minoritários e maior voz que tais demandas têm ganhado na sociedade e que foram acompanhadas pelo cinema. Podemos destacar o modo como alguns fãs colocam como coerente a possível presença de personagens gays na franquia e o modo como outros colocam a presença de personagens negros como um ato de justiça social.
E13	As representações de minorias sociais na nova fase da franquia têm sido abaixo da expectativa	Diz respeito à recepção aquém do que se esperava por parte de alguns fãs com o que foi mostrado no primeiro filme da nova fase da franquia. Além dessa inferência direta, nossos achados apontam como principal crítica para a construção vista como inadequada da personagem Rey — protagonista do filme —, para a qual foi atribuída o rótulo de Mary Sue ⁹ .
E14	As representações de minorias sociais na franquia têm sido criticadas pela sua pouca representatividade	Trata-se do questionamento constante de parte dos fãs acerca da pouca presença — tanto de ordem quantitativa como de ordem de importância dos personagens nas narrativas — de mulheres e de personagens negros no universo canônico da franquia.
E15	Representações estereotipadas de minorias sociais têm estado presentes no universo canônico de Star Wars	Refere-se ao modo como tanto aos personagens antigos quanto aos novos foram retratados por meio de representações consideradas vulgares e inadequadas na franquia. Menciona-se a relação entre personagens negros como alívios cômicos e a presença de personagens femininos submissas e hipersexualizadas.
E16	A desqualificação de alguns fãs do protagonismo de personagens representativos de minorias sociais é criticada por outros	Diz respeito ao modo como alguns fãs desaprovaram as inferências de outros acerca da importância dos novos personagens relacionados a minorias sociais em suas especulações. Tais críticas giravam em torno de argumentos e colocações nas quais se buscava justificar a presença de personagens e a escolha de atores, por exemplo.
E17	A falta de empatia de alguns fãs por personagens representativos de minorias sociais é criticada por outros	Refere-se ao modo como partes dos fãs julgavam negativamente a falta de identificação ou simpatia de outros no que diz respeito à questão da representação de minorias sociais na nova fase da franquia, especificamente em relação àquelas envolvendo raça e sexualidade. Nos nossos achados esse enunciado emerge em situações nas quais alguns fãs questionam o modo que outros fãs declaram seu repúdio em relação à presença de um novo personagem.
E18	Posturas preconceituosas de alguns fãs em relação a personagens representativos de minorias sociais são criticadas por outros	Diz respeito ao modo como fãs julgavam como preconceituosas a participação de outros em discussões relacionadas às representações de minorias sociais; temos, aqui, o posicionamento contrário a argumentos vistos como machistas, sexistas, racistas e homofóbicos, da mesma que também surgiram situações nas quais comentários que alegam haver perseguições a personagens brancos foram criticados.
E19	Discussões sobre representações	Está relacionada ao modo como parte dos fãs

⁹ *Mary Sue* é um conceito oriundo das *fanfictions* — tipo paratexto que diz respeito a produções de fãs que usam o universo canônico de franquia para criar histórias próprias — atribuído a personagens considerados mal construídos, pois aparecem nas histórias personagens sem defeitos e inatingíveis (NEVES, 2011).

	de minorias sociais entre fãs da franquia são prementes	demonstram o caráter de urgência que a discussão sobre representações aparece (ou que deveria aparecer) dentro das discussões dos fãs da franquia. A partir de comentários alinhados a tal enunciado, alguns fãs apontam para a pertinência do tema, uma vez que parecem ter consciência da importância para o desenvolvimento da indústria e da sociedade e, tendo em vista que Star Wars é uma das principais franquias do cinema, eles entendem fazer sentido discutir o tema entre seus fãs.
E20	O universo canônico de Star Wars é mais importante do que o atendimento a uma demanda social	Diz respeito ao modo como parte dos fãs encaram a relação entre o desenvolvimento dos novos filmes e a presença de representações relacionadas a minorias sociais. Para tais fãs, não deve haver uma mistura envolvendo tais demandas e o desenvolvimento do universo canônico da franquia em sua atual fase.
E21	A relação de descendência entre personagens representativos de minorias sociais da atual fase da franquia e antigos personagens do universo canônico tem sido especulada	Trata da forma como alguns fãs buscam compreender e justificar a presença de personagens femininos e negros — protagonistas da nova fase da franquia —, a partir da especulação acerca da descendência desses personagens. É cogitada a relação de novos personagens (e.g., Finn e Rey) com as principais famílias apresentadas no universo canônico, como também é especulada sua relação com outros personagens já apresentados de mesma raça (e.g., Finn e Lando Calrissian).
E22	A inserção de personagens gays deve acontecer dentro de um contexto considerado adequado	Diz respeito ao modo alguns fãs ponderam a presença de personagens gays, dentro de condições sugeridas que garantiriam uma apresentação vista como conveniente e menos problemática para a franquia. É sugerido, por exemplo, que personagens gays deveriam ter somente papéis coadjuvantes ou de menor importância.
E23	Atributos físicos e outras características atribuídas a minorias sociais são considerados	Está relacionado ao modo como alguns fãs criaram uma relação entre a construção de personagens e a características dos atores e atrizes pertencentes a minorias sociais que foram confirmados na franquia, como acontece em especulações nas quais as características físicas da atriz escolhida para protagonizar a nova trilogia foram comparadas as de outras atrizes do universo canônico, como se houvesse um padrão estético a ser seguido.
E24	As discussões sobre os novos filmes da franquia não devem politizadas	Refere-se à postura crítica e contrária assumida por alguns fãs acerca da questão da representação de minorias sociais que surgiram e que ganharam força nos tópicos de discussão dos personagens. Foram criticadas e diminuídas a relevância e o teor das discussões que estavam alinhadas a essas representações.
E25	Características atribuídas a certas representações de minorias sociais são consideradas inadequadas para personagens de Star Wars	Refere-se ao modo como as configurações atribuídas aos novos personagens relacionados a representações de grupos sociais minoritários são vistas como incompatíveis para o que já fora construído dentro da franquia. Dentre os pontos levantados, argumenta-se que a presença de uma personagem protagonista é inadequada ao gênero cinematográfico em questão.

E26	Posicionamentos contrários às representações de minorias sociais são reflexos da sociedade	Diz respeito ao modo como aspectos sociais historicamente construídos dão base para a presença de visões machistas e racistas nos comentários de parte dos fãs. Isso fica evidenciado nos nossos achados em situações nas quais a consciência acerca da influência desse contexto está presente em comentários de alguns participantes.
E27	Algumas representações de minorias sociais presentes na nova fase da franquia podem provocar conflitos entre a Disney, seu novo negócio e parte da audiência	Refere-se a possíveis efeitos negativos que a presença dos novos personagens poderá trazer ao desenvolvimento da franquia e ao relacionamento com a audiência. Alguns fãs alegam que a Disney/LucasFilm não teria coragem, por conta desses possíveis efeitos, de desenvolver e atribuir um maior protagonismo a tais personagens.
E28	Não há razão para relacionamentos afetivos entre personagens de grupos de minorias sociais	Refere-se às indagações feitas por partes dos fãs em torno das especulações feitas acerca de possíveis casais a serem formados na nova fase da franquia. Nos nossos achados, essas indagações são justificadas, em linhas gerais, pelo argumento de que a presença de romances entre personagens não é algo central nas narrativas, pois percebem que o aspecto principal dos enredos da franquia é o seu caráter aventureiro.
E29	É preciso relativizar a pouca presença de protagonistas relacionados a minorias sociais	Diz respeito ao modo como alguns fãs atenuam ou fazem ressalvas em relação ao grau como a questão envolvendo demandas sociais foram levadas dentro das discussões observadas. Nesse contexto, alguns fãs alegam haver um exagero na problematização por parte dos militantes.
E30	Certas representações de minorias sociais frente a outras tem maior aceitação	Está relacionado a presença de colocações que sugerem haver certas representações alinhadas a minorias sociais parecendo ser mais aceitas do que outras. Em algumas situações, fãs nos fazem entender, direta ou indiretamente falando, que a presença de personagens femininos parece ser mais aceita do que o protagonismo de um personagem negro.
E31	Personagens relacionados a minorias sociais são mais criticados	Diz respeito a observações que alguns fãs fazem acerca do direcionamento de certas críticas para os novos personagens, em especial àquelas relacionados a minorias sociais. Em certas situações, questiona-se se o teor dessas críticas seria o mesmo se direcionados a personagens de alinhados a grupos sociais dominantes (e.g., personagens masculinos e brancos).
E32	Personagens relacionados a minorias sociais são alvo de comentários e piadas preconceituosas	Refere-se ao teor machista, sexista, e homofóbico de certas participações de alguns fãs ao longo das discussões observadas e que ora foram corroboradas, ora recriminadas. Nos nossos achados, participações de fãs alinhadas a tais caracteres assumem a forma de comentários explícitos ou como piadas aparentemente descontraídas.
E33	A presença de representações de minorias sociais na nova fase da franquia é produto da pressão política	Refere-se ao posicionamento de fãs críticos das representações de grupos não dominantes, que colocam tais concepções como algo forçado dentro da franquia, resultado da pressão de demandas sociais. Para esses fãs, o atendimento dessas pressões estaria colocando a

		um segundo plano a produção das narrativas.
E34	A representação de minorias sociais na nova fase da franquia é uma questão mercadológica	Está relacionado a inferências de parte dos fãs, que alegam que a presença de personagens alinhados a grupos sociais específicos é fruto de uma busca por um maior estreitamento com tendências de mercado específicas. Esses fãs sugerem que a nova fase da franquia está sendo moldada pela observação de novas configurações narrativas surgidas na indústria do cinema nos últimos anos (e.g., filmes protagonizados por heroínas).

Fonte: Elaboração do autor

Conforme mostra a Figura 2, os enunciados também possuem relações entre si, o que nos permite identificar pequenos grupos desses elementos que compartilham algum ponto em comum. No primeiro grupo, os enunciados E01 e E02 se relacionam entre si e incidem sobre E03; aqui, temos em comum o modo como alguns fãs percebem como o universo canônico já demonstra ou permite haver compatibilidade com as demandas de minorias sociais. Um segundo grupo — compostos pela sequência de enunciados E05 a E08, relacionados entre si e que incidem sobre E04 — diz respeito à maneira como fãs esperam das representações a serem apresentadas pela Disney/LucasFilm. Já o grupo seguinte — composto por E11 e E12 incidindo separadamente sobre E09 e este, por sua vez, recaindo sobre E10 — indica a importância da questão da representação para o desenvolvimento da franquia e da indústria do cinema, uma vez que essas representações se mostram ancoradas, por sua vez, por transformações sociais e econômicas. O quarto e o quinto grupo de enunciados apresentam uma relação particular: esse último — composto pelos enunciados enumerados de E17 a E19, que se relacionam entre si — se mostra relacionado a outra sequência de enunciados (enumerados de E13 a E16, que também se relacionam). Esse arranjo de enunciados trata do modo como parte dos fãs julgam a postura de outros acerca da questão da representação de minorias sociais e de aspectos a serem cobrados aos responsáveis para produção dos filmes.

Outra sequência de enunciados (de E21 ao E25) se relaciona entre si e incide sobre o E20; tais elementos indicam a existência de incompatibilidade entre a construção das narrativas e a presença de demandas sociais. Por fim, os enunciados E28 e E29 se relacionam entre si e

dizem respeito ao modo como questionam a presença dessas representações na franquia; outra relação síncrona envolve os enunciados enumerado de E30 a E32 e compreende a forma como certos comentários de cunho preconceituoso são feitos. Já o último grupo de enunciados que se relacionam entre si — E33 e E34 — dizem respeito à presença de razões externas à construção do universo canônico vistas como fatores que influenciaram a presença dessas demandas, respectivamente.

A relação entre enunciados apontada pela presença desses agrupamentos ajudou no processo de identificação de funções enunciativas aqui apresentadas. Esses elementos foram definidos a partir de orações que sugerem a presença de uma ação clara e presente nos enunciados declamados pelos fãs da franquia. No Quadro 6 apresentamos as 11 funções enunciativas identificadas e suas descrições.

Quadro 6 (5) – Funções enunciativas (descrição)

Função enunciativa		Descrição
F01	Evocar o universo canônico como referência a novas representações na nova fase da franquia	Faz menção a elementos do universo canônico de Star War, visando ilustrar a compatibilidade da franquia com as atuais demandas sociais, referentes a representações de gênero, raça e sexualidade.
F02	Evidenciar cenário favorável dentro do fandom no que diz respeito à presença de novas representações	Revela indícios que mostram a aceitação por parte dos fãs da franquia da presença de novos personagens relacionados a representações de grupos não dominantes.
F03	Demandar uma postura adequada da Disney acerca das representatividades da franquia	Refere-se a cobranças feitas por parte dos fãs direcionadas à Disney, com o objetivo de reivindicar o desenvolvimento de representações mais coerentes e alinhadas a demandas sociais.
F04	Ilustrar a importância de representações de minorias sociais para a franquia e para a indústria do cinema	Apresenta indícios que apontam para os benefícios que a presença de representações de minorias sociais — presentes nos novos da franquia — poderão proporcionar para a franquia e para a indústria cinematográfica.
F05	Evidenciar aspectos favoráveis do contexto sócio-econômico no qual novas representações aparecem	Faz menção a fatores presentes no macrocenário no qual a produção dos filmes da nova fase da franquia e a demandas por representações sociais mais coerentes estão inseridas.
F06	Repudiar situações e argumentos considerados negativos no que diz respeito a representações de minorias	Refere-se ao posicionamento contrário assumido por parte dos fãs a críticas e argumentos conflitantes direcionadas à questão das

	sociais na franquia	representações de minorias sociais, presentes na nova fase da franquia.
F07	Evocar o universo canônico como instância maior dentro do desenvolvimento da franquia	Faz uso do universo canônico de Star Wars como elemento principal a ser respeitado no processo de desenvolvimento de novos produtos da franquia relacionados a sua nova fase.
F08	Revelar preconceitos velados nas impressões sobre a presença de novas representações	Demonstra a presença de comentários de partes dos fãs que se configuram como práticas indiretas de preconceitos, em relação a minorias sociais presentes com maior destaque na atual da fase da franquia.
F09	Invocar incompatibilidade entre o universo canônico e questões sociais	Faz menção a argumentos que colocam como incongruente a relação entre a reivindicação de demandas sociais e a constituições do universo canônico da franquia.
F10	Revelar preconceitos nas impressões sobre novas representações na franquia	Denuncia a forma explícita que argumentos preconceituosos são proferidos nas participações de partes dos fãs da franquia em discussões acerca de novos personagens da franquia.
F11	Apontar fatores externos na construção de posicionamentos contrários à presença de novas representações	Revela o modo parte dos fãs atribui a aspectos de ordem social e econômica como fatores que contribuíram para presença de representações de minorias sociais na nova fase da franquia.

Fonte: Elaboração do autor

Com o objetivo de assinalar as particularidades de cada dessas das funções enunciativas, identificamos critérios relacionados a existências de referenciais, campos associados, posições de sujeitos e materialidades, conforme fora explicado no capítulo anterior. Esses critérios são apresentados e descritos no Quadro 7. Por sua vez, a relação entre tais critérios e as funções enunciativas — de modo que demonstre como cada função é composta por esses critérios — é apresentada na Tabela 1.

Quadro 7 (5) – Funções enunciativas (critérios)

Referenciais		
[ref1]	Cânone	Refere-se ao universo canônico da franquia Star Wars e aos elementos que o constitui.
[ref2]	Cenário	Corresponde ao contexto social no qual o desenvolvimento dos novos filmes da franquia e as demandas sociais se encontram.
[ref3]	Narrativas	Refere-se à construção de personagens e de enredos na produção cinematográfica da nova fase da franquia.
[ref4]	Negócio	Diz respeito a aspectos da franquia e da Disney relacionados a seus produtos inseridos na indústria do cinema.
[ref5]	Postura dos fãs	Corresponde às condutas dos fãs frente ao desenvolvimento da franquia e à questão da representação de minorias sociais da franquia.

[ref6]	Representação	Refere-se à presença da representação de minorias sociais nas discussões sobre novos personagens da franquia.
Campos associados		
[ca1]	Indústria do cinema	Refere-se ao campo de saberes relacionados ao modo como a indústria cinematográfica funciona, bem como ao modo como fatores mercadológicos molda a produção dessa indústria.
[ca2]	Questão social	Diz respeito às temáticas e dados conhecimentos que ancoram as demandas sociais referentes às representações de gênero, de raça e de sexualidade, trazidos à tona nas discussões entre fãs.
[ca3]	Universo da franquia	Refere-se a saberes desenvolvidos em torno da franquia, como aqueles relacionados aos filmes e a outros produtos relacionados, as atividades da Disney/LucasFilm e as práticas dos fãs.
[ca4]	Universo canônico	Trata do modo como o cânone da franquia é constituído como um campo de saberes singular, cujos elementos — enredo, personagens, conceitos, entre outros — são adotados como argumentos nas discussões dos fãs.
Posições de sujeito		
[suj1]	Ativista	Está relacionado a posturas militantes, no que diz respeito às demandas sociais associadas à presença de representações de minorias sociais presentes na nova fase da franquia.
[suj2]	Conhecedor	Refere-se ao domínio de certos saberes que são colocados em prática a partir de inferências feitas em torno das discussões levantadas por fãs.
[suj3]	Entusiasta	Trata-se do modo como alguns fãs se mostram esperançosos, em situações, diante das novas configurações de personagens apresentadas na nova fase da franquia.
[suj4]	Indiferente	Está relacionada a posturas contrárias ao atendimento das demandas sociais associadas aos novos personagens da franquia.
[suj5]	Pleiteador	Refere-se a reivindicações por demandas específicas, sejam relacionadas a anseios particulares ou a interesses de grupos sociais.
[suj6]	Protetor	Refere-se à defesa da integridade de tudo relacionado ao universo canônico de Star Wars: suas tramas, o perfil de seus personagens e os conceitos ali apresentados.
[suj7]	Conservador	Diz respeito a posturas que buscam a defesa de um cenário social e cultural estabelecido por aqueles que acreditam que essas reivindicações sociais são desnecessárias.
Materialidades		
[mat1]	Expectativas	Especulações sobre cenários e efeitos alinhados ao surgimento e desenvolvimento das novas representações de grupos sociais minoritários na franquia.
[mat2]	Inferências	Refere-se as conclusões e interpretações produzidas pelos fãs acerca de seus entendimentos sobre questões envolvendo a presença de representações sociais específicas.
[mat3]	Posicionamento	Refere-se à defesa de pontos de vistas diante das discussões observadas sobre a produção da Disney em sua nova fase, em especial no que diz respeito à questão das representações de grupos sociais minoritários.
[mat4]	Referências	Refere-se ao uso de construtos e elementos relacionados ao universo canônico da franquia em suas inferências.

Fonte: Elaboração do autor

Tabela 1 (5) – Funções enunciativas x critérios

	[ref]						[ca]				[su]							[mat]			
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4
F01	X		X			X		X		X	X	X	X						X		X
F02					X	X		X			X	X	X						X		
F03			X			X		X			X	X			X					X	
F04				X		X	X		X				X						X		
F05		X				X		X			X	X						X	X		
F06					X	X		X			X									X	
F07	X		X						X	X		X					X				X
F08		X			X	X		X						X		X			X	X	
F09	X					X		X		X		X				X			X	X	X
F10		X			X	X		X						X			X		X		
F11		X				X	X	X				X							X		

Fonte: Elaboração do autor

A partir das funções enunciativas é possível identificar as regras de formação das formações discursivas. Tais regras foram aqui identificadas por meio de locuções substantivas que sintetizam bem a ideia central de cada regra. No Quadro 8, apresentamos as seis regras e suas respectivas descrições.

Quadro 8 (5) – Regras de formação (descrição)

Regras de formação		Descrição
R1	Universo aberto	Refere-se ao modo como universo da franquia é constituído interna (i.e., a constituição de seu universo canônico) e externamente (i.e., sua constituição enquanto produto cultural), de maneira que se mostre alinhada ou receptiva à presença de novas configurações de representação de grupos sociais minoritários.
R2	Base social	Diz respeito à relação favorável entre fãs e reivindicações sociais, demonstradas a partir de práticas que almejam demandar posturas adequadas por parte da Disney/LucasFilm e questionar argumentos contrários a tais demandas sociais.
R3	Cenário adequado	Refere-se à presença de um contexto positivo e propício — dentro da indústria do cinema — para a presença de personagens alinhados a exigências sociais.
R4	Universo fechado	Diz respeito a um conjunto de elementos constitutivos do universo da franquia que configuram um cenário interno incompatível com demandas sociais específicas.
R5	Base conservadora	Está relacionado a argumentos e posturas — ancorados por aspectos internos e externos à franquia — que demonstram divergências e renegação em relação a demandas sociais.
R6	Cenário adverso	Diz respeito à presença de um pano de fundo — no qual a franquia se encontra — incompatível no que diz respeito ao atendimento e à aceitação de novas representações de grupos sociais dentro da franquia.

Fonte: Elaboração do autor

Essas regras têm suas particularidades definidas a partir da disposição dos critérios objeto, conceito, modalidade e estratégia que as compõem. Os elementos identificados e relacionados a cada um desses critérios se encontram descritos no Quadro 9, enquanto o arranjo de critérios que configuram cada uma das regras de formações é mostrado na Tabela 2.

Quadro 9 (5) – Regras de formação (critérios)

Objetos		
[obj1]	Contexto sócio-econômico	Refere-se a fatores e situações alinhados ao cenário no qual se encontram a indústria cinematográfica, a Disney/LucasFilm e as demandas sociais discutidas ao longo da produção da franquia em sua atual fase.
[obj2]	Fandom	Consiste no conjunto de práticas e elementos relacionados ao espaço social no qual fãs da franquia convergem.
[obj3]	Franquia	Refere-se a aspectos relacionados ao negócio — gerenciado pela Disney/LucasFilm — enquanto produto cultural.
[obj4]	Instância canônica	Diz respeito ao universo canônico da franquia e ao grau de importância que esse universo se mostra ser para os fãs.
[obj5]	Representatividade	Diz respeito à questão que envolve a presença de novas representações de minorias sociais.
Conceitos		
[con1]	Adaptabilidade	Refere-se à busca por uma melhor adequação da produção da franquia de Star Wars frente às demandas sociais relacionadas à questão de gênero, raça e sexualidade.
[con2]	Concordância	Diz respeito à aceitação e à aderência de fãs e de fatores internos e externos à franquia em relação a representações sociais apresentadas na nova fase da franquia.
[con3]	Divergência	Diz respeito a posturas que se mostram discordantes em torno da presença, na franquia, de representações alinhadas a grupos sociais minoritários.
[con4]	Reivindicação	Refere-se a reivindicação por iguais condições e atenção em torno do surgimento e desenvolvimento de personagens relacionados a grupos sociais minoritários, frente à presença de configurações dominantes de personagens.
[con5]	Guardiania	Está relacionado à postura assumida por parte dos fãs e que está alinhada a busca pela preservação do universo canônico da franquia
[con6]	Renegação	Diz respeito a ideias contrárias assumidas em torno das demandas sociais surgidas que acompanharam o início da nova fase da franquia.
Modalidades		
[mod1]	Constatação	Refere-se à postura de alguns fãs e que relacionada a proferimento de inferências e de afirmações seguramente assumidas em torno da questão que envolve as representações de grupos sociais na franquia.
[mod2]	Críticidade	Está relacionada à conduta crítica assumida por fãs da franquia, sejam elas a favor, contrárias ou imparciais, no que diz respeito às discussões sobre a construção de novos personagens

		alinhados a minorias sociais.
[mod3]	Especulação	Diz respeito ao modo como fãs constroem projeções e expectativas em torno do futuro da franquia, especialmente em relação à presença e aos respectivos efeitos das novas representações presentes na atual fase da franquia.
[mod4]	Rechaço	Refere-se ao modo como alguns fãs questionam e desdenham as reivindicações relacionadas a presença das representações de grupos sociais minoritários.
[mod5]	Regulação	Relaciona-se à postura dos fãs que reivindicam, junto a Disney/LucasFilm, posições mais claras e alinhadas a seus interesses — sejam eles contrários ou concordantes — no que diz respeito a presença de demandas sociais específicas.
Estratégias		
[est1]	Alinhamento a demandas sociais	Está relacionada a ações e posturas pelas quais se buscam uma aceitação maior e uma relação mais estreita com as demandas sociais discutidas ao longo do desenvolvimento da nova fase da franquia.
[est2]	Construção do universo da franquia	Refere-se à transformação e/ou adaptação de elementos e aspectos relacionados ao produto cultural, sejam eles internos ou externos a ela.
[est3]	Indiferença a demandas sociais	Está relacionada a ações e posturas pelas quais se demonstram posturas conflitantes e contrárias às demandas sociais discutidas ao longo do desenvolvimento da nova fase da franquia.
[est4]	Preservação do cânone	Diz respeito à preocupação e à percepção de que se deve haver a manutenção do universo canônico da franquia, frente ao atendimento de demandas sociais.

Fonte: Elaboração do autor

Tabela 2 (5) – Regras de formação x critérios

	[obj]					[con]						[mod]					[est]			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4
R1		X	X	X	X	X	X			X		X	X	X		X	X	X		
R2		X	X		X		X		X			X	X			X	X	X		
R3	X	X	X		X	X	X					X				X	X	X		
R4			X	X	X			X		X		X				X				X
R5	X	X	X	X	X			X		X	X	X	X	X		X			X	X
R6	X	X	X		X			X		X	X		X		X	X			X	X

Fonte: Elaboração do autor

5.2 Descrição das formações discursivas

Os enunciados, as funções enunciativas e as regras de formação apresentados ancoram a presença de seis formações discursivas, conforme fora ilustrado na Figura 2. Essas formações

são descritas nas próximas seções.

5.2.1 Universo em transformação

A primeira formação discursiva em questão — **universo em transformação** (FD1) — trata da forma como fãs olham para o universo canônico de Star Wars como um cenário compatível e potencialmente adaptável às transformações a serem promovidas por um ambiente sócio-econômico que se mostra aderente à presença de representações de minorias sociais.

Essa formação discursiva está ancorada por três regras de formação. A primeira regra se refere ao modo como a franquia se mostra alinhada a reivindicações sociais, uma vez que é possível encontrar em seu próprio domínio fatos que corroboram tais demandas, bem como podemos observar o modo como fãs atestam e defendem tal possibilidade (R1). Essa regra está relacionada a cinco funções enunciativas: a primeira delas ilustra indícios internos ao ambiente canônico que demonstram a compatibilidade da franquia frente às demandas sociais (F01). Essa função está relacionada, por sua vez, a três enunciados, que se referem tanto a presença de personagens aderentes às representações reivindicadas (E01), ao desejo de alguns fãs de ter na franquia casais relacionados a minorias sociais (E02) e ao consequente apoio declarado dessas fãs a tal causa (E03).

Nos nossos achados, esse feixe de relações é ilustrado por situações nas quais fãs se mostram de acordo com a possibilidade da franquia apresentar significativos personagens que representam de forma mais adequada minorias sociais (E02), ora simplesmente proferindo sua concordância, ora ilustrando interesse de ter casais formados por tais representações, pois muitos fãs almejam ver Finn e Rey formando um casal e outros acreditam haver a chance da franquia apresentar explicitamente um romance gay, envolvendo Finn e Poe. Além dessas especulações, a existência de personagens gays é lembrada por uma fã em um livro

recentemente lançado: “I thought it was done well in *Aftermath*¹⁰. The gay main character was not a stereotype, and the other gay people mentioned were the long-standing lesbian couple who raised another of the characters”¹¹ (E02). Outros fãs destacaram a presença de personagens antigos que se alinham a tais demandas; alguns fãs citaram os personagens Leia e Lando como exemplos de representações de mulheres e negros que têm importância para o universo canônico (E01). Tais argumentos ilustram a forma como alguns fazem uso de elementos canônicos (e.g., a presença de casais, personagens emblemáticos) atestam a compatibilidade do universo narrativo às demandas por representação de minorias sociais (F01).

A segunda função relacionada a R1 trata especificamente do modo como as demandas sociais encontram dentro do grupo de fãs da franquia pessoas adeptas (F02). Além dos enunciados E02 e E03, essa função se mostra relacionada a outros seis enunciados: àquele que argumenta sobre ao modo como a presença dessas representações será uma importante referência para indivíduos alinhados a minorias sociais (E04); ao desejo de ter personagens alinhadas a tais representações construídos de forma coerente (E05) e natural (E08) e distantes de representações estereotipadas (E06), ao mesmo tempo que devem significativos para as novas histórias (E07) e, por consequência, importantes para o desenvolvimento da franquia (E09).

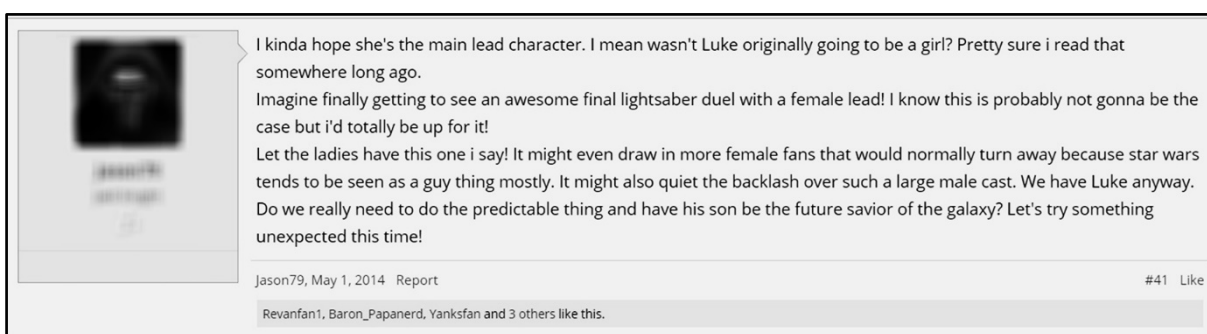
O exemplo abaixo ilustra a participação de um fã no tópico de discussão sobre a personagem Rey, em maio de 2014. O participante descreve em sua expectativa acerca da nova personagem o desejo de ver uma mulher de um duelo de sabres de luz — tipo de ação que, apesar de ser possível encontrar personagens femininos em tais cenas em outros produtos da franquia (como nas animações), só foi retratado nos filmes por personagens masculinos —, fato

¹⁰ *Aftermath* (no Brasil foi lançado como *Marcas da Guerra*, em 2015 pela editora Aleph) é o primeiro livro de uma trilogia cuja trama se passa cronologicamente entre episódios VI e VII.

¹¹ Exemplo de participação no tópico de discussão NF3T13. Disponível em: <http://boards.theforce.net/threads/-openly-gay-characters-in-star-wars-thread-read-warning-in-opening-post.50039074/page-16>. Acesso em: 3 jan. 2018. (grifo nosso)

que coloca com algo inesperado para franquia. Além disso, argumenta que a presença pode aproximar universo Star Wars do público feminino, uma vez que produto é mais associado a homens, segundo o participante. Temos ilustrado, nesse exemplo, a percepção dos fãs que a presença de tais personagens fará com que pessoas se sintam representadas (E04) possibilitando, assim, o desenvolvimento da franquia (E09); esses argumentos ilustram, por sua vez, como partes dos fãs se mostram favoráveis a essas demandas sociais (F02).

Figura 3 (5) – Exemplo de participação 1



Fonte: Tópico de discussão NF1T22. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/daisy-ridley-rey-in-episode-vii.50019976/page-2>>. Acesso em: 29 jun. 2017

Também se encontra ancorada pela regra R1 a função enunciativa que traz à tona como alguns fãs levantam suas preocupações acerca do modo como a Disney/LucasFilm fará uso dessas representações (F03). Relacionados a esse componente estão os enunciados que dizem respeito ao questionamento acerca da pouca presença de representações dentro da franquia (E14) e do pouco protagonismo atribuído a tais personagens (E16), bem como a afirmações de alguns fãs sobre a presença de representações estereotipadas relacionada a minorias sociais (E15) e acerca do desapontamento que o primeiro filme provocou (E13), além dos enunciados enumerados entre E04 e E08. Encontramos ao longo de nossa investigação algumas situações nas quais a forma como foi apresentado e o desfecho do arco da história referente ao personagem Finn foi pauta de alguns comentários: para alguns fãs, o personagem ainda se mostrou estereotipado, uma que vez ele assumiu o papel de alívio cômico na trama, ponto que

para esses fãs se configura como algo historicamente relacionado a personagens negros (E15). Além disso, outros alegaram que esperavam desse personagem um protagonismo maior, conforme ilustra a fala de um fã: “[...] My disappointment is about the marketing/advertising around Finn and the true reality of the film [...]”¹². A situação que o fã descreve está relacionada a alguns materiais de divulgação do filme que mostravam o personagem Finn usando um sabre de luz; tal imagem fez com que os fãs acreditassem que o personagem seria um Jedi — e, dessa maneira, o protagonista do filme; contudo, ao final do filme, impressão foi desfeita (E13).

A quarta função relacionada a essa regra de formação diz respeito aos ganhos que a presença dessas representações na franquia poderá, de alguma maneira, proporcionar ao desenvolvimento da indústria do cinema (F04). Além da ideia de que esses tipos de representações serão importantes para a franquia em si (E09), essa função está relacionada aos enunciados que declaram diretamente a relação entre a possibilidade de desenvolvimento do setor e uma maior presença desses retratos sociais (E10) e que atribuem a essa busca por representações na franquia a tendências da própria indústria (E11) e de um contexto social atual (E12). Tais argumentos aparecem diretamente em nossos achados nas participações de fãs que se mostram conscientes — e concordantes — de reivindicações sociais que giram torno de uma representação mais coerente de minorias sociais no cinema e, para ilustrar tal argumento, apontam para exemplos que mostram que o cinema está se alinhando a essas demandas e, para ilustrar esse argumento, alguns citam o crescente protagonismo feminino construído em algumas franquias, como o realizado na série de filmes *Jogos Vorazes*.

A última função enunciativa relacionada a R1 trata da forma como alguns fãs condenaram comentários considerados desfavoráveis às representações de minorias sociais na franquia (F06). Além dos enunciados que tratam da expectativa não correspondida de parte dos

¹² Exemplo de participação no tópico de discussão NF1T19. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/-threads/john-boyega-finn-in-episode-vii-v-2-0-read-opening-post-before-posting.50034871/page-127>>. Acesso em: 13 jan. 2018.

fãs (E13) e da forma como são questionadas a pouca representação (E14), a forma como são estereotipados (E15) e o menor protagonismo (E16), essa função traz à tona enunciados relacionados à necessidade de se ter uma maior simpatia pelas demandas sociais em questão (E17), de uma abertura para discussão dessas demandas sociais de forma mais significativa (E19); como também ao modo como certos argumentos considerados ofensivos foram combatidos (E18). Esses enunciados apareceram em nossa investigação em contextos nos quais fãs rejeitaram a forma como outros diminuíram os argumentos e ações relacionadas a demandas sociais, tanto demonstrando indiferença quanto atacando tais argumentos com comentários preconceituosos. Em uma dada situação — em um tópico sobre uma personagem feminina asiática, um participante menosprezou a indignação de outro fã, que se mostrava insatisfeito com a possibilidade de atrizes não caucasianas participarem dos filmes interpretando personagens criados digitalmente. O comentário final do fã indignado foi “It might not matter to you, but it definitely matters to women of color”¹³. A resposta ao desdém (E18) aponta para a falta de sensibilidade daquele fã (E17), uma vez que, embora ele não se enquadre aos traços identitários que as personagens em questão simbolizam, tais representações se mostram são importantes para outras pessoas (E19), igualmente fãs da franquia.

A segunda regra de formação que ancora essa formação discursiva trata dos aspectos sociais presentes nos discursos daqueles fãs que se mostraram alinhados às demandas sociais, em especial na procura por melhores representações na franquia Star Wars (R2). Essa regra dá sustentação para três funções enunciativas apresentadas anteriormente: àquelas que dizem respeito ao cenário positivo em torno da comunidade de fãs em relação a tais demandas (F02), a reivindicações direcionadas a Disney/LucasFilm por representações mais adequadas (F03) e àquela que condena posturas ofensivas direcionadas às reivindicações sociais em questão (F06). Em linhas gerais, essa regra e as respectivas funções enunciativas e enunciados apareceram nos

¹³ Exemplo de participação no tópico de discussão NF3T15. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/-threads/kelly-marie-tran-rose-tico-in-tlj.50038818/page-6>>. Acesso em: 2 jan. 2018.

nossos achados em participações de fãs nas quais foram evidenciadas esse alinhamento a tais demandas, defendendo-as.

A formação discursiva está ancorada também pela regra de formação que diz respeito à presença de elementos e cenários considerados compatíveis à busca de representações de minorias sociais mais coerentes (R3). Além das funções referentes ao contexto favorável dentro do fandom (F02) e da importância para o desenvolvimento da franquia e da indústria (F04), essa regra está relacionada à função enunciativa que aponta para evidências que descrevem um ambiente sócio-econômico propício para o desenvolvimento de representações positivas de minorias sociais dentro da franquia (F05). Essa função se mostra alinhada a enunciados já apresentados, que dizem respeito tanto aos argumentos que apontam para as representações de minorias sociais como ações relacionadas a um atual contexto da indústria (E11) e da sociedade (E12). Esse feixe de relações aparece em nossa investigação naquelas participações de fãs, nas quais explicitamente são feitas argumentações em torno de contexto externo à franquia, de tal maneira que a presença dessas representações na atual fase de produção do universo canônico tem, nesses aspectos, pontos de sustentação. Uma menção a tais tendências da indústria (E11) é feita nesta fala de um fã, na qual é mostrando que a presença de personagens gays na franquia tem respaldo de um macrocenário positivo:

A number of popular shows, including, off the top of my head, *Breaking Bad*, *House of Cards*, *Orphan Black*, and *The Legend of Korra* have alluded to or openly presented homosexuality or bisexuality. The world hasn't come crashing down. Heck, it hasn't even really been controversial. I'm sure that at some point in the future, we'll see a gay character in a Star Wars movie¹⁴.

5.2.2 Pensamento transformador

Essa formação discursiva (FD2) se refere especificamente ao que é proferido acerca das reivindicações de minorias sociais que buscam representações mais adequadas. Observamos que,

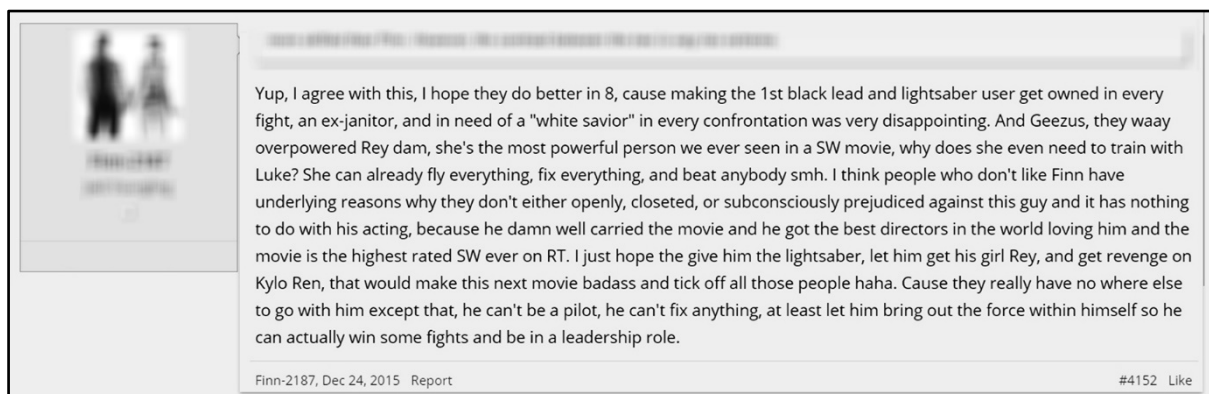
¹⁴ Exemplo de participação no tópico de discussão NF1T14. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/-threads/homosexuality-and-tfa.50029463/page-5>>. Acesso em: 11 nov. 2017. (grifo nosso)

através dessa formação, fãs de Star Wars procuram demonstrar sua aderência — e de outros membros de sua comunidade de fãs —, a partir de ações discursivas que visam defender tais demandas sociais.

Tal formação está ancorada por uma única regra de formação, que dialoga diretamente com esse alinhamento dos fãs (R2) e que, por sua vez, mostra-se relacionada àquelas funções enunciativas que objetivam requerer da Disney/LucasFilm ações coerentes relacionadas ao modo como minorias sociais serão retratadas nos novos filmes da franquia (F03), repelir ações que visam apoucar essas demandas (F06) e que mostram, assim, haver dentro do fandom uma aceitação dessas reivindicações (F02); e, por sua vez, esse feixe de relações é completado pelos enunciados relacionados a tais funções. Para ilustrar essa formação discursiva, apresentamos o exemplo abaixo, coletado no tópico de discussão sobre o personagem Finn e publicado em dezembro de 2015, logo após o lançamento do primeiro filme da nova fase da franquia.

Em sua fala, o fã responde a uma sequência de *posts* que tratam da repercussão desse personagem no filme. Nesse trecho, o participante demonstra sua decepção com a forma como Finn foi retratado (E13): o primeiro protagonista negro fora apresentado como um zelador (E15) — conforme foi colocado pelo fã — que espera seu “salvador branco” em todos os confrontos que participou. Além disso, ele argumenta que enquanto esse personagem teve pouco protagonismo, a personagem Rey foi supervalorizada no enredo (E16). Ele ainda alega que algumas pessoas não gostam do personagem, insinuando haver nesses casos razões implicitamente preconceituosas (E18) pois, para ele, não se tratava de falta de competência do autor. Por fim, o fã profere que ele acredita ser a constituição mais adequada para o personagem (E05). Tais colocações ilustram tanto os objetivos de demandar formas mais coerentes de representação do grupo social em questão (F03) quanto de renegar práticas consideradas contrárias a tais demandas sociais (F06).

Figura 4 (5) – Exemplo de participação 2



Fonte: Exemplo de participação no tópico de discussão NF1T19. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/-threads/john-boyega-finn-in-episode-vii-v-2-0-read-opening-post-before-posting.50034871/page-167>>. Acesso em: 13 jan. 2018.

5.2.3 Indústria propensa

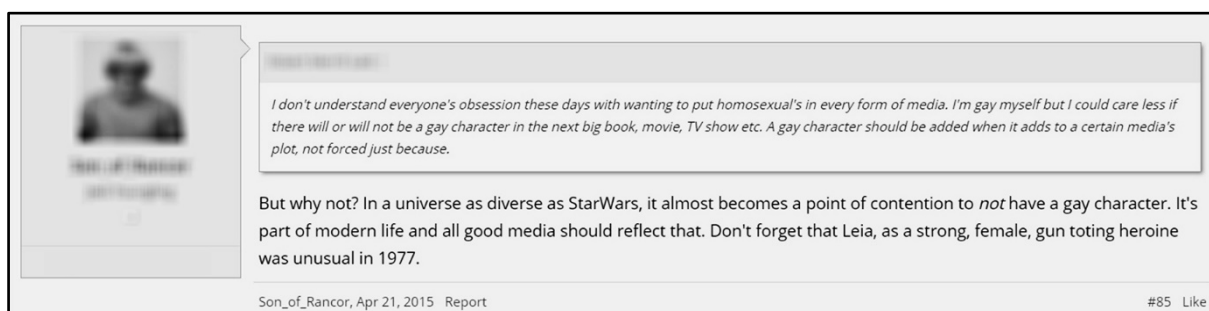
A formação discursiva **indústria propensa** (FD3) está relacionada ao modo como fãs reconhecem em suas participações a presença de um cenário no qual a indústria do cinema parece estar conivente e alinhada às demandas ligadas a representações de minorias sociais. O reconhecimento desse cenário sustenta o olhar positivo — por parte desse fandom — acerca personagens aderentes a tais reivindicações, uma vez que esse ambiente externo Pa franquia complementa o ambiente interno relacionado ao universo canônico que também apresenta, segundo esses fãs, uma configuração que abre possibilidades para o protagonismo maior de personagens alinhados a representações identitárias de minorias sociais.

Essa formação está ancorada por uma regra de formação que se refere a um dado contexto que se mostra adequado para o surgimento de representações na indústria do cinema que dialogam com minorias sociais que foram historicamente estereotipadas ao longo das produções desse setor (R3). Por sua vez, essa regra revela um feixe de relações composto por três funções enunciativas e seus respectivos enunciados, que revelam tanto a importância que essas representações específicas têm para o desenvolvimento da franquia Star Wars e para a indústria cinematográfica (F04), como também a presença de aspectos de ordens social e econômica que propiciam o desenvolvimento desses retratos sociais em filmes (F05) e

aderência de partes dos fãs a tais demandas (F02).

Esse feixe é ilustrado no exemplo a seguir. Aqui, temos uma breve troca de mensagens entre dois participantes, realizada no mês de abril de 2015, em um tópico de discussão sobre homossexualidade e o primeiro filme da nova fase da franquia.

Figura 5 (5) – Exemplo de participação 3



Fonte: Tópico de discussão NF1T14. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/homosexuality-and-tfa.50029463/page-4>>. Acesso em: 13 nov. 2017.

O texto principal que apresentamos é uma resposta a um *post* anterior (destacado em quadro, cujo texto encontra-se em itálico), no qual o autor alega haver uma obsessão por representar gays em produtos midiáticos; embora se declare gay, ele diz se importar pouco com a necessidade ter personagens gays e argumenta que tal representação deve estar adequada à trama em questão. O participante principal desse exemplo questiona por que isso não seria possível na franquia Star Wars tendo em vista que, para ele, seria controverso não existir um personagem gay no universo da franquia. Em seu argumento, o fã em questão ressalta que esse tema faz parte do cotidiano (E12) e que se mostra pertinente as mídias tratarem do assunto (E10). Ele ainda relata que a personagem Leia — uma princesa fora dos padrões que se mostrou uma heroína forte no cânone da franquia — fora algo incomum na primeira trilogia da franquia, parecendo querer ilustrar que a franquia já apresentou uma personagem aparentemente contraditória, mas que fora aceita pelos fãs. Os pontos defendidos pelo fã ilustram tanto a existência de fatores sociais compatíveis com a presença dessas representações em questão

(F05) quanto a importância que essas representações podem ter a indústria do cinema (F04).

5.2.4 Universo sólido

A presente formação discursiva (FD4) diz respeito à percepção que parte dos fãs tem acerca do caráter incompatível que envolve a relação entre a configuração do universo canônico da franquia e as reivindicações de minorias sociais por representações consideradas mais reais. Argumenta-se em torno dessa formação que esse conflito se dá tanto porque o cânone é algo maior e mais importante do que tais demandas, ao mesmo tempo que revela haver uma postura conservadora de parte do fandom.

Essa formação é sustentada pela presença de duas regras de formação, sendo a primeira delas se refere a elementos e fatores relacionados ao universo canônico da franquia que são utilizados para atestar a divergência entre tal universo e certas demandas de cunho social (R4). Essa regra de formação se relaciona, por sua vez, com duas funções enunciativas. A primeira função ilustra a presença de uma dada configuração canônica que é colocada como principal fator a ser considerado e respeitado no desenvolvimento de produtos relacionados à franquia (F07). Seis enunciados se mostram relacionados a essa função: esses elementos dizem respeito a possibilidade dos novos personagens de ter relação de descendência com personagens antigos (E21) e ao modo como características físicas de grupos sociais são consideradas nas especulações de personagens alinhados a tais grupos (E23) e como tais atributos são considerados inadequados (E25). Além desses, outros se referem a ideias que defendem que não deve haver um caráter político nas discussões sobre a franquia (E24) e que a presença de personagens gays deve acontecer dentro de um dado cenário específico (E22). Esses cinco enunciados incidem sobre um sexto, que atesta a prioridade do desenvolvimento do cânone frente ao atendimento de demandas sociais (E20). Esse conjunto de enunciados pode ser ilustrado na fala do fã, na qual defende a prevaência do universo canônico ao argumentar

desse último a partir de ideias e situações relacionadas aos cinco primeiros colocando, dessa maneira, o universo canônico como domínio superior. Esse feixe pode ser ilustrado na fala desse fã:

What's with this obvious agenda the new films have? So the most important character in the main trilogy is female, and now in the first anthology too... and specifically to push that... That's not Star Wars. SW centers around male heroes, it always has¹⁵.

O participante declara que a franquia é (e sempre foi) sobre heróis masculinos — o que nos remete ao fato que coloca o que já fora feito ao longo dos filmes como algo a ser preservado (F07). Mesmo não apresentando argumentos claros para tal, ele vê como forçada a presença das protagonistas nos novos filmes; isso não só sugere que o fã se mostra contrário a qualquer envolvendo de demandas de cunho social no desenvolvimento da franquia (E24), mas também que nada pode ser mais importante do que a franquia em si (E20).

A segunda função relacionada a regra R4 traz à tona aspectos e reflexões que atribuem incongruência à relação entre o universo da franquia e as reivindicações sociais em questão (F09). Essa função se relaciona com enunciados que alegam não haver necessidade de estar presente na franquia relacionamentos afetivos entre representações de minorias sociais (E28) e que é preciso relativizar a presenças dessas representações (E29). Um fã comenta em um dos tópicos sobre o personagem Finn sobre a forma como ele vê as acusações de racismo em situações dentro da comunidade virtual do fandom em questão:

Either you say you love and worship and adore any black actors or actresses, or you're a racist; this is what it's come too. The truth is, I think Boyega sucks not because he's black, but because he's not qualified for the role he's been given [...].¹⁶

Para o fã, a forma como a questão de raça é defendida nas discussões soa exagerada, pois nem toda opinião contrária a presença de personagens negros deve ser vista como um

¹⁵ Exemplo de participação no tópico de discussão NF3T02. Disponível em: < <http://boards.theforce.net/-threads/star-wars-sequels-feminist-agenda.50040152/>>. Acesso em: 30 out. 2017.

¹⁶ Exemplo de participação no tópico de discussão NF1T21. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/-threads/john-boyega-finn-in-episode-vii.50019925/page-8>>. Acesso em: 4 jan. 2018.

ataque a demanda social (E29). E, para isso, ele afirma que sua opinião sobre o ator que interpreta Finn tem como base o critério competência, e não aversão de cunho racista.

A segunda regra de formação relacionada à presente formação discursiva diz respeito à presença de argumentos que sustentam tanto posições implicitamente divergentes como também explicitamente contrárias ao atendimento de demandas sociais no desenvolvimento da franquia (R5). Além daquelas que dizem respeito à forma como universo da franquia é colocado como instância máxima dentro do desenvolvimento de produtos (F07) e à incompatibilidade entre cânone e demandas sociais (F09), essa regra se mostra relacionada a outras duas funções enunciativas. A primeira aponta para a presença de práticas preconceituosas feitas de forma velada (F08). Por sua vez, essa função se relaciona tanto a enunciados compartilhados pelas funções anteriores (F07 e F09), mas também aos enunciados que argumentam sobre o modo como posicionamentos contrários a representações de minorias sociais na franquia são colocados como reflexos da sociedade vigente (E26) e sobre como tais representações podem proporcionar efeitos negativos para a franquia (E27). A presença de cenário externo visto como inóspito para tais representações é ilustrado na fala desse fã:

It would be weird and odd if Finn and Rey don't have a romance angle in this film. I doubt they will go through with it. As I have said. The world is just not ready for a fully blown black and white romance of this magnitude.¹⁷

Embora o fã entenda ser coerente o surgimento do romance entre os dois aparentes principais personagens do novo filme, ele é categórico: a possibilidade disso acontecer é pequena pois a sociedade não está pronta para uma recepção natural de um romance interracial dentro da franquia (E27).

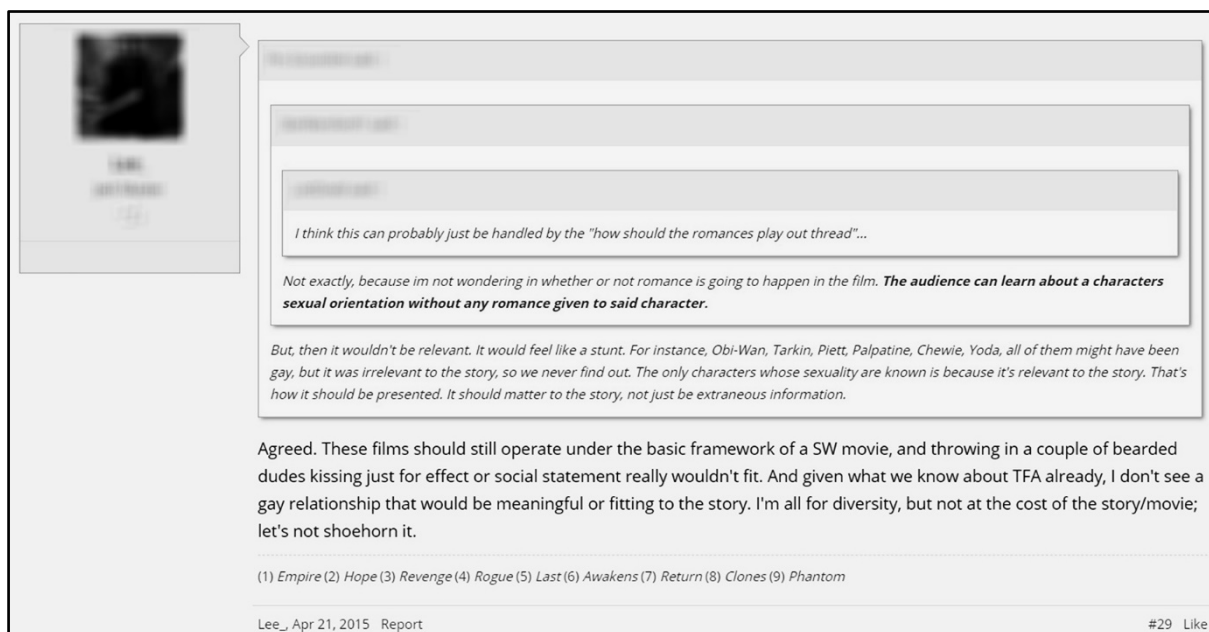
Já a segunda função enunciativa expõe práticas explícitas e hostis por parte de alguns fãs acerca das reivindicações sociais aqui tratadas (F10). Relacionados a essas funções estão os

¹⁷ Exemplo de participação no tópico de discussão NF1T21. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/-threads/john-boyega-finn-in-episode-vii.50019925/page-8>>. Acesso em: 4 jan. 2018.

enunciados que apontam para situações nas quais uma dada representação parece ser mais aceita que outras (E30); para fatos nos quais personagens alinhados a minorias sociais tanto são mais criticados do que aquelas representações dominantes (E31) quanto são alvo de comentários explicitamente preconceituosos (E32); e, além desses, para enunciados que sustentam a ideia de que tais representações apareceram na franquia como frutos de pressões de cunho social (E33) e mercadológico (E34).

A partir da apresentação do exemplo a seguir podemos ilustrar algumas relações entre elementos que configuram esse feixe de relações. No trecho em questão — também retirado do mesmo tópico sobre homossexualidade apresentado anteriormente —, apresentamos a sequência de participações envolvendo quatro fãs; em pauta está a percepção desses participantes sobre como deveriam ser apresentados eventuais casais gays em filmes da franquia.

Figura 6 (5) – Exemplo de participação 4



Fonte: Tópico de discussão NF1T14. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/john-boyega-finn-in-episode-vii.50019925/page-8>>. Acesso em: 4 jan. 2018.

Destacamos primeiramente o argumento proferido pelo segundo fã: para ele, é possível esclarecer para a audiência do filme a orientação sexual de um personagem sem a necessidade

de colocá-lo dentro de um romance; esse ponto ilustra a ideia de não haver necessidade de apresentar romances envolvendo representações relacionadas a minorias sociais (E28). O terceiro complementa, alegando que a sexualidade dos personagens deve ser conhecida se somente for útil para o desenvolvimento da trama (E22). Esse argumento é corroborado pelo último participante, que se diz favorável à diversidade, mas não às custas do enredo uma vez que, para esse fã, os novos filmes devem considerar o que ele chama de estrutura básica da franquia (E20). Além disso, argumenta-se que a presença de qualquer casal gay como fruto de uma declaração de caráter social não é algo cabível (E33). Os argumentos proferidos pelos participantes dessa discussão ilustram tanto a presença do universo canônico como referência máxima a ser considerada na produção da franquia (F07), ao mesmo tempo que evoca a incompatibilidade entre a franquia de demandas sociais (F09) e que revela posturas consideradas preconceituosas (F10).

5.2.5 Posição reacionária

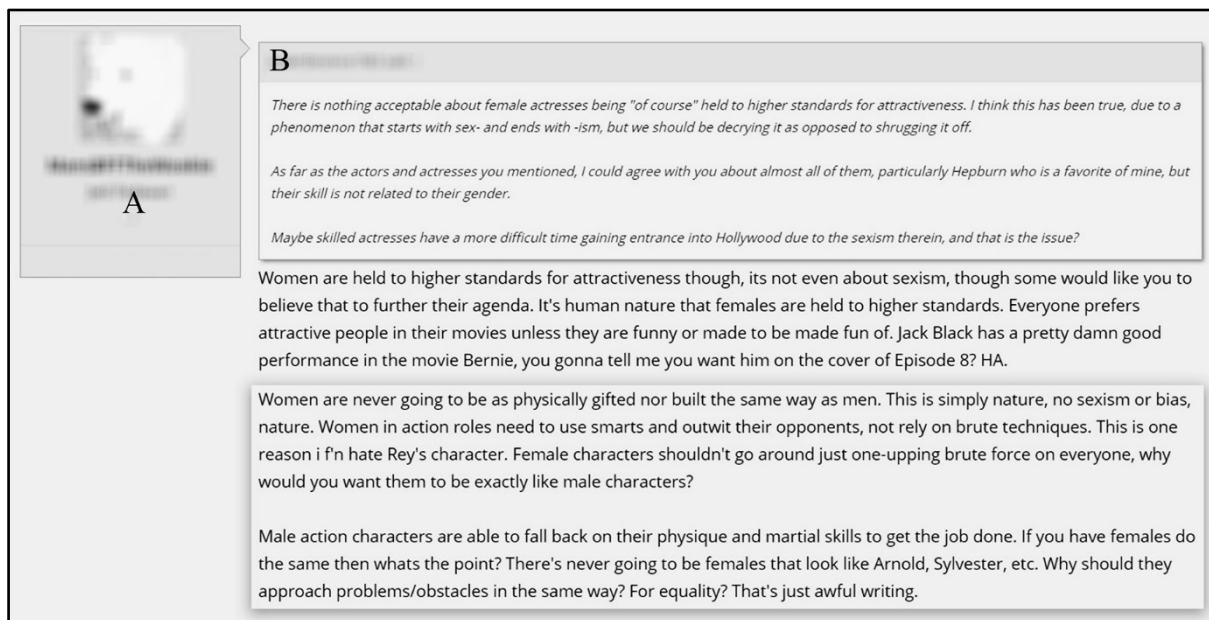
A formação discursiva **posição reacionária** (FD5) está relacionada diretamente ao caráter conservador que sustenta as posições daqueles fãs que se mostram contrários — direta e indiretamente — a reivindicações alinhadas a minorias sociais que almejam melhores representações nas produções da franquia.

Além das regras relacionadas à ideia que coloca o universo canônico da franquia como cenário conflitante para o desenvolvimento de representações alinhadas a demandas sociais (R4) e à presença de argumentos que ilustram a forma como alguns fãs se mostram indiferentes — em maior ou menor grau — a tais demandas por representação (R5), essa formação discursiva está ancorada pela regra de formação que remete à descrição de ambiente cujas características atribuídas a ele consideradas incompatíveis para um diálogo mais estreito entre o desenvolvimento da franquia e a construção de representações de minorias sociais (R6). Essa

regra está relacionada, por sua vez, a três funções enunciativas: àquelas que evidenciam práticas preconceituosas veladas (F08) e explícitas (F10) e a função que faz referência a aspectos externos ao universo da franquia que parte dos fãs apontam como possíveis motivos que implicaram no modo como as representações de minorias sociais têm sido apresentadas na nova fase da franquia (F11). A crítica desses fãs gira em torno da percepção de que o acolhimento por parte da Disney/LucasFilm dessas motivações é entendido como uma preocupação que é mais importante do que a construção coerente do universo canônico. Esses fatores estão relacionados a pressões sociais (E33) e mercadológicas (E34).

O exemplo a seguir foi retirado de um tópico de discussão que tratava da repercussão texto de uma matéria jornalística considerado de cunho feminista sobre a personagem Rey. O trecho em questão ilustra a troca de mensagens entre dois participantes, ocorrida em dezembro de 2015, cujo o tema é papel atribuído às mulheres de atratividade.

Figura 7 (5) – Exemplo de participação 5



B

There is nothing acceptable about female actresses being "of course" held to higher standards for attractiveness. I think this has been true, due to a phenomenon that starts with sex- and ends with -ism, but we should be decrying it as opposed to shrugging it off.

As far as the actors and actresses you mentioned, I could agree with you about almost all of them, particularly Hepburn who is a favorite of mine, but their skill is not related to their gender.

Maybe skilled actresses have a more difficult time gaining entrance into Hollywood due to the sexism therein, and that is the issue?

Women are held to higher standards for attractiveness though, its not even about sexism, though some would like you to believe that to further their agenda. It's human nature that females are held to higher standards. Everyone prefers attractive people in their movies unless they are funny or made to be made fun of. Jack Black has a pretty damn good performance in the movie Bernie, you gonna tell me you want him on the cover of Episode 8? HA.

Women are never going to be as physically gifted nor built the same way as men. This is simply nature, no sexism or bias, nature. Women in action roles need to use smarts and outwit their opponents, not rely on brute techniques. This is one reason i f'n hate Rey's character. Female characters shouldn't go around just one-upping brute force on everyone, why would you want them to be exactly like male characters?

Male action characters are able to fall back on their physique and martial skills to get the job done. If you have females do the same then whats the point? There's never going to be females that look like Arnold, Sylvester, etc. Why should they approach problems/obstacles in the same way? For equality? That's just awful writing.

Fonte: Tópico de discussão NF1T10. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/guardians-super-feminist-rey-article.50036960/page-5>>. Acesso em: 27 dez. 2017

O primeiro participante (B) questiona, em linhas gerais, como a relação entre a presença

de mulheres e o papel atribuído de ser que encanta em um filme é naturalmente feita; esse questionamento traz à tona como atributos relacionados a certas representações são consideradas (E23), e que isso é reflexo do sexismo ainda presente nas discussões e nas construções dessas personagens (E26). O segundo participante (A) rebate tal colocação e, para tal, argumenta que a questão de se atribuir às mulheres tal atratividade é uma questão natural (E29), embora outras pessoas olhem isso como algo sexista visando chamar atenção para tal agenda política (E24). Esse fã completa seu argumento sobre a naturalidade de certos aspectos femininos dizendo que personagens femininos nunca terão o mesmo papel dentro de filmes de ação como os personagens masculinos (E25); para ele, essas personagens devem fazer uso de inteligência e esperteza em filmes de ação, e não fazer uso da força física — ponto que ele critica na personagem Rey. Os argumentos identificados nesse trecho — tanto daquele que questiona dada situação quanto daquele que rebate tais acusações — trazem à tona a forma como certos preconceitos são produzidos de maneira sutil (F08) como também o modo como a relação entre o universo canônico e a presença de agendas sociais são vistas como incompatíveis (F09).

5.2.6 Negócio incompatível

A última formação discursiva identificada em nossa análise — **negócio incompatível** (FD6) — gira em torno de argumentos proferidos por parte dos fãs que alegam haver, em torno da indústria do cinema, um cenário que se mostra conflitante no que diz respeito à produção desse setor (em especial, a produção da Disney/LucasFilm) e o atendimento das reivindicações alinhadas à procura de melhores representações de minorias sociais. Temos, assim, como ponto central dessa formação, a ideia de que o cenário da indústria não sustenta o pleno atendimento dessas demandas sociais.

Essa formação discursiva está ancorada por duas regras de formação já apresentadas: as

que dizem respeito ao caráter conservador dos posicionamentos de partes dos fãs acerca dessas reivindicações (R5) e ao modo como o cenário desfavorável a tais demandas (R6). Essas regras compartilham funções enunciativas que tratam da presença de preconceitos velados (F08) e explícitos (F10) nos argumentos de certos fãs. Por sua vez, enquanto a primeira regra está alinhada às funções que colocam o cânone como instância superior (F07) e que evocam a relação incompatível entre cânone e demandas sociais (F09), a segunda regra se relaciona à função que afirmar haver fatores externos que influenciam a presença das representações em questão (F11).

O trecho que apresentamos abaixo foi retirado de um tópico de discussão que tratava da controvérsia de cunho racial que envolveu um dos materiais promocionais do primeiro filme. A participação desse fã no tópico foi publicada em outubro de 2015 e seu posicionamento gira em torno sobre as motivações externas que influenciaram a presença e a construção dos novos personagens.

Figura 8 (5) – Exemplo de participação 6



Fonte: Tópico de discussão NF1T05. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/racial-controversy-due-to-trailer.50034199/>>. Acesso em: 28 out. 2017.

Embora ele se coloque como alguém que está indiferente em relação ao ponto que discute, o fã declara abertamente que a ausência de uma liderança masculina e branca é entendida como reflexo de uma decisão politicamente correta (E33); esse argumento é completado ao se afirmar que esse novo filme estará voltado para as minorias sociais por conta da influência de grupos relacionados a tais demandas ou por pessoas que ele denominadas anti-Lucas e anti-prelúdio. Além disso, o fã expõe sua preocupação com a possibilidade de ter o desenvolvimento do universo canônico de Lucas ser afetada pelo atendimento de demandas

(E20) relacionadas à audiência (E34). Esse exemplo ilustra como a preocupação desse fã com o desenvolvimento da franquia coloca esse universo como domínio importante a ser respeitado (F07), bom também aponta para fatores externos (F11) presentes em seu posicionamento crítico e explícito sobre a presença de demandas sociais (F10).

5.3 Duas epistemes: vanguardismo e conservadorismo

A identificação das formações discursivas, de seus respectivos elementos constitutivos e a organização de feixes de relações — que demonstram o modo como esses componentes se relacionam — nos levaram a apontar para a presença de duas epistemes. Cada um desses grupos de relações organiza as formações discursivas presentes de uma dada maneira que se torna possível sustentar as práticas discursivas dos fãs em torno das discussões sobre a relação entre a franquia e as demandas sociais relacionadas a questão das representações de grupos sociais. Conforme apresentamos a seguir, as duas epistemes compartilham bases de saberes relacionadas à franquia, à indústria do cinema e a aspectos sociais. Contudo, cada uma das epistemes se relaciona com esses campos de saberes a partir de perspectivas particulares em relação à questão da representação de minorias sociais. Assim, assumimos que cada episteme assume um leque de discursos orientados por posicionamentos políticos específicos, cujas construções discursivas são ancoradas por campos de saberes de mesma natureza.

Denominamos a primeira como **vanguardismo**. Essa episteme está demarcada pela presença daquelas formações discursivas que configuram os discursos produzidos por aqueles fãs que acreditam nas demandas em questão e em uma adaptação coerente da produção da franquia. Para esses fãs, a indústria do cinema e o universo canônico de Star Wars são campos propícios para o desenvolvimento social, através da produção e utilização de personagens e enredos que possam atenuar a diferença entre grupos sociais dominantes e minorias sociais.

Como podemos ilustrar a partir de nossos achados descritos nas seções anteriores, esses discursos giram em torno da invocação do universo canônico da franquia para referendar a presença dessas representações, de um cenário positivo em torno da indústria e do fandom para o atendimento das reivindicações sociais; e da postura de exigência em torno do trabalho da Disney/LucasFilm e de repúdio a críticas e posturas preconceituosas.

Conforme adiantamos, a nossa percepção acerca da constituição dessa episteme considera a presença de três campos de saberes. O primeiro deles está relacionado ao universo canônico da franquia: em seus discursos, fãs construíram argumentos a partir de presença de personagens — sejam eles protagonistas e emblemáticos dos filmes, como também coadjuvantes ou apresentados em narrativas do universo expandido — que ilustram a compatibilidade da franquia a tais demandas sociais. Por exemplo, as especulações sobre a personagem Rey foram muitas vezes acompanhadas pela comparação com a personagem Leia uma vez que é, para muitos fãs, uma personagem fora dos padrões de uma representação feminina na em filmes de ficção/aventura criada em plena década de 1970.

O segundo campo de saber está relacionado à indústria cinematográfica. Em nossos achados, são saberes considerados nos discursos das fãs as atuais tendências das produções do setor, bem como a percepção da importância que a maior atenção às reivindicações por representações de minorias sociais tem para o desenvolvimento do cinema mundial. Evidenciamos a presença de campo na forma como alguns fãs mencionaram não só produções atuais nas quais estão presentes personagens ligados às representações discutidas (e.g., a presença de personagens gays em franquias de ficção científica; o maior número de filmes protagonizados por heroínas), mas também os impactos positivos dessas novas tendências nas produções — e, em especial, na nova fase do desenvolvimento de Star Wars.

A episteme em questão também traz à tona um campo de saberes relacionado a aspectos sociais que dialogam e legitimam a demanda por melhores representações de minorias no

cinema. Esses saberes dialogam com perspectivas sociais, políticas e culturais alinhados à igualdade de gênero, ao combate ao racismo e à diversidade sexual. A percepção dessas demandas e a aderência por parte dos alguns fãs a elas aparecem em maior grau em discursos nos quais é cobrada uma postura mais adequada dos produtores responsáveis pelo desenvolvimento da franquia e daqueles fãs que se mostram contrários a tais reivindicações.

A segunda episteme em questão — **conservadorismo** — está relacionada àquelas formações discursivas sustentadoras dos discursos de fãs que atestam a existência de uma incompatibilidade entre demandas sociais e o universo canônico consolidado de Stars Wars. Esses discursos trazem à tona o modo alguns fãs amparam a presença de tal conflito, uma vez que acreditam que o universo constitutivo da franquia é um domínio superior que deve ser respeitada e utilizada como parâmetro para os demais produtos da franquia — e não o atendimento a pressões políticas e mercadológicas.

Esses pontos — a instância canônica e a influência externa à produção da franquia — são dois dos campos de saberes presentes na segunda episteme. Acerca do primeiro campo de saberes, observamos que o conhecimento dos fãs sobre a estrutura canônica e seus elementos é considerado em suas argumentações, naquelas que justificam a presença de certos personagens (e.g., dentre as especulações sobre a origem dos novos personagens, muitos cogitaram a relação de parentesco entre Finn e Lando, um dos poucos personagens negros já apresentados na franquia) e naquelas que julgam como apropriada (ou não) a escolha dos atores e atrizes para papéis na franquia — em um dos comentários analisados, um fã alega que John Boyega não é bonito suficiente para assumir um papel de protagonismo na franquia, por exemplo. Além disso, o ato de colocar o cânone como instância maior sustenta o discurso de fãs que defendem o desenvolvimento da franquia como algo mais importante do que o atendimento de demandas sociais: esse argumento é corroborado por aqueles que não são favoráveis a reivindicações de cunho social nas discussões sobre a franquia e que defendem a ideia de que certas

representações devem ser apresentadas de forma sutil.

O segundo campo de saberes que compõe essa episteme se refere à presença de fatores externos ao universo canônico. Para alguns fãs, a presença de certas representações na atual trilogia em construção é fruto de pressões políticas que, segundo eles, estão alinhadas a uma procura por correções históricas e ações afirmativas; e, também, por influência de tendências da indústria do cinema.

Um terceiro campo está relacionado, por sua vez, a aspectos sociais, que se mostram presentes nos discursos desses fãs de tal maneira que é possível identificar, em graus diferentes, perspectivas que sustentam posturas reacionárias: evidenciamos comentários de cunho preconceituoso tanto implícitos quanto explícitos que reproduziam o sexismo, racismo e a homofobia.

Conforme descrevemos e discutimos anteriormente, esse ciclo de análise apresentou como bases de conhecimentos dão suporte para a constituição das formações discursivas presentes nas participações dos fãs. Entendemos que esses conjuntos de saberes são evidenciados de forma mais explícita nessas práticas discursivas; contudo, esses saberes e práticas se encontram relacionadas a práticas não discursivas. Os conjuntos de saberes aqui apresentados se configuram, em dadas situações, como verdades produzidas e utilizadas em dinâmicas que promovem o exercício de poder e a produção de subjetividades, ao mesmo tempo que outros elementos não discursivos presentes em tais dinâmicas podem ancorar a percepção dos discursos aqui identificados.

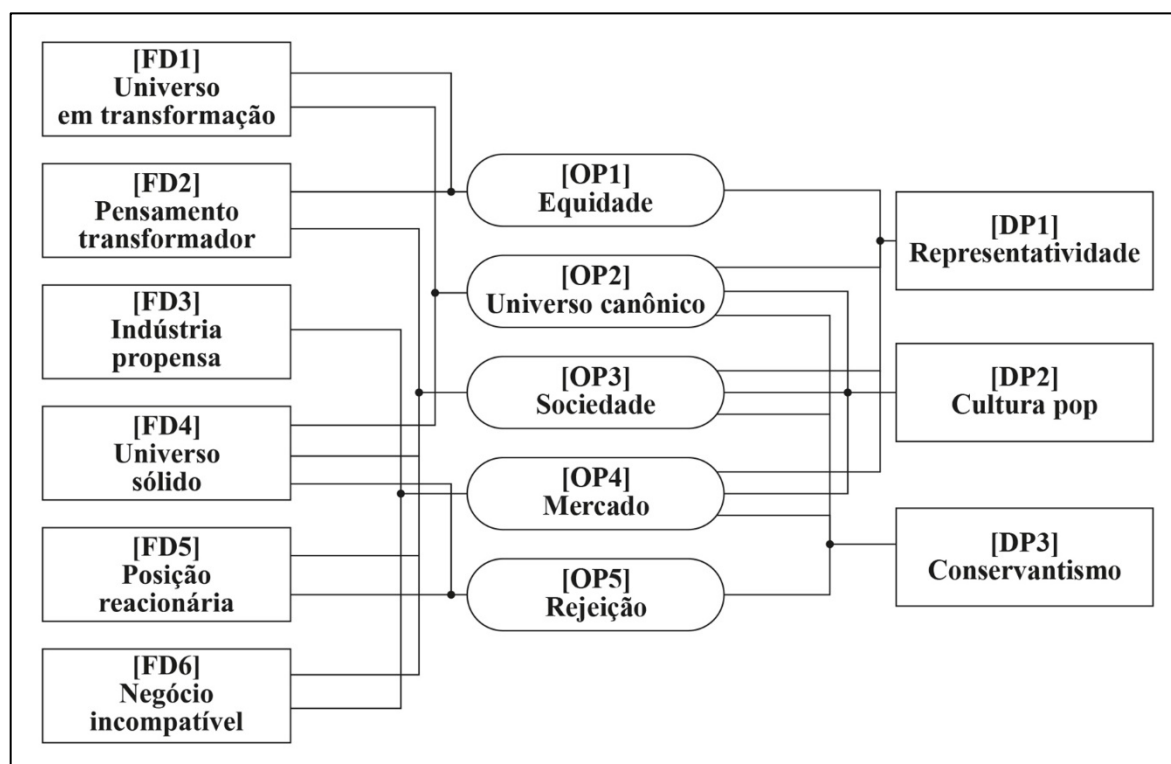
6 GENEALOGIA DO PODER

Nessa fase de nossa investigação, identificamos os operadores de poder e os critérios que os constituem. Esses operadores ancoram, por sua vez, a presença de diagramas do poder, conforme explicamos nos procedimentos metodológicos dessa pesquisa. Nas seções a seguir, apresentamos tais elementos que constituem o atual ciclo de análise e, na sequência, mostramos e discutimos os três diagramas de poder identificados. Por fim, argumentamos sobre a relação entre esses elementos e a presença de um dispositivo.

6.1 Descrição dos elementos constitutivos

Como esclarecemos anteriormente, as formações discursivas aparecem nessa fase como ponto de partida para identificação dos operadores e diagramas do poder, uma vez que foi a partir dessas formações — e dos elementos que as constituem — que analisamos a presença de componentes não discursivos que ancoram tais práticas discursivas. Nesse primeiro momento, apresentamos na Figura 9 o mapa de relações existentes entre tais elementos constitutivos.

Figura 9 (6) – Genealogia do poder (mapa de relações)



Fonte: Elaboração do autor

Identificamos aqui cinco operadores de poder, entendidas como conjuntos de práticas e outros componentes e que compreendem aspectos relacionados a fatores mercadológicos, sociais e ao universo canônico da franquia, bem como pontos referentes à anuência e à divergência dos fãs frente às demandas sociais. Esses operadores são apresentados e descritos no Quadro 10.

Quadro 10 (6) – Operadores de poder (descrição)

Operadores de poder		Descrição
OP1	Equidade	Age sobre a busca do atendimento de demandas sociais, referentes a representações de gênero, raça e sexualidade, por meio de ações nas quais percebemos a militância e a empatia pelas causas defendidas, bem como da presença de um cenário positivo que envolve aspectos da indústria do cinema e do universo franquia.
OP2	Universo canônico	Atua na construção do universo canônico da franquia Star Wars, de maneira que se mostra presente em ações nas quais elementos desse universo são utilizados com instâncias que ora legitimam, ora invalidam — em cenários específicos — a questão envolvendo a representação de minorias sociais nos produtos da franquia.
OP3	Sociedade	Opera em torno da aceitação e negação de demandas relacionadas a

		representações de minorias sociais e a influência de grupos dominantes, a partir de argumentos e instrumentos desenvolvidos e relacionados a perspectivas transformadoras (e.g., igualdade de gênero) e conservadoras (e.g., heteronormatividade) da sociedade por indivíduos aderentes a tais posições.
OP4	Mercado	Age em torno do funcionamento da indústria do cinema e é evidenciado em ações nas quais tendências mercadológicas e as escolhas estratégicas de estúdios e outros agentes relacionados à indústria do cinema influenciam e são influenciadas pela questão da representação de minorias sociais.
OP5	Rejeição	Opera sobre o modo como é configurada a perspectiva contrária ao atendimento de demandas sociais presentes em torno do desenvolvimento da franquia Star Wars em sua atual fase. Reflete-se em ações nas quais aspectos de cunho social, econômico, cultural e relacionados ao universo da franquia Star Wars são utilizados para compor posicionamentos de alguns fãs.

Fonte: Elaboração do autor

Para a identificação desses operadores de poder, levamos em consideração a presença de critérios — sistemas de diferenciação, tipos de objetivos, modalidades instrumentais, formas de institucionalização e graus de racionalização — que os configuram. A seguir mostramos os elementos relacionados a tais critérios (Quadro 11) e os respectivos arranjos que caracterizam os operadores de poder (Tabela 3).

Quadro 11 (6) – Operadores de poder (critérios)

Sistemas de diferenciação		
[sd1]	Produção cinematográfica	Operação de instituições, agentes, ideias e práticas em torno da indústria cinematográfica que causam impacto na produção de tendências relacionadas à construção de narrativas, personagens e no grau de aderência a demandas sociais e econômicas que afetam o setor.
[sd2]	Produção da franquia	Definição de diretrizes direta e indiretamente relacionadas ao desenvolvimento da franquia Star Wars, seja em relação aos produtos da franquia, ou ao seu universo canônico; para isso, consideramos as presenças do universo canônico em si, a atuação da Disney/LucasFilm, fatores relacionados à indústria do cinema e as práticas dos fãs.
[sd3]	Representatividade social	Arranjo de agentes e de ideias relacionados aos debates em torno da questão da representação de minorias sociais no cinema. Esse sistema considera a presença de domínios de ordem social, econômica e cultural.
Tipos de objetivo		
[to1]	Adaptação ao mercado	Adequação da indústria cinematográfica a demandas sociais vigentes e a novas tendências do setor.
[to2]	Desenvolvimento da franquia	Fomentação da construção da franquia Star Wars, diante das posições estratégicas assumidas na nova fase da franquia da

		influência de tendências de cunho social e mercadológico.
[to3]	Representação coerente	Apoio às demandas sociais relacionadas a minorias sociais que almejam melhor representação na indústria cinematográfica.
[to4]	Rejeição regressista	Renúncia às mudanças sugeridas por reivindicações sociais que almejam melhores representações de minorias sociais em produtos culturais do cinema.
Modalidades instrumentais		
[mi1]	Acompanhamento de tendências	Promoção práticas alinhadas a tendências de ordem social, econômica e cultural.
[mi2]	Empoderamento dos movimentos sociais	Fortalecimento de demandas sociais relacionadas a minorias sociais pelas quais pretendem atenuar os efeitos das diferenças existentes em relação a grupos dominantes.
[mi3]	Padrões sociais dominantes	Valorização de privilégios atribuídos a grupos sociais dominantes que, diante de reivindicações de cunho social, buscam preservar a configuração social que os favorecem.
[mi4]	Respeito ao cânone	Enaltecimento do universo canônico da franquia Star Wars enquanto instância significativa para o desenvolvimento de posicionamentos dos fãs sobre a questão da representação de minorias sociais.
Formas de institucionalização		
[fi1]	Configuração do mercado	Refere-se ao modo como a lógica de mercado na qual a indústria do cinema se encontra caracteriza produtos da indústria, bem como tendências relacionadas ao desenvolvimento desses produtos.
[fi2]	Arranjo social	Diz respeito ao modo como argumentos e práticas relacionadas à presença tanto de grupos sociais dominantes quanto daqueles marginalizados são regulados.
[fi3]	Fundamentos canônicos	Trata-se da maneira pela qual certos saberes relacionados à constituição do universo canônico de Star Wars são legitimados.
Graus de racionalização		
[gr1]	Adequação	Razão que guia certas práticas – sejam elas individuais, coletivas, ou empresariais — que almejam promover uma melhor aderência às demandas relacionadas a minorias sociais.
[gr2]	Manutenção	Lógica que orienta agentes e suas respectivas ações para a preservação de configurações já estabelecidas, tanto de ordem social quanto relacionadas à estrutura canônica da franquia.
[gr3]	Transformação	Fundamento que norteia o efeito almejado pela militância em torno de demandas sociais que visam uma mudança de conjuntura, tanto em relação ao desenvolvimento do universo canônico e ao modo como identidades de minorias sociais são reproduzidas no cinema.

Fonte: Elaboração do autor

Tabela 3 (6) – Operadores de poder x critérios

	[sd]			[to]				[mi]				[fi]			[gr]		
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3
OP1	X		X	X		X			X				X		X		X
OP2		X			X						X			X		X	
OP3			X			X	X		X	X			X		X	X	X
OP4		X		X	X			X				X			X		
OP5			X		X		X			X			X			X	

Fonte: Elaboração do autor

6.2 Descrição dos diagramas de poder

Relacionados aos operadores de poder estão os três diagramas de poder aqui identificados na Figura 9: representatividade, cultura pop e conservantismo. As próximas seções são dedicadas a discutir cada um desses elementos, para os quais apresentamos exemplos retirados de nosso arquivo de análise.

6.2.1 Representatividade

Esse primeiro diagrama de poder (DP1) está relacionado a práticas que sustentam a presença de dinâmicas de poder pela qual se busca representações coerentes aos anseios de minorias sociais no cinema — que aqui é ilustrada pela questão dos novos personagens alinhados a essas demandas na nova fase da franquia Star Wars.

Esse diagrama é resultado do arranjo composto por quatro operadores de poder. O primeiro deles atua visando o pleno atendimento dessas reivindicações (OP1) e, para tal fim, conta com saberes relacionados ao universo canônico, ao cenário da indústria e a discursos aderentes a tais fatores, bem como de práticas não discursivas relacionadas a uma lógica de transformação de configurações estabelecidas; à presença de arranjos sociais que possam regular a dinâmica entre grupos dominantes e minoritários; ao fortalecimento dessas demandas sociais, que visam não só o desenvolvimento da franquia, mas também a construção de representações coerentes. Esse operador está ancorado por formações discursivas que tratam do cenário compatível envolvendo o universo canônico (FD1) e de argumentos que sustentam a legitimidade das demandas dessas minorias sociais (FD2).

O segundo operador de poder desse diagrama age sobre a presença do domínio canônico estabelecido pela franquia, de tal forma que aspectos desse universo sustentam relações de

poder, tendo em vista que os saberes aqui envolvidos são utilizados como argumentos de defesa de interesses de agentes envolvidos em tais dinâmicas (OP2). Temos em torno desse operador uma lógica de manutenção desse universo, modos particulares que legitimam a presença dessa configuração canônica, de maneira que proporciona a preservação desse domínio e o desenvolvimento da franquia. Por sua vez, esse operador se relaciona com duas formações discursivas que argumentam, de um lado, sobre a compatibilidade presente entre o universo canônico (FD1) e, por outro, acerca da solidez desse universo (FD4).

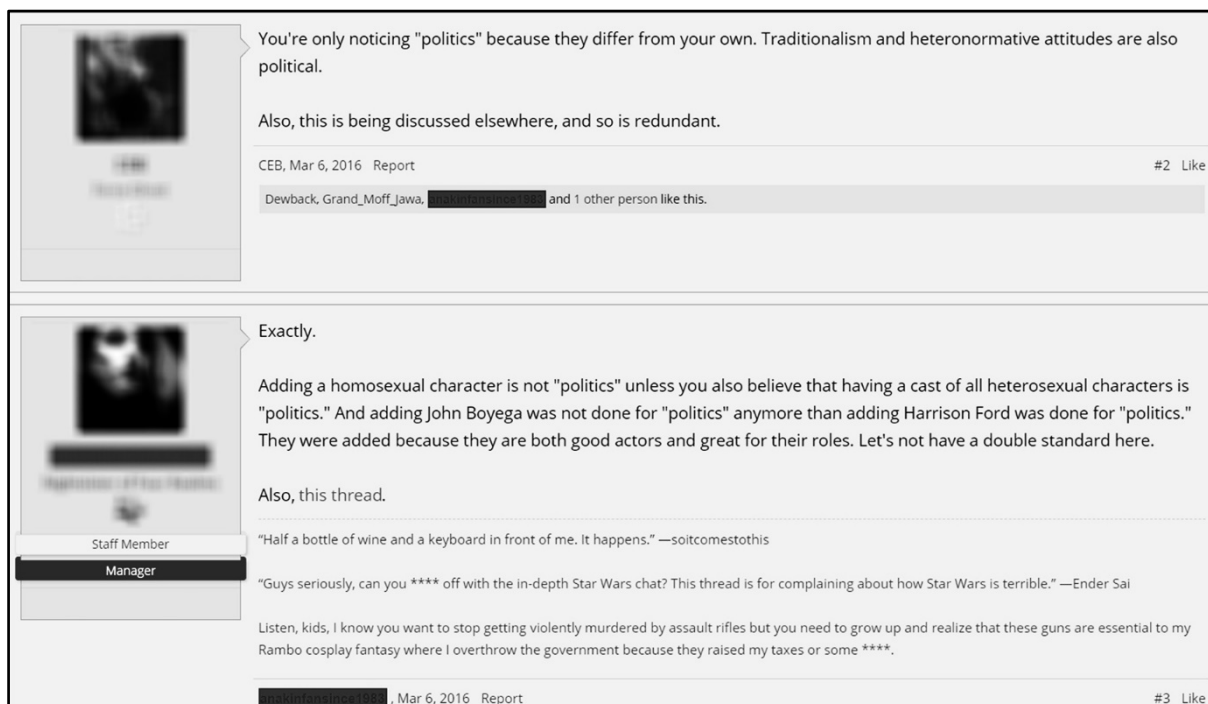
O terceiro operador de poder que ancora esse diagrama atua sobre a presença de dinâmicas de poder nas quais estão presentes posições aderentes e contrárias acerca da questão da representação de minorias sociais no desenvolvimento da franquia (OP3). Considera-se a presença de aspectos relacionados a configurações do universo da franquia, da indústria e de argumentos ligados a minorias sociais e a configurações sociais dominantes. Esse operador se caracteriza pela presença de uma lógica de adequação — que almeja alinhar às demandas sociais certas práticas, instâncias e agentes —, para a qual configurações de mercado e arranjos sociais são maneiras pelas quais relações de poder são exercidas, o que proporciona alcançar objetivos relacionados a busca de representações adequadas, via acompanhamento de tendências. Sendo assim, esse operador se encontra alinhado a formações discursivas relacionadas a argumentos que corroboram (FD2) e refutam as reivindicações de minorias sociais (FD5); referentes a perspectivas que apontam para a existência de um cenário positivo (FD3) e para uma configuração incompatível do setor em questão (FD6) e para o modo colocam o universo canônico da franquia e a presença de tais demandas como elementos inconciliáveis (FD4).

Por sua vez, temos o operador que age sobre o funcionamento da indústria cinematográfica (OP4), de maneira que aspectos relacionados a tendências de mercado, à presença de agentes atuantes (e.g., estúdios, comunidades de fãs) configuram dinâmicas de

poder em torno das discussões acerca das minorias sociais e suas representações no cinema. Temos em torno desse diagrama uma razão relacionada a adequação, que orienta essa indústria em sua relação com tais demandas sociais, de maneira que as configurações desse mercado regulam os modos como o acompanhamento de tendências — sejam elas econômicas ou socioculturais — é utilizado para alcançar objetivos relacionados à adaptação desse mercado. Relacionadas a esse operador estão aquelas formações discursivas que apontam para argumentos que defendem a presença de uma configuração aderente ao atendimento de demandas sociais (FD3) e aquela que traz à tona um cenário incompatível para o acolhimento dessas reivindicações (FD6).

Para ilustrar como esse diagrama de poder — e seus elementos constitutivos — pode ser observado em nossos achados, apresentamos o exemplo abaixo. Retirado de um tópico de discussão acerca a presença de personagens gay na franquia, acompanhamos um trecho no qual dois participantes concordam entre si, quando se posicionam sobre comentários anteriores que insinuavam acerca do modo o interesse por representações gays na franquia tem um caráter político.

Figura 10 (6) – Exemplo de participação 7



Fonte: Tópico de discussão NF3T01. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/homosexuality-in-star-wars-politics-taking-over.50039251/>>. Acesso em: 30 out. 2017.

Em sua resposta, o primeiro participante argumenta que, da mesma forma que a presença de personagens gays é algo político, de pontos de vista de cunho tradicionalista e perspectivas conservadores (nesse caso, a heteronormatividade, conforme exemplifica o autor do comentário) também são de caráter político. Aqui, a forma como esses fãs rebate a insinuação inicial ilustra a presença de visões de mundo que legitimam argumentos de cunho dominante (OP3). O segundo participante complementa, alegando que se escolha do ator John Boyega é algo motivado por pressão política, a escolha de outros atores do filme também deve ser vista com um ato político. Nesse trecho, além do conflito percebido entre um pensamento dominante e outro aderente a demandas de minorias sociais, a fala do fã sugere que o ato de reconhecer uma representação de um dado grupo social passa pela percepção de que essa não é fruto de um olhar especial, como é sugerido na insinuação de que há, ali, um caráter político. A escolha de um ator negro deve ser tão legítima quanto a escolha de um ator branco, seguindo critérios imparciais, como a competência técnica (OP1), de maneira que a equidade de oportunidades

seja promovida.

6.2.2 Cultura pop

O diagrama de poder **cultura pop** (DP2) compreende o arranjo composto por elementos que configuram práticas envolvidas em relações de poder presentes em dado cenário, que perpassa aspectos econômicos relacionados à indústria do cinema. O termo escolhido para denominar esse diagrama sugere o maior alcance dos efeitos dessas dinâmicas de poder e dos elementos que as constituem, pois considera a noção de entretenimento em si e de práticas relacionadas a ela, como também amplia para perspectivas sociais e culturais.

Esse diagrama é ancorado por três operadores já apresentados anteriormente: aqueles que agem sobre a configuração do universo canônico da franquia (OP2), sobre a dinâmica que envolve aspectos e perspectivas dominantes e minoritárias (OP3) e sobre arranjos relacionados ao funcionamento da indústria do cinema (OP4).

O exemplo que apresentamos abaixo foi retirado de um tópico de discussão cujo tema especulava se a decisão de ter uma protagonista na nova fase de Star Wars teria como objetivo alcançar o público da franquia *Jogos Vorazes*.

Figura 11 (6) – Exemplo de participação 8



Fonte: Tópico de discussão NF1T15. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/if-theres-a-female-lead-is-disney-going-after-the-hunger-games-money-audience.50015646/page-14>>. Acesso em: 27 dez. 2017.

O trecho em questão traz o relato de uma participante — que, na época, ocupava a

função de moderadora do fórum — acerca de sua relação com a franquia. A fã comentou que não só ela tinha uma percepção de que Star Wars tinha fãs predominantemente homens, mas também que havia ouvido que meninas não poderiam ser *geeks*. Tal comentário apresenta uma representação de gênero que — embora fique claro que se trata de algo ocorrido anos atrás — ilustra uma construção social estereotipada e dominante (OP3).

A participante continua seu testemunho, no qual compara suas práticas enquanto fã a um atual cenário, no qual meninas *geeks* mostram ter alcançado um status diferente — mais representativo e mais aceito. O questionamento inicial da discussão é respondido por ela, apontando ter — mesmo que ainda distante de uma distribuição mais equilibrada — uma audiência feminina presente em torno da franquia. Podemos inferir que esse relato (e até mesmo o questionamento inicial do tópico) ilustra um cenário atual da indústria (OP3), no qual é possível observar a evolução do perfil de membros da comunidade de fãs de franquias dessa natureza.

6.2.3 Manutenção conjuntural

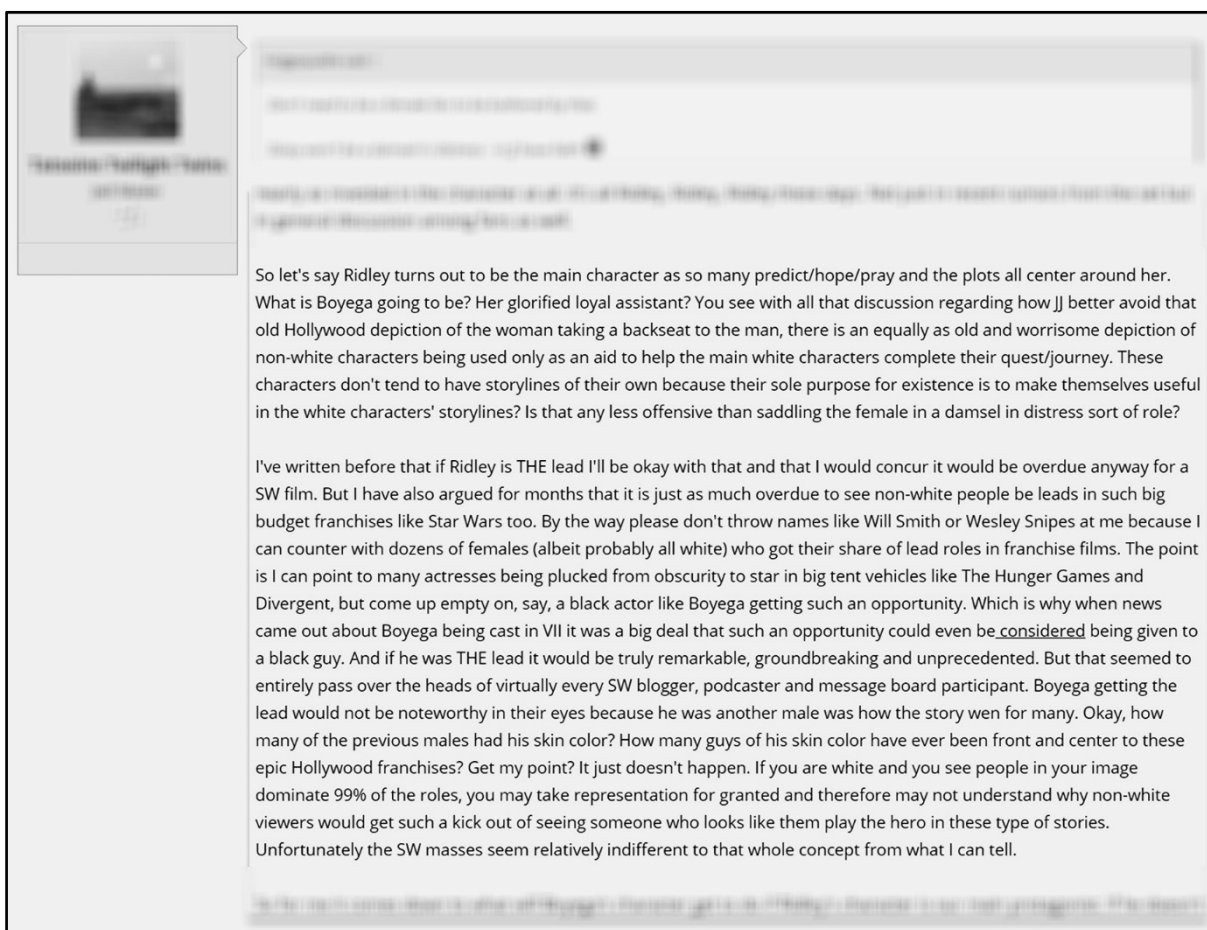
Esse diagrama do poder (DP3) ancora relações de poder que giram em torno da presença de configurações sociais dominantes presentes em representações desses grupos, bem como de aspectos contextuais de ordem social e cultural que permite existir a predominância de certos grupos sociais sobre outros.

Além dos operadores de poder que agem sobre o universo canônico de Star Wars (OP2), sobre aspectos mercadológicos (OP4) e sobre configurações de cunho social (OP3), esse diagrama de poder é ancorado por aquele operador que atua sobre o modo como são configurados posicionamentos contrários ao atendimento de demandas sociais que almejam produzir representações de minorias sociais mais compatíveis com a realidade — que, por consequência, proporcionaria mudanças na conjuntura atual (OP5). Esse operador assume uma

lógica de manutenção que visa, por meio de arranjos visuais, preservar essas configurações sociais dominantes, desenvolver a franquia e produzir representações coerentes.

Para ilustrar esse feixe de relações que constitui o presente diagrama de poder, apresentamos o trecho abaixo, retirado de um tópico de discussão sobre o personagem Finn. Em um post publicado em outubro de 2014, um participante opina sobre a presença dos personagens Finn e Rey, no que diz respeito ao significado deles dentro da franquia.

Figura 12 (6) – Exemplo de participação 9



Fonte: Tópico de discussão NF1T21. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/john-boyega-finn-in-episode-vii.50019925/page-142>>. Acesso em: 28 out. 2017.

Em linhas gerais, o participante constrói uma crítica acerca das representações de gênero e de raça a partir da seguinte constatação: embora considere importante o protagonismo feminino presente no filme — tendo em vista que a personagem Rey não fora caracterizada de

maneira estereotipada, em situações de perigo e submissas a personagens masculinos, por exemplo —, outra importante representação foi colocada em segundo plano. Para ele, da mesma forma que historicamente a presença de personagens femininos em filmes desse gênero foi insignificante, o protagonismo de personagens negros também foi pouco explorado. Assim, o fã questiona não só o fato de Finn assumir o papel de ajudante —submisso a um personagem branco —, mas também a situação na qual outros fãs da franquia se mostram indiferentes acerca dessa questão. Esse relato ilustra que a questão que envolve a forma como certas representações são tratadas é, de fato, um aspecto que está relacionado a dinâmicas presentes em torno da constituição do universo canônico da franquia (OP2), da indústria do cinema (OP4) e da forma como demandas sociais são tratadas (OP3). Contudo, esse relato descreve que mesmo contando com a presença de duas representações — de gênero e de raça — historicamente estereotipadas em papéis de maior protagonismo na nova fase da franquia, percebe-se que uma delas fora configurada de tal maneira (uma mulher branca) que atribui a outra representação uma menor expressão ou importância; isso sugere que não só encontramos representações mais privilegiadas que outras (mesmo que alinhadas a duas minorias sociais), mas também que a manutenção de configurações dominantes ainda se mostram presentes (OP5).

6.3 Um dispositivo: politização no fandom

Ancorada pela presença das formações discursivas e de seus componentes, essa fase da análise permitiu a identificação de três diagramas de poder e de seus respectivos operadores, relacionados à busca por representatividade por parte das minorias sociais, à manutenção de privilégios relacionados a grupos sociais dominantes e a um macrocenário que constitui o funcionamento da indústria do entretenimento. A partir desses arranjos, compostos por elementos que possibilitam a existência de dinâmicas de poder, podemos identificar a presença

de um dispositivo, que denominamos de **politização no fandom**. Entendemos que, apesar dos caminhos distintos que os diagramas de poder assumem, eles convergem para o mesmo espaço onde são mediados; assim, assumimos que cada diagrama opera sobre práticas diferentes dentro de um mesmo dispositivo, que se encontra em um dado nível político.

Para evidenciarmos tal inferência, partimos da observação sobre os diagramas de poder aqui identificados e seus elementos constitutivos. Dos três diagramas em questão, dois são constituído parcialmente por operadores exclusivos — o operador Equidade (OP1) ancora o diagrama de poder Representatividade (DP1), enquanto que o diagrama Conservantismo (DP3) está relacionado ao operador de poder Rejeição (OP3) —, o que atribuem a esses diagramas uma dada singularidade, ao mesmo tempo que os operadores referentes ao universo canônico de Star Wars (OP2), a aspectos econômicos (OP4) e sociais (OP3) sustentam a presença dos três diagramas em questão. A presença dessas singularidades está relacionada ao modo como as posições claramente assumidas nas dinâmicas de poder presentes em torno da questão das representações de minorias sociais está ancorada pelas duas epistemes e pela maneira como nelas estão utilizados os campos de saberes aqui identificados, conforme discutimos anteriormente. Podemos apontar, nesse cenário, que as particularidades que diferenciam as duas epistemes sustentam também as diferenças existentes entre os três diagramas, tendo em vista que se relacionam com as singularidades que ancoram parcialmente os diagramas de poder DP1 e DP3. Por outro lado, os três campos de saberes que constituem as epistemes também são panos de fundo dos três diagramas; contudo, esses campos ancoram plenamente do diagrama de poder DP2. Diante disso, entendemos que além dos elementos particulares que apontam para posicionamentos políticos explicitamente declarados, existe um dado cenário de ordem cultural (universo canônico da franquia), econômica (o funcionamento da indústria do cinema) e social (a atuação de grupos dominantes e minoritários) no qual relações de poder estão ancoradas; assim, as singularidades atribuem um caráter político a esse campo plural e compartilhado de

saberes e é esse arranjo que configura o dispositivo identificado.

A partir de nossa inferência acerca da constituição desse dispositivo, podemos assumir que o diagrama de poder Cultura pop funciona, nesse arranjo, como um pano de fundo, a partir do qual indicamos a emergência e o exercício de governamentalidade: entendemos que esse macrocenário fornece elementos que regulam a população em questão — a comunidade de fãs — de maneira que os próprios indivíduos desse grupo fazem uso desses elementos, tanto para governar a si mesmos quanto para exercer poder sobre outros. Além disso, podemos apontar — através de indícios encontrados na fala desses indivíduos nas discussões observadas — outras agências estão presentes nessas dinâmicas de poder: a atuação da Disney/LucasFilm, de estúdios e de outros *players* da indústria do entretenimento e as suas motivações econômicas; a sociedade e seus parâmetros socioculturais.

O universo canônico é um operador que fornece elementos para as relações de poder, considerando uma esfera mais micro sobre a atuação de agentes relacionados à franquia. Sua existência e suas particularidades (e.g., seus personagens, enredos, cronologia, eventos, bem como sua longevidade, densidade, legitimidade junto aos fãs e à indústria do cinema) oferecem a certos agentes a possibilidade, em contextos particulares, de exercer poder. A aquisição da LucasFilm pela Disney dá, para essa última, recursos para exploração desse universo; diante disso, a corporação tem em mãos o controle sobre um universo canônico que tem milhões de fãs e potenciais consumidores. No cenário considerado em nossa pesquisa, as decisões estratégicas da Disney/LucasFilm que levaram à escolha de personagens alinhados a minorias sociais como protagonistas dos novos filmes configuram percepções distintas dos fãs da franquia, de maneira que esses passam a posicionar-se sobre o assunto. Nesse processo, os fãs fazem uso de aspectos relacionados ao universo canônico visando defender seus posicionamentos para, assim, exercer algum nível de poder sobre os demais.

Os operadores Mercado e Sociedade fornecem, também, componentes e agentes que

configuram possíveis relações de poder. No que diz respeito a aspectos relacionados ao mercado, certos agentes podem fazer uso de atributos e ideias em suas ações. Nesse operador, aspectos sociais são influenciados por uma lógica econômica: as demandas sociais tratadas aqui — embora entendidas como reivindicações legítimas por produtores, diretores e outros agentes da indústria — podem vistas como fatores constituintes de tendências na produção de novos filmes. Com isso, se por lado alguns fã corroboram a necessidade de melhores representações de minorias sociais no cinema, outros podem acreditar que a presença dessa tendência no atual cenário da indústria acaba por forçar certas produções ao cumprimento de tais reivindicações.

Por sua vez, o operador Sociedade traz à tona fatores e elementos relacionados a possíveis exercícios de poder presentes em torno do surgimento e dos impactos de demandas sociais específicas consideradas nesse estudo. A presença de ideias particulares que envolvem tais representações — perspectivas ligadas à questão de gênero, raça e sexualidade — e a forma como indivíduos adeptos, indiferentes e contrários a elas se posicionam politicamente através de suas ações constituem — levando em consideração o contexto de nossa análise e outros aspectos relacionados aos operadores já aqui mencionados — uma dinâmica de poder que influencia indivíduos e outros agentes e instituições. As discussões de ordem sociocultural que a questão da representatividade de minorias sociais traz à tona afeta, além dos indivíduos direta ou indiretamente envolvidos pelo tema, diretrizes relacionadas ao funcionamento da indústria do cinema e seus componentes. Como relatamos anteriormente, reivindicações sociais ocorridas ao longo das décadas de 1960 e 1970 foram vistas como fatores que promoveram, dentro de Hollywood, a busca pelo desenvolvimento de filmes e personagens que dialogassem com as demandas de minorias sociais da época.

Conforme antecipamos, esses arranjos de cunho social, econômico e canônico também configuram aqueles diagramas que respaldam diretamente lado distintos nas discussões sobre representações de minorias sociais. De um lado, o operador de poder Rejeição configura

posicionamentos contrários às reivindicações surgidas nas discussões de fãs de Star Wars; como descrevemos anteriormente, temos um arranjo de ideias e elementos que proporcionam a manutenção de uma conjuntura que privilegia aqueles grupos dominantes sobre as demandas de minorias sociais. Por outro lado, o operador de poder Representatividade possibilita a construção de práticas relacionadas à parte dos fãs — àqueles aderentes a tais causas sociais — que almejam atenuar as diferenças sociais reproduzidas nos filmes da franquia. Observamos aqui uma dinâmica de poder na qual as partes envolvidas configuram movimentos alternados de exercício de poder de um sobre outro e ações de resistências: enquanto que as práticas orientadas a demandas sociais alinhadas a minorias sociais possam ser vistos como movimentos de resistência ao domínio histórico de outros grupos e da forma como a indústria do cinema reproduziu tais diferenças, aquelas ações que visam a manutenção de privilégios e que foram resultados da não aceitação — por parte daqueles fãs alinhados a tais grupos dominantes — das novas propostas apresentadas pela Disney/LucasFilm que resultaram em protagonistas alinhadas a minorias sociais também podem ser entendidas como formas de resistência.

Conforme descrevemos, o conjunto de elementos e ações que configuram um dado dispositivo permite que a vida dos indivíduos de uma dada população seja regulada, tanto por ações que agem sobre tais indivíduos quanto por práticas exercidas por eles mesmos. Isso permite entendermos que um conjunto de práticas discursivas e não discursivas produzem um dado cenário no qual valores e costumes possam influenciar certas condutas de um dado indivíduo.

7 GENEALOGIA DO SUJEITO

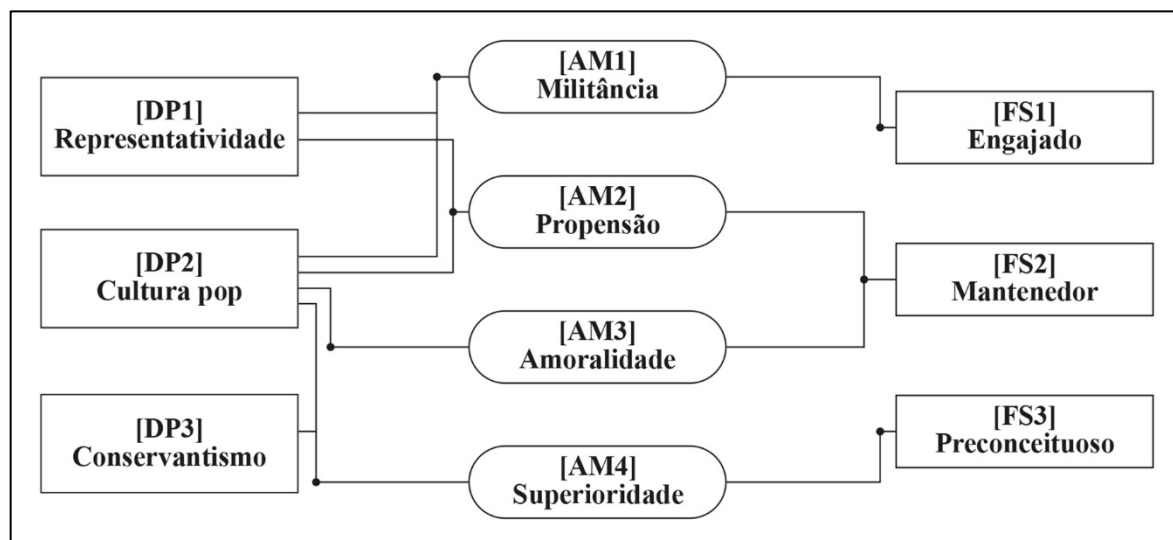
Nessa última etapa de nossa investigação, apresentamos como formas-sujeitos identificadas são constituídas por componentes relacionados a conceitos do ciclo ético do pensamento foucaultiano, que aqui chamamos de agentes morais, conforme explicamos anteriormente.

Nas próximas seções apresentamos os elementos constitutivos relacionados às formas-sujeito e discussões particulares desses últimos e, ao final, inferimos sobre como tal configuração de elementos permitem ilustrar a presença de uma dada ética.

7.1 Descrição dos elementos constitutivos

Da mesma que os pontos de chegada da fase arqueológica dão suporte para a segunda fase de análise, a presença dos diagramas de poder ancora a etapa da genealogia do sujeito. Na Figura 12 ilustramos as relações existentes entre os principais componentes de tal etapa.

Figura 13 (7) – Genealogia do sujeito (mapa de relações)



Fonte: Elaboração do autor

Os elementos denominados agentes morais dizem respeito ao modo como as condutas dos indivíduos estão alinhadas a práticas e contextos específicos que configuram tanto uma atuação mais estreita, concordante, indiferente ou contrário acerca das demandas de minorias sociais. Os quatro agentes morais são descritos no Quadro 12.

Quadro 12 (7) – Agentes morais (descrição)

Agentes morais		Descrição
AM1	Militância	Comprometimento com demandas sociais presente em condutas que visam propagar, reivindicar e alcançar maior representação de minorias sociais.
AM2	Propensão	Simpatia às reivindicações sociais apresentadas nas discussões sobre representações de minorias sociais.
AM3	Amoralidade	Ausência de julgamento moral acerca da constituição do universo canônico da franquia Star Wars, uma vez que se acredita que universo é isento de tais julgamentos.
AM4	Superioridade	Anuência e propagação de posições dominantes de certos grupos sociais frente a outros grupos marginalizados.

Fonte: Elaboração do autor

Esses elementos representam arranjos (Tabela 4) que compreendem a presença de critérios relacionados a substâncias éticas, a modos de sujeição, a formas de elaboração do trabalho ético e a teleologias do sujeito moral. No Quadro 13, apresentamos esses critérios.

Quadro 13 (7) – Agentes morais (critérios)

Substâncias éticas		
[se1]	Engajamento	Militância em relação a reivindicações de certas minorias sociais.
[se2]	Veemência	Convicção acerca dos posicionamentos contrários em relação a demandas de minorias sociais.
[se3]	Onipotência	Ideal relacionado à plenitude atribuída ao universo canônico da franquia Star Wars e ao modo como essa condição é defendida.
[se4]	Tolerância	Legitimação e aceitação de novas configurações sociais alinhadas a demandas coerentes e necessárias para o desenvolvimento social.
Modos de sujeição		
[ms1]	Adequação a demandas sociais	Aceitação da presença legítima de reivindicações de ordem social relacionadas à presença de representações alinhadas a minorias sociais.
[ms2]	Sujeição ao contexto dominante	Submissão — consciente ou não — à configuração social dominante na qual são estabelecidos privilégios relacionados a certos grupos sociais, frente a demandas sociais de minorias sociais.
[ms3]	Respeito ao cânone	Atribuição de um alto grau de importância ao universo canônico de Star Wars no que diz respeito ao desenvolvimento de produtos relacionados à franquia.
Formas de elaboração do trabalho ético		
[fe1]	Defesa de interesses	Convivência com posturas — sejam elas voltadas para a preservação ou para a modificação de um dado cenário social — que visam o atendimento de benefícios individuais ou coletivos.
[fe2]	Empatia com demandas sociais	Afinidade com reivindicações sociais presentes em discussões acerca de representações mais adequadas de grupos não dominantes.
[fe3]	Preservação do cânone	Manutenção do caráter absoluto que o universo canônico construído ao longo do trabalho da LucasFilm possui para os fãs.
Teleologia do sujeito moral		
[ts1]	Obrigação	Busca pelo cumprimento de deveres — por parte de militantes e simpatizantes — relacionados ao alinhamento a reivindicações de minorias sociais levantadas na nova fase da franquia.
[ts2]	Paixão	Procura pela preservação de uma conjuntura principal, seja em relação a presença de grupos dominantes ou no que diz respeito à preservação do estado pleno do universo canônico da franquia.

Fonte: Elaboração do autor

Tabela 4 (7) – Agentes morais x critérios

	[se]				[ms]			[fe]			[ts]	
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2
AM1	X				X			X			X	
AM2				X	X				X		X	
AM3			X				X			X		X
AM4		X				X		X				X

Fonte: Elaboração do autor

7.2 Descrição das formas-sujeitos

Esses agentes morais e seus respectivos critérios — bem como suas relações com os operadores de poder identificados nos nossos achados — ancoram a identificação de três formas-sujeitos, para os quais dedicamos as próximas partes dessa seção. Assim como procedemos nos capítulos anteriores, as descrições desses elementos foram seguidas por exemplos retirados de nosso arquivo de análise, pelos quais ilustramos os elementos dessa parte da análise e as relações existentes entre eles.

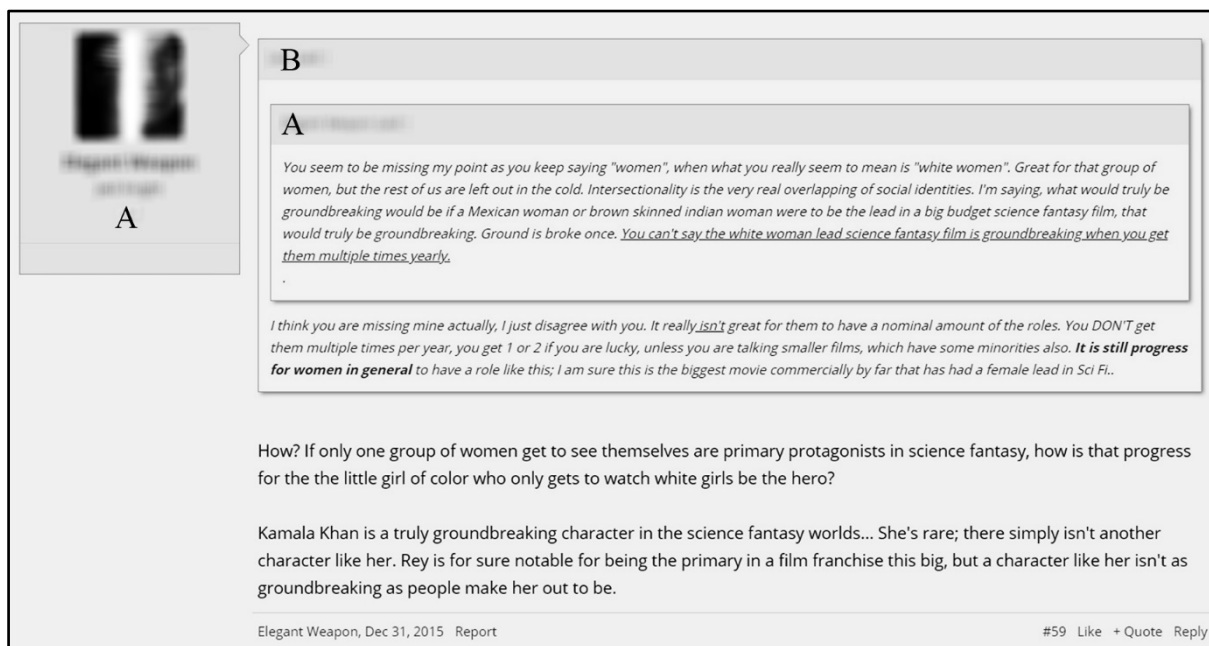
7.2.1 O engajado

A forma-sujeito **engajado** (FS1) compreende o conjunto de atributos que constituem um dado sujeito moral cujas condutas se mostram diretamente alinhados às demandas relacionadas ao modo como representações de minorias sociais estão sendo produzidas na nova fase da franquia de Star Wars. Entendemos que as condutas desse sujeito estão voltadas, assim, para a defesa dessas reivindicações e para mudanças na conjuntura que compreende a forma como são produzidas as representações na indústria do cinema. Esse elemento está ancorado por um único agente moral — **militância** (AM1) —, cujo enfoque está no envolvimento com o atendimento das causas relacionadas a minorias sociais.

Esse elemento se relaciona com dois diagramas do poder: aquele relacionado a práticas e relações de poder presentes em torno da busca representações de minorias sociais mais coerentes (DP1) e aquele que compreende o arranjo de elementos e de relações de poder presentes na indústria do cinema (DP2).

A relação entre tais elementos pode ser ilustrada no exemplo a seguir. O trecho que registra postagens de dezembro de 2015 apresenta parte do diálogo entre dois participantes, em um tópico de discussão no qual se repercutia uma matéria sobre a personagem Rey.

Figura 14 (7) – Exemplo de participação 10



Fonte: Tópico de discussão NF1T10. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/guardians-super-feminist-rey-article.50036960/page-3>>. Acesso em: 27 dez. 2017.

A participante A — aparentemente uma mulher não caucasiana — começa sua colocação fazendo uma ressalva que considera importante acerca de algum comentário anterior: o que fora comentado sobre a presença de uma personagem feminina se refere, na verdade, a mulheres brancas. Defende-se, em seu comentário, que uma representação ideal e realmente inovadora seria alcançada se a protagonista da franquia fosse uma mexicana ou uma índia de pele escura; além disso, a fã argumenta que não se pode qualificar como inovador à presença de mulheres brancas na ficção científica, uma vez que isso é visto muitas vezes por ano. A participante B alega que, na verdade, a existência de mulheres protagonistas é algo rarefeito em filmes das proporções de Star Wars; a presença de Rey no primeiro filme da franquia é um progresso, uma vez que essa produção é o maior sucesso comercial no gênero ficção científica com uma mulher protagonista. Diante disso, a fã questiona o real grau de representatividade que essa personagem tem e o que isso significa no que diz respeito ao progresso no processo de mulheres no contexto em questão. Para ela, não é possível falar em progresso quando somente um grupo de pessoas — que seria, no caso, ainda um grupo dominante, pois se trata de mulher branca — pode se

sentir representado pela presença dessa personagem, enquanto que uma menina negra não se sentirá retratada; assim, na opinião dessa participante, Rey não é tão inovadora quanto Kamala Khan¹⁸.

Podemos observar no diálogo que os dois participantes compartilham tanto da consciência da importância que a representação de grupos sociais tem para o desenvolvimento da franquia (DP1) quanto de aspectos e saberes da indústria do cinema e do entretenimento (DP2) em seus posicionamentos. Porém, enquanto para um deles a presença de Rey já é vista como marco para a questão da demanda por melhores representações desses grupos, para o outro lado — o da fã — essa representação precisa ser entendida com ressalvas, uma vez que ela não se mostra suficiente diante das reais demandas sociais. Temos em sua conduta a presença do engajamento enquanto substância que compõe sua conduta moral, que é exercida através da defesa de interesses nos quais acredita e que se mostra alinhada (AM1).

7.2.2 O mantenedor

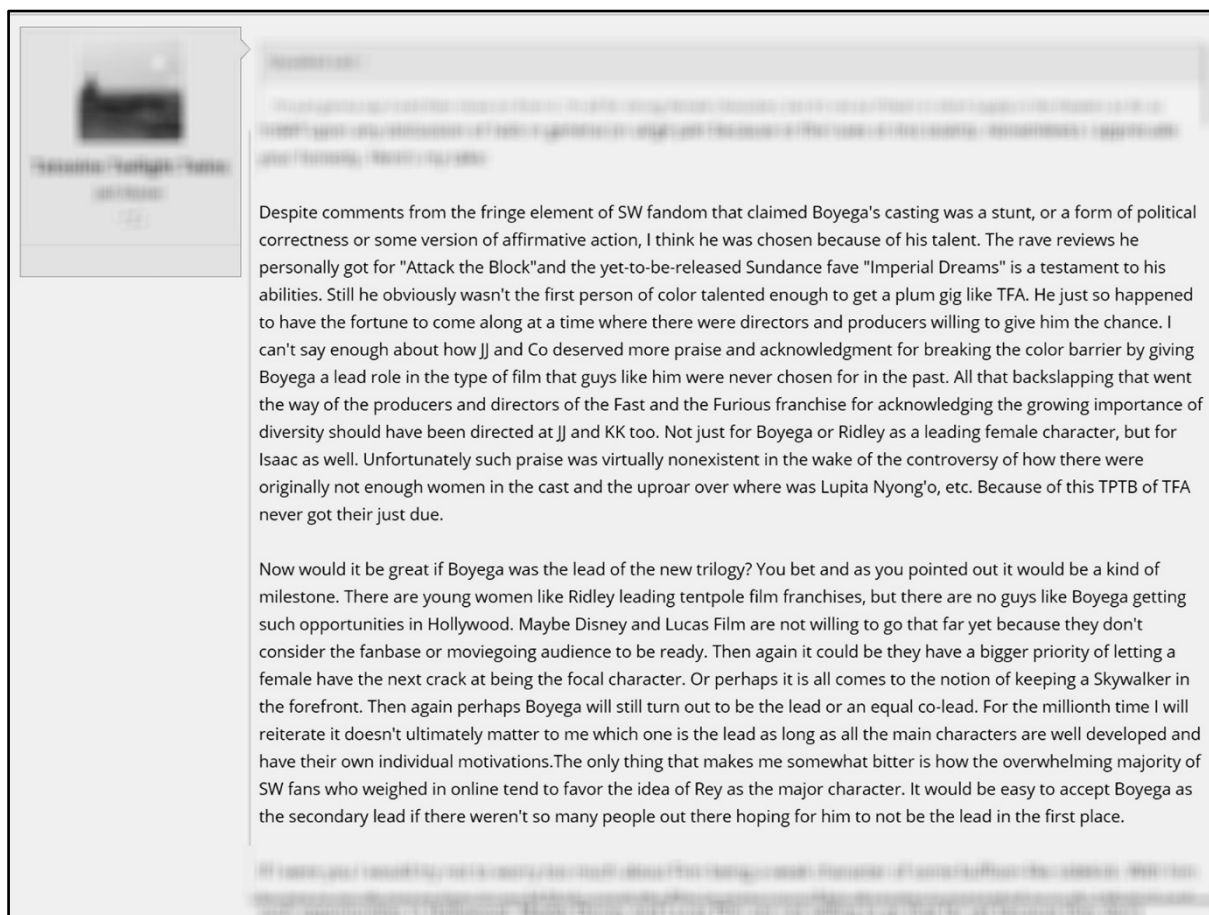
Essa forma-sujeito (FM2) está relacionada à presença de um dado sujeito moral cujas condutas giram em torno de um zelo ao cânone: os indivíduos constituídos por essa subjetividade colocam a construção do universo canônico de Star Wars como algo que guia tanto sua relação afetiva com esse produto cultural quanto seu papel de fã, embora percebam — e legitimam — a importância das demandas por melhores representações de minorias sociais nos principais produtos da franquia. Entendemos dessa forma que, para o fã que assume tal conduta, o atendimento dessas reivindicações sociais é uma circunstância associada a aspectos de ordem econômica e social que envolve o desenvolvimento da franquia, mas que isso deve ser algo atrelado ao desenvolvimento do universo canônico.

¹⁸ Essa personagem do universo narrativo da Marvel surgiu nos últimos nos quadrinhos. Ela marcou presença por ser uma adolescente mulçumana que assumiu o manto da Ms. Marvel. Juntamente com Miles Morales — um jovem negro de origem latina que assumiu a identidade do Homem-aranha —, Kamala Khan é vista como um exemplo atual de representação de minorias sociais no universo da cultura pop.

A identificação da forma-sujeito em questão está ancorada pela presença de dois agentes morais. O primeiro deles — **propensão** (AM2) — diz respeito ao modo como a conduta dos indivíduos está alinhada a um dado grau de afinidade com o qual se mostram simpatizantes a reivindicações sociais. Embora esteja relacionada aos diagramas de poder que tratam das dinâmicas de poder em torno tanto do atendimento de demandas sociais (DP1) quanto do funcionamento da indústria do entretenimento (DP2), esse agente moral apresenta particularidades que a difere ao agente moral apresentado anteriormente (AM1), pois aqui a tolerância é colocada como substância ética que guia tais condutas. Por sua vez, o segundo agente moral é a **amoralidade** (AM3): ancorada pelo diagrama de poder referente às dinâmicas de poder e seus respectivos aspectos constitutivos presentes em torno do cenário econômico e cultural da produção cinematográfica (DP2), esse agente configura aquelas conduta que colocam o universo canônico como algo que está acima de qualquer julgamento moral e de qualquer interferência externa à sua constituição pois, para esses sujeitos, o cânone é uma instância particular.

O exemplo que apresentamos abaixo para ilustrar esse feixe de relações foi publicado em maio de 2015 e retirado de um tópico de discussão sobre o personagem Finn. Nesse trecho, o participante dá sua opinião sobre a escolha do ator e a repercussão dela entre os fãs da franquia: escolher John Boyega para o papel foi reflexo de sua competência — que fora demonstrada em seus primeiros filmes lançados —, e não fruto de ações políticas, como ele percebe em posicionamentos de alguns fãs da franquia. O fã descreve um cenário no qual tanto é possível encontrar adversidades em torno da aceitação dessa representação, bem como sugere que há, nesse contexto, pessoas que assumiram a responsabilidade de ultrapassar quaisquer barreiras que ainda impediam o protagonismo maior de personagens relacionados a minorias sociais em *blockbusters*; isso fica evidenciado no fato de creditarem ao J.J. Abrams — diretor e um dos escritores de *O Despertar da Força* — à escolha de Boyega.

Figura 15 (7) – Exemplo de participação 11



Fonte: Tópico de discussão NF1T21. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/john-boyega-finn-in-episode-vii.50019925/page-444>>. Acesso em: 4 jan. 2018.

Ao longo do restante de seu relato, o fã fala sobre especulações e o futuro desses personagens na franquia: ele menciona a possibilidade da Disney/LucasFilm não desenvolver o personagem Finn como almeja as reivindicações acerca da maior presença de atores negros, por considerar que a audiência não está pronta para tal cenário, por exemplo — e, sobre isso, ele lamenta observar que alguns fãs parecerem preferir a liderança feminina de Rey do que a ideia de Finn ter um protagonismo maior. Além disso, o autor da postagem reitera que, para ele, não importa quem vai ser o líder ou o personagem como maior protagonismo; o mais importante é o bom desenvolvimento dos arcos de história dos personagens no filme.

Acerca do posicionamento do fã descrito ao longo de sua participação na discussão, podemos observar como a consciência sobre aspectos relacionados às demandas sociais (DP1)

e sobre as dinâmicas que envolvem ideias, agentes e posturas presentes no contexto da produção da Disney/LucasFilm (DP2) consituem posição sobre a questão da representação de minorias sociais na nova fase da franquia: ele demonstra entender e se mostra solidário à importância do tema para a sociedade, para o cinema e para a marca (AM2). Por outro lado, o seu entendimento acerca do funcionamento da indústria do entretenimento sustenta, junto com a sua posição de fã da franquia, que o mais importante para o desenvolvimento dos filmes é a construção coerentes de histórias e de seus personagens (AM3).

7.2.3 O preconceituoso

Essa última forma-sujeito (SM3) diz respeito ao sujeito moral cujas condutas giram em torno da preservação de sua posição privilegiada, através da manutenção de aspectos relacionados ao universo canônico do produto do qual é fã e do repúdio à presença de reivindicações relacionadas a busca por representações mais adequadas de minorias sociais na nova fase da franquia. As condutas morais resultantes dessa forma-sujeito consideram que as demandas sociais em questão não são mais importantes do que a construção da franquia e que, na construção desse posicionamento, práticas consideradas preconceituosas são adotadas, uma vez que aspectos relacionados a grupos dominantes estão ali presentes.

Esse elemento está ancorado por um único agente moral — **superioridade** (AM3) —, cujo foco está no modo como grupos dominantes sustentam a configuração social que os mantém em posições privilegiadas, enquanto outros grupos sociais permanecem inferiorizados. As condutas dos sujeitos guiadas por esse agente têm como substância a convicção presente em posicionamento contrário a demandas sociais, uma vez que estão sujeitados a uma dada conjuntura e ao apreço pela instância canônica. Esse agente moral está relacionado a dois diagramas do poder: o primeiro deles se refere à presença de componentes e exercícios de poder que configuram o macrocenário entendido como cultura pop (DP2), enquanto que o segundo

diagrama diz respeito a elementos presentes em dinâmicas pelas quais se torna possível observar o domínio de alguns grupos sociais sobre outros (DP3).

O diálogo proporcionado por alguns participantes presente no exemplo a seguir ilustra esse feixe de relações. Publicados no mês de abril de 2015 em um tópico de discussão sobre homossexualidade no filme *O Despertar da Força*, quatro fãs opinam sobre a questão.

Figura 16 (7) – Exemplo de participação 12



Fonte: Tópico de discussão NF1T21. Disponível em: <<http://boards.theforce.net/threads/homosexuality-and-tfa.50029463/page-12>>. Acesso em: 13 nov. 2017.

Ao reivindicar que Stars Wars permaneça Star Wars — pedido direcionado à Disney, no qual podemos evidenciar a manutenção de algo que o autor do pedido (A) considera imutável —, um participante (B) questiona o peso da declaração. Essa insinuação é criticada, por sua vez, por um terceiro participante (C): para ele, se é desejo que a homossexualidade esteja presente em filmes, que isso não seja feito nos filmes de Star Wars. Ele complementa dizendo

que a forma como a preocupação com o politicamente correto está presente fará com que ele sinta saudade de outras épocas da franquia, em especial da época de segunda trilogia. Um terceiro fã (D) o acusa de ser intolerante com a questão da sexualidade e que, em sua última participação, é confirmada.

Nesse exemplo é possível observar a forma como alguns fãs buscam desassociar a franquia de questões sociais, embora tais demandas já apareçam como uma realidade na produção da indústria do cinema (DP2). Além disso, a posição dominante desses fãs (DP3) contrários a tais reivindicações se mostra alinhada às preocupações com a construção das narrativas das novas produções, de tal maneira que não parece haver pudor em assumir que tais posicionamentos têm explicitamente um caráter preconceituoso (AM3).

7.3 Uma ética: defesa de convicções

Consideramos a presença de uma ética — **a defesa de convicções** — que resulta de arranjos que consideram a presença de diretrizes morais e de suas respectivas formas-sujeito, pelas quais condutas são ancoradas e voltadas para defesa de interesses particulares. Contudo, o que configura a unicidade dessa ética é o fato de que, de um ponto de vista pragmático, os sujeitos morais que se mostram alinhados a qualquer uma dessas formas-sujeito estão exercendo condutas de uma mesma natureza ou finalidade: suas condutas buscam defender algo.

Para o devido esclarecimento de nossa inferência, partimos da observação das formas-sujeitos identificadas: aquela que gira em torno do engajamento a demandas sociais (FS1); da empatia a tais demandas e a presença de uma dada amoralidade em torno do universo canônico (FS2); e da preservação de uma dada posição privilegiada (FS3). Em linhas gerais, conforme fora descrita e discutida nas seções anteriores, essas agências morais consideram não só práticas de si que ilustram condutas de subjetividades alinhadas a essas configurações morais

particulares, mas também um dado cenário de agentes e forças de caráter tecnológico, cultural e econômico, ancorados por um dado dispositivos e seus diagramas de poder. Para ilustrar isso, recapitulamos brevemente a configuração de uma das formas-sujeito: enquanto um diagrama de poder ancora a presença de todas os agentes morais (DP2), as outras (DP1 e DP3) oferecem atributos que possibilitam distinguir cada um dos agentes morais identificados.

Além disso, ao considerarmos a presença das formações discursivas e dos campos de saberes que configuram diretamente as epistemes identificadas, evidenciamos, em nossos achados, a presença de regimes de verdade e de aleturgias que sustentam tais condutas. O primeiro campo de saberes é a de base canônica. A estrutura e os elementos constitutivos do universo canônico são parâmetros que são adotados como instâncias legítimas que os fãs para constuir seus argumentos. Outro campo é a econômico: certos saberes produzidos em torno dessa perspectiva são adotados como verdadeiros de uma lógica mercadológica; da mesma maneira que as demais, a terceira base — relacionada à aspectos sociais — permite a produção de verdades em torno de saberes que sustentam uma dada configuração sociocultural e seus distintos discursos. E, por consequência, destacamos a relação entre os regimes de verdades e as duas epistemes identificadas: enquanto de um lado a forma como o caráter flexível atribuído ao universo canônico da franquia e à indústria do cinema legitimam o posicionamento favorável às demandas sociais; ao mesmo tempo que, por outro lado, saberes que evidenciam a incompatibilidade do universo canônico e do setor econômico em questão são admitidos como verdades que amparam o caráter contestador de discursos contrários a reivindicações sociais.

Esses regimes de verdades sustentam também o modo cada feixe de relações que consideram a presença de diagramas de poder, de agentes morais e de suas respectivas formas-sujeito como partes que caracterizam aleturgias particulares. O feixe de relações que é composto pelo diagrama de poder Representatividade (DP1), o agente moral Militância (AM1) e a forma-sujeito Engajado (FS1) compreende práticas e elementos que sustentam a legitimidade das

demandas sociais de tal maneira que as condutas resultantes dessa agência moral podem ser vistas como atos de verdade, pelos quais indivíduos operam suas práticas em torno do engajamento e do atendimento dessas reivindicações sociais.

Por sua vez, o feixe de relações que culmina na forma-sujeito Mantenedor (FS2) constitui uma aleturgia que leva em consideração a presença de duas agências morais: uma que condiciona a uma relação de empatia com as reivindicações sociais em questão (AM2) e outra que estabelece o universo canônico como instância plena (AM4); aqui, a postura assumida através das condutas de um dado indivíduo reflete a intenção de se defender a preservação do universo canônico. Por fim, a forma-sujeito Preconceituoso (FS3) compreende uma dada configuração de práticas e saberes (DP3) que sustentam agência moral Superioridade (AM4) e que possibilitam, conseqüentemente, condutas que visam a preservação de privilégios dos grupos sociais dominantes. Essas formas-sujeito e os feixes de relações que as constituem também ancoram a presença de atos de verdades, tendo em vista que as condutas assumidas por indivíduos aderentes a tais subjetividades atestam a adesão desses sujeitos morais a verdades específicas.

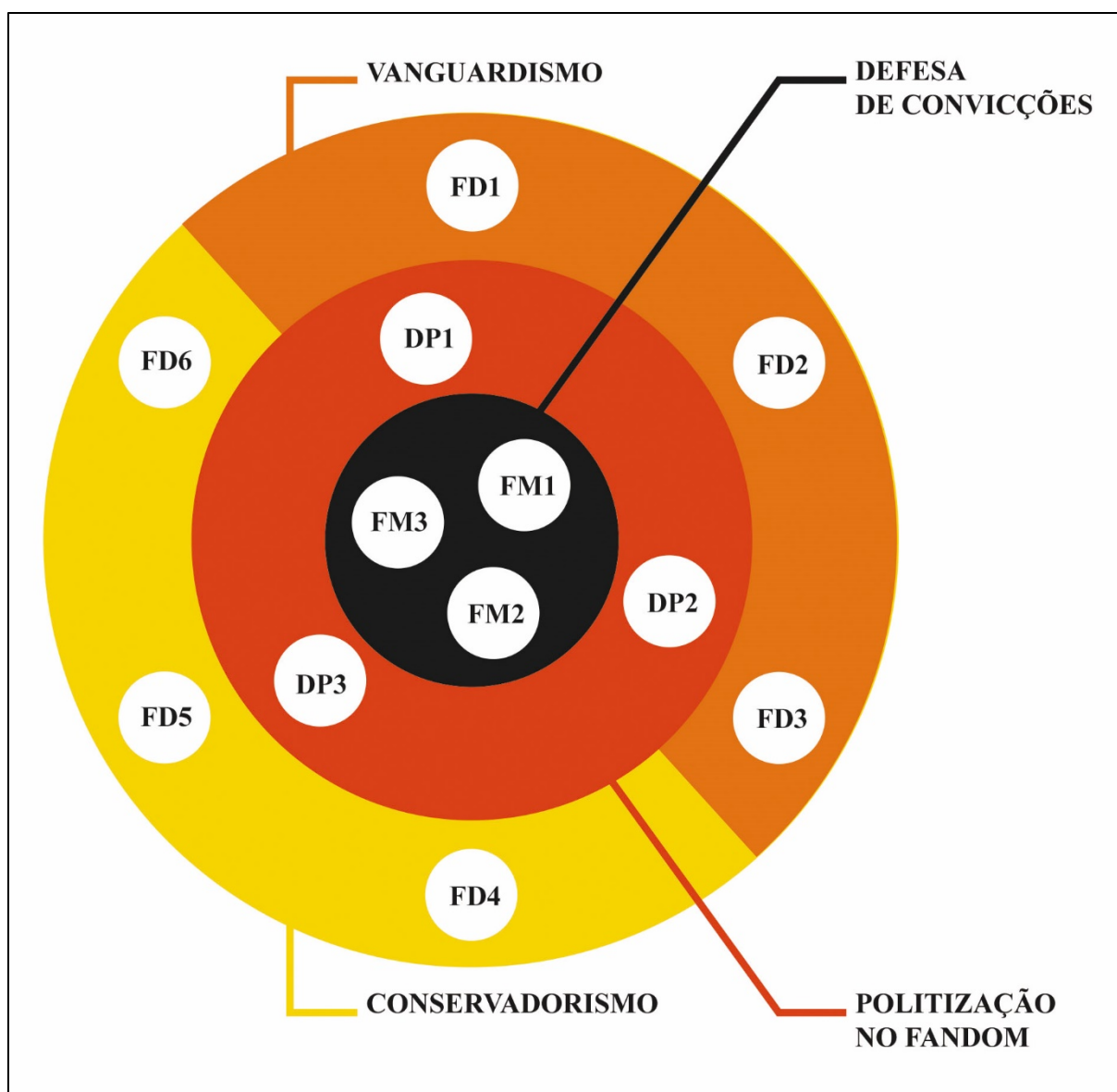
A partir desse olhar mais completo, que compreende as relações existentes entre formações discursivas, diagramas de poder, formas-sujeito e de seus elementos constitutivos, podemos inferir que os distintos agentes morais sustentam, de forma exclusiva, a existência das três formas-sujeitos que apresentamos. Diante disso, a singularidade de cada uma dessas formas-sujeito está nos interesses assumidos por cada sujeito moral: a defesa de uma causa social, de uma instância específica atribuída ao universo canônico e a defesa de uma posição social dominante. Contudo, ao mesmo tempo que as formas-sujeito e seus respectivos agentes morais apontam para tais particularidades, os elementos — e as relações entre eles e que foram descritas a partir de feixes de relações — que constituem cada uma delas são convergentes; e é nessa convergência que encontramos indícios que segurem a existência de uma única ética.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de nossos achados, apresentamos nossa reflexão final em torno da questão investigativa que elaboramos para guiar nossa pesquisa. Antes, contudo, ressaltamos pontos importantes discutidos em capítulos anteriores que reforçam o delineamento dos caminhos aqui adotados: nossa análise se deu sobre comentários postados em um dos principais canais de comunicação de fãs da franquia Star Wars. Diante disso, mostramos que os posicionamentos assumidos pelos membros dessa comunidade de fãs se deram por meio de produções discursivas, enquanto artefato paratextual de materialidade particular, possíveis graças a um macrocenário tecnológico e cultural — que ilustra o entendimento sobre as noções de cultura da convergência e de cultura participativa — e à presença de um perfil de consumidor co-produtivo, que se mostra alinhado a tal cenário.

Sob a perspectiva foucaultiana, que aqui adotamos como lente teórica de nossa análise e como base filosófica norteadora dos procedimentos metodológicos — operacionalizados por Leão (2016; 2017a; 2017b) —, compreendemos que os fãs do universo narrativo de Star Wars, no que diz respeito a representações de grupos sociais minoritários presentes na nova fase da franquia, são caracterizados enquanto formas-sujeito constituídos por um processo de subjetivação que considera os arranjos morais de uma dada ética; as dinâmicas de poder operadas por ideias, agentes e valores que se encontram relacionados em um dispositivo; e os campos de saberes que sustentam verdades e configurações discursivas e que se encontram organizados em epistemes distintas (Figura 17).

Figura 17 (8) – Resumo das relações entre categorias analíticas



Fonte: Elaboração do autor.

Como vimos, a presença dessas duas epistemes está relacionada ao modo como três campos de saberes — referentes ao universo canônico da franquia, à indústria do cinema e a aspectos sociais — são bases para que formações discursivas se constituam, assumindo estratégias, posições de sujeito, regras para o que se é dito e objetivos de que se falam específicos. Diante disso, as epistemes são constituídas por formações particulares que, juntas, assumem duas orientações discursivas: uma que sustenta argumentos que apontam para um cenário transformador e favorável para o atendimento das demandas sociais em questão —

composta pelas formações *universo em transformação*, *pensamento transformador* e *indústria propensa* — e outra — que compreende as formações *universo sólido*, *posição reacionária* e *negócio incompatível* — que descreve e ancora um ambiente conservador e incompatível para uma relação mais estreita entre tais reivindicações e o desenvolvimento da franquia. Contudo, a maneira como são apresentadas as duas epistemes não deve ser entendida como um arranjo dicotômico, conforme pudemos observar algumas situações nas quais um mesmo fã assumiu uma construção argumentativa composta por posições discursivas diferentes.

Diante disso, entendemos que as práticas discursivas dos fãs são articuladas de tal maneira que trazem à tona a constituição de verdades a partir desses campos de saberes; a relação entre os conhecimentos e as formações discursivas configuram saberes que são vistos como verdadeiros ou falsos sobre situações específicas. Essas configurações dão sustentação tanto para a forma como algumas agências exercem poder sobre outras, como também essas verdades são bases para certas condutas morais.

Por sua vez, o dispositivo aqui identificado diz respeito à forma como é atribuído um caráter político às atividades do fandom em torno das discussões aqui observadas. Como discutimos anteriormente, esse dispositivo é composto ao mesmo tempo por componentes que integram um pano de fundo no qual macroagentes (e.g., aspectos de cunho econômico relacionados ao funcionamento da indústria do cinema) operam sobre instâncias e agências (e.g., dinâmica do fandom), como também por fatores socioculturais que moldam historicamente a relação entre grupos dominantes e minoritários e que agem sobre demandas sociais particulares. Essa configuração de elementos e a presença de relações de poder ancoram a emergência de uma governamentalidade: isso é evidenciado se considerarmos que esse arranjo de saberes, agências e práticas — aqui ilustrados pelos diagramas de poder *representatividade*, *cultura pop* e *conservantismo* — exercem um modo de governo que, nesse cenário específico de observação, influencia a conduta dos fãs em torno das discussões sobre as representações de

minorias sociais e atribui traços identitários individuais e coletivos. A emergência desse modo de governo se mostra ilustrada, no cenário descrito neste trabalho, por meio da noção de *prossumo*: como destacamos anteriormente, o perfil de consumidor co-produtor está em meio a discursos mercadológicos que o influenciam, de maneira que argumentos levantados por esses discursos se mostram presentes em ações discursivas particulares e coletivas de um grupo social com o qual se identifique (e.g. comunidades de fãs de um dado produto cultural). Assim, como observamos ao longo de nossa construção analítica, a figura do prossumidor é constituída por uma rede de saberes, verdades e relações de poder que dá a tal figura um papel aparentemente proativo e espontâneo.

Já a identificação da ética em questão aponta para uma forma de conduta — a busca pela defesa de interesses particulares — que se mostra presente enquanto ponto comum que configura os sujeitos morais aqui identificados. Por sua vez, a singularidade de cada uma das subjetividades em questão está nos interesses específicos, conforme apresentamos no decorrer de nossa análise: o *engajado*, o *mantenedor* e o *preconceituoso*. Entendemos que tal forma de conduta é uma técnica de si pela qual os indivíduos aqui observados constituem suas subjetividades. Esse processo é ancorado tanto por regimes de verdade quanto por forças presentes nos diagramas de poder que configuram total ou parcialmente as agências morais que sustentam as condutas desses indivíduos. Além disso, esse cuidar de si está relacionado também ao cuidado de uma instância maior do coletivo: temos assim, por meio de condutas particulares legitimamente comuns, a constituição do fandom e do universo canônico em questão.

Em torno desse processo de subjetivação, é preciso reforçar que além das eventuais ressignificações de representações de grupos sociais específicos realizadas pelas marcas — por conta de variadas motivações (e.g., reivindicações de grupos sociais ou oportunidades mercadológicas) e objetivos (e.g., lucro ou atenuar os efeitos históricos da desigualdade) —, a forma como fãs moldam sua conduta diante dessas situações também é reflexo de arranjos

socioculturais mais amplos e historicamente construídos: se por um lado as posturas consideradas preconceituosas — voltadas contra as três minorias sociais observadas nesse estudo (i.e., condutas machistas, racistas e homofóbicas) são traços culturais antigos, temos, por outro, o desenvolvimento de movimentos sociais que buscam reivindicar condições cujas diferenças existentes entre posições dominantes e essas minorias sejam, no mínimo, atenuadas.

Apresentamos agora alguns detalhes observados ao longo de nossa análise, que podem sugerir pontos para futuras pesquisas, bem como ressalvas importantes que reforçam o delineamento dessa pesquisa. Durante a análise de nosso arquivo de pesquisa, observamos uma maior presença dos moderadores no que diz respeito ao banimento de participantes e a supressão de comentários de cunho preconceituoso postados nos tópicos de discussão cujo tema envolvia o personagem Finn, mais do que em outros temas. Isso ficou evidente tanto pela quantidade de publicações a que não tivemos acesso (uma vez que foram apagadas pelos moderadores), mas também pelas frequentes intervenções ao longo das discussões, nas quais os responsáveis pela gestão do espaço de discussão alertavam sobre tais posturas inadequadas. E, no caso desse tema em especial, os moderadores chegaram a fechar um tópico de discussão e abrir outro de mesmo tema, tendo em vista o teor dos comentários ali postados. Essa situação evidencia uma preocupação mais explícita em relação a práticas racistas do que com outros tipos de violência e práticas preconceituosas. Isso sugere ser resultado de uma vigilância historicamente constituída em torno desse tipo de preconceito. Contudo, as representações de cunho racial foram em algumas situações preteridas, assim como aquelas relativas à sexualidade. Em algumas situações, as participações dos fãs sugerem a preferência por certas representações: o protagonismo feminino parece ser mais aceito do que a de um personagem negro, assim como a presença de personagens lésbicas soam mais facilmente legitimadas do que homens gays.

Esses dois casos ilustram, ao mesmo tempo, limitações desse estudo e indicações para

outras pesquisas: a primeira limitação que levantamos está relacionada aos papéis assumidos pelos fãs dentro da comunidade em questão. Em nossa análise não consideramos os diferentes tipos de fãs, no que diz respeito ao tempo de participação naquele fórum e à função ali desempenhada (e.g., moderadores ou membros ordinários), pois entendemos que, para o escopo de nosso estudo, a dinâmica entre fãs envolveria um acréscimo de mais uma camada de discussão. Entendemos, por sua vez, que a dinâmica em questão ilustra a presença de relações de poder nesse microcenário de práticas de fãs que se mostra, seja em torno da temática aqui considerada ou em outra, um significativo objeto de estudo.

Outra limitação diz respeito ao aprofundamento da discussão acerca das demandas sociais. Embora compreendemos que tais demandas se mostrem, por muitas vezes, alinhadas umas às outras, complementando-se de certa maneira — uma vez que suas reivindicações vão de encontro a uma mesma configuração dominante —, a situação descrita acima sugere haver, nesse cenário observado, demandas mais aceitas ou mais qualificadas que outras. Além do delineamento do escopo da pesquisa, optamos não nos aprofundarmos nas discussões dessa natureza por outra razão, também anteriormente indicada: entendemos que, por conta da posição assumida pelo pesquisador que não alinhada às posições de fala de indivíduos dos grupos sociais em questão, essa pesquisa não se adentrou em discussões particulares dessas demandas sociais. Sendo assim, indicamos como futuras pesquisas a observação desse mesmo fenômeno que fora tratado aqui a partir de perspectivas particulares e aderentes a tais reivindicações, como as perspectivas feminista e *queer*.

Outra indicação tem como base o recorte inicial de nossa pesquisa: conforme indicamos anteriormente, as estratégias de marcas de indústria do entretenimento no que se refere ao uso de representações de minorias sociais proporcionam ações mercadológicas singulares que se apresentam como significativos objetos de estudo, se considerarmos tais ações como mecanismos de uma governamentalidade.

Referências

ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES. Experience over eight decades of The Oscars from 1927 to 2017. **Oscars.org**. Disponível em: <<http://www.oscars.org/oscars/ceremonies>>. Acesso em: 19 mar. 2017.

AKAKA, M. A.; SCHAU, H. J.; VARGO, S. L. The co-creation of value-in-cultural-context. In: BELK, R. W.; PRICE, L.; PEÑALOZA, L. (Org.). **Consumer Culture Theory** (Research in Consumer Behavior, Volume 15). Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited, 2013, p. 265-284.

AREND, P. Consumption as common sense: heteronormative hegemony and white wedding desire. **Journal of Consumer Culture**, v. 0, n. 0, p.1-20, 2014.

ARNOULD, E. J. Animating the big middle. **Journal of Retailing**, v. 81, n. 2, p. 89-96, 2005.

ARNOULD, E. J.; THOMPSON, C. J. Consumer Culture Theory (CCT): twenty years of research. **Journal of Consumer Research**, n. 31, v.4, p. 868-882, 2005.

ARNOULD, E. J.; THOMPSON, C. J. Introduction: Consumer Culture Theory: ten years gone (and beyond). In: THYROFF, A. E.; MURRAY, J. B.; BELK, R. W. (Org.). **Consumer Culture Theory** (Research in Consumer Behavior, Volume 17). Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited, 2015, p. 1-21.

ARSEL, Z.; THOMPSON, C. J. Demythologizing consumption practices: how consumers protect their field-dependent identity investments from devaluing marketplace myths. **Journal of Consumer Research**, v. 37, n. 5, p. 791-806, 2011.

AVELINO, N. Governamentalidade e anarqueologia em Michel Foucault. **RBCS**, v. 25, n. 74, p. 139-157, out. 2010.

BAKHTIARI, M. J.; SALIMI, F. H. N. Evolution of the female roles in the US (case study: the Hollywood movies in the late 1970s and early 1980s). **International journal of women's research**, v. 3, n. 2, p 185-203, 2015.

BARTSCH, A. Emotional gratification in entertainment experience. Why viewers of movies and television series find it rewarding to experience emotions. **Media Psychology**, v. 15, n. 3, p. 267-302, 2012.

BAUSCH, K. Superflies into superkillers: black masculinity in film from Blaxploitation to New Black Realism. **The journal of popular culture**, v. 46, n. 2, p. 257-276, 2013.

BENNET, L. Tracing Textual Poachers: reflections on the development of fan studies and digital fandom. **Journal of Fandom Studies**, v. 2, n. 1, p. 5-20, 2014.

BETTANY, S. The material semiotics of consumption or where (and what) are the objects in consumer culture theory? **Research in Consumer Behavior**, v.11, p. 41-56, 2007.

BICCA, A. D. N.; CUNHA, A. P. A.; JAHNKE, M. L.; ESTEVES, L. S. A. Formas particulares de comunicação em blogs nerd/geek: expressões linguísticas relacionadas às produções das franquias Star Wars e Star Trek. **Acta Scientiarum: language and culture** (Online), v. 36, p.

375-382, 2014.

BIELBY, D. D. Gender inequality in culture industries: women and men writers in film and television. **Sociologie du travail**, v. 51, n. 2, p. 237-252, 2009.

BINKLEY, S. Governmentality and lifestyle studies. **Sociology Compass**, v. 1, n. 1, p. 111-126, 2007.

BOURDAGE, M. Not just 'another humourless bitch': feminist fans' reception of Mad Men. **Continuum: Journal of Media & Cultural Studies**, v. 28, n. 2, p. 164-175, 2014.

BOX OFFICE MOJO. Yearly box office. **Box Office Mojo**. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/yearly/>>. Acesso em: 3 abr. 2018.

BRAITHWAITE, A. 'Seriously, get out': feminists on the forums and the War(craft) on women. **New Media & Society**, v. 16, n. 5, p. 703-718, 2014.

BRANCHIK, B. J. Queer Ads: Gay Male Imagery in American Advertising. **Consumption, Markets and Culture**, v. 10, n. 2, p. 147-158, jun. 2007.

BREI, V. A.; ROSSI, C. A. V.; EVRARD, Y. As necessidades e os desejos na formação discursiva do marketing: base consistente ou retórica legitimadora? **Cadernos EBAPE.BR**, v. 5, n. 4, p. 1-21, dez. 2007.

BREWIS, J.; HAMPTON, M. P.; LINSTED, S. Unpacking Priscilla: subjectivity and identity in the organization of gendered appearance. *Human Relations*, v. 50, n. 10, p. 1275-1304, 1997.

BREZNICAN, A. Star Wars spin-offs: a young Han Solo movie, and a Boba Fett film. **EW.com**, 6 fev. 2013. Disponível em: <<http://www.ew.com/article/2013/02/06/star-wars-spin-offs-young-han-solo-movie-boba-fett>>. Acesso em: 13 jul. 2015.

BRIDI, N. Disney confirma reboot do universo expandido e anuncia novos livros. **Omelete**, 25 abr. 2014. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/star-wars-disney-confirma-reboot-do-universo-expandido-e-anuncia-novos-livros/>>. Acesso em: 13 jul. 2015.

BÜSCHER, B.; IGOE, J. 'Prosuming' conservation? Web 2.0, nature and the intensification of value-producing labour in late capitalism. **Journal of Consumer Culture**, v. 13, n. 3, p. 283-305, 2013.

CANNIFORD, R. A typology of consumption communities. **Research in consumer behavior**, v. 13, n. 1, p. 57-75, 2011.

CARRASCO, R. C. Gender relations in the space of science-fiction: Dune (1984). **Odissea**, n. 6, p. 43-54, 2005.

CASOTTI, L. M.; SUAREZ, M. C. Dez anos de Consumer Culture Theory: delimitações e aberturas. **RAE**, v. 56, n. 3, p. 353-359, maio/jun. 2016.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 10. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CASTELLS, M. **O poder da identidade**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

CASTELLS, M. **Fim de milênio**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTRO, E. **Vocabulário de Foucault**: um percurso pelos seus temas, conceitos e autores. – 2. ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.

CAVALCANTE, A. Anxious displacements: the representation of gay parenting on Modern Family and The New Normal and the management of cultural anxiety. **Television & New Media**, v. 16, n. 5, p. 454-471, 2015.

CHESS, S. The queer case of video games: orgasms, heteronormativity, and video game narrative. **Critical studies in media communication**, v. 33, n. 1, p. 84-94, 2016.

CHILD, B. Chinese poster for Star Wars: The Force Awakens minimises role of black actor. **The Guardian**, 7 dez. 2015. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2015/dec/07/fans-cry-racism-as-chinese-star-wars-poster-shrinks-black-actor>>. Acesso em: 6 jun. 2017.

CIEPLY, M. Disney Buying Lucasfilm for \$4 Billion. **Media decoder**, 30 out. 2012. Disponível em: <<http://mediadecoder.blogs.nytimes.com/2012/10/30/disney-buying-lucas-films-for-4-billion>>. Acesso em: 21 jul. 2015.

COLBERT, A. The economics of Star Wars [infographic]. **Holy Kaw!**, 20 set. 2010. Disponível em: <<http://holykaw.alltop.com/the-economics-of-star-wars-infographic>>. Acesso em: 21 jul. 2015.

COLL, S. Consumption as biopower: governing bodies with loyalty cards. **Journal of Consumer Culture**, v. 13, n. 3, p. 201-220, 2013.

COLLINS, S. Digital fair: presumption and the fair use defence. **Journal of Consumer Culture**, v. 10, n. 1, p. 37-55, 2010.

COVA, B.; COVA, V. On the road to presumption: marketing discourse and the development of consumer competencies. **Consumption Markets & Culture**, v. 15, n. 2, p. 149-168, 2012.

CRANE, D. Cultural globalization and the dominance of the American film industry: cultural policies, national film industries, and transnational film. **International Journal of Cultural Policy**, v. 20, n. 4, p. 365-382, 2014.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CRISTOFARI, C.; GUITTON, M. J. Aca-fans and fan communities: An operative framework. **Journal of Consumer Culture**, v. 0, n. 0 (online), p. 1-19, 2016.

CRONIN, J. M.; MCCARTHY, M. B.; COLLINS, A. M. Covert distinction: how hipsters practice food-based resistance strategies in the production of identity. **Consumption Markets & Culture**, v. 17, n. 1, p. 2-28, 2014.

De PATER; I. E.; JUDGE, T. A.; SCOTT, B. A. Age, gender, and compensation: a study of Hollywood movie stars. **Journal of Management Inquiry**, v. 23, n. 4, p. 407-420, 2014.

DEAN, J. F. Between 2001 and Star Wars. **Journal of Popular Film and Television**, v. 7, n. 1,

p. 32-41, 1978.

DEAN, J. J. Gays and queers: from the centering to the decentering of homosexuality in american films. **Sexualities**, v. 10, n. 3, p. 363-386, 2007.

DELEUZE, G. **Foucault**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2013.

DENZIN, N. K. Selling images of inequality: Hollywood cinema and the reproduction of racial and gender stereotypes. In: ROMERO, M.; MARGOLIS, E. (Org.). **The Blackwell companion to social inequalities**. Malden, EUA: Blackwell Publishing, 2005, p. 469-501.

DIAS, R. A. Tecnologias digitais e currículo: possibilidades na era da ubiquidade. **Revista de Educação do Cogeime**, v. 19, n. 36, p. 55-64, jan./jun. 2010.

DOMINICI, G.; BASILE, G.; PALUMBO, F. Viable systems approach and Consumer Culture Theory: a conceptual framework. **Journal of Organizational Transformation & Social Change**, v. 10, n. 3, p. 262-285, 2013.

DREYFUS, H. L.; RABINOW, P. **Michel Foucault: uma trajetória filosófica - para além do estruturalismo e da hermenêutica**. - 2. ed. rev. - Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

DUFFETT, M. **Understanding fandom: an introduction to the study of media fan culture**. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury, 2013.

DUFFY, D. Traversing the matriarch's domain: how Young men negotiate the feminized space of fashion consumption and self-representation. **Research in Consumer Behavior**, v. 14, n. 1, p. 69-87, 2012.

EDWARDS, L. H. Transmedia storytelling, corporate synergy, and audience expression. **Global Media Journal**, v. 12, n. 20, p. 1-12, 2012.

EHRlich, D. 'Revenant,' 'Mad Max' dominate 2016 Oscar nominations. **Rolling Stone**, 14 jan. 2016. Disponível em: <<http://www.rollingstone.com/movies/news/revenant-mad-max-dominate-2016-oscar-nominations-20160114>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

FATHALLAH, J. Statements and silence: fanfic paratexts for ASOIAF/Game of Thrones. **Continuum: Journal of Media & Cultural Studies**, v. 30, n. 1, p. 75-88, 2016.

FERNÁNDEZ-MENICUCCI, A. Memories of future masculine identities: a comparison of Philip K. Dick's "We Can Remember it for you Wholesale", the 1990 film Total Recall and its 2012 remake. **Between**, v. 4, n. 8, 2014.

FINNEY, S. Playing indian and other settler stories: disrupting Western narratives of indigenous girlhood. **Continuum: Journal of Media & Cultural Studies**, v. 29, n. 2, p. 169-181, 2015.

FONSECA, M. J.; GONÇALVES, M. A.; OLIVEIRA, M. O. R.; TINOCO, M. A. C. Tendências sobre as comunidades virtuais da perspectiva dos prosumers. **RAE-eletrônica**, v. 7, n. 2, Art. 24, jul./dez. 2008.

FORTUNATO, E. Star Wars: o passado e o futuro no universo expandido. **Omelete**, 30 maio 2005. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/games/artigo/istar-warsi-o-passado-e-o-futuro-no-universo-expandido/>>. Acesso em: 13 jul. 2015.

- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.
- FOUCAULT, M. **Do governo dos vivos**: curso no Collège de France (1979-1980). São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
- FOUCAULT, M. **Estratégia, poder-saber**. – 2.ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- FOUCAULT, M. **Ética, sexualidade, política**. – 2.ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- FOUCAULT, M. **História da sexualidade 1**: a vontade de saber. São Paulo: Paz e Terra, 2014.
- FOUCAULT, M. **História da sexualidade 2**: o uso dos prazeres. São Paulo: Paz e Terra, 2014.
- FOUCAULT, M. **História da sexualidade 3**: o cuidado de si. São Paulo: Paz e Terra, 2014.
- FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. – 3. ed. – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.
- FOUCAULT, M. **Nascimento da biopolítica**: curso dado no Collège de France (1978-1979). São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- FOUCAULT, M. **Problematização do sujeito**: psicologia, psiquiatria e psicanálise. – 2.ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- FOUCAULT, M. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, H. L.; RABINOW, P. **Michel Foucault**: uma trajetória filosófica - para além do estruturalismo e da hermenêutica. - 2. ed. rev. - Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013, p. 273-295.
- FOUCAULT, M. Subjetividade e verdade: curso no Collège de France (1980-1981). São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2016.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Lisboa: Edições 70, 2013.
- FUSCHILLO, G. Beyond the market: the societal influence of fandoms. In: TOULOUSE, N. O.; RINALLO, D.; BELK, R. W. (Org.). **Consumer Culture Theory** (Research in Consumer Behavior, Volume 18). Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited, 2017, p. 169-192.
- GIESLER, M.; VERESIU, E. Creating the responsible consumer: moralistic governance regimes and consumer subjectivity. **Journal of Consumer Research**, v. 41, n. 1, p. 840-856, 2014.
- GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. Introduction: why study fans? IN: GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. (Eds.). **Fandom**: Identities and communities in a mediated world. New York, London: New York University Press, 2007.
- GUERRERO, E. The rise and fall of Blaxploitation. **The Wiley-Blackwell history of american film**, v. 3, n.4, artigo 60, 2012.
- HABIBI, M. R.; LAROCHE, M.; RICHARD, M-O. Brand communities based in social media: how unique are they? Evidence from two exemplary brand communities. **International Journal of Information Management**, v. 34, n.2, p. 123-132, 2014.

HADAS, L.; SHIFMAN, L. Keeping the elite powerless: fan-producer relations in the “Nu Who” (and New YOU) Era. **Critical Studies in Media Communication**, v. 30, n. 4, p. 275-291, out. 2013.

HANNA, P. An investigation into the ‘experiments with subjectivity’ on offer within the promotion of sustainable tourism in the UK. **Journal of Consumer Culture**, v. 13, n. 3, p. 366-386, 2013.

HELDMAN, C.; FRANKEL, L. L.; HOLMES, J. “Hot, Black Leather, Whip” the (de)evolution of female protagonists in action cinema, 1960-2014. **Sexualization, media, & society**, v. 2, n. 2, p. 1-19, 2016.

HENRIQUES, M. S.; LIMA, L. A. B. Os públicos fazem o espetáculo: protagonismo nas práticas de financiamento coletivo através da internet. **Conexão**, v. 13, n. 25, p. 55-75, 2014.

HESS, A. How female fans made ‘Star Wars’ their own. **The New York Times**, 3 nov. 2016. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2016/11/06/movies/how-female-fans-made-star-wars-their-own.html?_r=0>. Acesso em: 6 jun. 2017.

HILLS, M.; GARDE-HANSEN, J. Fandom’s paratextual memory: remembering, reconstructing, and repatriating “lost” Doctor Who. **Critical Studies in Media Communication**, p. 1-20, 2017.

HILLS, M. Veronica Mars, fandom, and the ‘affective economics’ of crowdfunding poachers. **New Media & Society**, v. 17, n. 2, p. 183-197, 2015.

HUMPHREYS, A.; GRAYSON, K. The intersecting roles of consumer and producer: a critical perspective on co-production, co-creation and prosumption. **Sociology Compass**, v. 2, n. 3, p. 963-980, 2008.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. Rethinking ‘Rethinking Convergence/Culture’. **Cultural studies**, v. 24, n. 2, p. 267-297, 2013.

JENKINS, H. **Textual poachers**: television fans & participatory culture. Taylor & Francis e-Library, 2005.

KERRIGAN, S.; VELIKOVSKY, J. T. Examining documentary transmedia narratives through The Living History of Fort Scratchley project. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, v. 22, n. 3, p. 250-268, 2016.

KIRKPATRICK, G. How gaming became sexist: a study of UK gaming magazines 1981-1995. **Media, Culture & Society**, v. 39, n. 4, p. 453-468, 2017.

KREPS, D. Academy promises 'historic' changes to diversify membership. *Rolling Stone*, 23 jan. 2016. Disponível em: <<http://www.rollingstone.com/movies/news/academy-promises-historic-changes-to-diversify-membership-20160123>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

LANIER Jr., C. D.; RADER, C. S. Deconstructing symbolic consumption: exploring the anti-synthetic space between meaning and meaninglessness. **Consumption Markets & Culture**, v.

20, n. 3, p. 215-244, 2017.

LANIER Jr., C. D.; RADER, C. S.; FOWLER III, A. R. Ambiguity and fandom: the (meaningless) consumption and production of popular culture. In: THYROFF, A. E.; MURRAY, J. B.; BELK, R. W. (Org.). **Consumer Culture Theory** (Research in Consumer Behavior, Volume 17). Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited, 2015, p. 275-293.

LAUZEN, M. M. Where are the film directors (who happen to be women)? **Quarterly review of film and video**, v. 29, p. 310-319, 2012.

LEÃO, A. L. M. S. **Análise de discurso foucaultiana**. 5 out 2016. 47 f. Notas de aula.

LEÃO, A. L. M. S. **Genealogia do poder**. 30 maio 2017. 3 f. Notas de aula.

LEÃO, A. L. M. S. **Genealogia do sujeito moral**: proposição de um arcabouço analítico. 6 jun. 2017. 5 f. Notas de aula.

LEÃO, A. L. M. S.; MELLO, S. C. B.; VIEIRA, R. S. G. O papel da teoria no método de pesquisa em administração. **Organizações em Contexto** (Impresso), v. 5, n. 10, p. 1-16, 2009.

LEE, B. Gay Star Wars characters? I'd love it, says JJ Abrams. **The Guardian**, 1 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2016/mar/01/jj-abram-gay-characters-in-star-wars-welcome>>. Acesso em: 6 jun. 2017.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LÉVY, P. **O que é virtual?**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

LIEVROUW, L. A. The next decade in internet time: ways ahead for new media studies. **Information, communication & society**, v. 15, n. 5, p. 616-638, 2012.

LUGOWSKI, D. M. Queering the (New) Deal: lesbian and gay representation and the Depression-Era cultural politics of Hollywood's production code. **Cinema Journal**, v. 38, n. 2, p. 3-35, 1999.

MARTINO, L. M. S. **Teoria das mídias digitais**: linguagens, ambientes, redes. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MASSAROLO, J. C.; ALVARENGA, M. V. T. Franquia transmídia: o futuro da economia audiovisual nas mídias sociais. In: INTERCOM - Congresso Brasileiro de Comunicação, 2010, Caxias do Sul. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2010. v. 1. p. 1-16.

MASTROCOLA, V. M. Que a força esteja com você: narrativa transmidiática, comunicação e consumo na ficção seriada Star Wars. In: I Jornada Internacional GEMInIS, 2014, São Carlos. **Anais...** São Carlos: UFSCAR, 2014. v. 1. p. 1-14.

McGRATH, K. Gender, race, and latina identity: an examination of Marvel Comics' Amazing Fantasy and Araña. **Atlantic Journal of Communication**, v. 15, n. 4, p. 268-283, 2007.

MERRIN, W. Media Studies 2.0: upgrading and open-sourcing the discipline. **Interactions: studies in communication and culture**, v. 1, n. 1, p. 17-34, 2009.

MILLER, T. Media Studies 3.0. **Television & new media**, v. 10, n. 1, p. 5-6, 2009.

MILLER, T. Tourism and Media Studies 3.0. In: MUNAR, A. M.; GYIMÓTHY, S.; CAI, L. (Orgs) **Tourism social media: transformations in identity, community and culture** (Tourism Social Science Series, Volume 18). Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited, 2013, p. 229-243.

NEVES A. J, A literatura marginal na internet: o fenômeno fanfiction como instrumento de disseminação e divulgação das/nas margens. **Pontos de interrogação**, v. 1, n. 1, p. 158-172, jan./jun. 2011.

OLIVEIRA, E. F. Smart is the new sexy: a resignificação do nerd na sitcom The Big Bang Theory. In: XXXIX Congresso Intercom, 2016, São Paulo. **Anais...** ISSN 2175-4683, 2016.

PAIVA Jr., F. G.; LEÃO, A. L. M. S.; MELLO, S. C. B. Validade e Confiabilidade na Pesquisa Qualitativa em Administração. **Revista de Ciências da Administração** (CAD/UFSC), v. 13, p. 190-209, 2011.

PARKES, R. J. **What is poststructuralism?** (Making Theory Make Sense Book 1). Mayfield NSW: Academic Bytes, 2012.

PARSONS, E. Markets, identities and the discourses of antique dealing. **Marketing Theory**, v. 10, n. 3, p. 283-298, 2010.

PERRYMAN, N. Doctor Who and the convergence of media: a case study in ‘transmedia storytelling’. **Convergence: the international journal of research into new media technologies**, v. 14, n. 1, p. 21-39, 2008.

PORTWOOD-STACER, L. Anti-consumption as tactical resistance: anarchists, subculture, and activist strategy. **Journal of Consumer Culture**, v. 12, n. 1, p. 87-105, 2012.

PROCTOR, W. “Holy crap, more Star Wars! More Star Wars? What if they’re crap?” Disney, Lucasfilm and Star Wars online fandom in the 21st Century. **Participations**, v. 10, n. 1, p. 198-224, 2013.

RATAN, R. A.; TAYLOR, N.; HOGAN, J.; KENNEDY, T.; WILLIAMS, D. Stand by your man: an examination of gender disparity in League of Legends. **Games and Culture**, v. 10, n. 5, p. 438-462, 2015.

REVEL, J. **Dicionário Foucault**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011. (REVEL, 2011).

RITZER, G. Automating prosumption: the decline of the prosumer and the rise of the prosuming machines. **Journal of Consumer Culture**, v. 15, n. 3, p. 407-424, 2015.

RITZER, G.; JURGENSON, N. Production, consumption, presumption: the nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’. **Journal of Consumer Culture**, v. 10, n. 1, p. 13-36, 2010.

RUCKENSTEIN, M. Playing Nintendogs: desire, distributed agency and potentials of presumption. **Journal of Consumer Culture**, v. 15, n. 3, p. 351-370, 2015.

SANDVOSS, C. The death of the reader? Literary Theory and the study of texts in popular

culture. IN: GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. (Eds.). **Fandom: Identities and communities in a mediated world**. New York, London: New York University Press, 2007.

SCHATZ, T. Seismic Shifts in the American Film Industry. **The Wiley-Blackwell History of American Film**, v.4, n. 1, p. 1-21, 2011.

SCOLARI, C. Lostology: transmedia storytelling and expansion/compression strategies. **Semiotica**, n. 195, p. 45-68, 2013.

SCOTT, S. #Wheresrey?: Toys, spoilers, and the gender politics of franchise paratexts. **Critical Studies in Media Communication**, v. 34, n. 22, p.138-147, 2017.

SEREGINA, A.; SCHOUTEN, J. W. Resolving identity ambiguity through transcending fandom. **Consumption Markets & Culture**, v. 20, n. 2, p. 107-130, 2017.

SHANKAR, A.; CHERRIER, H.; CANNIFORD, R. Consumer empowerment: a foucauldian interpretation. **European Journal of Marketing**, v. 40, n. 9/10, p. 1013-1030, 2006.

SOUZA, R. S.; SOUZA, R. B. S.; SILVA, S. M. M. (Re)Conquistando o paraíso: análise das narrativas sobre a “descoberta” da América no jogo Age of Empires III. **Caderno de Cultura e Ciência** (URCA), v. 11, n. 2, dez. 2012.

STAR Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Intérpretes: Ewan McGregor; Natalie Portman; Hayden Christensen; Ian McDiarmid; Samuel L. Jackson; Christopher Lee e outros. Roteiro: George Lucas. Música: John Williams. Los Angeles: Twentieth Century Fox, 1999. 1 DVD (136 min), color.

STAR Wars: Episódio II – Ataque dos Clones. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Intérpretes: Liam Neeson; Ewan McGregor; Natalie Portman; Jake Lloyd; Ian McDiarmid e outros. Roteiro: George Lucas; Jonathan Hales. Música: John Williams. Los Angeles: Twentieth Century Fox, 2002. 1 DVD (142 min), color.

STAR Wars: Episódio III – A Vingança dos Sith. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Intérpretes: Liam Neeson; Ewan McGregor; Natalie Portman; Jake Lloyd; Ian McDiarmid e outros. Roteiro: George Lucas. Música: John Williams. Los Angeles: Twentieth Century Fox, 2005. 1 DVD (139 min), color.

STAR Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Intérpretes: Mark Hamill; Harrison Ford; Carrie Fisher; Peter Cushing; Alec Guinness e outros. Roteiro: George Lucas. Música: John Williams. Los Angeles: Twentieth Century Fox, 1977. 1 DVD (124 min), color.

STAR WARS. Films. Starwars.com. Disponível em: <<http://www.starwars.com/films>>. Acesso em: 30 jun. 2015.

TAYLOR, C. **How Star Wars conquered the universe**: the past, present, and future of a multibillion dollar franchise. London: Head of Zeus, 2014.

THE NUMBERS. Box office history for Star Wars movies. **The numbers**. Disponível em: <<http://www.the-numbers.com/movies/franchise/Star-Wars#tab=summary>>. Acesso em: 9 maio, 2017.

THOMPSON, C. J.; ARNOULD, E.; GIESLER, M. Discursivity, difference, and disruption: genealogical reflections on the Consumer Culture Theory heteroglossia. **Marketing Theory**, v. 13, n. 2, p. 149-174, 2013.

THOMPSON, D. V.; MALAVIYA, P. Consumer-generated ads: does awareness of advertising co-creation help or hurt persuasion?. **Journal of Marketing**, v. 77, n. 3, p. 33-47, 2013.

TSAI, W-H. S. Political issues in advertising polysemy: the case of gay window advertising. **Consumption Markets & Culture**, v. 15, n. 1, p. 41-62, 2012.

TUROW, J.; DRAPER, N. Industry conceptions of audience in the digital space: a research agenda. **Cultural Studies**, v. 28, n. 4, p. 643-656, 2014.

WOOD, D. M.; BALL, K. Brandscapes of control? Surveillance, marketing and the co-construction of subjectivity and space in neo-liberal capitalism. **Marketing Theory**, v. 13, n. 1, p. 47-67, 2013.

WRIGHT, J. K. Black outlaws and the struggle for empowerment in Blaxploitation cinema. **Spectrum: a journal on black men**, v. 2, n. 2, p.63-86, 2014.

YNGFALK, C.; YNGFALK, A. F. Creating the cautious consumer: marketing managerialism and bio-power in health consumption. **Journal of Macromarketing**, v. 35, n. 4, p. 435-447, 2015.

ZAJC, M. Social media, prosumption, and dispositives: new mechanisms of the construction of subjectivity. **Journal of Consumer Culture**, v. 15, n. 1, p. 28-47, 2015.