

COMUNICAÇÃO VISUAL E AS ADAPTAÇÕES EM STAR WARS

ELIANE MEIRE SOARES RASLAN
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS
BELO HORIZONTE, MINAS GERAIS, BRASIL
ELIANEST2002@YAHOO.COM.BR

ARIANE VIEIRA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS
BELO HORIZONTE, MINAS GERAIS, BRASIL
VIERIA@GMAIL.COM

[HTTP://DX.DOI.ORG/10.5902/2316882X23763](http://dx.doi.org/10.5902/2316882X23763)

COMUNICAÇÃO VISUAL E AS ADAPTAÇÕES EM STAR WARS

Resumo: Buscamos a saga Star Wars para abordarmos os diversos meios de comunicação visual em suas adaptações que vão da literatura aos games, filmes e internet. Através de uma pesquisa qualitativa e quantitativa, buscamos 900 links da internet para entender um pouco sobre a opinião, ou mesmo curiosidades, dos fãs de Star Wars. Identificamos a linguagem textual e visual como forma de comercialização e comunicação.

Palavras-chave: HQ e Cinema. Internautas e Games. Texto e Visual.

COMUNICACIÓN VISUAL Y LAS ADAPTACIONES EN STAR WARS

Resumen: Buscamos la saga de Star Wars para que nos acercamos a los diversos medios de comunicación visuales en sus adaptaciones que van desde la literatura a juegos, películas y conexión a internet. A través de una investigación cualitativa y cuantitativa, buscamos 900 enlaces de Internet a entender un poco sobre la opinión, o incluso, curiosidades de fans de Star Wars. Identificamos lo textual y visual como una forma de marketing y comunicación.

Palabras clave: HQ y cine. Internet y juegos. Texto y Visual.

VISUAL COMMUNICATION AND ADAPTATIONS IN STAR WARS

Abstract: We seek the Star Wars saga for we approach the various visual media in their adaptations ranging from literature to games, movies and internet. Through a qualitative and quantitative research, we seek 900 Internet links to understand a little about the opinion, or even curiosities, of Star Wars fans. We identify the textual and visual language as a form of marketing and communication.

Keywords: HQ and Cinema. Netizens and Games. Text and Visual.

1 INTRODUÇÃO

A comunicação visual divulga, interage e potencializa produtos na internet. Foi pensando na imagem que buscamos o filme Star Wars para verificarmos o processo motivador e expandido que vai dos quadrinhos e cinema de animação aos games, internet e comercialização. Procuramos as tipologias dos gêneros e a visualização desses diversos meios que um mesmo objeto foi tratado, envolve mitologia, ficção científica e tecnologia de acordo com a linguagem textual e visual usada. Ao narrarmos Star Wars, contamos para fãs e curiosos a história da saga e ao mesmo tempo inserimos opiniões em cima de material coletado, desta pesquisa, com 900 *links* da internet analisados – embasamento tirado das redes sociais sobre discussões em torno de Star Wars diante da visão dos internautas.

2 STAR WARS ROTEIRO E REFERÊNCIAS: O TEMPO E SEUS DISCURSOS

Buscamos na construção deste artigo o discurso tratado entre os internautas nas diferentes versões do filme Star Wars. Para isso, foram analisados a comunicação utilizada, os tipos de gêneros na informação, questões como características formais e atividades da linguagem. Contudo, tratou-se do social aos elementos que caracterizam a composição e estilo do filme. Mais à frente do conteúdo temático também existe a natureza formal do filme, que vai além da situação de comunicação.

Dentro dessa questão do cenário de filmagem Star Wars separamos e analisamos 900 *links* na internet. Dividimos em 500 *links* que abordassem os filmes de animação, 200 *links* que tratassem as HQs e os 200 *links* restantes sobre jogos. O assunto levantado pelos internautas foram dos mais diversos, vão desde relação aos animes de Star Wars, como também pinturas, paisagens, produtos e etc. Então decidimos analisar apenas assuntos que tratassem especificamente dos filmes de animação Star Wars e que tivessem ligação com o tema de cenários reais. Levamos em consideração que redes sociais ou *blogs* particulares são em maior número quando o assunto é comunicar em rede. São os preferidos dos internautas. Os outros 28% *links* restantes são *blogs* e *twitters* particulares e com grande demanda de fãs.

Ao pesquisarmos as redes sociais dentro do “cenário do filme de animação Star Wars” surgem mais de 2 mil e 70 *links* para acesso no site de

busca. Dentre eles – 500 links – concluímos que na sua maioria existe um grande número de estudantes e indivíduos com ensino superior que gostam de postar seus comentários sobre o assunto. Voltando a saga, a trilogia original mostra como o Império Galáctico se transformou na Nova República e como Darth Vader cumpriu a profecia de que ele traria equilíbrio à Força.

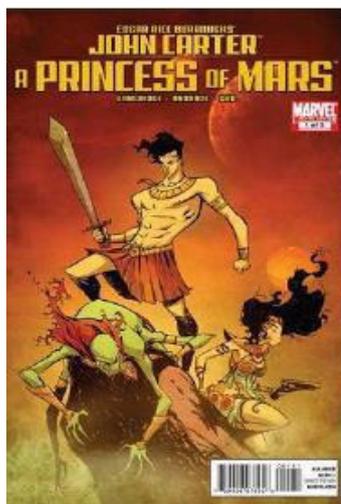


Fig. 1: Capa do Filme Princess of Mars

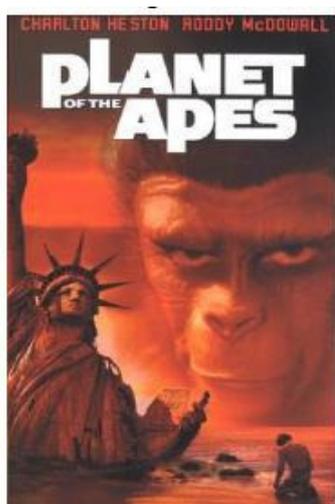


Fig. 2: Capa do Filme Planet on the Apes



Fig. 3: Cenário de Filmagem Star Wars. Palácio Real de Caserta/Itália

Fonte: Revista Super Interessante

George Lucas começou a escrever o roteiro usando como referências desde a religião de culturas orientais, filmes de faroeste até a abordagem de mundos futuristas. Ele também afirmou que os fãs dessa série se estabeleceram como uma base de fãs de TV que estavam prontos para ajudar Star Wars a conquistar seu espaço nos cinemas. Para entendermos um pouco mais sobre essas relações, abaixo (Fig.1-3), buscamos imagens dessa matéria que mostram tais influências na produção. Na figura 3 percebe-se que a matéria trouxe um tema interessante, ao se pensar na questão do enredo na produção desses filmes, que têm ligação direta com arquétipos básicos da mitologia. Esses podem ser representados pelos cavaleiros e princesas, ou reis e bruxas. Lorena Dana afirma que “George Lucas teria se inspirado na história de John Carter, escrita por Edgar Rice Burroughs; no personagem Flash Gordon, e em ‘O Planeta dos Macacos’” (nome original Planet of the Apes - Fig. 02)

Quando se analisa Star Wars, com apoio dos estudos de Patrick Charaudeau, percebem-se os tipos de gêneros e classificações de um mesmo tema que revelam lugares sociais, econômicos e políticos. Charaudeau (2004) cita Bakhtin (1984:285) afirmando “que é preciso, ao sujeito falante,

referências para poder se inscrever no mundo dos signos, significar suas intenções e comunicar.” Através da linguagem, ou mesmo da linguagem através do sujeito, ele trata o resultado desse processo de socialização, ser coletivo e individual. O sentido e as formas, a normalização dos comportamentos são construídos conjuntamente, é o sujeito registrando-os em sua memória. A comunidade passa a ser constituída no filme Star Wars e nesse pensamento o sujeito passa a testemunhar três memórias.

Ao se buscarmos as figuras acima (Fig. 1-3), tratada por Lorena Dana (2013), percebe-se a existência comparativa do local onde foram realizadas as gravações das cenas, como o deserto da Tunísia e o deserto do Arizona (Tattoine); o Cassiobury Park, na Inglaterra; o Palácio Real de Caserta, na Itália (Palácio Real de Theed); montanhas da Tailândia e glaciares da Noruega.

George Lucas tomou como ponto de partida a teoria do inconsciente coletivo e seus arquétipos, explicada no livro “O poder do mito”. O livro se constitui de entrevistas entre Carl Gustav Jung (2009)¹, psiquiatra e psicoterapeuta suíço, fundador da psicologia analítica, e o mitólogo americano Joseph Campbell², autor da obra e conhecido por seus trabalhos na religião comparativa e na mitologia comparada, além de cobrir aspectos da experiência humana. Nesse livro, explica-se, entre outros, como a teoria do inconsciente coletivo e seus arquétipos é aplicada aos produtos da indústria cultural, em especial aos filmes. Para Campbell (2011) o inconsciente coletivo relacionado à comunidade pode estar em qualquer época ou lugar e compartilhar informações através de um repositório mental.

Jung (2000) descreve *arquétipo* como a parte mais profunda do inconsciente do ser humano e que está presente como um conjunto de imagens psíquicas no inconsciente coletivo, em distintas culturas e épocas. O gênero textual é constituído por tipos textuais e características formais e situacionais. Evidencia que algumas marcas formais, que ajudam na identificação de um gênero, não são necessariamente decisivas nessa tarefa.

1 Página Dedicada a Jung. x. Fonte: <<http://www.cgjungpage.org/>>. Instituto Zuri-ch CCJung. Fonte: <<http://www.junginstitut.ch/english/>>. Acesso: 30 setembro de 2013.)

2 Página da Fundação Joseph Campbell. Fonte: <<http://www.jcf.org/>>. Facebook Joseph Campbell. Fonte: <<https://www.facebook.com/JosephCampbellFoundation>>. Acesso: 30 setembro de 2013.

Charaudeau (2004) diz que “as características formais seriam somente traços caracterizadores que trariam aos textos propriedades *específicas* e não traços definitórios que trazem aos textos propriedades *constituintes*.” (p.5) Dessa forma, para relacionar produções em geral e uma saga tão influente como Star Wars ao assunto dos gêneros textuais abordados por Charaudeau, pode-se explicar esse autor através de Simões (2009).

...os gêneros textuais e/ou discursivos como produções sócio-históricas devem possuir modelos sociais pré-construídos – afinal de contas na construção de um gênero textual os contratos de comunicação e as visadas selecionadas devem ser claras e socialmente partilhadas entre os atores linguageiros; caso contrário o ator social não teria acesso aquele gênero. (CHARAUDEAU, 2004, s.n.)

Shelton (2011) mostra várias relações entre Star Wars e o mundo islâmico e egípcio. Essa questão histórica e da comunicação social tem relação com os tempos tratados no filme. Segundo ele, Lucas reflete o mito egípcio de Osíris em sua obra. O mito trata sobre a traição e assassinato de Osíris cometidos por seu próprio irmão Seth, e também sobre o papel de Hórus, filho de Osíris, de restaurar a ordem das coisas. Isso se relaciona a Star Wars com o personagem Anakin Skywalker, um cavaleiro Jedi que, convertendo-se para o lado sombrio da Força e tornando-se Darth Vader, representa metaforicamente o assassinato cometido no mito.

Da cultura oriental George Lucas também pegou como referência o diretor japonês Akira Kurosawa. De seu filme de *Shichinin no samurai* (1954)³, “Os Sete Samurais”, Lucas moldou as cenas iniciais do primeiro filme lançado, nas quais R2-D2 e C-3Po podem ser comparados com a dupla cômica de personagens Tahei e Matakishi. Além de referências aos samurais, a filosofia Jedi prega o olhar voltado para o próximo, como é pregado pelo Sufismo e pela Bíblia. O vestuário dos Cavaleiros Jedi se assemelha ao dos monges franciscanos, integrantes de uma ordem iniciada por São Francisco de Assis. O estilo de vida pregado pelos monges franciscanos é seguir o Evangelho em pobreza, obediência e castidade. Referências claras também são vistas na figura dos Cavaleiros Templários, ordem militar

3 Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0047478/>>. Acesso: 07 out.2013.

da Europa Cristã criada em 1118, que objetivava defender e propagar sua fé religiosa.

Existem referências claras também ao mundo do faroeste no universo Star Wars, destacadas no cenário de pradarias em que Luke vive com os tios no Episódio IV e no vestuário do personagem Han Solo, que é relacionado à figura do pistoleiro. O Povo da Areia pode ser relacionado aos índios por sua natureza “selvagem”, como eram vistos os indígenas na época da marcha para o oeste. Na Nova triologia, existem alguns aspectos interessantes para compararmos. Como afirmado no site Mises⁴:

A primeira pré-sequência foi baseada no colonialismo britânico e no problema do mercantilismo (...). A República usa seus poderes para lançar impostos sobre rotas de comércio, bloquear e invadir a fim de assegurar o poder e impor políticas econômicas mercantis em Naboo. (tradução nossa)

Outras referências históricas podem ser vistas ao longo do filme. O planeta Tatooine representa lugares onde o Estado não possui muita influência, o que leva um grupo a controlar e oprimir a região. Em Tatooine ainda existia a escravidão, ressaltando aqui que o próprio Anakin, o suposto escolhido para trazer equilíbrio à Força, e sua mãe eram escravos. O lugar era controlado pela raça de alienígenas *Hutt*, que podem ser entedidos como associados à figura dos *gangsters*.

Pode-se fazer uma comparação entre os Stormtroopers (Fig. 4-6) nos filmes *Live Action*, no sentido em que na trilogia original há um design mais simples, condizente com a época. No *Stormtrooper* da nova trilogia há a aplicação de efeitos especiais, além de algumas mudanças nos vestuários dos personagens, como as diferenças nas armaduras, observadas nos pacotes das figuras abaixo.

4 The first prequel was based on British colonialism and the problem of mercantilism (the theory that nations benefits by protecting their producers from outside competition). Here the increasingly evil Republic uses its powers to tax trade routes, blockade, and invade in order to assert power and enforce mercantile economic policies on its subjects in Naboo. Fonte: <<http://mises.org/daily/948>>. Acesso: 26 set. 2013.



Fig. 4: Cena com Stormtroopers original de Star Wars

Fonte: Wikia



Fig.5: Cena com Stormtroopers da nova trilogia de Star Wars

Fonte: IMDb



Fig.6: Cena do filme trilogia animado

Fonte: Tout Le Cine

Palpatine aproveita o momento de crise para assumir poderes especiais, prometendo sua devolução quando tudo se normalizasse. O próprio diretor comenta nos extras do DVD do filme sobre essa tomada de poder, como podemos conferir no Site Geocities (2005)⁵:

A ideia de desistir da democracia, que muitas vezes, em época de crise, você nota no decorrer da história, seja com Júlio César, Napoleão ou Adolf Hitler. Você vê essas democracias sob forte pressão, em uma situação de crise, abrindo mão de parte da liberdade que elas têm e do sistema de controle, em favor de alguém com uma forte autoridade para ajudá-los através da crise. (Geocities)

Segundo resenha no site Jovem Nerd, o longa animado “Star Wars: A Guerra dos Clones”⁶, já define seu tom militar no início, remontando às antigas sessões de notícias da 2ª Guerra Mundial exibidas em cinemas da época (OTTONI, 2008).

Em sua pequena matéria *Star Wars and Our Wars* para o site da *Austrian Schools of Economics*, Mark Thornton (2002), tece um diálogo com os dizeres de George Lucas:

A América é chamada de “superpotência do mundo” pela mídia e vários americanos, mas na maioria de outras línguas somos frequentemente referidos como um império do mal que impõe nossa vontade e política pela força das armas, sustentando ditadores, minando regimes inofensivos para o benefício de grandes negócios, e mantendo tropas em terras contra a vontade de

5 Fonte: Delmar Nori. *História e Política na Saga Star Wars*. Disponível em: <<http://www.geocities.ws/delmarnori/politicaw.html>>. Acesso: 29 set. 2013.

6 Fonte: Alexandre Ottoni. *Star Wars – The Clone Wars*. Resenha. 2008. Disponível em: <<http://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/star-wars-the-clone-wars-resenha/>>. Acesso: 08 out. 2013.

pessoas que moram lá. (Tradução nossa)

Levando em conta o social, existe uma ideia de controle do ‘resultado de socialização’ do sujeito, algo que ocorre por meio da linguagem entre sujeitos. É o momento em que ocorre a construção do ser individual e coletivo, algo que se edifica conjuntamente a partir do uso, ocorrendo uma normalização do comportamento. Regime dito como inofensivo que impõe e constitui comunidades.

3 ANIMAÇÃO COM O DISCURSO GUERRA NAS ESTRELAS: TIPOLOGIA DOS GÊNEROS DE INFORMAÇÃO

Na soma de todos os filmes Star Wars, foram lançados sete longas-metragens. Depois de Star Wars IV, V e VI (Trilogia Original), foram lançados os episódios I, II e III (Nova Trilogia), e entre o segundo e terceiro episódios foi situado o filme animado *Star Wars – The Clone Wars*, de 2008. A animação (Fig.09) relata em mais detalhes as famosas Guerras Clônicas e foi uma introdução para a série homônima que iria ao ar naquele mesmo ano pelo canal de TV pago Cartoon Network, como afirma Borgo (2008). Abaixo, a série televisiva contém cinco temporadas. A *Season 1* (Fig.7), *Season 2* (Fig.8), *Season 3* (Fig.9) e *Season 4* (Fig.10) eram compostas, cada uma, por 22 episódios. Já na *Season 5* (Fig. 11) foram produzidos 20 episódios⁷. Somados, a série conta com 108 episódios, exibidos entre os anos de 2008 a 2013, sem contar as reprises. Abaixo temos as imagens de capa das cinco temporadas:

A editora lançou no dia 4 de setembro deste ano o primeiro de oito volumes de quadrinhos (Fig. 27-28) baseados no roteiro original que George Lucas escreveu para os primeiros filmes. Entre as diferenças existentes com o roteiro oficial, destacam-se o herói Anakin Starkiller (nome original de Anakin Skywalker) bem avançado em seu treinamento Jedi; Han Solo, na verdade, como um alienígena verde; o androide R2-D2 com a habilidade da fala e Luke como um sábio general Jedi.

Já sobre o universo dos games (Figs. 31-33), segundo Pacheco (2005) há um censo de aproximadamente 140 títulos. Tudo começou em 1983, com o lançamento para Atari de *The Empire Strikes Back*. Dez anos mais

7 Fonte: Site oficial da IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0458290/>>. Acesso: 19 novembro 2013.



Fig. 7-11 – Cinco temporadas da série *Star Wars: The Clone Wars*
Capas dos DVDs da 1ª à 4ª temporadas. Fonte: IMDb Capa do DVD da 5ª temporada. Fonte: IGN.

O filme seria nada menos do que uma estratégia de marketing para situar o espectador no contexto em que a série seria introduzida. Borgo (2013) continua criticando a animação, dizendo que “a idade não fez bem ao criador” (referindo-se a George Lucas) e ainda alegando que o diretor usou o cinema como “mera plataforma”.



Figura 12-16 – Cenas do Filme Longa-metragem de Animação *Star Wars: The Clone Wars*
Fonte: IMDb

Pensando essa questão da tipologia dos gêneros televisivos (Fig. 12-16) busca-se novamente Patrick Charaudeau (2004) para verificação das condições de informação dentro desse gênero (TV) do filme *Star Wars* (Fig. 12-16). A questão de o texto ser ou não literário foi embasamento para Charaudeau (2004), que considera ser preciso que, inicialmente, se faça uma revisão crítica do assunto. Afinal, o ser humano ainda é herdeiro da busca dessa tradição literária que vem para evidenciar a diversidade dos critérios que recorrem na TV. Ele afirma ser preciso romper com essa questão.

Nesse momento em que Charaudeau (2004) trata a questão não literária como definição de gênero para abordar os problemas e proposições para televisão, pode-se perceber as variadas formas de abordagem. Nesse contexto pode-se perceber como essas características têm sua direção orientada através da comunicação dos filmes com a versão animada (Fig.12-16) e com as temporadas da série de animação (Fig. 07-11). Existe uma base da atividade linguageira segundo essas grandes “funções” tra-

tadas pelo autor. Há a tentativa de definir quais os “tipos de atividade linguageira” que conseguirão marcar de forma mais classificatória a enunciativa.

Ao tratar o lugar que ocupam essas atividades linguageiras, o autor levanta a questão das restrições e da liberdade que são dispostas pelo sujeito falante. “Aceitar que existe gêneros é reconhecer que a produção linguageira é submetida a restrições”. No nível das “*Características formais*”, o autor levanta a intervenção como dúvida dessas restrições, o que tira a liberdade do sujeito. Assim, é necessário que ele passe de antemão pelo modelo de formas codificadas, somente desta forma reconhecendo o gênero exprimido – o que o faria desaparecer como sujeito. No caso do sujeito determinado pelo lugar cabe o contrário, ou seja, as restrições agem além. O domínio de prática social é disponibilizado, sendo assinalado antecipadamente, não apresentando importância no modo de falar. Os internautas, na sua maioria, buscam os filmes de longa-metragem da saga para comentarem sobre os animes, muitas vezes deixando no ar se estão falando dos longas ou dos animes. Percebemos a forte influência internacional de Star Wars sobre os internautas brasileiros, os mesmos se sentem íntimos do assunto e não comentam os interesses comerciais sobre novas produções.

4 INTERNAUTAS E O UNIVERSO EXPANDIDO DE STAR WARS: HQS, LIVROS, GAMES...

Antes dos internautas serem tratados, será falado um pouco do universo expandido da saga. De acordo com o site Rocky Raccoon (2012):

O universo expandido é uma tentativa de várias mídias para criar um universo coeso e inter-referenciável, incluindo livros, filmes, videogames, desenhos, etc.. Inclui desde a série animada infantil Ewoks de 1985 até livros de terror como Death Troopers de 2010. (Rocky Raccoon, 2012)



Fig. 17 - Livro Star Wars: Heir to the Empire, vol. 1, 1991
Fonte: Rocky Racoon

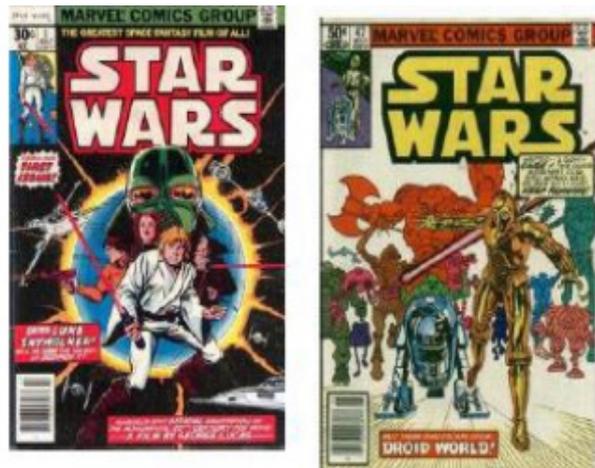


Fig. 18-21 – Capas de HQs Star Wars
Fonte: ComicVine

Apesar de o Universo Expandido ter começado em 1978, com o lançamento de *Splinter of the Mind's Eye*, foi na década de 1990 que a maior parte dos livros (pela Bantam Books) e dos quadrinhos (pela Dark Horse Comics) foi lançada. Também não se pode esquecer dos lançamentos de jogos pela LucasArts e pela West End Games. Em 1991, o primeiro livro da trilogia de Thrawn, *Heir to the Empire* (Herdeiros do Império) (Fig. 17), é lançado. O roteiro era ambientado após os filmes da trilogia original.

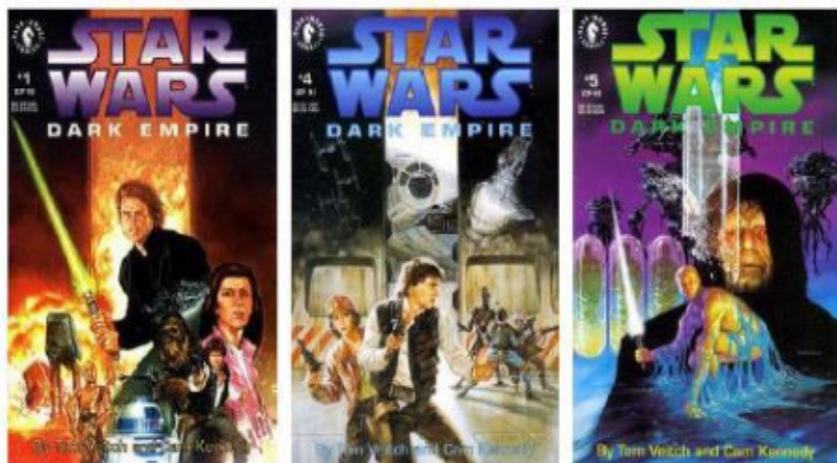


Fig. 22-24 – Capas de HQs de “Império do Mal”
Fonte: ComicVine



Fig. 25-26 – Capas da adaptação do roteiro original
Fonte: Dark Horse Comics

A editora Dark Horse Comics passou a publicar as revistas em quadros desde 1991 até o presente, e surpreendeu com a primeira história publicada, “Império do Mal” (Fig. 25-26). Dividida em seis revistas, além da ressurreição de Palpatine, a história conta como Luke passa para o lado negro da Força.

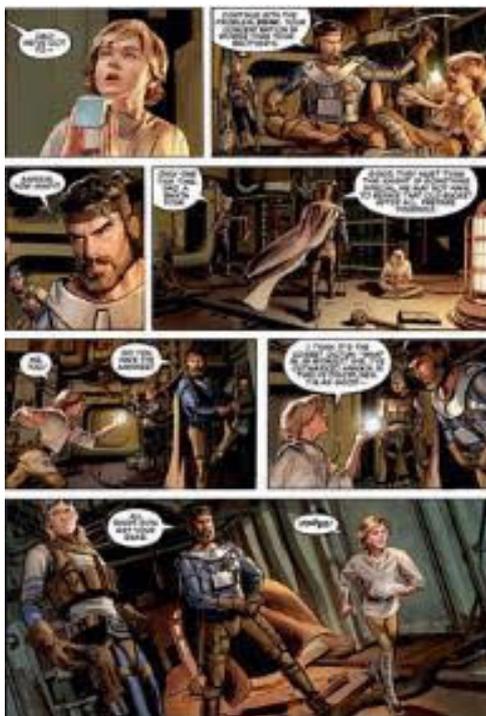


Fig. 27 - Página 3 da nova HQ Wars.
Fonte: Blog Oficial Star Wars



Fig. 28 - Screenshot do Jogo Lego Star Wars III: The Clone
Fonte: LucasArts

tarde, foi lançado pela LucasArts o primeiro jogo para computadores de Star Wars, *X-Wing*. Há um game inspirado no jogo de tabuleiro Banco Imobiliário, *Star Wars Monopoly*, e um dos jogos disponíveis online no site⁸ possui personagens com o mesmo design dos brinquedos da empresa Lego (Fig. 28).

Com a compra da Lucasfilm pelos estúdios Disney, anunciada em outubro de 2012, afirmam Hessel (2012), também foi divulgado que a LucasArts foi fechada e mais de 150 pessoas foram demitidas. Dois jogos em estágio avançado de desenvolvimento, *Star Wars 1313* e *Star Wars: First Assault*, foram cancelados. O último jogo a ser produzido pela LucasArts foi “Kinect Star Wars”, para o sensor de movimentos Kinect do Xbox 360, em 2012.



Fig. 29 - Screenshot do Jogo *The Force Unleashed Death Star*
Fonte: Lucas Arts



Fig. 30 - Imagem promocional do jogo *Tiny Death Star*
Fonte: Twitter Oficial Star Wars

O último game lançado da franquia foi liberado em outubro deste ano, numa parceria da Disney Mobile, a LucasArts e a desenvolvedora de jogos Nimblebit. Disponível para Android e dispositivos iOS, o jogo *Tiny Death Star* (Fig. 30) foi baseado no jogo *Tiny Tower*, no qual o objetivo se resumia a administrar um prédio. No caso do game de Star Wars, deve-se administrar a Estrela da Morte⁹. Ambos os jogos possuem gráficos de 8 bits.

Retornando aos estudos de Charadeau (2008), na ideia do discurso

8 Jogos Online Star Wars. Disponível em: <<http://starwars.com/play/online-games/>>. Acesso: 29 out. 2013.

9 Fonte: Tecmundo. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game/45318-vem-ai-o-novo-jogo-de-star-wars-tiny-death-star.htm>>. Acesso: 06 nov. 2013.

argumentativo, não se pode deixar de retratar a questão da persuasão na propaganda das mais diversas formas, como o rádio/música, mídias impressa e eletrônica, cinema, jogos e assim por diante. Na página online de Star Wars Brasil¹⁰ pode-se verificar que o universo expandido da saga está longe de chegar ao fim. Algo, que faz parte do mundo dos internautas, são diversos as opiniões sobre o assunto. Abaixo nas figuras 31 a 33:

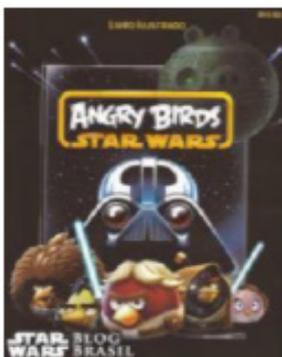


Fig. 31 - Álbum de Figurinhas
Angry Birds Star Wars 4



Fig. 32 - Infamous 2



Fig. 33 - Screenshot de
The Force

Fonte: Blog Star Wars Brasil

Pode-se citar o famoso jogo dos passarinhos nervosos de uma galáxia, Angry Birds, que também virou figurinhas (Fig. 31) com 156 cromos, sendo que cada pacote custa R\$ 0,95 com 5 unidades e o álbum R\$5,90. Os games continuam em alta e Infamous 2 (Fig. 32), lançado em 2010 pela Nintendo Ds/Will, disponível para Play Station 3 e Xbox 360 vem influenciando a indústria dos jogos. Confusões ocorrem em todos os setores quando se trata de comércio, o que é exemplificado quando, “em um único dia, a IGN recebeu novas artes de personagens de dois diferentes jogos que são estranhamente similares.” E não para por aí. “A última Screenshot (Fig.33) é do jogo *The Force Unleashed II* onde o anti-heroi do primeiro jogo retorna tomado por raios de Força. A outra imagem é de Infamous 2 (Fig.35), jogo exclusivo para Play Station 3”.

Essa proposta sobre o mundo em diversos gêneros cabe nas ideias de Charaudeau (2008). O autor afirma existir a passagem do questionamento do sujeito que estabelece uma verdade e que o sujeito que argumenta, ocorrendo uma persuasão, favorável ou não, da resposta do sujeito alvo que questiona – momento da verdade. Na questão dos elementos da cena argumentativa e de suas relações, o universo percebido de Star Wars está

10 Disponível em: Blog Star Wars Brasil. Disponível em: <<http://starwarsblogbrasil.wordpress.com/page/2/>> Acesso: 22 Novembro de 2013.

na racionalidade e influência que os filmes têm sobre o sujeito, percepção que é filtrada através de experiência social do indivíduo. Um universo discursivo é contruído e explicado para os novos gêneros ou mesmo para uma segunda busca pela verdade, que consiste em compartilhar certo discurso com o interlocutor, buscando que este abrace as mesmas propostas. O mecanismo usado é o modo como se organiza e constroi a argumentação.

Em abril deste ano, foram contabilizados 102 milhões de internautas brasileiros, sendo 56% homens. Além disso, 42% dos usuários possuem entre 25 e 34 anos e 28% entre 18 e 24 anos. De acordo com o portal de notícias G1¹¹ da Globo, no dia 29 de outubro começou em todo o Brasil a coleta da *Pnad* 2013 (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios), com previsão de duração de três meses.

Seguindo a lógica da convergência midiática, enquanto a internet é o meio que mais se sobressai, Lima (2011) defende que o celular se torna o aparelho por excelência dessa nova fase do processo comunicacional, pois, além de sua facilidade de manuseio e portabilidade, vários recursos estão à disposição do usuário, dentre eles a própria internet.

Aproveitando a força da rede, concursos e votações são realizados na internet como forma de manter o interesse de antigos fãs e atrair novos. Entre os dias 08 de março e 09 de abril deste ano no site oficial da franquia foi realizado um torneio entre os personagens de Star Wars a fim de eleger o preferido entre os fãs¹². Yoda foi o ganhador do torneio, seguido por Darth Vader¹³. Em 2011, do dia 1º de setembro ao dia 14 do mesmo mês foi feita uma promoção da edição de lançamento da saga em *blu-ray*, na qual o internauta deveria trocar sua foto de perfil no Facebook para uma na qual ele estivesse fantasiado como algum personagem da franquia¹⁴.

11 Fonte: Portal de notícias G1. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/05/brasil-atinge-102-milhoes-de-internautas-em-abril-diz-pesquisa.html>>; <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/10/27-bilhoes-de-pessoas-terao-acesso-internet-ate-o-fim-de-2013.html>>. Acesso: 29 out. 2013.

12 Fonte: Cine Blog. Disponível em: <<http://cineblog.pt/877362.html>>. Acesso: 29 out. 2013.

13 Fonte: <<http://starwars.com/this-is-madness/index.html#bracket>>. Acesso: 29 out. 2013.

14 Fonte: < <http://www.administradores.com.br/noticias/marketing/fox-lanca-concurso-que-vai-transformar-internautas-em-personagens-do-star-wars/47761/>>. Acesso: 29 out. 2013.

Com o uso da internet sempre se ampliando no mundo e a relativa facilidade de criação de uma página online, surgiram vários *fansites* e *blogs* (entendidos como diários virtuais). Um blog pode ter conteúdos variados ou ser específico sobre algum tema, como um franquista, sendo assim, uma forma de fãs se encontrarem e debaterem sobre um tema em comum. No Brasil, o número de blogs ultrapassa os 85 mil¹⁵. A franquista Star Wars possui um blog oficial¹⁶, mas páginas não-oficiais existem em diversas línguas, alguns deles até mesmo divulgados no site oficial¹⁷.

No blog oficial de Star Wars, internautas podem fazer comentários em publicações e há uma página oficial da franquista no Facebook, onde os visitantes podem curtir, compartilhar e fazer comentários.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que a ancoragem social do discurso, sua natureza comunicacional e a recorrência de marcas formais tratadas por Patrick Charaudeau direcionaram para essa prática social que deve ser dominada para regularizar – estabelecer – o discurso. As características formais e situacionais caracterizam o gênero Star Wars. A regularidade discursiva é estabelecida pelos atores languageiros.

Percebemos que os elementos composicionais estão relacionados a diversos fatores, como questões sociais, históricas, políticas e econômicas da população. O sujeito encontra-se envolvido desde o processo de recepção dos diferentes gêneros Star Wars ao processo de produção dos enunciados. O sujeito é situado socialmente, com uma relação histórica que constitui o modo como se organizou e construiu a argumentação desse universo expansionista de Star Wars.

Percebemos que o público de Star Wars tem enorme destaque na fic-

15 Fonte: Revista Época. Disponível em: < <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG74959-6014-428,00.html>>. Acesso: 29 out. 2013.

16 Blog Oficial Star Wars. Disponível em: <<http://starwarsblog.starwars.com/>>. Acesso: 29 out. 2013.

17 Fan Sites Star Wars. Star Wars Site Oficial. Disponível em: <<http://starwars.com/connect/fan-sites/>>. Acesso: 30 out. 2013.

ção científica da saga dos longas-metragens. Atualmente ganham destaque nas versões de animes, de HQ, de franquias literárias ou de jogos. Adaptações que buscam as ideias do roteirista e cineasta George Lucas e que ganham novo público, depois de quase 40 anos de lançamento. Entre indivíduos jovens e maiores de idade, temos um público misto, mesmo que na sua maioria, ainda sejam estudantes de um modo geral. Consideramos que os 900 links analisados ainda são poucos, se levarmos em consideração a amplitude e interesse desses internautas. Mas, considerando suficientes para verificarmos a amplitude de material produzidos pelo exterior que contém forte repercussão e influência sobre esses internautas. Produtos estrangeiros que encantam o comércio brasileiro e com apoio dos internautas brasileiros.

O argumento tratado em Star Wars está dentro dessa ideia de Patrick Charaudeau, o de propor. Esse argumento precisa de proposição e persuasão para ganhar o indivíduo e/ou o coletivo. Através da razão, ele explica ao sujeito como a demonstração e o ato persuasivo sobre o indivíduo estão no questionamento. O internauta questiona e sente liberdade para expressar suas opiniões, é persuadido pelo argumento organizado em Star Wars; ele é situado socialmente e sente relacionado com a história. De forma sutil, ou mesmo implícito, os elementos de persuasão são colocados em cena através desse predomínio do modo como foi organizado argumentativamente. O interlocutor passa a acreditar no que adquiriu e torna a argumentação desenvolvida pelo enunciatário como sua própria intenção, assume a posição adotando como suas as intenções, finalidades, do anunciante.

REFERÊNCIAS

ANTIGO TESTAMENTO. **Livro de Mateus, Capítulo 4**. Bíblia Online. Disponível em: <<http://www.bibliaonline.com.br/acf/mt/4>>. Acesso: 05 out. 2013.

ANTIGO TESTAMENTO. Livro de João, Capítulo 3. Bíblia Online: Disponível em: <<http://www.bibliaonline.com.br/acf/jo/3>>. Acesso: 05 out. 2013.

BAKHTIN, M. **Esthétique de la création verbale**. Paris : Gallimard, 1984.

BORGIO, Érico; MEDEIROS, Marcos Vinicius de. **Star Wars nos quadrinhos**. Omelete Uol, 2005. Fonte: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/istar-warsi-nos-quadrinhos/#.UIBPVICkpxx>>. Acesso em: 05 outubro 2013.

_____. **Star Wars: The Clone Wars**. Omelete Uol. 04/08/2008. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/cinema/star-wars-the-clone-wars/#.UmWuuvmkq-M>>. Acesso: 21 outubro 2013.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Tradução Carlos Felipe Moises. São Paulo: Palas Athena, 2011.

CHARAUDEAU, Patrick. **Visadas discursivas, gêneros situacionais e construção textual**. In: MACHADO, Ida Lúcia; MELO, Renato de (orgs.). *Gêneros: reflexões em análise do discurso*. Belo Horizonte: Programa de Pós- Graduação em Estudos Linguísticos, Faculdade de Letras da UFMG, 2004.

_____. **Linguagem e discurso: modos de organização**. São Paulo: Contexto, 2008.

DANA, Lorena. **Veja 12 fatos importantes sobre a saga Star Wars**. Revista Superinteressante. Fonte: <<http://super.abril.com.br/galerias-fotos/veja-12-fatos-importantes-saga-star-wars-699657.shtml#0>>. Acesso: 26 set. 2013.

JUNG, Carl G. **‘Os arquétipos e o inconsciente coletivo’**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

LIMA, M.S. de; MAGALHÃES, H. **A Corporação e as possibilidades dos quadrinhos brasileiros nos novos meios digitais de informação**. 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-1814-1.pdf>>. Acesso: 01 nov. 2013.

PACHECO, M.; DAMASIO, F. **Os games de Star Wars: uma breve história da saga nos consoles e computadores**. Omelete Uol, 2005. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/games/os-games-de-star-wars/#.UnUWrPmkq-M>>. Acesso: 02 nov. 2013.

RACCOON, Rocky. **Star Wars: Entendendo o Universo Expandido**. Rocky Raccoon. Disponível em: <<http://raccoon.com.br/2012/11/23/star-wars-entendendo-o-universo-expandido/>>. Acesso: 02 nov. 2013.

SHELTON, Mahmoud. **The Balance of George Lucas’ Star Wars**. Site Templo de Justice, 2011. Disponível em: <<http://www.templeofjustice.net/files/StarWarsBalance.pdf>>.

Rev.Cad.Comun. Santa Maria, v.21, n.2, art 8, p. 167 de 171, maio/ago.2017

Acesso: 20 novembro 2013.

SIMÕES, A. C. **Por uma problematização do conceito de gênero textual**: reflexões e debates necessários. UFOP: II Encontro memorial: Nossas Letras na História da Educação. 30º Aniversário do Instituto de Ciências Humanas e Sociais (1979 - 2009) - de 11 a 13 de novembro de 2009 em Mariana/MG. Anal Disponível em: <<http://www.ichs.ufop.br/memorial/trab2/l441.pdf>>. Acesso: 09 nov. 2013.

THORNTON, Mark. **Star Wars and Ours Wars**. Ludwig von Mises Institute, 2002. Fonte: <<http://mises.org/daily/948>>. Acesso: 07 out 2013.

Filmografia

GUERRA nas Estrelas. Diretor: George Lucas. EUA, 1977. 1 DVD 121 min. Ação, Aventura, Fantasia. Título Original: Star Wars. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0076759/>>. Acesso: 08 out 2013.

OS Sete Samurais. Diretor Akira Kusrosawa. Japão, 1954. 1 DVD 207 minutos. Ação e Drama. Título Original: Shichinin no samurai. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0047478/>>. Acesso: 07 out. 2013.

_____. Diretor Akira Kusrosawa. Japão, 1954. 1 DVD 207 minutos. Ação e Drama. Título Original: Shichinin no samurai. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0047478/>>. Acesso: 07 out. 2013.

ORDEM dos Frades Menores Conventuais. Raiz Franciscana. Disponível em: <http://www.raizfranciscana.org.br/r_ordem.html>. Acesso: 21 out. 2013

STAR Wars: Episódio V – O Império Contra-Ataca. Diretor: Irvin Kershner. EUA, 1980. 1 DVD 124 min. Ação, Aventura, Sci-Fi. Título Original: Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0080684/>>. Acesso: 08 out 2013.

_____. Episódio VI – O Retorno do Jedi. Diretor: Richard Marquand. EUA, 1983. 1 DVD, 134 min. Ação, Aventura e Fantasia. Título Original: Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0086190/>>. Acesso: 08 out 2013.

_____. Episódio I - A Ameaça Fantasma. Diretor: George Lucas. EUA, 1999. 1 DVD, 136 min. Ação, Aventura, Fantasia. Título Original: Star Wars: Episode I - The Phantom Menace. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0120915/>>. Acesso: 08 out 2013.

_____. Episódio II - Ataque dos Clones. Diretor: George Lucas. EUA, 2002 . 1 DVD, 142 min. Ação, Aventura e Fantasia. Título Original: Star Wars: Episode II - Attack of the Clones. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0121765/>>. Acesso: 08 out 2013.

_____. Episódio III - A Vingança dos Sith. Diretor: George Lucas. EUA, 2005. 1 DVD, 140 min. Ação, Aventura e Fantasia. Título Original: Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0121766/>>. Acesso: 08

out 2013.

_____. The Clone Wars. Diretor: Dave Filoni. EUA, 2008. 1 DVD 98 min. Animação, Ação e Aventura. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1185834/>>. Acesso: 08 out 2013

Eliane Meire Soares Raslan

Doutora em Comunicação Social pela PUCRS. Pesquisadora, orientadora e professora da Escola de Design na UEMG. Coordenadora do Niq- Núcleo de Ilustrações e quadrinhos e do Grupo de Estudos CID – Comunicação, Imagem e Discurso.

E-mail: elianest2002@yahoo.com.br

Ariane Vieira

Graduada no curso de Design Gráfico da ED/UEMG. Aluna voluntária no Centro de Pesquisa do NIQ da Escola de Design UEMG.

E-mail: vieria@gmail.com

RECEBIDO EM: 01/09/2016

ACEITO EM: 19/09/216