

## Linguagem discursiva de *Star Wars* entre internautas

Eliane Meire Soares Raslan<sup>1</sup>

Ariane Calista de Almeida Vieira<sup>2</sup>

**Resumo:** 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 em que um mesmo objeto foi tratado envolvendo 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, 900 *links* da internet analisados, todos tirados das redes sociais em discussões em torno de *Star Wars* na visão dos internautas.

**Palavras-chave:** HQ e Cinema.. Linguagem Visual. Internautas e Games

---

<sup>1</sup> Professora, orientadora e pesquisadora da Escola de Design na UEMG. Doutora em Comunicação Social pela PUCRS. Coordenadora do NIQ - Núcleo de ilustrações e quadrinhos e do Grupo de Pesquisa CID, do Centro de Estudos em Design da Imagem - ED/UEMG. Projeto de pesquisa apoiado pelo Edital 03/2013 Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica - PIBIC / UEMG / CNPq 03/2013.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação do curso de Design Gráfico da ED/UEMG. Aluna voluntária no Centro de Pesquisa do NIQ da Escola de Design UEMG, no Grupo de Pesquisa CID – Comunicação, Imagem e Discurso.

**Abstract:** Visual communication discloses, interacts and enhances products on the internet. Was thinking about the image we seek the movie Star Wars in order to verify the motivator and expanded ranging from comics and animation movies to games, and internet marketing process. We search the types of genres and viewing these various means that the same object was treated. Involves mythology, science fiction and according to the textual and visual language used technology. When describe Star Wars fans and curious to tell the story of the saga and while inserted opinions upon material collected in this survey with 900 Internet links analyzed - basement stripped of social networks on discussions about Star Wars before the vision of Internet users.

103

---

**Keywords:** HQ and Cinema. Netizens and Games. Visual Language.

### Star Wars roteiro e referências: o tempo e seus discursos

Buscamos na construção deste artigo o discurso tratado entre os internautas nas diferentes versões da saga *Star Wars* (Guerra nas Estrelas), sendo uma das franquias de maior sucesso comercial da história. A série inicia em 25 de maio de 1977 com direção de George Lucas<sup>3</sup>. 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 eram sobre jogos. Os assuntos levantados pelos internautas foram dos mais diversos, desde relação aos animes de *Star Wars*, como também pinturas, paisagens, produtos e etc. Decidimos então 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 e são os preferidos dos internautas. Desse modo estão em maior número nos *links* disponíveis. Porém, ao selecionarmos os *links* de acordo com a temática, percebemos que a maioria dos *links* escolhidos são de editoras e interessados em comercializar algo com relação à saga; os demais *links*, de produção individual, tinham material menos apropriado para análise, sendo que de modo geral, não foi possível tirar conclusões dos assuntos gerados pelos internautas – eram muito vagos. Mesmo assim analisamos 72% destes *links* de editoras e de empresas. Os outros 28% dos *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 2070 mil *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. Associam os cenários da saga *Star Wars* aos mais diversos assuntos, em geral, com forte tendência de comparações aos interesses

<sup>3</sup> Fonte: IMDb. George Lucas (1944-USA). Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0000184/>> Acesso em: 20 março 2014.

próprios, ou mesmo particulares, tendendo a relacionar com questões ligadas à sua área de conhecimento. Na sua maioria, mesmo sendo *blogs* particulares, de modo geral, as ideias eram *linkadas* a *blogs* e *twitters* de revistas e de negócios privados.

Voltando à 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. George Lucas começou a escrever o roteiro usando como referência 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 buscamos imagens dessa matéria que mostram tais influências na produção (Fig.1-3).

Fig. 1 - Capa do filme Princess of Mars



Fig. 2 - Capa do Filme Planet on The Apes

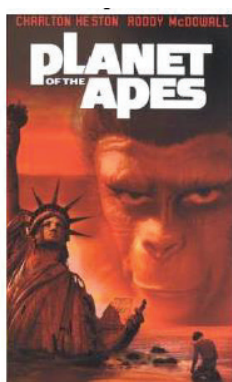
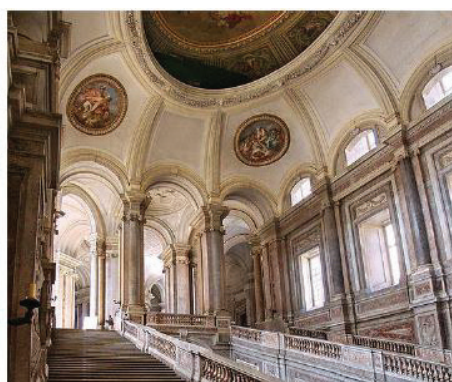


Fig. 3 - Cenário de filmagem Star Wars. Palácio Real de Caserta/Italia



Fonte: Revista Super Interessante

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 (2013) afirma, em seu texto na Revista *Online Super Interessante*<sup>4</sup>, 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. 2)

<sup>4</sup> Fonte: DANA, Lorena. Veja 12 fatos importantes sobre a saga Star Wars. Revista Super Interessante. Conteúdo Núcleo Abril Jovem. Disponível em: <<http://www.abrilcompras.com.br/galerias-fotos/veja-12-fatos-importantes-saga-star-wars-699657.shtml#0>> Acesso em: 26 setembro 2013.

Essa matéria linka diversos *blogs/twitters/facebooks* particulares, indivíduos que querem participar do assunto ligado ao tema *Star Wars*, em geral um público que não aprofunda o assunto e o interesse, mas sim comentam para dizer que são fãs da saga e que gostaram da matéria. Quando analisamos os sites de animes com relação às paisagens, percebemos que na maioria os internautas têm curso superior e/ou eram graduandos. Percebemos determinada influência desses *links* sobre os mesmos.

Quando se analisa *Star Wars*, com apoio dos estudos de Patrick Charaudeau, percebemos os tipos de gêneros e classificações de um mesmo tema que revelam lugares sociais, econômicos e políticos. Charaudeau (2004a) cita Bakhtin (1984, p. 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.

Nessa ideia de Charaudeau (2004a) o gênero serve como apoio para se fazer a análise do fato “linguageiro”, um discurso que encontra-se em seus princípios gerais, confirmando as tendências das identidades sociais relativas as variadas regiões, a linguagem usada nos filmes parte das representações históricas e são confirmadas de acordo com o território (lugar), percebemos a abordagem do indivíduo em tempos distintos e em diferentes níveis de organização. 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<sup>5</sup>, psiquiatra e psicoterapeuta suíço, fundador da psicologia analítica, e o mitólogo americano Joseph Campbell<sup>6</sup>, conhecido por seus trabalhos na religião comparativa e na mitologia comparada, além de cobrir aspectos da experiência humana. Nesse livro, um dos temas abordados é como a teoria do inconsciente coletivo e seus arquétipos é aplicada aos produtos da

---

<sup>5</sup> Página Dedicada a Jung. *The Jung Page*. Fonte: <<http://www.cgjungpage.org/>>. Instituto Zurich CCJung. Fonte: <<http://www.junginstitut.ch/english/>>. Acesso: 30 setembro de 2013.)

<sup>6</sup> Página da Fundação Joseph Campbell. Fonte: <<http://www.jcf.org/>>. *Facebook* Joseph Campbell. Fonte: <<https://www.facebook.com/JosephCampbellFoundation>>. Acesso: 30 setembro de 2013.

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. Dentro dos conceitos dos arquétipos de Carl Gustav Jung, George Lucas divide o personagem principal Anakin Starkiller (idealizado na figura de um salvador) em dois: mentor e aprendiz. O filme desenrola com Obi-Wan Kenobi (mentor) e Anakin Skywalker (aprendiz) na busca de sincronismo. Ainda buscando Jung, o aprendiz logo terá filhos gêmeos que irão se encontrar por acaso após todo o tempo em que foram criados separados.

O gênero textual é constituído por tipos textuais e características formais e situacionais. Já a terceira maneira de analisar um gênero textual evidencia que algumas marcas formais, que ajudam na identificação de um gênero, não são necessariamente decisivas nessa tarefa. Charaudeau (2004a) diz que “as características formais seriam somente traços caracterizadores que trariam aos textos propriedades *específicas* e não traços definitórios que trazem aos textos propriedades *constituíntes*” (p.5). O que se pode entender desse autor é que os gêneros textuais devem ser pensados sempre do ponto de vista social, pois os atores linguageiros é que o definem e estabelecem suas regularidades discursivas.

Esses gêneros textuais, de acordo com, 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, 2004b, 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. O nome *Sith* dado aos lordes sombrios é uma referência ao nome de Seth<sup>7</sup>, e o nome da famosa nave do personagem Han Solo, *Millenium Falcon*, pode ser uma referência à Hórus, simbolizado principalmente por um falcão. O termo *Jedi* pode se referir ao pilar *Djed* da iconografia egípcia, um símbolo da presença de Osíris, à estrela Jadi (um dos nomes árabes dado à Estrela Polar) ou ao termo japonês *jidaigeki*, que se refere à filmes históricos japoneses do período Edo.

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 da Europa Cristã criada em 1118, que objetivava defender e propagar sua fé religiosa. O professor de Cinema da UFPE, Rodrigo Carreiro (2005), também fala sobre os Cavaleiros *Jedi*:

Eles foram inspirados pelos Templários, se vestem como monges franciscanos, se comunicam em preceitos budistas e têm um código de honra emprestado dos samurais. Além disso, manejam espadas de raios lasers com perícia e tem a habilidade de controlar a Força, espécie de impulso vital que envolve todos os seres vivos e inanimados do universo (CARREIRA, 2005).

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.

Além da relação dos cenários, dentro desses 500 *links* com foco nos animes, destacamos lançamentos artísticos que utilizam as imagens e os personagens da saga. Os internautas preferem disponibilizar vídeos e/ou fotos titulando o assunto, mas se limitam em opinar além da produção, não entrando em discussão de interesses comerciais ou influência estrangeira. De modo geral, deixam o internauta acessar e tirar suas próprias conclusões sobre o tema não

<sup>7</sup> Seth vem de dinvidade (Set) ou mesmo de Bíblia (Sete), sugere uma determinada religião ou mesmo uma história, organizações. Palavra com diversos significados (desambiguação). Fonte: Dicionário Reverso. Disponível em: <<http://dicionario.reverso.net/ingles-definicao/Seth>> Acesso em: 31 janeiro 2017.



sendo de interesse do internauta discutir além da história e criação dos animes. Grande parte destes *links* criam outros *links* para que possibilite ao internauta navegar em outros lugares, a maioria levando a outros *blogs* e *twitters* que também se limitam ao assunto. No final, acabamos caindo em um mesmo site com fonte mais segura, desde datas dos acontecimentos, em que aprofundam mais o assunto mas também manuseiam as opiniões dos internautas, como sites de editoras com produção de revistas comerciais. Como exemplo desse aprofundamento temos o *blog* da Editora Abril, de título “A arquitetura dos filmes: ilustrações exploram o interior e exterior de cenários icônicos do cinema”<sup>8</sup> ou o *Techtudo*, do site da TV Globo<sup>9</sup>, “Em Star Wars: Assault Team, controle seus heróis e vilões da saga”.

Pode-se fazer uma comparação entre os *Stormtroopers* 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 capacetes das figuras abaixo.

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)<sup>10</sup>:

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”<sup>11</sup>, já define seu tom militar no início, remontando às antigas

<sup>8</sup> Por Jessica Soares. 14.07.2014. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/blogs/cultura>> Acesso: 17 Julho 2014.

<sup>9</sup> Por Felipe Vinha. 25.03.2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/s/star-wars-assault-team.html>> Acesso: 17 Julho 2014.

<sup>10</sup> Fonte: Delmar Nori. *História e Política na Saga Star Wars*. Disponível em: <<http://www.geocities.ws/delmarnori/politicaw.html>>. Acesso: 29 set. 2013.

<sup>11</sup> 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.



sessões de notícias da 2ª Guerra Mundial exibidas em cinemas da época (OTTONI, 2008).

Ao buscarmos novamente Charaudeau (2004b, s.n.) , dentro da questão da trama do filme existe a situação de comunicação, “lugar onde se instituem as restrições que determinam a expectativa (*enjeu*) da troca, estas restrições provenientes ao mesmo tempo da identidade dos parceiros e do lugar que eles ocupam na troca”<sup>12</sup>. Em termos de visada, a finalidade que os religa e que garante que elas se encontram em um mesmo domínio de comunicação. Ainda, de acordo com Charaudeau (2010, s.n.): “Do *propósito* que pode ser convocado e das circunstâncias materiais nas quais a troca se realiza. Quando um conjunto de situações partilham as mesmas características, mesmo se algumas outras são diferentes”<sup>13</sup>. Exemplifica-se isso com o domínio político em uma declaração televisiva e em situações de comício.

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 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.

<sup>12</sup> Fonte: Site Oficial Patrick Charaudeau. Visadas discursivas, gêneros situacionais e construção textual. in Ida Lucia Machado e Renato de Mello. Gêneros reflexões em análise do discurso. Belo Horizonte, Nad/Fale-UFMG, 2004.  
Disponível em: <<http://www.patrick-charaudeau.com/Visadas-discursivas-generos.html>> Acesso em: 31 janeiro 2017.

<sup>13</sup> Fonte: Site Oficial Patrick Charaudeau. Uma problemática comunicacional dos gêneros discursivos. in “Revista Signos”, vol. 43, PUC, Valparaíso, 2010  
Disponível em: <<http://www.patrick-charaudeau.com/Uma-problematica-comunicacional.html>> Acesso em: 31 janeiro 2017.

## Animação com o Discurso Guerra nas Estrelas: tipologia dos gêneros de informação

Os filmes *Star Wars* de animação (Fig.9) relatam em mais detalhes as famosas Guerras Clônicas e foram uma introdução para a série homônima que iria ao ar naquele mesmo ano pelo canal de TV pago *Cartoon Network*, como afirma Borgo (2008). A série televisiva contém cinco temporadas. A *Season 1* (Fig.4), *Season 2* (Fig.5), *Season 3* (Fig.6) e *Season 4* (Fig.7) eram compostas, cada uma, por 22 episódios. Já na *Season 5* (Fig. 8) foram produzidos 20 episódios<sup>14</sup>. 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:

Fig. 4-8 - Cinco temporadas da série *Star Wars: The Clone Wars*



Capas dos DVDs da 1ª à 4ª temporada. 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 (2008) 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”.

Pensando essa questão da tipologia dos gêneros televisivos buscase novamente Patrick Charaudeau (2004a) para verificação das condições de informação dentro desse gênero (TV) do filme *Star Wars*. A questão de o texto ser ou não literário foi embasamento para Charaudeau (2004a), 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.

<sup>14</sup> Fonte: Site oficial da IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0458290/>>. Acesso: 19 novembro 2013.

Nesse momento em que Charaudeau (2004b) 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 (Fig. 4-8). Existe uma base da atividade linguageira segundo essas grandes “funções” tratadas pelo autor. Há a tentativa de definir quais os “tipos de atividade linguageira” que conseguirão marcar de forma mais classificatória a enunciativa.

Considerou-se que existe um diálogo entre o público que assiste ao longa-metragem e o público que assiste à série animada. A troca verbal é algo que ocorre de forma natural para o indivíduo, e pode-se perceber que o espectador age da mesma forma; ele ouve de forma espontânea. De forma descritiva, o gênero textual vai sendo reunido de acordo com a “marca” – assegura Charaudeau (2004b) – e determina o “domínio de produção de discursos segundo os textos fundadores, cuja finalidade é a de determinar os valores de um certo domínio de produção discursivo, como o discurso filosófico, o científico, o religioso, o literário etc”. 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. 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. Independente se é um filme estrangeiro ou não, conversam em português (tradução de títulos e assuntos relacionados). Os internautas valorizam a super produção estrangeira e consideram normal a auto-valorização no mercado brasileiro, como se fizessem parte desde o início.

### **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. 9 - Livro *Star Wars: Heir to The Empire*, vol. 1, 1991



Fonte: Rocky Raccoon

Figs. 10-13 - Capas de HQs Star Wars



Fonte: ComicVine<sup>15</sup>

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. 9), é lançado. O roteiro era ambientado após os filmes da trilogia original.

Figs. 14-16 - Capas de HQs de "Império do Mal"



Fonte: ComicVine

Figs. 17-18 - Capas da adaptação do roteiro original



Fonte: Dark Horse Comics

A editora *Dark Horse Comics* passou a publicar as revistas em quadrinhos desde 1991 até o presente, e surpreendeu com a primeira história publicada, "Império do Mal" (Fig. 17-18). Dividida em seis revistas, além da ressurreição de Palpatine, a história conta como Luke passa para o lado negro da Força.

<sup>15</sup> Capa da última HQ (#107) de Star Wars pela Marvel. Fonte: < <http://www.comicvine.com/star-wars-107-all-together-now/4000-27022/>>. Acesso: 08 outubro 2013.

A editora lançou no dia 4 de setembro deste ano o primeiro de oito volumes de quadrinhos baseados no roteiro original que George Lucas escreveu para os primeiros filmes. Já sobre o universo dos games (Figs. 19-21), segundo Pacheco (2005) há um censo de aproximadamente 140 títulos. Tudo começou em 1983, com o lançamento para o *videogame* Atari de *The Empire Strikes Back*. Dez anos mais 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 site<sup>16</sup> possui personagens com o mesmo *design* dos brinquedos da empresa Lego.

Com a compra da Lucasfilm pelos estúdios Disney, anunciada em outubro de 2012, informa 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.

O último game lançado da franquia foi liberado em outubro de 2016, numa parceria da Disney Mobile, a LucasArts e a desenvolvedora de jogos *Nimblebit*. Disponível para Android e dispositivos iOS, o jogo *Tiny Death Star* 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 Morte.<sup>17</sup> Ambos os jogos possuem gráficos de 8 bits.

Retornando aos estudos de Charadeau (2008), na ideia do discurso 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. A forma como é organizado o discurso do filme sobre novas formas de expansão é das mais variadas, e os meios de comunicação são utilizados como meio de argumentação. A imagem é retratada de acordo com o produto, que oferece expectativas enunciadas com persuasão, envolvendo e provocando o consumidor. A comunicação trabalhada de acordo com a composição do estilo, significados e conceitos que marcam o espectador são

<sup>16</sup> Jogos Online Star Wars. Disponível em: <<http://starwars.com/play/online-games/>>. Acesso: 29 out. 2013.

<sup>17</sup> Fonte: Tecmundo. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game/45318-vem-ai-novo-jogo-de-star-wars-tiny-death-star.htm>>. Acesso: 06 nov. 2013.



inseridos nesses produtos expandidos na forma de organização do discurso, com o uso da propaganda para alcançar o efeito desejado.

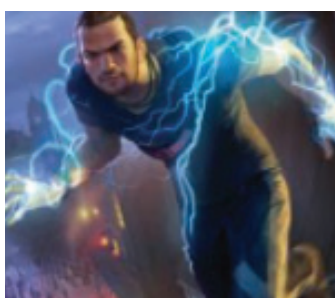
Na página online de *Star Wars Brasil*<sup>18</sup> pode-se verificar que o universo expandido da saga está longe de chegar ao fim, o interesse por parte dos internautas são dos mais variados, mesmo não sendo um fã, o usuário quer postar sua opinião sobre os filmes na internet.

Pode-se citar o famoso jogo dos passarinhos nervosos de uma galáxia, *Angry Birds*, que também virou figurinhas (Fig.19) com 156 cromos, sendo que cada pacote custa R\$ 0,95 com cinco unidades e o álbum R\$ 5,90. Os games continuam em alta e *Infamous 2* (Fig. 20), 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 na página de *Star Wars Brasil*<sup>19</sup>, “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.21) é do jogo *The Force Unleashed II* onde o anti-herói do primeiro jogo retorna tomado por raios de Força. A outra imagem é de *Infamous 2* (Fig.20), jogo exclusivo para *Play Station 3*”.

**Fig. 19 - Álbum de Figurinhas Angry Birds Star Wars 4**



**Fig. 20 - Infamous 2**



**Fig. 21 - Screenshot de The Force**



Fonte: Blog Star Wars Brasil<sup>20</sup>

<sup>18</sup> Disponível em: Blog Star Wars Brasil. Disponível em: <<http://starwarsblogbrasil.wordpress.com/page/2/>> Acesso: 22 Novembro de 2013.

<sup>19</sup> Fonte: Star Wars Blog Brasil. 04.06.2010. The Force Unleashed 2: Influenciando a indústria dos games. Disponível em: <<https://starwarsblogbrasil.wordpress.com/2010/06/04/the-force-unleashed-2-influenciando-a-industria-dos-games/>> Acesso em: 31 janeiro 2017.

<sup>20</sup> *Idem*

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 do 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 na racionalidade e influência que os filmes têm sobre o sujeito, percepção que é filtrada através de experiência social do indivíduo. 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.

Tanto os quadrinhos como os jogos buscam as raízes dos longas-metragens *Star Wars*, ambos na criação tendem a valorizar os animes. O público dos quadrinhos e jogos tem em sua maioria estudantes, com destaques para os universitários. A percepção dessa classificação foi feita ao verificarmos suas associações com universos acadêmicos ou mesmo em comentários de atividades. Muitos internautas que não têm o costume de jogar *games* valorizam o assunto e querem saber mais sobre os jogos *Star Wars*. Das *HQs* temos uma pequena porcentagem de indivíduos já formados, que buscam suas raízes em *Star Wars*, algo que fez parte de suas vidas. Prova da comercialização da Disney no Brasil são os diversos internautas (*twitters / facebook / blogs*) conectados no assunto atual, como o site Cinescópiotv<sup>21</sup> que divulga a volta do lançamento dos quadrinhos *Star Wars* a partir de 2015 pela Marvel, mesmo ano que teremos no cinema a estreia do longa-metragem *Star Wars VII*.

---

<sup>21</sup> Fonte: *Quadrinhos de Star Wars voltarão pela Marvel*. 06.01.2014. Disponível em: <<http://cinescopiotv.com/2014/01/06/quadrinhos-de-star-wars-voltarao-pela-marvel/>> Acesso em: 15 Março de 2014.



## 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*.

Consideramos que os 900 links analisados ainda são poucos se levarmos em consideração a amplitude e interesse desses internautas, mas consideramos suficientes para verificarmos a amplitude de material produzidos pelo exterior que contém forte repercussão e influência sobre esses internautas.

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 implícita, 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

ABDALA, Vitor. Pnad 2013 vai trazer dados sobre acesso à TV digital e à internet por dispositivos móveis. Agência Brasil, 2013. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/noticia/2013-10-29/pnad-2013-vai-trazer-dados-sobre-acesso-tv-digital-e-internet-por-dispositivos-moveis>>. Acesso: 29 out. 2013.

AMORIM, R.; VIEIRA, E. Como fazer de seu blog um campeão de audiência. Revista Época, 2008. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG74959-6014-428,00.html>>. Acesso: 29 out. 2013.

ANTIGO TESTAMENTO. Livro de Mateus, Capítulo 4. Bíblia Online. Disponível em: <<http://www.bibliaonline.com.br/acf/mt/4>>. Acesso: 5 out. 2013.

ANTIGO TESTAMENTO. Livro de João, Capítulo 3. Bíblia Online: Disponível em: <<http://www.bibliaonline.com.br/acf/jo/3>>. Acesso: 5 out. 2013.

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

BORGO, Érico; MEDEIROS, Marcos Vinicius de. *Star Wars nos quadrinhos*. Omelete Uol, 2005. Fonte: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/istar-wars-inos-quadrinhos/#.UIBPVICkpxx>>. Acesso em: 5 out. 2013.

\_\_\_\_\_. *Star Wars: The Clone Wars*. Omelete Uol. 04/08/2008. Available in: <<http://omelete.uol.com.br/cinema/star-wars-the-clone-wars/#.UmWuvmkq-M>>. Acesso: 21 out. 2013.

BRUSIO, Vince. *The Star Wars You've Never Seen*. Dark Horse Comics. Fonte: <<http://www.darkhorse.com/Zones/StarWars>>. Acesso: 5 out. 2013.

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

CARREIRO, Rodrigo. *Star Wars: A História*. 15.05.2005. Disponível em: <http://www.cinereporter.com.br/outros-textos/star-wars-a-historia/>>. Acesso: 8 out. 2013.

CARREIRO, Rodrigo. *Star Wars – A História*. Cine Repórter, 2005. Fonte: <<http://www.cinereporter.com.br/outros-textos/star-wars-a-historia/>>. Acesso: 29 set. 2013.

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

\_\_\_\_\_. *Uma problemática comunicacional dos gêneros discursivos*. In: Revista Signos, vol. 43, PUC, Valparaíso, 2010, consulté le 1er février 2017 sur le site de *Patrick Charaudeau - Livres, articles, publications*. URL: <<https://www.patrick-charaudeau.com/Una-problematica>>

comunicacional.html> Acesso em: 31 janeiro 2017.

\_\_\_\_\_. **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, 2004a.

\_\_\_\_\_. **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, 2004b, consulté le 1er février 2017 sur le site de *Patrick Charaudeau - Livres, articles, publications*. Oline: Português. Disponível em: URL: <<http://www.patrick-charaudeau.com/Visadas-discursivas-generos.html>> Acesso em: 31 janeiro 2017.

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.

FORTUNATO, Ederli. **Star Wars: Espera, decepção e entusiasmo [atualizado].** Omelete Uol, 2005. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/cinema/star-wars-espera-decepcao-e-entusiasmo-atualizado/#.UkOhPYakpxw>>. Acesso em : 5 out. 2013.

FUNDAÇÃO Joseph Campbell. Joseph Campbell Fondation. **Take full advantage of JCF.** Available in: <<http://www.jcf.org/>>. Access in: 30 set. 2013.

HAMMERSCHMIDT, R. **Vem aí o novo jogo de Star Wars: Tiny Death Star.** Tecmundo, 2013. Available in: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game/45318-vem-ai-o-novo-jogo-de-star-wars-tiny-death-star.htm> >. Access in: 6 nov. 2013.

HESSEL, Marcelo. **Disney compra Lucasfilm e novo filme de Star Wars é anunciado.** Omelete Uol, 2012. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/star-wars/cinema/disney-compra-lucasfilm-e-novo-filme-de-star-wars-e-anunciado/>>. Acesso em : 5 out. 2013.

INSTITUTO The Jung Page. **Reflections on Psychology, Culture, and Life.** Available in: <<http://www.cgjungpage.org/>>. Access in: 30 set. 2013.

INSTITUTO Zurick. Junginstitut. C.G. Jung Institute Zürich, Küsnacht. Available in: <<http://www.junginstitut.ch/english/>>. Access in: 30 set. 2013.

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

KAMINSKI, Michael. **Historical Place-Names in Star Wars.** The Secret History of Star Wars, 2009. Available in: <<http://secrethistoryofstarwars.com/historical-place-names.html>>. Access in: 4 out. 2013.

KIGER, Patrick J. **Quem são os cavaleiros templários?** Templários: a batalha desconhecida. Fox Europe Limited: National Geographic Channel, 2013. Available in: <<http://natgeotv.com/pt/templarios-batalha-decisiva/quem-sao-cavaleiros-templarios>> Access in: 30 set. de 2013.

LIMA, M.S. de; MAGALHÃES, H. **A Corporação e as possibilidades dos quadrinhos brasileiros nos novos meios digitais de informação.** XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Intercom, 2 a 6 de setembro de 2011, Recife, PE. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-1814-1.pdf>>. Acesso em: 1 nov. 2013.

MARTINS, J. B. **Lucasfilm elege o personagem Star Wars favorito dos internautas.** Fonte: Cine Blog. Disponível em: <<http://cineblog.pt/877362.html>>. Acesso em: 29 out. 2013.

NORI, Delmar. **História e Política na saga 'Star Wars'.** Geocities, 2005. Disponível em: <<http://www.geocities.ws/delmarnori/politicaw.html>>. Acesso em: 5 out. 2013.

OTTONI, Alexandre. **Star Wars – The Clone Wars: Resenha.** Jovem Nerd, 2008. Available in: <<http://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/star-wars-the-clone-wars-resenha/>>. Access in: 08 out. 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>>. Access em: 02 nov. 2013.

PAUR, Joey. **George Lucas says Star Wars Stood on the shoulders of Star Trek.** Geek Tyrant, 2013. Available in <<http://geektyrant.com/news/2013/7/9/george-lucas-says-star-wars-stood-on-the-shoulders-of-star-trek>>. Access in: 7 out. 2013.

RACCOON, Rocky. **Star Wars: Entendendo o Universo Expandido.** Rocky Raccoon. Available in <<http://raccoon.com.br/2012/11/23/star-wars-entendendo-o-universo-expandido/>>. Access in: 2 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>>. Acesso em 20 nov. 2013.

SHOOTER, Jim. **Roy Thomas saved Marvel.** Site oficial de Jim Shooter Available in: <<http://www.jimshooter.com/2011/07/roy-thomas-saved-marvel.html>>. Access in: 4 out 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 em: 9 nov. 2013.

SOUSA, Rainer. **Grandes Navegações**. Brasil Escola. Available in: <<http://www.brasilecola.com/historiab/grandes-navegacoes.htm>>. Access in: 8 out 2013.

STAR WARS. **Fan Sites Star Wars**. Available in: <<http://starwars.com/connect/fan-sites/>>. Access in: 30 out. 2013.

THORNTON, Mark. **Star Wars and Ours Wars**. Ludwig von Mises Institute, 2002. Available in <<http://mises.org/daily/948>>. Access in: 7 out 2013.

TRULL, D. **Introduction and Statement of Style**. Go: the Obi-Wan connection. Lard Biscuit Enterprises. Fonte: Lard Biscuit Enterprises. Available in: <<http://www.lardbiscuit.com/jidaigeki/intro5.html>>. Access in: 7 out. 2013.

\_\_\_\_\_. **La Guerre des Clones**. Imagens. Tout Le Cine. Available in: <<http://www.toutlecine.com/images/film/0025/00250419-star-wars-la-guerre-des-clones.html>>. Access in: 8 out. 2013.

\_\_\_\_\_. **Dark Empire**. Fonte: Comic Vine. Available in: <<http://www.comicvine.com/star-wars-dark-empire/4050-22516/>>. Access in 8 out. 2013.