

Ciências da Comunicação 2

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen
(Organizadora)



Atena
Editora

Ano 2019

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen
(Organizadora)

Ciências da Comunicação 2

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Natália Sandrini e Lorena Prestes

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

C569 Ciências da comunicação 2 [recurso eletrônico] / Organizadora
Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen. – Ponta Grossa
(PR): Atena Editora, 2019. – (Ciências da Comunicação; v. 2)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-205-0

DOI 10.22533/at.ed.050192503

1. Comunicação – Aspectos políticos. 2. Comunicação de massa.
3. Internet. 4. Jornalismo. I. Hrenechen, Vanessa Cristina de Abreu
Torres. II. Série.

CDD 302.2

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de
responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos
autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

O segundo volume da obra “Ciências da Comunicação” é composto por 30 artigos divididos em dois núcleos temáticos. O primeiro núcleo apresenta a história da publicidade e traz apontamentos sobre a origem da profissão, o seu desenvolvimento e as transformações que ocorreram em diferentes contextos. Os autores dos artigos refletem sobre o uso do imaginário em produtos publicitários e a influência destes sobre o consumo e os modos de vida do público.

Os estudos também retratam a fotografia a partir da publicidade e trazem reflexões sobre o regime estético da arte e as relações entre a imagem, o texto, a montagem e o político. Alguns autores analisam como as grandes marcas conseguem chamar a atenção dos clientes, já que o processo estratégico de comunicação se intensificou com a internet e as mídias sociais, e como se constituem as dinâmicas entre consumidores e as empresas em âmbito digital.

Outros artigos apontam para a influência de vídeos nos hábitos de consumo e trazem a aplicação de metodologias para a análise de produtos e serviços. O segundo conjunto temático apresenta pesquisas sobre o papel das obras audiovisuais na construção dos indivíduos, com análises das narrativas e representações existentes em seriados e filmes. Por fim, são apresentados os desafios da imagem vertical a partir dos padrões da produção audiovisual vigente.

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
APONTAMENTOS SOBRE A HISTÓRIA DA PUBLICIDADE MUNDIAL	
Mario Cesar Pereira Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.0501925031	
CAPÍTULO 2	14
DISCURSO PUBLICITÁRIO NO JANTAR EM FAMÍLIA DE <i>DOWNTON ABBEY</i> : O CONSUMO DOS PRODUTOS E DOS MODOS DE VIDA DO INÍCIO DO SÉCULO XX	
Lye Renata Prando	
DOI 10.22533/at.ed.0501925032	
CAPÍTULO 3	26
PASSADO REINVENTADO – A PUBLICIDADE DE O BOTICÁRIO NA NOVELA DEUS SALVE O REI	
Beatriz Braga Bezerra	
Dora Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.0501925033	
CAPÍTULO 4	39
BORBOLETAS, IMAGENS E IMAGINÁRIO NA PUBLICIDADE INFANTIL	
Maria Soberana de Paiva	
Karlla Christine Araújo Souza	
DOI 10.22533/at.ed.0501925034	
CAPÍTULO 5	50
A PERCEPÇÃO DO APELO SAUDÁVEL NA PROPAGANDA DE PÃES: UM ESTUDO COMPARATIVO COM O USO DO <i>EYE TRACKER</i>	
Fernando de Magalhães Contato	
Gabriela Fantauzzi Poiani	
Gabrielly Oliveira Silva	
Giuliam Yukio Y. Uchima	
Gustavo Pedrotti Perossi	
Letícia Fujikawa Tokunaga	
Diogo Rógora Kawano	
Leandro Leonardo Batista	
DOI 10.22533/at.ed.0501925035	
CAPÍTULO 6	64
A PRESENÇA DA ESTÉTICA SURREALISTA NA PUBLICIDADE: UMA ESTRATÉGIA ABORDADA NAS PEÇAS PUBLICITÁRIAS DA HEINEKEN	
Francine Rocha Lasevitch	
DOI 10.22533/at.ed.0501925036	
CAPÍTULO 7	77
OS GIFS COMO ESTRATÉGIA DE BUSCA PELA EXPERIÊNCIA MULTI-LÍQUIDA NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO DA FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA	
Melissa Santos Gameleira	
Erich Lima Pinto dos Santos	
Sarah Letícia Silva da Silva	
Mariana de Jesus Alvim da Silva	
Matheus Francisco de Barros	
Lucas Veiga Trindade	
Andreza de Araújo dos Santos	
Flaviano Silva Quaresma	
DOI 10.22533/at.ed.0501925037	

CAPÍTULO 8	87
<i>MONSANTO® A PHOTOGRAPHIC INVESTIGATION: ENTRE JUSTIÇA E JUSTEZA</i>	
Marina Feldhues	
DOI 10.22533/at.ed.0501925038	
CAPÍTULO 9	101
A CIDADE INSCRITA EM SEUS CORPOS: UMA ANÁLISE DO PROJETO “RIO EU TATUO”	
Gabriel Chavarry Neiva	
Gabriel Gutierrez Mendes	
DOI 10.22533/at.ed.0501925039	
CAPÍTULO 10	114
AS ESTRATÉGIAS DE MARKETING DE CONTEÚDO NA EXPERIÊNCIA DA MARCA RESERVA	
Tadeu Carvão Ribeiro	
DOI 10.22533/at.ed.05019250310	
CAPÍTULO 11	125
O INFLUENCIADOR DIGITAL E SEU ESTABELECIMENTO COMO MARCA E DISPOSITIVO	
Nanachara Carolina Sperb	
Kati Caetano	
DOI 10.22533/at.ed.05019250311	
CAPÍTULO 12	141
UNBOXING NO CIBERESPAÇO: INFLUENCIA DOS VÍDEOS LOL SURPRISE DOLLS NOS HÁBITOS DE CONSUMO INFANTIL	
Jullie Tenório Ed Din Sammur	
Pedro Afonso Cortez	
João Paulo Araújo Lessa	
Ana Carolina Cortez	
Marcus Vinícius Rodrigues de Souza	
Maíra Lopes Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.05019250312	
CAPÍTULO 13	149
O <i>MULTICAM</i> DE “TRUE LOVE WAITS” E OS CAMINHOS MODERNOS DA AURA	
Letícia Farias Hayashi	
José Augusto Mendes Lobato	
DOI 10.22533/at.ed.05019250313	
CAPÍTULO 14	159
A MÚSICA NOS GAMES E O CASO SHADOWS OF THE COLOSSUS	
Cadmíel Castro de Souza Junior	
DOI 10.22533/at.ed.05019250314	
CAPÍTULO 15	168
JUEGOS EN LÍNEA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN	
Nadya González-Romero	
Harold Castañeda-Peña	
Adriana Salazar-Sierra	
Luis Ignacio Sierra-Gutiérrez	
Alfredo Luis Menéndez-Echavarría	
DOI 10.22533/at.ed.05019250315	

CAPÍTULO 16	181
CARNAVAL, SUBLIME ILUSÃO: ANÁLISE SOBRE A EXECUÇÃO CRIATIVA E LUCRATIVA NOS DESFILES DE CARNAVAL	
Bianca Villani de Brito	
DOI 10.22533/at.ed.05019250316	
CAPÍTULO 17	191
APLICAÇÃO DO MODELO DE ARQUITETURA DE PLANEJAMENTO DA BBDO DE NOVA IORQUE AO CENÁRIO BRASILEIRO	
Guaracy Carlos da Silveira	
Fernando Augusto Carvalho Dineli da Costa	
DOI 10.22533/at.ed.05019250317	
CAPÍTULO 18	204
CÁLCULO DE METAS DE COMPRAS EM PROGRAMAS DE FIDELIZAÇÃO COMERCIAL NO AGRONEGÓCIO UTILIZANDO MÉTODOS NUMÉRICOS DE INTERPOLAÇÃO	
Suzana Lima de Campos Castro	
Marcelo Carlos Falcão Meneghetti	
DOI 10.22533/at.ed.05019250318	
CAPÍTULO 19	210
PRODUTOS MIDIÁTICOS: UMA ABORDAGEM SOBRE A INTERFERÊNCIA DE OBRAS AUDIOVISUAIS NA CONSTRUÇÃO DOS INDIVÍDUOS	
Valdemir Soares dos Santos Neto	
Damaris Strassburger	
DOI 10.22533/at.ed.05019250319	
CAPÍTULO 20	221
NETFLIX E SUAS SÉRIES: ROMPENDO COM A INDÚSTRIA CULTURAL?	
Tatiana Frago Galdino da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.05019250320	
CAPÍTULO 21	232
O PAPEL DA TELEVISÃO NO <i>STREAMING</i> : UM ESTUDO SOBRE A EVOLUÇÃO DAS SÉRIES DA PRODUTORA SHONDALAND E SUA CONTRATAÇÃO PELA NETFLIX	
Rhayller Peixoto da Costa Souza	
DOI 10.22533/at.ed.05019250321	
CAPÍTULO 22	242
UMA DISCUSSÃO SOBRE A MATERIALIDADE A PARTIR DA SÉRIE “O MECANISMO”: CORRUPÇÃO POLÍTICA COMO OBJETO EM NARRATIVA FICCIONAL	
Valmir Moratelli Cassaro	
DOI 10.22533/at.ed.05019250322	
CAPÍTULO 23	254
ANÁLISE SEMIÓTICA DO COMPORTAMENTO DE BARNEY STINSON, PERSONAGEM DO SERIADO <i>HOW I MET YOUR MOTHER</i> SEGUNDO A SEMIÓTICA DO HUMOR	
Leidiane Sousa da Cunha	
Iury Mateus Oliveira Silveira	
Diego Frank Marques Cavalcante	
DOI 10.22533/at.ed.05019250323	

CAPÍTULO 24	261
O QUE A NARRATIVA ACADÊMICA TEM A NOS CONTAR SOBRE O SERIADO <i>MAD MEN</i> ? EXPERIMENTANDO FORMATOS DE REVISÃO DE LITERATURA	
Benjamin Vanderlei dos Santos Jesana Batista Pereira	
DOI 10.22533/at.ed.05019250324	
CAPÍTULO 25	277
CINEMA E (TRANS)MOVIMENTO GERACIONAL: ANCORAGEM E AFEIÇÃO NOS FILMES INFANTIS	
Rafael Iwamoto Tosi	
DOI 10.22533/at.ed.05019250325	
CAPÍTULO 26	290
CINEMA E REPRESENTAÇÃO DO SURDO: UM ESTUDO DO FILME <i>A GANGUE</i> (2014)	
Tatiane Monteiro da Cruz	
DOI 10.22533/at.ed.05019250326	
CAPÍTULO 27	305
UM CHAMADO À VIOLÊNCIA: UMA ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI NO FILME <i>TAXI DRIVER</i>	
Romério Novais de Jesus Débora Wagner Pinto Ray da Silva Santos	
DOI 10.22533/at.ed.05019250327	
CAPÍTULO 28	315
WALTER BENJAMIN E JEAN BAUDRILLARD EM CÓPIA FIEL, DE ABBAS KIAROSTAMI	
Maria Paula Lucatelli	
DOI 10.22533/at.ed.05019250328	
CAPÍTULO 29	326
OS FORMATOS DE TELA E OS DESAFIOS DA IMAGEM VERTICAL	
Luis Fernando Severo	
DOI 10.22533/at.ed.05019250329	
CAPÍTULO 30	337
PENSAR DIFERENTE NA MESMA CAIXA: UMA REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA PEDAGÓGICA A PARTIR DA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM SITUADA NO PROJETO TOGETHER	
Christiane Rocha e Silva Lamounier Lucas Pereira Júnior	
DOI 10.22533/at.ed.05019250330	
SOBRE A ORGANIZADORA	350

UM CHAMADO À VIOLÊNCIA: UMA ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI NO FILME *TAXI DRIVER*

Romério Novais de Jesus

Universidade Federal de Sergipe
São Cristóvão - Sergipe

Débora Wagner Pinto

Universidade Federal de Sergipe
São Cristóvão - Sergipe

Ray da Silva Santos

Universidade Federal de Sergipe
São Cristóvão - Sergipe

RESUMO: O presente artigo investiga a relação da estruturação do enredo com a construção do personagem Travis no filme *Taxi Driver*, de Martin Scorsese, observando como os elementos do enredo podem contribuir para o desenvolvimento do herói na narrativa, através de uma análise fílmica imanente e embasada nos pressupostos de Campbell (2004) e Vogler (2006) sobre a teoria da Jornada do Herói. No filme, as fases da Jornada do Herói funcionam como um instrumento direcionador para o revelar da interioridade de Travis e de sua caracterização como um ser, intimamente, ligado à violência.

PALAVRAS-CHAVE: Personagem; enredo; Jornada do Herói; violência; *Taxi Driver*.

ABSTRACT: This article investigates the relation of plot structure to the construction of

the character Travis in film *Taxi Driver*, by Martin Scorsese, observing how the plot elements can contribute to the hero's development in the narrative through an immanent film analysis and based on the assumptions of Campbell (2004) and Vogler (2006) on the theory of Hero's Journey. In the film, the stages of the Hero's Journey function as a guiding tool for revealing Travis's interiority and his characterization as a being intimately connected with violence.

KEYWORDS: Character; plot; Hero's Journey; violence; *Taxi Driver*.

1 | INTRODUÇÃO

A personagem é um dos elementos fundamentais do universo ficcional da narrativa e traz consigo um perfil delimitado de características físicas, psicológicas e sociais, encontrando-se ligada a uma rede de valores que podem ser ideológicos, morais, religiosos, políticos ou sociais. Nesse universo, a personagem vivencia uma trajetória, passa por conflitos e enfrenta situações-limites que revelam informações importantes da história e de sua vida.

Pensando o enredo como a sequência de acontecimentos que nos são apresentados no decorrer da narrativa, ele pode ser classificado como um dos componentes essenciais para

a constituição da personagem, pois enquanto o espectador vai acompanhando a história, passa a conhecer melhor esse ser fictício que vivencia os acontecimentos da narrativa.

No cinema, a personagem é construída por meio dos diversos recursos fílmicos que são configurados para formatar e dar vida a esse ser fictício. Sendo assim, este trabalho surgiu a partir da seguinte questão: de que maneira os elementos do enredo (acontecimentos, personagens, ações) são utilizados para construir a figura de Travis, o herói do filme *Taxi Driver*?

Taxi Driver foi lançado em 1976, dirigido por Martin Scorsese, com roteiro escrito por Paul Schrader, e com Robert de Niro interpretando Travis Bickle, protagonista do filme. Produzido no contexto do pós-guerra do Vietnã, nos Estados Unidos, *Taxi Driver* evidencia uma problemática interior bastante intensa: trata-se de um taxista e veterano da Guerra do Vietnã que vive imerso em sua solidão, procurando, a todo o momento, por algo que dê sentido à sua vida.

Portanto, o objetivo principal desse artigo é desenvolver um estudo sobre a relação da estrutura do enredo com o processo de construção do personagem Travis no filme *Taxi Driver*, observando como os elementos do enredo podem contribuir para o desenvolvimento do herói na narrativa, por intermédio de uma análise fílmica imanente e embasada nos pressupostos de Campbell (2004) e Vogler (2006) sobre a teoria da *Jornada do Herói*.

A escolha de estudar a personagem cinematográfica, se dá pela sua importância para a constituição da narrativa e porque esta também “representa a possibilidade de adesão afetiva e intelectual do leitor [espectador], pelos mecanismos de identificação, projeção, transferência, etc. A personagem vive o enredo e as ideias, e os torna vivos” (CANDIDO, 2009, p. 54). A relevância desse estudo está na reflexão sobre a importância da personagem para a narrativa do filme e como o modo de estruturar a narrativa influencia, diretamente, na constituição da personagem. Assim, podendo ser útil para pesquisadores e realizadores de cinema e demais narrativas audiovisuais.

2 | O ENREDO E A JORNADA DO HERÓI

Aristóteles (2009) expressa que o enredo é o elemento principal e a alma da tragédia, e que os caracteres estão em segundo lugar, colocando, assim, a constituição da personagem num nível de importância secundária. Essa sua concepção influenciou toda uma geração de artistas e muitas formas de narrativas, com seus enredos centrados na ação e nas mudanças de acontecimentos acompanhadas de “reconhecimento ou peripécias ou ambas as coisas. E estas coisas devem surgir da própria estrutura do enredo, de forma a que resultem de acontecimentos anteriores e ocorram de acordo com o princípio da necessidade e da verossimilhança” (ARISTÓTELES, 2009, p. 56-57).

Ao contrário de Aristóteles, Syd Field (2001), em seu *Manual do Roteiro*, expressa que é a personagem o fundamento principal da narrativa, sendo esta o coração, a alma e o sistema nervoso da história. Porém, Field também vai dizer que há duas maneiras de se criar um roteiro: uma seria a partir de uma ideia – por exemplo, uma história de amor – e depois criar as personagens que se adequem a esta ideia; a outra seria a partir de um personagem – por exemplo, um taxista solitário – e depois criar uma história com ações e conflitos para este personagem. Portanto, a depender do propósito do filme, um desses dois elementos narrativos (enredo e personagem) ganhará um destaque especial na narrativa, tudo depende do objetivo do autor.

A personagem é o elemento narrativo em torno do qual gira a acção. Quer isto dizer que qualquer evento é sempre consequência da acção de (ou sobre) uma personagem (seja enquanto agente ou enquanto paciente). Por isso é muito importante reter que é aquilo que acontece às personagens que dá espessura dramática e tensão emocional à narrativa (NOGUEIRA, 2010, p. 111).

Portanto, a partir desses pontos de vista, percebemos que não existe uma hierarquia generalizada entre enredo e personagem, e sim uma inter-relação ou interdependência entre a personagem e o enredo, pois qualquer acontecimento narrativo é consequência de uma ação das personagens ou de uma ação sobre eles. Então, compreende-se que é da soma dos acontecimentos (enredo) com as personagens que resulta a densidade e a concretização da narrativa. Desse modo, as personagens vão constituindo a ação do enredo e ao mesmo tempo vão se modificando.

Para compreender como a personagem apresenta-se organizada na narrativa fílmica e como os acontecimentos e a estrutura do enredo influenciam na sua constituição, Christopher Vogler, escritor e supervisor de roteiros de Hollywood, em seu livro *A Jornada do Escritor* (2006), vai aplicar ao cinema os conceitos da teoria da *Jornada do Herói* desenvolvida por Joseph Campbell, em seu livro *O Herói de Mil Faces* (2004). Nesse livro, Campbell mostra como a figura do herói mitológico é representada em vários mitos e histórias de culturas diversas, e apresenta um conjunto de princípios que governa a condução da vida das personagens e o mundo da narrativa.

Campbell (2004) resume a *Jornada do Herói* da seguinte forma: o herói mitológico sai do seu cotidiano e é levado, voluntariamente, para o limiar da aventura, onde encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força ou fazer um acordo com ela, penetrando com vida no reino das trevas. Assim, o herói começa uma jornada em um mundo de forças desconhecidas, algumas dessas forças o ameaçam (provas), enquanto outras o oferecem uma ajuda mágica (auxílios). No meio de sua jornada, o herói passa pela grande provação e ganha sua recompensa; e no final, ele retorna para seu mundo, reemergindo desse mundo especial (retorno, ressurreição, redenção), trazendo consigo uma bênção (elixir) que restaura o mundo.

Vogler (2006) modifica algumas das terminologias usadas por Campbell, na tentativa de adaptá-las às particularidades do cinema, e apresenta a seguinte estruturação da *Jornada do Herói*, dividida em 12 estágios:

1. Os heróis são apresentados no *Mundo Comum*, onde
2. recebem um *Chamado à Aventura*.
3. Primeiro, ficam *Relutantes ou Recusam o Chamado*, mas
4. num *Encontro com o Mentor* são encorajados a fazer a
5. *Travessia do Primeiro Limiar* e entrar no Mundo Especial, onde
6. encontram *Testes, Aliados E Inimigos*.
7. Na *Aproximação da Caverna Oculta*, cruzam um Segundo Limiar,
8. onde enfrentam a *Provação*.
9. Ganham sua *Recompensa* e
10. são perseguidos no *Caminho De Volta* ao Mundo Comum.
11. Cruzam então o Terceiro Limiar, experimentam uma *Ressurreição* e são transformados pela experiência.
12. Chega então o momento do *Retorno com o Elixir*, a bênção ou o tesouro que beneficia o Mundo Comum (VOGLER, 2006, p. 46).

Além das fases da jornada, que auxiliam na compreensão da relação entre a narrativa e a personagem, Vogler (2006) traz um esquema denominado de *arco de personagem*, que mostra as etapas graduais da transformação do personagem, com suas fases de crescimento e os seus pontos de mudanças, a partir dos doze estágios da *Jornada do Herói*.

Segundo o *arco de personagem*, no *Mundo Comum*, o herói é apresentado com uma consciência limitada do problema que permeia sua vida. Então, recebem um *Chamado à Aventura*, onde consegue ter uma consciência maior do que será necessário realizar. Inicialmente, o herói passa pela *Recusa do Chamado*, ficando relutante em aceitar a mudança de vida. Porém, num *Encontro com o Mentor*, ele é encorajado a aceitar o chamado e a superar essa relutância.

O herói, então, caminha até a *Travessia do Primeiro Limiar* da jornada, onde assume um compromisso com a mudança e entra no *Mundo Especial*, no qual encontra *Testes, Aliados e Inimigos*, e experimenta uma primeira mudança para adaptar-se a esse novo mundo. Mais adiante, o herói chega à *Aproximação da Caverna Oculta*, onde passa por um segundo limiar e prepara-se para a grande mudança. Ao cruzar esse limiar, o herói enfrenta a *Provação* na tentativa de alcançar a grande mudança.

Depois de vencer a *Provação*, o herói recebe uma *Recompensa* como retribuição de sua tentativa de mudança e prossegue no *Caminho de Volta* ao mundo cotidiano, onde se dedica à mudança novamente, cruzando, assim, o terceiro limiar. O herói experimenta um momento de morte e *Ressurreição* na tentativa final de alcançar a grande mudança, sendo transformado por esta experiência. Por fim, chega o momento do *Retorno com o Elixir*, no qual o herói alcança o domínio do problema que o acompanhou durante toda a jornada e traz, do *Mundo Especial*, a bênção ou o tesouro que beneficia o *Mundo Comum*.

A teoria da *Jornada do Herói* contribui para uma identificação mais detalhada das partes funcionais existentes numa narrativa e da relação da personagem com

os acontecimentos do enredo. A partir desta teoria, pode-se compreender que as narrativas apresentam um arco dramático, no qual a personagem vai sendo moldada pela ação da trama e a estrutura do enredo. Sendo assim, “aquilo que as personagens fazem permite que a história avance e os acontecimentos de uma história permitem caracterizar as personagens” (NOGUEIRA, 2010, p. 82).

3 | ANÁLISE DA JORNADA DE TRAVIS EM TAXI DRIVER

No início de *Taxi Driver*, Travis, ex-fuzileiro e que sofre de insônia, consegue um emprego como motorista de táxi. Como taxista, observa e convive, diariamente, com todo o tipo de pessoa: prostitutas, traficantes, homossexuais, etc., os quais ele considera como a “sujeira” da cidade de Nova Iorque. Nas horas vagas, ele fica solitário a escrever em seu diário, vai ao cinema ver filmes pornográficos e frequenta uma cafeteria com outros taxistas. Travis busca encontrar algo que dê um sentido para sua vida e, portanto, se empenha em criar um relacionamento com Betsy, que trabalha no comitê da campanha política do senador Charles Palantine. Esses são os principais acontecimentos deste *Mundo Comum*, primeiro estágio da jornada, “um mundo cotidiano, com as questões de todo dia, das quais o herói é retirado” (VOGLER, 2006, p. 95).

Na cafeteria, com seus colegas de profissão, Travis relata sobre o esfaqueamento de um taxista. Nesse momento, Travis recebe um *Chamado à Aventura*, quando um dos taxistas lhe oferece uma arma para ser usada em sua legítima defesa, ou seja, um chamado à violência que, mesmo depois da guerra, ainda permeia a personalidade do personagem. Este segundo estágio da jornada é a convocação que o “destino” (alguém ou algum acontecimento) faz ao herói, para que ele possa sair do conforto do mundo comum e adentrar no mundo da aventura e do desafio (CAMPBELL, 2004).

Travis recusa a oferta do colega, mas deixa transparecer, por intermédio de seu comportamento, que aquele conselho mexeu com sua mente. Ao recusar a proposta dele, Travis também faz a sua *Recusa do Chamado à aventura*. Nesse estágio, o herói, diante de uma complicada e importante decisão, acaba não aceitando o chamado, com medo dos mistérios e perigos da aventura (VOGLER, 2006).

Em meio a essa hesitação de não aceitar o *Chamado à Aventura*, surge outra influência sobre o herói, para que vença seus medos e comece a sua aventura, é o estágio do *Encontro com o Mentor*, que pode ser um encorajamento de uma personagem, um acontecimento, uma mudança nos sentimentos e pensamentos do herói (VOGLER, 2006). Em *Taxi Driver*, pontuamos três acontecimentos que mexeram com os sentimentos de Travis e o impulsionaram para a aventura: 1) o encontro de Travis com Iris – uma prostituta de 12 anos que entra em seu táxi quando tentava fugir de Sport, seu cafetão –, e faz com Travis se sinta motivado a fazer algo em favor dela; 2) a decepção com Betsy – Travis foi abandonado por ela, depois que ele a levou em um cinema pornô –, este fato o faz se sentir traído e com desejo de vingança; 3)

o relato vingativo de um passageiro de matar a esposa, por causa de sua traição, com uma *Magnum 44*, fato que mexe com a mente de Travis e lança-o num grande conflito interno, motivando-o a agir com violência. Esses acontecimentos, na trajetória de Travis, configuram-se como um *Encontro com o Mentor*, pois “arruma as coisas de tal modo que ele fica com vontade de agir e se lança à aventura” (VOGLER, 2006, p. 65).

Depois de ser motivado e ter seus medos vencidos, o herói apresenta-se diante de uma passagem, a *Travessia do Primeiro Limiar*, que o tira do seu *Mundo Comum* (o cotidiano) e o lança no *Mundo Especial* (a aventura). Essa travessia acontece na cena em que Travis, com seu táxi parado próximo ao prostíbulo, ao ver Iris sair com um homem, ele dá uma arrancada forte com o carro. Neste momento, é mostrado, num plano geral, a imagem do semáforo aberto e somente o táxi de Travis atravessando o sinal e imergindo na rua; metaforicamente, pode-se dizer que essa imagem representa o limiar que está aberto e Travis o atravessa e adentra ao *Mundo Especial*, que “mesmo figurado, é sentido de modo diverso, tem outro ritmo, diferentes prioridades e valores, regras diferentes” (VOGLER, 2006, p. 138).

Essa mudança de ritmo é percebida na cena seguinte, na qual Travis, ainda no táxi, olha o ambiente a sua volta: as imagens subjetivas do olhar dele, em câmera lenta, nos revelam que algo está diferente nesse novo território emocional do personagem. Em seguida, perceberemos a reverberação desta travessia por meio do desenrolar da história que tomará um rumo diferente, e da própria narração de Travis, ao escrever em seu diário, na qual ele diz que sua vida teve uma nova mudança e demonstra comprometido com ela.

O herói passa por um processo de adaptação a este novo mundo, que é chamado de estágio dos *Testes, Aliados e Inimigos*, no qual o herói enfrenta alguns testes, com o objetivo de prepará-lo para provações maiores que virão (VOGLER, 2006). Em *Taxi Driver*, os testes são só treinos físicos e com armas, praticados por Travis. O único aliado que Travis tem, nesse novo mundo, é o seu colega taxista que lhe ofereceu uma arma no início do filme. O protagonista experimenta uma primeira mudança ao se encontrar com esse colega que o apresenta a um caixeiro-viajante, de quem ele compra algumas armas, atitude essa que ele recusou fazer quando recebeu o *Chamado à Aventura*. Mas, no restante da história, Travis trabalha sozinho em seu plano de vingança e violência contra aqueles que ele passa a considerar como seus inimigos: o cafetão Sport e o senador Palantine. No entanto, a diegese do filme não nos revela os personagens como vilões, mas tudo vai sendo construído pela própria mente conturbada de Travis, por intermédio de uma estruturação da narrativa que tem como objetivo evidenciar a sua subjetividade.

Travis começa a preparar-se para trazer a destruição àqueles que ele considera como seus inimigos. Ele, então, vai observar um dos comícios do senador Palantine e visita o prostíbulo onde Iris mora, com o objetivo de conhecer o ambiente de seus inimigos. Estas ações do personagem fazem parte da fase da *Aproximação da Caverna*

Oculto, na qual o herói pode “reservar algum tempo para fazer planos, dedicar-se ao reconhecimento do inimigo, reorganizar o grupo, fortificar-se e armar-se melhor” (VOGLER, 2006, p. 146-147).

É chegada a hora do herói adentrar no estágio da *Provação*: Travis, num mercadinho, enquanto compra algumas coisas, um rapaz negro anuncia um assalto ao dono do comércio, e ele, ao perceber o que acontece, aproxima-se e atira no rapaz, matando-o. Com isso, percebemos que “toda história necessita de um momento de vida-ou-morte, no qual o herói ou seus objetivos estão frente a um perigo mortal” (VOGLER, 2006, p. 43).

Nesse momento de *Provação*, Travis enfrenta o medo de ser preso por não ter o porte de arma e encara a possibilidade de morte de seus objetivos; porém, o dono do estabelecimento, agradecido, o tranquiliza e diz que ele pode ir embora. Tais fatos transmitem, assim, um sentido simbólico de morte e renascimento.

Na sequência, Travis aparece assistindo TV e com a arma na mão apontada para frente, como se ele se sentisse confiante, novamente, de lidar com armas. O estágio da *Recompensa* é um movimento ativo do herói que toma posse do que estava a buscar no *Mundo Especial* (VOGLER, 2006). Esse sentimento de autoconfiança, se configura como uma *Recompensa*, que Travis ganhou depois de ter passado pela *Provação*.

O *Caminho de Volta* “marca o momento em que os heróis se dedicam novamente à aventura. Alcançaram um patamar de conforto e devem sair dele, seja por sua própria decisão íntima, seja pela ação de uma força externa (VOGLER, 2006, p. 189). Depois de conversar com Iris numa lanchonete e ela recusar o pedido de deixar aquele lugar, Travis parte para tentar assassinar o senador Palantine, em um dos seus comícios. No entanto, a tentativa de assassinato é frustrada, pois o senador está cercado de seguranças, que percebem a ação estranha de Travis, e vão atrás para detê-lo. Notando que os seguranças vêm ao seu encontro, Travis foge.

Como sua primeira tentativa de vingança não dá certo, Travis vai à casa de prostituição para resgatar Iris e devolvê-la para seus pais. Ele mata Sport e todos os outros cafetões daquele lugar, mas acaba também sendo atingido com alguns tiros. Todo ensanguentado, tenta se suicidar, mas a arma está sem munição, então ele desmaia e temos a impressão que ele morreu. Esta é a fase da *Ressureição*, onde Travis vivencia mais um momento de morte e renascimento, pois “os heróis precisam passar por uma purgação final, uma purificação, antes de ingressar de volta no Mundo Comum” (VOGLER, 2006, p. 195).

Em seu apartamento, nos são apresentados alguns recortes de jornais, nos quais Travis aparece sendo ovacionado como herói pela mídia, porque aqueles homens que ele matou eram considerados criminosos; enquanto isso, ouvimos a voz do pai de Iris agradecendo-o pelo bem feito à sua filha e à sua família. Essa é a fase do *Retorno com o Elixir*, onde o herói é recompensado pelo seu ato de bravura e traz consigo algo para compartilhar com as pessoas, com o poder de transformar o mundo (VOGLER,

2006). Nesse caso, Travis traz para o seu mundo cotidiano, a purgação da sociedade e a salvação da jovem Iris do mundo da prostituição, conduzindo-a de volta ao seio de sua família. A violência, e este final inesperado de redenção, dá à vida, o sentido que tanto Travis desejava, e o dignifica socialmente.

Para a sorte de Travis, ele não consegue assassinar o senador Palatine, pois, provavelmente, ele iria acabar como o vilão da sociedade, porque o senador era o favorito nas pesquisas para ganhar as eleições de presidente. No entanto, como as vítimas da violência de Travis foram pessoas marginais, ele acabou se tornando, por meio da mídia, em um herói social. O filme mostra a violência como uma via de mão-dupla, já que dela pode-se construir vilões ou heróis da sociedade, tudo irá depender de quem será o alvo dessa violência.

Pensando no arco dramático do personagem, no início da narrativa é apresentado um primeiro perfil do personagem de Travis. Inicialmente, conhecemos Travis como um jovem de 26 anos, com uma saúde boa e a consciência limpa, que serviu a marinha americana, que trabalha como taxista e começa um relacionamento com Betsy. No segundo ato da narrativa, ele vai sendo transformado: o seu sentimento moral é ferido, ao ver a adolescente Iris prostituindo-se e ao ser rejeitado por Betsy. Então, o personagem começa a ser modificado e a entrar num conflito interno intenso, misturando sentimentos de fúria, rejeição, solidão e repulsa pelo ambiente social, deixando-o mais paranoico. No terceiro ato narrativo, Travis encontra sentido para sua vida ao assumir a personificação de justiceiro, que vê a violência como a única forma de limpeza e purificação do mundo, e ao se lançar de vez na aventura de “salvar” Iris e se vingar da sociedade. Essa transformação, é acompanhada de mais isolamento e solidão. No entanto, o fracasso de seu relacionamento com Betsy não cria suas paranoias, mas funciona com um gatilho para ativá-las, e, a cada acontecimento do enredo, Travis imerge cada vez mais no submundo da violência.

A primeira impressão que temos de *Taxi Driver* é que estamos a assistir a um filme de suspense centralizado na ação, porém, no decorrer da narrativa, observamos que, na realidade, encontramos-nos diante do drama de um taxista e que este primeiro efeito de apreensão, ansiedade e tensão está relacionado não à ação exterior da história, e sim aos mecanismos de representação da interioridade do protagonista. Dessa forma, analisamos que a narrativa do filme está mais centrada nos conflitos internos e na trajetória psicológica e afetiva do personagem Travis, do que na ação da trama e nos conflitos externos.

Taxi Driver direciona boa parte de sua trama para transmitir ao espectador a trajetória afetiva de seu protagonista, e a *Jornada do Herói* funciona como um fio condutor para compreendermos o desenvolvimento de Travis na narrativa, por meio da relação do personagem com os acontecimentos do enredo, as outras personagens, e na relação consigo mesmo. O filme, também foge da construção do protagonista como um herói que representa apenas o bem, mas evidencia uma noção humanizada deste, na qual ele representa o bem e o mal que alguns autores chamam de o anti-herói.

Travis é um herói “com defeitos, que nunca conseguem ultrapassar seus demônios íntimos, e são derrotados e destruídos por eles” (VOGLER, 2006, p. 58).

Por fim, observa-se que a estruturação do enredo é um mecanismo narrativo utilizado para que possamos perceber a constituição do personagem, que direciona nosso olhar, por meio dos acontecimentos do enredo, para a função e a personalidade que o personagem evidencia dentro do universo ficcional. No caso de *Taxi Driver*, as fases da *Jornada do Herói* funcionam como um instrumento direcionador para o revelar da interioridade de Travis e de sua caracterização como um ser, intimamente, ligado à violência.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve a intenção de investigar a relação da estruturação do enredo com a construção do personagem Travis no filme *Taxi Driver*, de Martin Scorsese, observando como os elementos do enredo podem contribuir para o desenvolvimento do herói na narrativa. A análise fílmica demonstrou que *Taxi Driver* é construído a partir de uma estratégia de composição narrativa, com a finalidade de evidenciar a subjetividade do personagem por meio da estruturação do enredo. No decorrer da análise e discussão, percebemos que cada estágio da *Jornada do Herói* envolve uma carga psicológica do personagem, apresentando, ao espectador, uma visão do mundo filtrada pelo olhar de Travis.

Essa estruturação mítica do enredo, que parte dos conceitos da teoria da *Jornada do Herói*, funcionou também como um fio condutor para a enunciação da função que o protagonista exerce na narrativa - no caso de Travis, a função de restabelecer a ordem moral por intermédio da violência purificadora. Assim, nosso herói vai assumindo seu chamado e revelando sua interioridade a partir de acontecimentos-chave e das temáticas da crise existencial, da violência, da purificação e da solidão, que vão direcionando a constituição do personagem.

Com esse trabalho, não pretendemos apontar uma leitura definitiva do filme *Taxi Driver*, mas demonstrar que os recursos narrativos, além de construir a obra fílmica, podem ser usados para dar forma à personagem cinematográfica, sabendo que nossa análise é apenas um olhar lançado sobre o objeto, pois o personagem Travis poderia ser analisado a partir de considerações sobre os modos de representação da sociedade americana, da figura do anti-herói, do sujeito pós-moderno, de temáticas sociais (violência urbana, prostituição, etc.), dentre outras.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**. Trad. Ana Maria Valente. 3ª Ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: CANDIDO, Antonio (org.). **A personagem de ficção**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009, p. 51-80.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 2004.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema I**: laboratório de guionismo. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

TAXI Driver. Direção: Martin Scorsese. Produção: Julia Phillips e Michael Phillips. Intérpretes: Robert de Niro; Jodie Foster; Albert Brooks; Harvey Keitel; Leonard Harris; Peter Boyle; Cybill Shepherd e outros. Roteiro: Paul Schrader. Música: Bernard Herrmann. Nova York: Columbia Pictures, 1976. 1 DVD (114 min), son., color.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-7247-205-0



9 788572 472050