

NARRATIVA E JORNADA DO HERÓI NO FILME O SHOW DE TRUMAN¹

SCHIMELFENIG, Douglas²
CARMO, Alex Sandro de Araujo³

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar a construção da narrativa e a jornada do herói desenvolvida pelo personagem Truman Burbank (Jim Carrey) no filme “O show de Truman – O show da vida”. A pesquisa utiliza-se dos estudos de Vogler (2006) sobre a jornada do escritor. Assim, busca-se identificar os 12 passos da jornada, bem como compreender o funcionamento dos elementos-chaves da virada na trajetória do personagem, pontuando quais os arquétipos que se manifestam na narrativa, e como seus papéis influenciam nosso herói durante sua aventura para fora do seu Mundo (In)Comum.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativa, Show de Truman, Jornada do herói, Arquétipos, Vogler.

NARRATIVE AND JOURNEY OF THE HERO IN THE MOVIE THE TRUMAN SHOW.

ABSTRACT

The present article aims to analyze the construction of the narrative and the journey of the hero developed by the character Truman Burbank (Jim Carrey) in the film "The show of Truman - The show of life". The research uses the studies of Vogler (2006) on the journey of the writer. Thus, we try to identify the 12 steps of the journey, as well as to understand the functioning of the key elements of the turn in the trajectory of the character, punctuating which archetypes are manifested in the narrative, and how their roles influence our hero during his adventure out of your World (In) Common.

KEYWORDS: Narrative, The Truman Show, Journey of the Hero, Archetypes, Vogler.

1. INTRODUÇÃO

Truman Burbank (Jim Carrey) é um personagem criado pela mídia. Desde seu nascimento foi adotado por uma empresa e vive no maior reality show já criado. Tudo ao seu redor é encenado: sua mãe, esposa, melhor amigo, colegas de trabalho, chefe e demais personagens são atores contratados, exceto ele mesmo. Para que tais acontecimentos fossem possíveis se convencionou a criação de um estúdio, uma pequena cidade cercada por água, onde clima e tempo são controlados por computador. Até mesmo o sol e a lua são artificiais, porém, como sendo estas as únicas condições de vida que o personagem conhece nem se dá conta da falsa realidade em que vive a mais 30 anos.

Truman segue sua vida em uma jornada normal de trabalho como vendedor de seguros e os afazeres da casa e esposa. Um típico cidadão vivendo o sonho americano. Certo dia uma falha técnica faz com que um objeto (canhão de luz) caia próximo do personagem que junto a uma

¹ Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, do Centro Universitário FAG, ano de 2017.

² Acadêmico do 7º período do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG. douglas.schimelfenig@gmail.com

³ Professor orientador. alexaramo@yahoo.com.br

sequência de outros acontecimentos começa despertar a curiosidade de Truman e o encoraja a uma jornada até então adormecida, às Ilhas Fiji, destino que o levaria ao encontro de uma paixão do colégio, nunca esquecida. Mas, no fim, a jornada toma outro rumo que leva nosso personagem a um mundo totalmente novo. Sobre a jornada do herói, Vogler (2006, p. 35) aponta que:

Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar em um mundo hostil e estranho. Pode ser uma jornada mesmo, uma viagem a um lugar real: um labirinto, floresta ou caverna, uma cidade estranha ou um país estrangeiro, um local novo que passa a ser a arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam.

Dentro deste contexto está nosso objeto de estudo, onde queremos analisar e identificar os 12 passos da jornada do herói (Mundo Comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor, Travessia do Primeiro Limiar, Testes, Aliados, Inimigos, Aproximação da Caverna Oculta, Provação, Recompensa, Caminho de Volta, Ressurreição, Retorno com o Elixir) estudados por Vogler (2006) em seu livro *A jornada do Escritor*, comprovando seus apontamentos sobre um modelo de jornada universal, com histórias diferentes, adaptadas e moldadas pela cultura local de cada escritor, porém uma forma básica e constante.

2. A JORNADA DO HERÓI NO SHOW DE TRUMAN

A narrativa inicia com uma descrição do show por seu diretor Christof (Ed Harris) e os personagens Meryl (Hanna Gill) e Marlon (Noah Emmerich) intercalando com um monólogo de Truman em frente ao espelho. Uma cena cômica do dia a dia do personagem, seguindo para as suas atividades diárias. Logo ao sair ocorre algo incomum e estranho para Truman: cai um objeto do céu (canhão de luz) que o deixa intrigado. Truman segue para o trabalho. Ele ainda para em uma revistaria faz a clássica compra do jornal e um item não tão comum: uma revista de moda. Por fim, chega ao emprego e começa a jornada de serviço na empresa de seguros de vida em que trabalha. Neste tempo liga para a telefonista e procura por uma pessoa da Ilha de Fiji, Sylvia Garland, então folheia a revista de moda e faz um recorte do rosto de algumas modelos.

Logo após isso, entra em cena o supervisor que entrega um pedido a Truman. E esse parece preocupá-lo muito. Porém, confrontado pela perda do emprego, acata o pedido e vai ao encontro da sua tarefa: a venda de uma apólice na ilha vizinha. O que aflige o personagem é justamente o trajeto que se dá pela água. Ele tem um extremo medo de água, faz de tudo para perder o embarque, mas falha. Ao chegar no píer um sentimento atormentador toma conta de Truman que não segue viagem.

Na maior parte do tempo o personagem se mostra educado e sorridente.

Figura 1 – Cenas iniciais do filme.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Esses momentos iniciais são cruciais para dar ao espectador o tom ou criar uma impressão, situar o personagem e identificá-lo com os receptores, dar impulsos para a jornada, um quadro geral da história a qual será exposta a seguir. São essas algumas das funções desse período conhecido como Prólogo. Ainda sobre ele Vogler (2006, p 94) complementa que:

Um prólogo pode servir a várias funções. Poderá dar ao público uma informação essencial sobre o passado da história, poderá sugerir à plateia que tipo de filme ou história vai ser esse, ou, também, dar início à história com um impacto, e só então permitir que a plateia se acomode em seus assentos.

Em nossa narrativa podemos identificar esses elementos citados por Vogler (2006), pois fica claro como e quem é nosso personagem, qual o seu Mundo Comum, como ele surge e qual a sua função no decorrer da história.

2.1 ESTÁGIO UM: MUNDO COMUM

Vogler (2006) apresenta o Mundo Comum como um elemento de contraste para o então chamado Mundo Especial. Uma base de comparação para o início da jornada que leva o herói e a plateia ao seu destino. O Mundo Comum deve parecer chato, monótono, sem graça e totalmente desanimador, porém este mundo já apresenta os impulsos para o mundo especial, mas ainda estão ocultos ao personagem. Ele apresenta a questão dramática da história, os conflitos que o herói deve enfrentar em sua jornada. Segundo Vogler (2006, p. 37), “[...] se você vai mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, primeiro vai ter que mostrá-lo nesse Mundo Comum, para poder criar um contraste nítido com o estranho mundo novo em que ele vai entrar”.

Em uma conversa de fim de tarde com seu amigo de infância Marlon, que pode ser visto como um mentor, nosso herói apresenta sua insatisfação com a rotina e o trabalho. Diz que pretende abandonar tudo e viajar. Conhecer as já citadas Ilhas de Fiji. Marlon que neste momento veste a

máscara do arquétipo do mentor ouve e pergunta sobre quando esse fato acontecerá. Truman apresenta as condições para fazer a viagem.

Sobre os estudos dos arquétipos, não se pode deixar de citar Carl G. Jung (2002), um dos pioneiros nesses estudos. Ele analisa e define personagens do consciente coletivo, a representação de características comuns a todos, conceitos que se manifestam desde sempre na sociedade. Todos temos uma ideia muito parecida sobre um sábio, mentor, mago entre outros personagens caricatos e sobre estes, Jung (2002, p. 67) cria a seguinte definição:

Do inconsciente emanam influências determinantes, as quais, independentemente da tradição, conferem semelhança a cada indivíduo singular, e até identidade de experiências, bem como da forma de representá-las imaginativamente. Uma das provas principais disto é o paralelismo quase universal dos motivos mitológicos, que denominei arquétipos, devido à sua natureza primordial.

Figura 2 – Mascara do mentor e o trauma do herói.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Após o diálogo com Marlon vemos Truman na praia onde nos é revelado o motivo do grande medo por água, trazendo à memória, a morte de seu pai em um acidente de veleiro, onde ele se vê culpado. Aqui podemos identificar uma ferida profunda em nosso herói, cheio de culpa e dor. Vogler (2006) retrata que um herói ferido traz humanidade e identificação com personagem, agrega sentido e realismo à história, visto que todos nós temos feridas físicas ou psicológicas, uma dor que não se manifesta o tempo todo, mas sempre está ali para nos tornar vulneráveis. Este fato também indica a presença do que podemos chamar de História Pregressa e Exposição, um conjunto de informações relevantes sobre o passado e os antecedentes do personagem, onde Vogler (2006, p. 104) completa dizendo que:

A platéia se envolverá mais com a história se tiver que trabalhar um pouco para deduzir a história pregressa, a partir de pistas visuais ou de uma exposição que irá se revelando enquanto os personagens estão perturbados emocionalmente, ou agindo em um determinado sentido.

Nesta passagem também fica claro que nosso herói tem carência latente, à perda do pai. Vogler (2006) relata que esse vazio é um elemento importante, pois cria um sentimento de

solidariedade para com o herói, e faz com que torçamos para que ele complete sua tarefa. Outra função desta etapa é deixar claro ao público o que está em jogo, e isso podemos perceber logo no começo da narrativa quando, já nas cenas iniciais, temos a apresentação do Show do Truman, e vemos o personagem preso em um mundo criado, manipulado por computador e cercado de atores. Isso mostra que o que está em jogo é o direito à liberdade de Truman.

2.2 ESTÁGIO DOIS: CHAMADO À AVENTURA

O Mundo Comum em grande parte das histórias é uma condição estática porém cheia de convites à aventura. Basta que estes sejam revelados. Esse chamado à aventura muitas vezes pode vir como uma mensagem ou mensageiro, um acontecimento que serve de gatilho para o que está por vir, outras vezes o convite pode vir de dentro de algo que se agita no interior do nosso herói.

Na história de Truman podemos notar tanto um convite externo como um incômodo interno. Sobre este estágio Vogler (2006, p.38) complementa que “O Chamado à Aventura estabelece o objetivo do jogo, e deixa claro qual é o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou o amor, executar vingança ou obter justiça, realizar um sonho, enfrentar um desafio ou mudar uma vida”.

O chamado à aventura serve para dar o *start*, a faísca que move o herói para sua jornada. Ele pode surgir também do que Vogler (2006) chama de Sincronicidade, uma série de acontecimentos que fazem esse convite ao herói.

Figura 3 – Falhas técnicas.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

No Show de Truman esses acasos começam com a queda do canhão de luz logo no primeiro ato. Seguindo por outra falha técnica, o personagem ouve a conversa dos autores pelo rádio e então percebe que tudo gira ao seu redor. O pai de Truman reaparece como um mendigo e é preso por outros atores de forma muito suspeita, e vemos ainda a presença do chamado quando o personagem muda sua rotina e entra em um edifício que na verdade é uma espécie de camarim para os demais personagens. Esses acontecimentos fazem parte da sequência de fatos que leva nosso herói rumo à sua aventura.

2.3 ESTÁGIO TRÊS: RECUSA DO CHAMADO

A Recusa do Chamado pode ser vista como uma pausa antes da jornada, o momento em que o herói é confrontado e sua motivação posta à prova. A questão agora passa a ser: como ele vai responder ao chamado? Será que ele vai superar o medo e vencer os obstáculos? O momento é de tensão. Nossa personagem está com medo e é normal que exista uma recusa ao chamado. Para Vogler (2006) essa parada desempenha um papel importante, mostrando a plateia que a aventura é perigosa e cheia de riscos. Ainda sobre a relutância do herói, Jung (2002, p. 167) justifica que “Este paradoxo pertence à essência do herói e perpassa como um fio vermelho todo o seu destino. Ele enfrenta o maior perigo, mas no entanto sucumbe a algo insignificante”.

Em nossa narrativa podemos identificar que nosso herói passa por alguns tipos de recusa, como quando na conversa de Truman com Marlon o personagem dá as famosas desculpas e afirma que para começar sua jornada ele precisa se programar, juntar dinheiro e fazer planos. Aqui também podemos ver algo que estava para se manifestar à frente sobre Marlon que se mostra como um grande amigo e depois é visto como um guardião do limiar questionando a jornada de Truman, sempre apresentando motivo para que Truman mantenha a “boa vida” que tem.

2.4 ESTÁGIO QUATRO: ENCONTRO COM O MENTOR

Figura 4 – Mentor enganoso.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida. (1998)

Nem sempre uma Recusa ao Chamado é ruim, pois, para realizar a jornada o personagem precisa estar pronto, apto e confiante em relação a si mesmo. É aí que entram os mentores. A presença e relação dos mentores com nossos heróis são indispensáveis. Fonte de sabedoria. Esse é o papel fundamental do mentor e mesmo quando não existe um mentor físico, o herói precisa desse atributo, seja com um mapa, experiência de outros que já fizeram alguma jornada ou mesmo dentro de si próprio. Sobre as características do mentor Jung (2006, p.92) complementa:

Seus atributos são o "maternal": simplesmente a mágica autoridade do feminino; a sabedoria e a elevação espiritual além da razão; o bondoso, o que cuida, o que sustenta, o que proporciona as condições de crescimento, fertilidade e alimento; o lugar da transformação mágica, do renascimento; o instinto e o impulso favoráveis; o secreto, o oculto, o obscuro, o abissal, o mundo dos mortos, o devorador, sedutor e venenoso, o apavorante e fatal.

Na narrativa de Truman temos a busca interna do personagem por sabedoria e a presença de Marlon, seu melhor amigo, que em grande parte se mostra como um mentor dando conselhos e encaminhamentos ao personagem. Porém ele se revela um grande engano e nos faz ver que nem sempre o herói pode confiar no mentor. Sobre isso Vogler (2006, p.127) afirma que:

A platéia não se importa de ser enganada a respeito de um Mentor (ou qualquer outro personagem) de vez em quando. A vida real está cheia de surpresas, com pessoas que acabam se revelando muito diferentes do que imaginamos num primeiro momento. A máscara de Mentor pode ser usada para enganar um herói e aliciá-lo para uma vida de crimes.

É exatamente isso que temos em nossa narrativa, pois, na verdade, Marlon que faz parte da trama para manter o personagem no show, sempre acompanhando Truman e se mostrando como alguém que se preocupa com ele, está enganado sobre a vida que tem e sobre querer uma jornada às Ilhas de Fiji.

2.5 ESTÁGIO CINCO: TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

É chegada a hora. Todos os preparativos foram feitos. As malas estão prontas. É o momento da partida. O momento de encarar os fatos. Tudo já foi pensado e a jornada em direção ao mundo especial vai começar. A Travessia do Primeiro Limiar é um ato voluntário um ato de comprometimento por parte do herói e este marca também o início do segundo ato. Para Vogler (2006), neste momento o herói já não aceita mais os conselhos e presentes do mentor, e sai correndo em direção a aventura. Esta geralmente é impulsionada por um elemento externo que força esse momento de ruptura.

Figura 5 – Guardiões do primeiro limiar.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Na história podemos ver o momento de virada em várias situações quando o personagem tenta ir ao encontro das ilhas de Fiji. Primeiramente ele tenta fazer a compra de passagens e neste momento surge o primeiro Guardião do Limiar quando a vendedora diz que todos os voos estão lotados para o próximo mês. O segundo guardião se mostra quando o ônibus “estraga” em uma tentativa de seguir a viagem por terra e ainda quando Meryl tenta impedir que ele faça a viagem com seu próprio carro. Sobre o Guardião do Primeiro Limiar, Vogler (2006, p. 134) ainda pontua:

A tarefa dos heróis, a esta altura, muitas vezes, é descobrir uma maneira de passar ao largo, ou enganar esses Guardiões. Com freqüência, a ameaça é só uma ilusão, e a solução é apenas ignorá-los ou enfrentá-los com confiança.

Figura 6 – Travessia do primeiro limiar.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Chegamos então à travessia de fato! Segundo Vogler, (2006), a travessia pode ser um momento único ou uma passagem extensa da história. Ela exige coragem do herói, pois representa estar com os pés em terra firme e dar um passo ao desconhecido. No Show de Truman, a travessia inicia de fato, no momento em que ele está em frente a ponte, no carro, junto com Meryl e coloca as mãos dela no volante acelerando ao máximo, pois a travessia sobre a ponte parece improvável a todos. Com esse passo de fé a história começa a nos surpreender e aquece a torcida para com o personagem.

2.6 ESTÁGIO SEIS: TESTES, ALIADOS E INIMIGOS

Agora a jornada começou. O herói está desbravando o Mundo Especial, uma experiência nova, ao mesmo tempo empolgante e muitas vezes assustadora para ele. As primeiras impressões revelam o contraste entre os dois mundos: comum e o especial. E esse novo mundo possui novas regras. Estas muitas vezes se mostram mais perigosas e os erros tem consequências altas.

Outra característica desta etapa da jornada são os testes que o herói precisa enfrentar neste mundo desconhecido. Eles são parte da adaptação no mundo especial. Sobre eles Vogler (2006, p. 139) descreve:

Os testes do começo do segundo ato costumam ser obstáculos difíceis, mas não têm aquela qualidade máxima de vida-ou-morte dos eventos posteriores. Se a aventura fosse uma experiência numa faculdade, o primeiro ato equivaleria aos exames vestibulares e o estágio de testes no segundo ato seria uma série de provas intermediárias, que servem para aguçar as habilidades do herói em áreas específicas e prepará-lo para os exames finais que ainda virão.

Aqui vemos Truman animado com a jornada, enfrentando os desafios para seguir em frente. Ele passa por fogo, desobedece autoridades da lei e foge através de uma floresta com radiação.

Figura 7 – Testes.



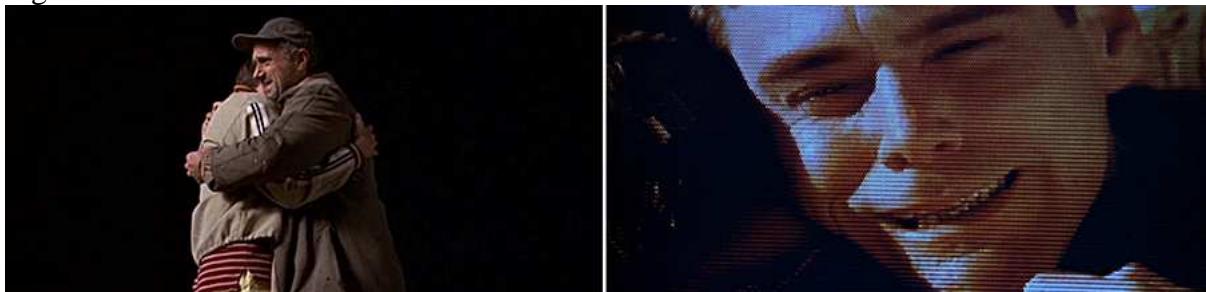
Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Este também é o momento de reconhecer aliados e inimigos, encontrar companheiros ou formar equipes. Durante a jornada pelo novo é comum que eles apareçam, onde tudo é novidade. Até uma simples busca por informações pode se transformar em uma parceria de grande ajuda. Podem surgir também inimigos para interromper a jornada ou atrasar o herói, pois a presença do personagem no mundo especial pode chamar a atenção do vilão e desencadear uma série de acontecimentos que tendem a complicar ou parar a jornada do herói. É exatamente isso que ocorre com o personagem do Show de Truman. Após transpor os obstáculos, é capturado por “guardas” e levado de volta para sua casa interrompendo a viagem às Ilhas de Fiji.

Nesse momento tudo está mudando. Nosso personagem precisa se adaptar e aprender as novas regras deste mundo desconhecido. Aqui também se faz necessário o que Vogler (2006, p.142) chama de Lugar de Beber Água: “O ‘lugar de beber água’ é um local natural de reunião, um bom ponto para observar os outros e obter informação”.

Após ser preso na tentativa de fazer por conta a viagem às Ilhas de Fiji, Truman encontra-se irado e confuso. Começa a questionar tudo que Meryl fala e faz, chegando a agir de forma agressiva com ela. Marlon chega em um momento crucial com a clássica cervejinha para uma das conversas de fim de tarde. Salva Meryl, e os dois saem para o lugar de costume.

Figura 8 – Falso mentor.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Nesta conversa temos a volta do personagem do pai de Truman que é reapresentado ao herói por Marlon. Pode-se ver mais uma vez a presença do Guardião do Limiar, aqui representado tanto por Marlon, que se mostra como falso mentor como pelo pai de Truman. Ainda durante a conversa Marlon tenta responder e desmistificar os argumentos do personagem em relação a falsa vida que vive e o retorno da figura paterna de Truman mostra que a preocupação de prender o personagem no programa por parte de Christof, assim deixando claro que é um momento decisivo para a história.

2.7 ESTÁGIO SETE: APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA

Depois dos transtornos e adaptações da entrada no Mundo Especial, o herói passa por uma região de calmaria, entre a chegada e o centro da jornada. É hora de organizar as estratégias e analisar todo o trajeto até aqui. Vogler (2006, p.146) complementa:

Quanto mais os heróis aproximam-se das portas da cidadela, bem no meio do Mundo Especial, eles podem reservar algum tempo para fazer planos, dedicar-se ao reconhecimento do inimigo, reorganizar o grupo, fortificar-se e armar-se melhor, ou talvez dar uma última gargalhada e fumar um último cigarro antes de ir ao âmago da terra de ninguém.

Aqui nossa narrativa tem uma pausa. Quando tudo parece voltar ao seu lugar vemos Christof dando uma entrevista sobre os últimos acontecimentos do programa e atendendo a dúvidas e perguntas por telefone. Um fato curioso deste momento é a entrada Sylvia, o amor do colégio tirado à força do elenco. Ela questiona a vida que é imposta ao personagem e discute com Christof. No fim vemos o diretor assistindo a Truman enquanto dorme e tudo parece estar de volta ao “roteiro”.

Figura 9: Christof e Sylvia, aproximação da caverna oculta.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

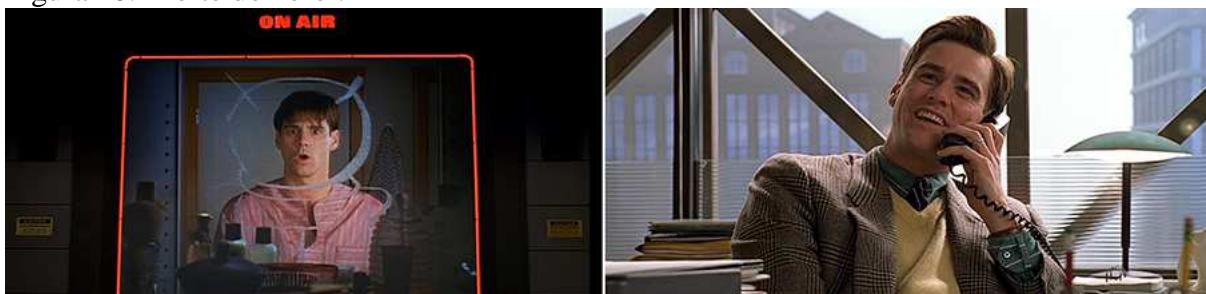
2.8 ESTÁGIO OITO: PROVAÇÃO

A história chegou ao momento decisivo. O herói está no fundo da Caverna Oculta e enfrenta seu maior desafio ou adversário. Essa fase de conflito e uma pequena derrota mudam nosso herói e essa mudança o ajuda a ver o mundo especial de uma forma mais clara o tornando mais sensível, mas para isso o personagem precisa morrer ou quase isso. Vogler (2006, p. 57) traz esse fator como o segredo da provação:

Heróis têm que morrer para poderem renascer. O movimento dramático de que a platéia mais gosta, acima de qualquer outro, é o de morte e renascimento. De algum modo, em toda história os heróis enfrentam a morte ou algo semelhante: seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o fim de uma relação, a morte de uma personalidade velha. Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem — literal ou simbolicamente — para colher as consequências de terem derrotado a morte.

Após sua tentativa de “fuga” Truman é trazido de volta à força, ameaça Maryl que o deixa, saindo do show, reencontra o pai e aparentemente volta à vida normal. Temos a impressão que o herói desistiu da jornada. Parece que ele voltará a vida de sempre.

Figura 10: Morte do herói.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida(1998)

A Provação é um dos pontos centrais da história. Muitos pontos a conduziram até aqui e agora ela pode escolher que caminho irá tomar. Pode ser vista como o acontecimento central da história ou o ponto central do segundo ato, mas não deve ser confundida com o clímax por isso Vogler

(2006) o intitula de crise e descreve que a crise central geralmente ocorre no meio da história, deixando tempo para as consequências da provação ou passagem de morte. Outro modelo que ele apresenta é a crise retarda que ocorre próxima do fim do segundo ato. Essa também é a que podemos identificar na narrativa em análise.

2.9 ESTÁGIO NOVE: RECOMPENSA (APANHANDO A ESPADA)

Tendo sobrevivido à morte agora é hora de enfrentar as consequências. O inimigo da caverna oculta foi vencido e é preciso comemorar. Outro acontecimento dessa etapa é o que Vogler (2006) chama de tomado posse. O herói pega aquilo que veio buscar e vemos também a apanhada da espada quando em um gesto de soberania e poder o herói realiza um gesto típico e intimidador.

Figura 11 – Apanhando a espada.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Em nossa narrativa o personagem foge novamente, agora de uma maneira planejada deixando o vilão Christof e todos sem saber o que fazer. Ele toma pose dos conhecimentos adquiridos. Sabendo que todos estão contra ele e simulando o sono foge durante a noite deixando todos em desespero. O elenco do show vai à sua procura. Christof está desesperado pois, o herói parecia ter aceito a vida do Mundo Comum novamente. A fuga prova totalmente o contrário. O show é suspenso e sai do ar pela primeira vez. Até mesmo o dia é adiantado e o sol traz a luz para procura de Truman.

2.10 ESTÁGIO DEZ: CAMINHO DE VOLTA

Ao assimilar os aprendizados e recompensas das grandes provações os heróis se veem frente a uma grande decisão: voltar ao Mundo Comum ou seguir a jornada no Mundo Especial. Nesse momento, muitos personagens escolhem voltar ao mundo comum ou ainda retornar à jornada de um ponto totalmente diferente. Vogler (2006, p. 188) ainda pontua que “Em termos psicológicos, este

estágio representa a resolução do herói de voltar para o Mundo Comum e aplicar as lições aprendidas no Mundo Especial”.

Na nossa narrativa vemos Truman decidindo seguir no mundo especial. Porém, a jornada toma um novo rumo totalmente diferente dos vistos até agora. O personagem decide fazer sua jornada pelo temido mar, mas o herói está diferente e talvez, os velhos medos já não o assustem mais.

Figura 12 – Caminho de volta.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

O momento de volta é quando os heróis se dedicam novamente a Aventura. É o momento de mudança de direção, mais uma travessia de limiar, que marca a mudança do segundo para o terceiro ato. Pode haver mudanças no objetivo da história. No show de Truman também podemos identificar outras características desse estágio que são citadas por Vogler (2006). São elas Retaliação e Cenas de perseguição.

Figura 13 – Retaliação.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Na narrativa vemos o diretor Christof, o vilão, atacar nosso personagem, primeiro com a busca feita no grande estúdio por todos os atores que procuravam Truman durante a noite de sumiço e segundo quando ele autoriza as mudanças climáticas no mar fazendo o herói passar por um quase naufrágio.

2.11 ESTÁGIO ONZE: RESSUREIÇÃO

Este é o estágio mais aterrorizante tanto para o herói quanto para o escritor. Antes de completar sua jornada, o personagem precisa enfrentar mais uma provação, é o clímax da narrativa. A plateia deve vivenciar a morte e ressureição do herói para que a história fique concluída. A jornada mudou completamente o herói e para o novo mundo ele precisa de uma nova personalidade, adequada ao seu novo mundo comum. Sobre isso Vogler (2006, p.195) descreve que:

[...] agora devem se despir da personalidade adquirida na jornada e construir outra, nova, adequada a essa volta ao Mundo Comum. Deve refletir as melhores partes da personalidade antiga e as lições aprendidas ao longo do caminho.

Figura 14 – Ressurreição.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

O ponto alto da narrativa de Truman após a tempestade sofrida na retaliação, é o fato de o personagem parecer ter morrido com a força das águas. Todos estão apreensivos, porém o herói reage e ressurge com um novo ar. Ele está diferente. É um novo Truman que ainda mais confiante, segue sua jornada.

2.12 ESTÁGIO DOZE: RETORNO COM ELIXIR

A jornada está completa. Após passar por todas as provações existem dois caminhos: voltar com todo o aprendizado ou seguir a jornada. Porém aqueles que seguem, seguem com uma sensação diferente, pois o personagem está diferente, é um novo herói completo e experiente e agora está começando uma vida nova.

No Show de Truman o personagem segue a viagem e chega ao fim do estúdio passando por um pequeno momento de desespero e desânimo. Sai do barco e segue a parede em busca de uma saída. Todos ficam apreensivos. O herói está confuso, mas não quer desistir e então encontra uma porta de saída.

Figura 15 – Momentos finais.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Esse estágio marca também o fim da narrativa. Vogler (2006) comenta sobre a existência de dois tipos de fim para a jornada do herói, sendo o primeiro e mais comum na cultura ocidental, especialmente em filmes americanos, aquele final que traz um desfecho ou sensação dele mostrando a história como algo completo e sem questões em aberto. O segundo mais comum na Ásia, Europa e Austrália, o mesmo que vemos na jornada de Truman Burbank é o modelo de final aberto. Neste Vogler (2006, p. 212) aponta que:

[...] o final aberto, no qual permanece uma sensação de perguntas não respondidas, ambigüidades e conflitos não resolvidos. Os heróis podem ter ampliado sua consciência, em ambas as formas. Mas, na forma aberta, seus problemas podem não estar tão claramente amarrados.

Em nossa narrativa vemos Truman chegando à porta de saída. Christof que até o momento se mantinha oculto ao personagem tenta em um ato desesperado fazer com que o herói fique e continue sendo parte do show. Tenta se mostrar como um amigo, mas Truman não cede e diz a clássica fala: “Bom dia, e se a gente não se ver novamente boa tarde e boa noite!” faz o sinal de reverência ao público, sai pela porta, a transmissão é encerrada e todos vibram.

Figura 16 – Truman sai do show.



Fonte: O show de Truman - O Show da Vida (1998)

Neste ponto de vista, a narrativa segue mesmo ao fim, deixando a decisão final ao encargo do espectador ou leitor. Algumas perguntas trazidas no primeiro ato como: O personagem vai conseguir escapar? Ele chegará as Ilhas de Fiji? foram respondidas pelo autor. Outras ficam ao encargo do público. Entre elas podemos citar: Como será a nova vida de Truman? Ele vai morar aonde? Truman encontrará Sylvia?

Mas fica a sensação de vitória e que agora Truman escapou das mentiras do Mundo Comum e vai começar uma nova vida onde ele não é manipulado e direcionado a uma vida televisiva onde tudo ao seu redor é encenado.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise, podemos concluir que os estudos de Vogler (2006) são de extrema importância no que norteia o âmbito da criação de histórias. Os estágios propostos pelo autor apresentam uma jornada completa e cativante em suas mais íntimas etapas. Dificilmente uma narrativa estruturada nestes moldes não prende o espectador ou leitor. Cada etapa da jornada nos envolve e faz com que nos identifiquemos com o herói, desde os apontamentos iniciais, o Mundo Comum até o Retorno com o Elixir somos levados a ajudar o herói e nos sentimos parte da narrativa.

Não podemos esquecer Jung (2002) que em seus estudos traz a definição dos mais diversos arquétipos como o herói, vilão, mentor... assim trazendo toda uma base à argumentação de Vogler (2006) quanto a jornada do herói.

Desta maneira podemos concordar com Vogler (2006) e Jung (2002) quando apresentam o conceito de consciente coletivo mostrando uma semelhança na criação de personagens e narrativas nas mais diversas culturas, apresentando um modelo de jornada adaptado aos elementos da cultura local.

REFERÊNCIAS

JUNG, C. G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Editora Vozes, 2002

O SHOW DE TRUMAN - O SHOW DA VIDA. Produção de Scott Rudin. Direção de Peter Weir. Seaside, Flórida/EUA. Paramount Pictures, 1998. videocassete.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.