

# Quem *Soul*? Os Vícios e Virtudes na Trajetória do Herói Joe Gardner

João Baraldi Neto

Thalyta Karina Correia Chediak

*A amizade é, de fato, uma virtude, ou implica virtude, além disso, ela é o que existe de mais necessário para a vida.*

Aristóteles

## Considerações iniciais

Os filmes de animação são, inicialmente, voltados para crianças, porém é possível perceber que muitas vezes atingem também o público adulto. Essas narrativas alegrem os pequenos e ao mesmo tempo apresentam reflexões significativas. O filme *Soul*, por exemplo, agrada público de todas as idades. Trata-se de uma narrativa filmográfica cujo personagem principal é Joe Gardner, um músico que, ao percorrer uma trajetória e passar por desafios e aprendizagens, pode proporcionar ao público diversão, reflexão e autoconhecimento.

A proposta deste capítulo é analisar o *logos*, com foco nos vícios e nas virtudes que se manifestam na trajetória de Joe Gardner, bem como compreender os tipos de argumentos empregados na narrativa para persuadir o auditório. Esta pesquisa, de abordagem qualitativa, adota como procedimento metodológico a análise documental, e propõe como *corpus* a obra filmográfica *Soul*, com base teórica na retórica. Para sustentar a análise, Campbell (2007) contribui com o modelo da jornada do herói percorrida por Joe, Aristóteles fornece as concepções sobre os vícios e as virtudes e os tipos de argumentos usados pelo personagem e, para a Teoria da Argumentação, a baliza está nos estudos de Perelman e Olbrechts-Tyteca (2020).

## A história de quem *Soul*

O filme *Soul*, disponível na plataforma de *streaming Disney+*, desde 2020, é vencedor do Oscar de Melhor Animação e do prêmio de Melhor Filme Animado, além de Melhor Trilha Sonora Original no *Globo de Ouro* e no *BAFTA*<sup>1</sup>, e de Melhor Trilha Sonora no *Critics' Choice Awards*. Além disso, é a primeira produção da Pixar que tem como protagonista um homem negro.

A palavra *Soul*, de origem inglesa, em tradução para o português, refere-se tanto à alma, quanto ao gênero musical, que surge em uma época de movimentos sociais antirracistas e representa a música negra, ao combinar elementos de *blues* e *jazz*. O título do filme sugere, assim, dois sentidos. O primeiro trata de uma abordagem filosófica sobre o sentido da vida e a relação com a morte. O segundo, da conexão do personagem com o gênero musical, que também é algo que motiva sua vida. A animação convida o espectador a embarcar com Joe Gardner, um professor que gosta de tocar piano e deseja fazer parte da banda de música de Dorothea Williams. Quando criança, é levado por seu pai, que também é músico, para assistir a uma apresentação de *jazz*, o que desperta o gosto pelo gênero musical.

Joe recebe da escola a proposta de ser professor regente, em seguida, é convidado por um ex-aluno, baterista, para realizar uma audição como pianista. Esse é o maior sonho de Joe, ter uma carreira bem-sucedida como pianista profissional. Ao ser aceito, sai do local e compartilha pelo telefone com a mãe a conquista. Durante o percurso, se distrai, cai em um bueiro e entra em coma.

Quando Joe consegue se dar conta do que aconteceu, observa que sua alma não está mais ligada ao seu corpo. Ainda confuso, se vê em uma esteira rumo ao fim da vida. Ele não aceita a morte, pois percebe que vai perder a sua grande oportunidade de tocar e faz de tudo para voltar à Terra. Ao tentar fugir do seu destino, pula da esteira e cai no espaço chamado “Pré-vida” ou “*The Great Before*”, local destinado à descoberta inicial das habilidades dos seres extracorpóreos para conquista do “passo” e consequente início da vida terrena. Joe é recebido pelos “*Jerries*” ou “*Zés*”, representantes do universo que administram os espaços celestiais.

Na “Pré-vida”, para a conquista do “passo”, as almas jovens precisam descobrir o propósito de vida, representado pelo “*sparkle*” ou “faísca de vida”. Nesse local, reside a 22, uma alma jovem e rebelde que nunca conseguiu iniciar a vida na Terra. Por isso, Joe

<sup>1</sup> British Academy Film Awards, Academia Britânica de Artes do Cinema e Televisão.

<sup>2</sup> Os “*Jerries*” são seres extracorpóreos que representam o universo todo e, portanto, seria difícil visualizá-los caso não fossem personificados e ilustrados. Na tradução em português, o Jerry chama-se Zé, abreviação de José, no sentido de ser um nome popular.

é escalado para ser mentor de 22 na busca pela “faísca” e, ao passarem juntos por muitos desafios, a amizade transforma os dois. Joe completa um ciclo de aprendizagem, está pronto para retornar à Terra e lutar pelo que ele agora acredita.

## **A jornada do herói**

Campbell (2007), estudioso da mitologia, desenvolve a ideia de “monomito”, também conhecido como a “trajetória do herói”, uma espécie de percurso padrão e universal necessário para a construção de um verdadeiro herói. Segundo o autor, a “trajetória do herói” consiste em um pilar de rituais de passagens responsáveis pelas transformações que sofre o personagem no decorrer do caminho.

A trajetória do herói, conforme Campbell (2018), é “uma certa sequência de ações heroicas, típica, que pode ser detectada em histórias provenientes de todas as partes do mundo, de vários períodos da história”;<sup>3</sup> apesar de não passarem pelas mesmas etapas, todos vivenciam momentos decisivos de transformação. Silva (2012) afirma que a jornada do herói em Campbell (1990) possui característica cíclica e requer vivência de um monomito, assim,

O termo monomito Campbell toma de empréstimo do escritor irlandês James Joyce. Também chamado de jornada do herói, o monomito trata sobre a jornada cíclica presente nos mitos. A ideia de monomito em Campbell (2000) explica sua ubiquidade – aquilo que está ao mesmo tempo em toda parte – por meio de uma mescla entre o conceito junguiano de arquétipos [...].<sup>4</sup>

Para Campbell, de acordo com Silva (2012), a organização da jornada do herói está dividida em três situações: a partida, o instante em que deseja à sua jornada; a iniciação, relacionada às peripécias durante seu caminho; e o retorno, o instante em que volta à casa munido dos conhecimentos adquiridos.

A padronização em fases, para Campbell (2007), é considerada norteadora das narrativas mitológicas ao passo que toda e qualquer história poderia ser recontada infinitas vezes e mesmo assim sofrer infinitas variações. Para isso, as etapas gerais indicadas pelo autor são divididas em uma série de outras circunstâncias que aparecem na trajetória de Joe Gardner.

Segundo Campbell (2007), a trajetória do herói passa pelas fases: o chamado para a aventura, a recusa do chamado, o auxílio sobrenatural, a passagem pelo primeiro limiar, o ventre da baleia, o caminho das provas, o encontro com a deusa, a mulher como

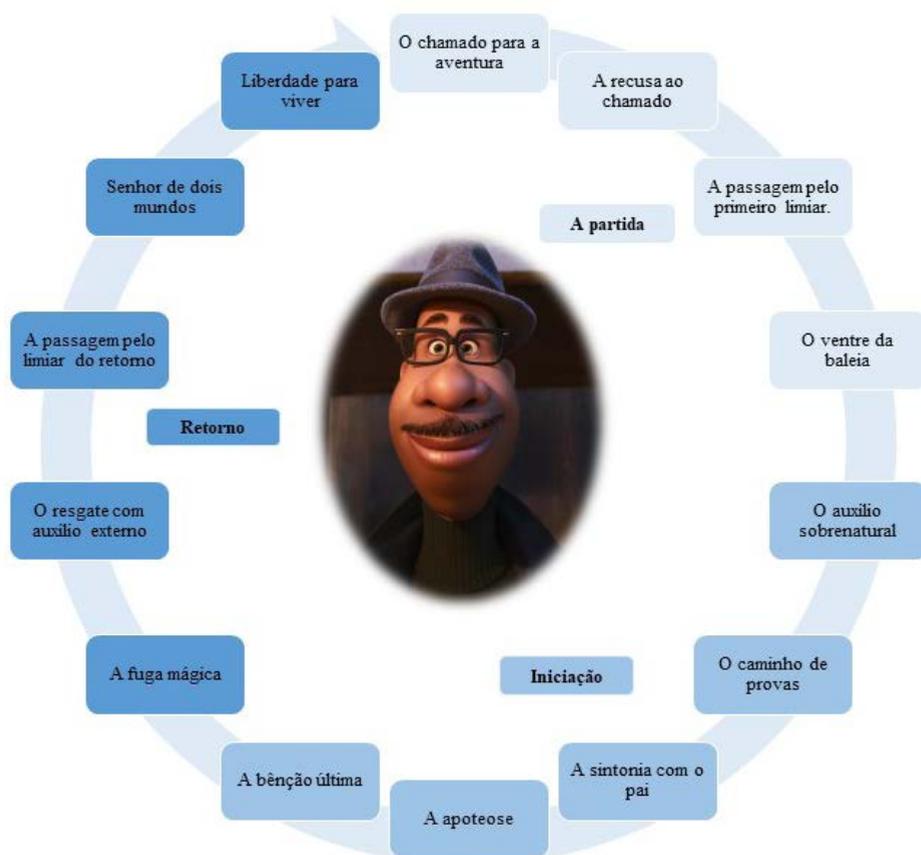
---

3 Campbell, 1990, p. 136.

4 Silva, 2012, p. 64.

tentação, a sintonia com o pai, a apoteose, a bênção última, a recusa do retorno, a fuga mágica, o resgate com auxílio externo, a passagem pelo limiar do retorno, senhor de dois mundos e liberdade para viver.

Organograma 1- A jornada de Joe Gardner



Fonte: Elaborado pelos autores a partir da leitura de O herói de mil faces (2007), de Joseph Campbell.

Imagem Pixar, 2020.

A primeira fase, o chamado para a aventura, ocorre quando Joe Gardner sai da audição para pianista, cai em um bueiro e entra em coma. De acordo com Campbell (2007), o “chamado para a aventura significa que o destino invocou o herói, e transferiu o centro gravitacional espiritual dentro dos limites desta sociedade para uma zona desconhecida”.<sup>5</sup> Nesse momento, o personagem é convidado a iniciar a aventura que promove a primeira transformação.

Em seguida, três fases são observadas: a recusa do chamado pelo personagem, que ocorre no momento no qual ele tenta a todo custo retornar para o mundo terreno, a passagem pelo primeiro limiar e o ventre da baleia. A recusa do chamado está presente na cena em que ele se depara com a esteira do destino rumo à luz e corre em sentido oposto, até cair em outro espaço e ser recebido por “Zé”, o responsável pela “Pré-vida”<sup>6</sup>, local onde as almas adquirem habilidades, gostos e personalidades para voltar à vida, situação que conduz Joe a uma morte simbólica, pois deixa de pertencer ao mundo material e se metamorfoseia em alma entre vida e morte, em um mundo espiritual, chamada de ventre da baleia.

O auxílio sobrenatural acontece no instante em que Joe assume o lugar de outra alma, torna-se o mentor do personagem 22, por um erro, e passa a ser responsável por ajudar na busca da “faísca”. O desafio é grande, uma vez que 22 já havia passado por outros mentores importantes como Madre Teresa de Calcutá, Gandhi e Copérnico, que não conseguiram cumprir com sucesso o seu papel. A 22 é responsável pela transformação de Joe no caminho de provas e “representa o poder benigno e protetor do destino”,<sup>7</sup> durante as fases que o herói passa até chegar ao final da jornada.

A sintonia com o pai é revelada assim que Joe Gardner adentra no salão da vida para a apresentação da história progressiva de cada alma e se depara com a lembrança do pai no salão de música de *jazz*. O personagem recorda não só de tudo que viveu, mas também das situações que o levaram a decidir a carreira profissional.

Dessa forma, o herói, na fase de apoteose, chega a um conhecimento profundo e munido de um saber novo. Agora, enfrenta a parte mais difícil da aventura, a busca da “faísca” que falta no passe de 22 para a existência terrena. Embora tivessem interesses opostos, visto que enquanto Joe quer voltar a vida terrena, 22 deseja permanecer na “Pré-vida”, eles se unem a fim de alcançarem seus objetivos.

Ao final da trajetória, pelos atos de 22, o músico percebe que a busca por um propósito não está relacionada ao fato de tocar piano, mas em pequenas ações, gestos e sensações vivenciadas. Por exemplo, Joe para e reflete a partir de objetos colecionados por 22: uma

---

5 The Hero's Journey: Joseph Campbell on his life and work, 2018, p. 3. Tradução nossa.

6 O grande antes, tradução nossa.

7 Campbell, 2007, p. 76.

folha de árvore, pirulito, linha de costura, pedaço de pizza, donuts e *ticket* do metrô. Esse momento provoca uma transformação na forma de enxergar a carreira profissional e faz Joe deixar a obsessão pelo *jazz* e procurar se conectar com a sua própria história, além do aprendizado vivenciado de descobrir a simplicidade da vida.

É possível observar a bênção última, no momento em que Joe ajuda 22 a conquistar a “faísca” que falta, bem como o resgate por auxílio externo quando ele é salvo pelos “Zés” e recebe o direito de retornar à vida terrena. Campbell (2018) explica que o resgate por auxílio externo evidencia a necessidade que o mundo tem de ir ao encontro do herói para recuperá-lo e oferecer a chance de transformação.

A fuga mágica de Joe acontece quando ocorre o seu retorno para a vida na terra, transformado e munido com a própria trajetória. Já a fase da passagem pelo limiar do retorno prova que o herói retém a sabedoria adquirida na jornada e aplica-a à vida. Assim, o personagem pode ser “[...] orientado por forças internas ou carinhosamente conduzido pelas divindades orientadoras [...]”<sup>8</sup> e, ao trazer a bênção, impacta a realidade de maneira positiva. Joe percebe que o propósito da vida não se reduz ao desejo subjetivo de tocar *soul*.

A fase senhor dos dois mundos é notada na habilidade de Joe em transitar pela linha que divide as dimensões celestial e terrestre. A jornada proporciona a compreensão dessas dimensões, mundos divino e humano, como distintos, no entanto, são únicos, uma vez que o reino dos deuses “é uma dimensão esquecida do mundo que conhecemos. E a exploração dessa dimensão, voluntária ou relutante, resume todo o sentido da façanha do herói”<sup>9</sup> que acontece no momento da tomada de consciência das suas ações.

Joe alcança a libertação a partir da metamorfose da condição existencial adquirida, após passar os desafios da trajetória. Ele deixa de ser egoísta e ressurge, após o reencontro com o seu verdadeiro eu. Joe conquista a libertação do medo e da morte ao aceitar a esteira do destino e ao sacrificar a própria existência em benefício do semelhante.

## Vícios e virtudes do personagem Joe Gardner

Com base nos estudos de Aristóteles (2016), é possível destacar que, na trajetória de Joe Gardner, há condutas viciosas e virtuosas. Ao vivenciar a jornada do herói, Joe insiste no objetivo de se tornar um músico de *jazz*. Para o filósofo, a virtude, é um meio-termo “[...] e em qual sentido ela o é, a saber, que ela é um meio-termo entre dois vícios, um segundo o excesso e outro segundo a falta, e que ela é um meio-termo de tal tipo porque

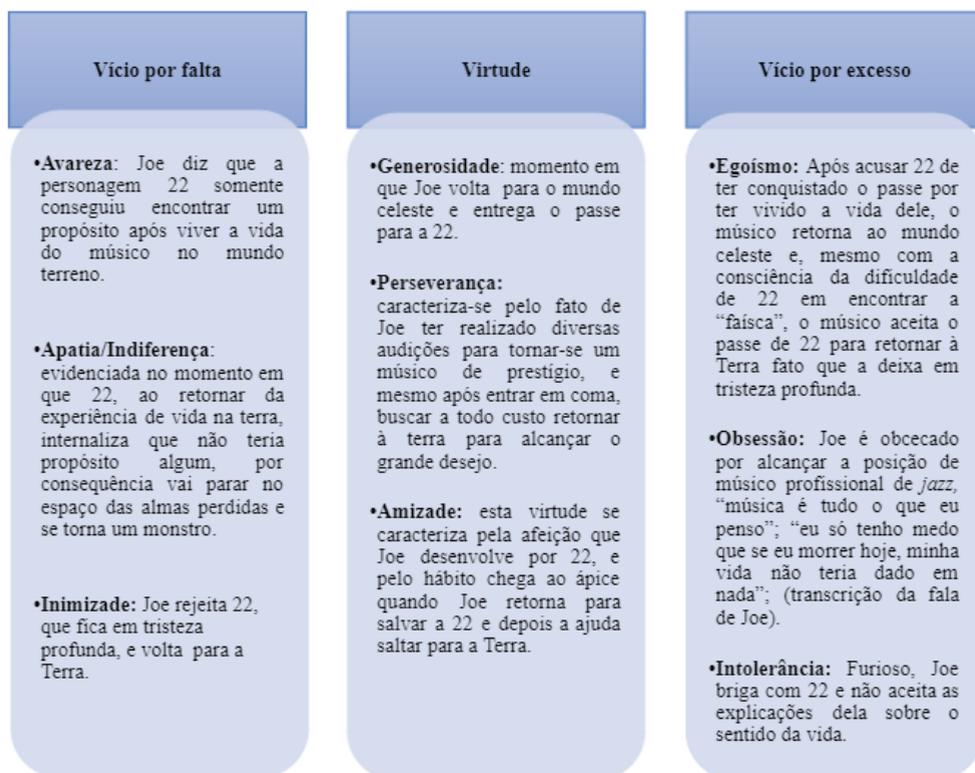
8 Campbell, 2007, p. 213.

9 Ibid.

ela visa à posição intermediária nas paixões e nas ações”.<sup>10</sup> Dessa maneira, “o excesso e a falta são característicos do vício”.<sup>11</sup>

Para Aristóteles, a mediania constitui-se na busca desse meio-termo. Na trajetória do herói, Joe assume atitudes virtuosas, assim, a virtude do personagem consiste nas escolhas que faz na história. Em uma análise empírica, destacamos vícios e virtudes de Joe Gardner:

## Organograma 2 - Vícios e virtudes de Joe Gardner



Fonte: Elaborado pelos autores, 2021.

10 Aristóteles, 2016, p. 53.

11 Id., 2021, p. 37.

Conforme o organograma 2, Joe demonstra, por meio de ações, uma série de condutas viciosas como avareza, apatia, inimizade, egoísmo, obsessão e intolerância, até que decide ajudar 22 a ir para a Terra. A partir da sua ação, as virtudes de generosidade, perseverança e amizade são destacadas. De acordo com Aristóteles (2016), há dois tipos de virtude, a intelectual, que é ensinada, e a moral, que resulta da prática:

[...] a intelectual, via de regra, deve seu nascimento e seu desenvolvimento à educação. Por esse motivo, exige experiência e tempo. Já a virtude moral (*ethiké*) é adquirida pelo hábito (*ethos*), palavra da qual, com uma pequena modificação, é formado seu nome. Assim, nenhuma das virtudes morais surge em nós por natureza; pois nada que existe por natureza pode criar um hábito contrário à sua própria natureza.<sup>12</sup>

As fases do herói proporcionam a adoção de condutas virtuosas de generosidade por Joe no momento em que se abstém do sonho de ser músico profissional e quando percebe as pequenas mudanças que, como professor, promove na vida dos alunos.

Nesse sentido, o caminho percorrido por Joe exhibe a morte na qualidade de dor e a vida como prazer, ao considerar que “é por causa do prazer que fazemos coisas más, e é por causa da dor que nos abtemos de atos nobres”;<sup>13</sup> a virtude se relaciona com o prazer e com a dor, visto que o indicativo disso “é o fato de a punição ser infligida por esses meios, pois ela é uma espécie de cura”;<sup>14</sup> e Joe se cura ao entender a consequência natural da sua realidade existencial: a morte.

Na narrativa, o que mais se destaca é a virtude da amizade entre Joe e 22 que acontece no instante em que o músico expressa a verdade sobre sua identidade e o motivo de ter se passado por outra alma. Conforme Aristóteles (2016), a “amizade é, de fato, uma virtude, ou implica em virtude e, além disso, ela é o que existe de mais necessário para a vida”;<sup>15</sup> uma vez que, mesmo com todos os bens materiais, ninguém escolheria viver sem amigos. A amizade envolve todos os segmentos das relações humanas, agrega reciprocidade, e, na vida social, essas relações adquirem uma significação valiosa, haja vista que em sociedade é muito difícil viver sem termos laços com outros indivíduos.

## **A argumentação e o logos em *Soul***

12 Aristóteles, 2016, p. 29.

13 Aristóteles, 2016, p. 32.

14 Ibid.

15 Ibid., p. 189.

Argumentos são o que chamamos de raciocínios, operações lógicas, discursivas e mentais. Por meio da cognição, um ou mais argumentos são empregados de forma que os raciocínios sejam direcionados a respostas verdadeiras, falsas ou improváveis. São adequados de acordo com a situação e podem ser compreendidos a partir da oposição com outra totalidade, a demonstração.

[...] a argumentação distingue da demonstração por cinco características essenciais: 1) dirige-se a um auditório; 2) expressa-se em linguagem natural; 3) suas premissas são verossímeis; 4) sua progressão depende do orador; 5) suas conclusões são sempre contestáveis.<sup>16</sup>

O uso da razão para alcançar uma consonância sobre determinado assunto demonstra o verossímil, o plausível e o provável e elege esses termos como meios de prova, a fim de obter a adesão do auditório e eliminar a violência, ainda que simbólica, da ação argumentativa. Assim, a eficácia está relacionada a sua forma lógica, isto é, ao modo como as premissas se associam com a conclusão, em uma produção que deixa repetir aquilo que já foi afirmado. Ao discorrer sobre o ato de argumentar, é possível mencionar que quem argumenta tem o objetivo de revelar algo ou persuadir alguém para alguma coisa.

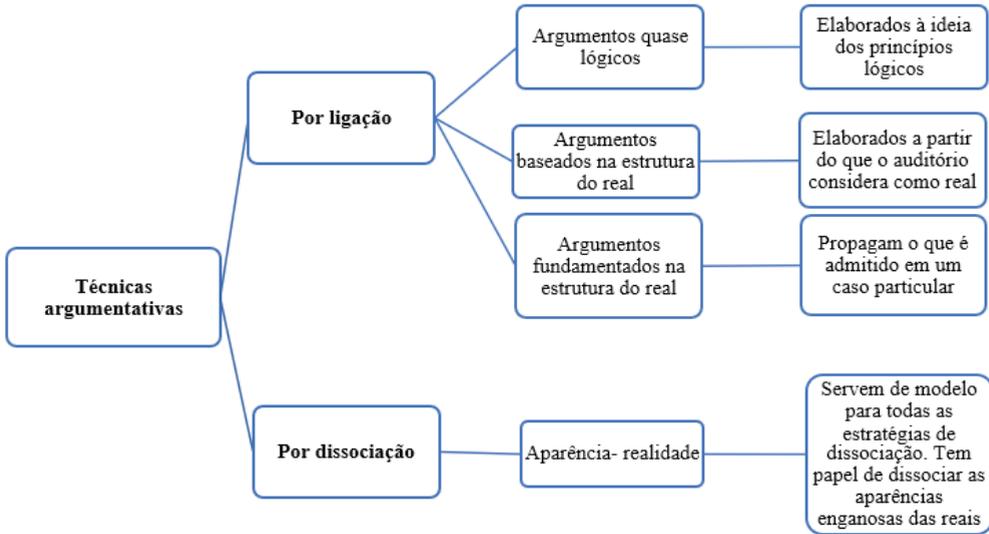
De acordo com Perelman e Olbrechts-Tyteca (2020), as técnicas argumentativas manifestadas em um discurso ou texto escrito podem despertar a adesão do auditório para o orador, por meio dos argumentos apresentados. Nesse sentido, os autores ponderam que “[...] é possível, ademais, que esses esquemas atuem sem ser claramente percebidos e que apenas um trabalho de explicitação, raramente efetuado, permita ao orador e, mormente, aos seus ouvintes ficarem conscientes dos esquemas intelectuais que utilizam [...]”.<sup>17</sup> As técnicas argumentativas sugeridas por Perelman e Olbrechts-Tyteca (2020) apontam para as principais características de cada um deles.

---

16 Reboul, 2004, p. 92.

17 Perelman; Olbrechts-Tyteca, 2020, p. 214.

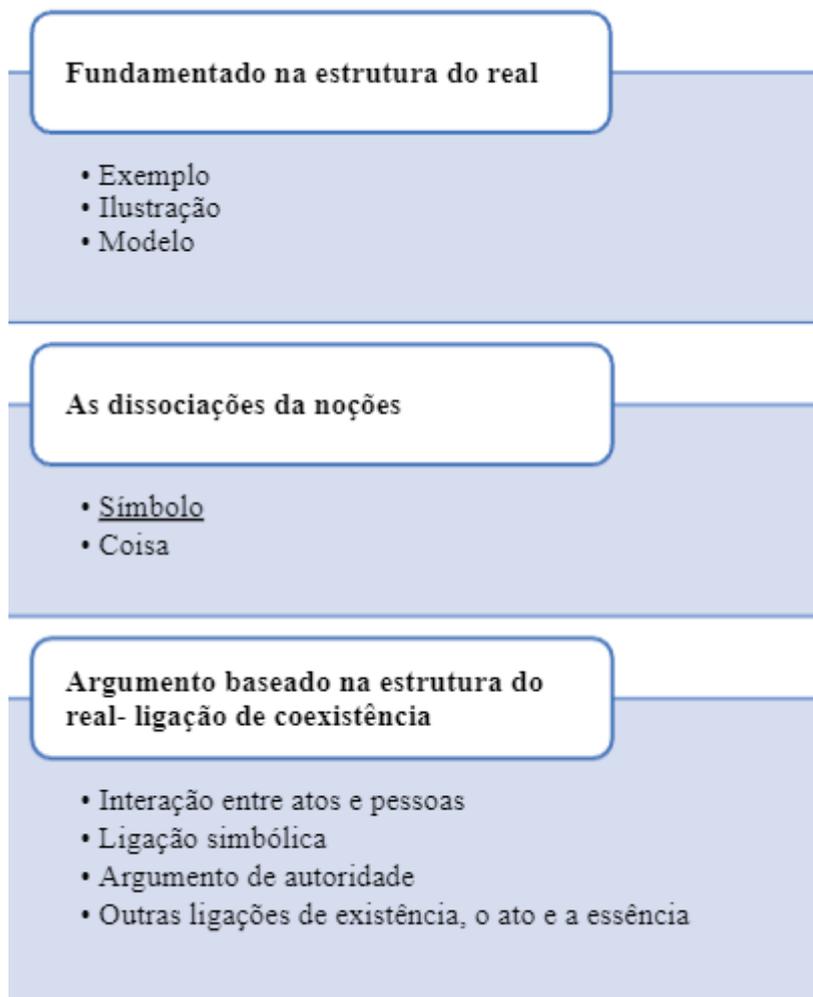
Organograma 3 - Técnicas argumentativas



**Fonte:** Elaborado pelos autores, 2021, com base na leitura de Perelman e Olbrechts-Tyteca (2020).

Para conseguir a adesão do auditório, o discurso do orador necessita de uma construção lógica dos argumentos, momento em que se evidenciam as técnicas argumentativas na organização das ideias. Dentre as técnicas empregadas em *Soul*, embora seja possível se identificar os argumentos fundamentados na estrutura do real, os argumentos por dissociação das noções e os argumentos baseados na estrutura do real, a proposta desta pesquisa visa a destacar os argumentos baseados na estrutura do real – ligação de coexistência para a análise do *corpus*.

Organograma 4 – Argumentos do personagem Joe Gardner



Fonte: Elaborado pelos autores, 2021.

De acordo com Mateus (2018), os argumentos que fundamentam a estrutura do real são aqueles que não se baseiam nos acontecimentos reais, no entanto, criam o real por meio da apresentação de acontecimentos não vistos antes. Já os argumentos por dissociação das noções, conforme Perelman e Olbrechts-Tyteca (2020), determinam a

reorganização mais ou menos profunda dos dados conceituais utilizados como fundamentos para a argumentação.

Os argumentos baseados na estrutura do real, segundo Perelman e Olbrechts-Tyteca (2020), são aqueles que garantem de maneira suficiente o desenvolvimento da argumentação. Em outras palavras, não interessa que o argumento seja uma descrição objetiva do real, “mas a maneira pela qual se apresentam as opiniões a ele concernentes; podendo estas, aliás, ser tratadas, quer como fatos, quer como verdade, quer como presunções”.<sup>18</sup> Nesse sentido, os argumentos baseados na estrutura do real sobressaem no filme e são divididos em ligações de sucessão e ligações de coexistência. Esse último modo de ligação se destaca na jornada de Joe em quatro tipos de argumentos: interação entre atos e pessoas, ligação simbólica, argumento de autoridade e outras ligações de existência do ato e da essência.

A interação entre atos e pessoas desenvolve o valor atribuído a cada pessoa. “Se por acaso um ato acarreta uma transferência de valor, essa é correlativa a um remanejamento de nossa concepção da pessoa, à qual atribuímos, de um modo explícito ou implícito, certas tendências, aptidões, instintos ou sentimentos novos.”<sup>19</sup> No filme, é possível perceber os valores atribuídos a cada personagem por meio da interação entre atos e pessoas.

Joe é um personagem triste e egocêntrico, com ambição desenfreada pelo objetivo de ser um músico de prestígio, obsessão que o priva de entender o propósito da vida. No momento em que a 22 assume o corpo de Joe, e ele, o de um gato, o músico consegue perceber a vida sob um ângulo diferente.

Imagem 1 - Joe observa a 22 cortar o cabelo



**Fonte:** Pixar, 2020.

18 Perelman; Olbrechts-Tyteca, 2020, p. 297.

19 Perelman; Olbrechts-Tyteca, 2020, p. 339.

Na imagem, Joe, no corpo do gato, observa 22 cortar o cabelo, conversar com o barbeiro e chupar um pirulito, situações antes nunca realizadas por ele. Joe acompanha os passos de 22 no mundo terrestre e ao final da trama, relembra esses momentos e descobre que o propósito da vida é viver com o entusiasmo de 22. O herói desenvolve novos sentimentos pela vida e modifica o seu comportamento com os semelhantes.

A ligação simbólica desenvolve transferências entre o símbolo e o simbolizado, “acontece isso quando se tratam certas pessoas e certos acontecimentos como ‘figura’ de outras pessoas e de outros acontecimentos”.<sup>20</sup> Esse argumento pode ser visto no momento em que 22 comenta com Joe que ninguém pode ajudá-la a conquistar a “faísca”.

Imagem 2 - 22 relembra Madre Teresa de Calcutá



Fonte: Pixar, 2020.

Na imagem, 22 relembra a Joe alguns mentores que tentaram ajudá-la na busca pela faísca, dentre eles, Nicolau Copérnico, Muhammad Ali, Maria Antonieta e Madre Teresa de Calcutá, que logo perde a paciência com a postura de 22 e alega ter compaixão e devoção por todos, menos por 22, pois a odiava.

A presença de Madre Teresa na animação indica que a tarefa de Joe seria complicada, pois a figura dela se refere ao arquétipo da pureza, paciência, cristianismo e compaixão. Mesmo com todas as qualidades, Madre Teresa perde a paciência com 22. “A reação da pessoa sobre seus atos é influenciada por um dos fatores aos quais a psicologia social concedeu a maior importância, o do prestígio. O prestígio é uma qualidade da pessoa

---

20 Ibid., p. 378.

que se reconhece por seus efeitos”.<sup>21</sup> Assim, a personagem beata confere também o argumento de autoridade na alegação, modo de raciocínio retórico que é inspirado pela reputação da religiosa.

O argumento de outras ligações de coexistência, o ato e a essência, é observado no estilo musical que envolve a trama. Nesse sentido, é importante situar o leitor do conceito desse argumento, pois “[...] as ligações de coexistência unem duas realidades de nível desigual, sendo uma mais fundamental, mais explicativa do que a outra”.<sup>22</sup> Em conformidade, Fiorin (2020) menciona que “os argumentos de coexistência são aqueles que relacionam um atributo com a essência ou de um ato com a pessoa. A essência e o ato permitem explicar ou prever fatos que são considerados sua manifestação”.<sup>23</sup> O título *Soul* revela a conscientização sobre a cultura afro-americana.

Ato e essência são resultados de episódios de um determinado período histórico, seja estampado em obras, em estilos, em instituições ou em um regime. Perelman e Olbrechts-Tyteca (2020) esclarecem que o comportamento humano pode ser explicado tanto pelo fato de pertencimento cultural, como pelo período histórico com que se relaciona, a exemplo, “esse homem e esse comportamento participam de uma essência e a expressam e, como, por seu turno, permitem caracterizá-la”.<sup>24</sup>

O estilo de música *Soul* evidencia a existência do ato e da essência, pois é um gênero musical popular que se originou na comunidade afro-americana em uma época de movimentos sociais antirracistas, e o personagem principal, Joe, é afro-americano; por isso, traduz a referência da música negra.

## Considerações Finais

A retórica permite não só “desvendar os discursos”, mas também compreender sua manifestação. Além disso, permite também conhecer quais são os recursos empregados pelo orador para persuadir o auditório e observar como empregados nos argumentos.

Os vícios e virtudes do personagem Joe Gardner são manifestados na jornada do herói quando ele enfrenta diferentes situações para conseguir o que tanto desejava, retornar à vida. Os vícios, egoísmo, obsessão e intolerância surgem assim que Joe tenta a todo custo voltar para seu corpo para tocar no quarteto de *jazz* com Dorothea Williams. Já as virtudes, perseverança, generosidade e amizade ocorrem no momento em que ele

---

21 Perelman; Olbrechts-Tyteca, 2020, p. 345.

22 Ibid., p. 333.

23 Fiorin, 2020, p. 170.

24 Perelman; Olbrechts-Tyteca, 2020, p. 372.

consegue retornar ao seu corpo na Terra e perceber que o ápice de sua vida pessoal e profissional como músico de banda não era suficiente para se sentir bem.

Joe aparenta ser uma pessoa infeliz, ansiosa, autocentrada e, de certa forma, egoísta, por não aceitar o fato de 22 ter encontrado a “fáscia” que falta para viver, momentaneamente, a vida dela. O personagem consegue se libertar dessa realidade graças à amizade que teve com 22. De todas as virtudes, essa é a mais latente em *Soul*, visto que todos os conflitos vivenciados são superados pelo amor que provém da amizade com 22.

Durante a trajetória, Joe coloca os desejos pessoais sempre à frente em toda e qualquer situação, até que a disposição para a amizade com 22 transforma suas atitudes viciosas em virtuosas e ele alcança o lugar de herói na trama. Desde o primeiro momento, a animação evidencia o talento de Joe como músico. A trajetória de vida do personagem leva a entender que o protagonista precisa somente de uma oportunidade para mostrar seu talento ao mundo e obter sucesso.

A força do discurso é revelada nos tipos de argumentos durante a jornada do herói. Além dos argumentos baseados em dissociações de noções destacam-se aqueles fundamentados na estrutura do real, especialmente, os mantidos por ligações de coexistência. Estes subsidiam a análise do filme. A racionalidade na argumentação está pautada na lógica dos valores, do razoável e do preferível. Não é possível mencionar qual argumento teve mais força para o auditório, uma vez que ele é multifacetado e abarca diferentes faixas etárias.

## Referências

- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Tradução e notas de Luciano Ferreira de Souza. São Paulo: Martin Claret, 2016.
- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Tradução de Maria Stephania da Costa Flores. Jandira, SP: Principais, 2021.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CAMPBELL, Joseph. **The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work**. Joseph Campbell Foundation. Versão 1.1.0 Amazon. Edição do Kindle, 2018.
- FIORIN, José Luiz. **Argumentação**. São Paulo: Contexto, 2020.
- MATEUS, Samuel. **A introdução à retórica no séc. XXI**. Covilhã: Ed. Labcom-IFP, 2018.
- PERELMAN, Chaim; OLBRECHTS-TYTECA, Lucie. **Tratado da Argumentação**. Tradução de Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão; revisão da tradução de Eduardo Brandão. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2020.
- REBOUL, Olivier. **Introdução à retórica**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- SILVA, Carlos Aldemir Farias da. **Joseph Campbell: trajetórias, mitologias, ressonâncias**. 2012. 292 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

SOUL. Direção: Pete Docter e Kemp Powers. Produção: Pixar Animation Studios. Emeryville, Califórnia: Walt Disney Pictures, 2020. (100 min.)