

McLaren conta a sua história na Fórmula 1: Representações discursivas do automobilismo em *Tooned 50*

Rafael Duarte Oliveira Venancio
Universidade Federal de Uberlândia

Resumo: O presente texto pretende analisar o modo pelo qual a escuderia McLaren de Fórmula 1 contou sua história de cinquenta anos na categoria através de um desenho animado postado no YouTube intitulado *Tooned 50*. A ideia aqui apresentada é que essa forma pouco usual de contar a sua própria história, inclusive modificando a *mise en scène* para que a narrativa se adapte aos interesses atuais da equipe, apresentam um discurso sobre a McLaren e sobre a Fórmula 1 que emergem de uma construção clara de *ethos* discursivo associada a uma cenografia enunciativa com valorização de sua topografia e sua cronografia.

Palavras-chave: Automobilismo, Análise do Discurso, Ethos, Desenho Animado, Biografia

1. O ronco dos motores

Antes de existir a Fórmula Um, existia o *Grand Prix*. E quando nasce o *Grand Prix*, ele já nasce velho. Afinal, o primeiro *Grand Prix* a ganhar tal nome foi o francês, de 1906, realizado em Le Mans que teve o curioso nome oficial de Nono *Grand Prix* do *Automobile Club de France*.

Isso acontece por que os jornais franceses e o próprio ACF quiseram inventar uma tradição, “uma ficção saída simplesmente do desejo infantil de estabelecer o *Grand Prix* deles como a corrida mais antiga do mundo” (HODGES, 1967, 3). Assim, o primeiro “*Grand Prix*” se torna a corrida Paris-Bordeaux-Paris de 1895, que de fato foi uma pioneira, porém difícil demarcar enquanto primeira, corrida de carros à moda do *Grand Prix*.

Só que o automobilismo não era feito apenas por corredores e mecânicos. Havia também outras funções apaixonadas pela tecnicidade que o esporte envolvia. Eis aqui o começo da Comunicação Esportiva e seu principal braço: o Jornalismo Esportivo. Dessa forma,

Antes de tudo, o Jornalismo Esportivo é um jornalismo técnico. De números, de fatos, de jogo e de dinâmicas próprias. Possui suas interfaces com a História, com a

Sociologia e com a Economia, mas sua atividade-fim é relatar o jogo, opinar de acordo com os parâmetros postos e entrar na lógica de interesse público que o esporte demanda (VENANCIO, 2014, 2).

Enquanto jornalismo técnico, o Jornalismo Esportivo também é promotor do esporte. Isso fica claro no começo da história do *Grand Prix*. Muito mais do que noticiar, pode até dizer que o Jornalismo Esportivo “criou” o automobilismo enquanto esporte:

Em abril de 1887, apenas dois anos depois de Gottlieb Daimler e Karl Benz mostrarem os seus veículos automóveis na Alemanha, e quatro anos antes de Benz iniciar com 50 operários a fabricação de carros para venda a público, o jornal *Le Vélocipède* promoveu uma “corrida” pelas ruas de Paris numa forma de publicitar as novas máquinas (SANTOS, 2003, 13).

O *Le Vélocipède* era um dos jornais esportivos franceses na tradição do *Le Vélocipède illustre*, fundado por aquele que é considerado o primeiro jornalista esportivo da França, Richard Lesclide. Esses jornais misturavam o esporte com a política de seu pai, sendo todos engajados no caso Dreyfus.

A saída patriótica liderada por Victor Hugo fez jornais tais como o *Le Vélo*, curiosamente feito por ex-funcionários do *Le Petit Journal*, fecharem por antissemitismo. Com isso, abriu espaço para o crescimento do *L'Auto*, que além de fomentar o automobilismo, criou a prova de ciclismo mais famosa do mundo: *Tour de France*. Desse universo primeiro francês, o *L'Auto* foi o único que sobreviveu sob o nome do atual *L'Equipe*.

Essa tradição de jornais promotores de eventos automobilísticos saiu da França para invadir a Europa. Enquanto na Inglaterra e nos Estados Unidos, isso ficava a cargo de jornais gerais, tal como o *Daily Mail* e o *Chicago Times-Herald*, na Itália que, em pouco tempo, se tornaria o centro dos *Grand Prix*, a tradição de fomento, tanto nas corridas de carro como de bicicletas, ficou nos jornais esportivos. Desses, o maior destaque vai para o *La Gazzetta dello Sport*, o jornal esportivo mais antigo em funcionamento na atualidade.

Os jornais esportivos transformavam o automobilismo, antes de tudo, em uma atividade cultural. Os pilotos, os mecânicos, os garagistas não eram apenas esportistas, mas

sim pessoas notórias, com histórias dignas de serem contadas. Surge assim a difusão de biografias desses indivíduos.

Uma coleção das biografias desses indivíduos pode contar a história de uma equipe. E essa é a estratégia de *Tooned 50*, uma série de desenhos animados veiculados no YouTube para comemorar os 50 anos da escuderia de Fórmula 1, a McLaren.

A ideia aqui apresentada é que essa forma pouco usual de contar a sua própria história – utilizando um desenho animado – inclusive, modificando a *mise en scène* para que a narrativa se adapte aos interesses atuais da equipe, apresentam um discurso sobre a McLaren e sobre a Fórmula 1 que emergem de uma construção clara de *ethos* discursivo associada a uma cenografia enunciativa com valorização de sua topografia e sua cronografia.

Para isso, faremos uma revisão bibliográfica desses termos da Análise do Discurso de linha francesa. Depois, descreveremos narrativamente, com considerações analíticas, os capítulos de *Tooned 50* e procederemos para as considerações finais mostrando a associação entre *ethos* e cenografia.

2. Montando o grid de largada: Do *Ethos* da Retórica à cena discursiva da enunciação

Definir o que é Retórica com olhos contemporâneos é uma tarefa complicada. O ensino da Retórica, após as reformulações na Idade Média, ficou restrito ao campo das chamadas Artes Liberais, das quais a Retórica é uma das componentes da metade “linguística” delas: o *Trivium*.

O *Trivium* é formado por três disciplinas: Retórica, Gramática e Lógica (ou Dialética). Segundo Joseph (2008, 27), a Retórica é a arte da Comunicação pois, no *Trivium*, “a lógica trata da coisa-tal-como-ela-é-conhecida. A gramática trata da coisa-tal-como-ela-é-simbolizada. A retórica trata da coisa-tal-como-ela-é-comunicada”.

Das três, a Retórica é a arte mestra do *Trivium*, já que nessa tradição ela acaba por englobar as duas componentes. Ela também é a mais flexível de todas, pois a “adaptação da linguagem às circunstâncias, que é a função mesma da retórica, requer a escolha de um certo estilo e dicção própria quando alguém fala a adultos, de um outro estilo ao apresentar ideias científicas ao público em geral e de um outro ainda quando essas ideias são apresentadas a um grupo de cientistas” (JOSEPH, 2008, 29).

O exemplo mais clássico desse funcionamento seguindo o raciocínio do *Trivium* é o caso dos chamados *níveis de discurso*. Assim, tomando como exemplo o animal cavalo, podemos utilizar diversas palavras para se adequar à situação de nossa audiência ou narrativa. Temos assim a possibilidade de referenciação em um nível de discurso *letrado* ou *literário* (corcel), *comum* (cavalo), *regionalista* (pangaré), *técnico* (*Equus caballus*) e, em algumas línguas, até mesmo o *iletrado* (como o termo *hoss*, em inglês, corruptela de *horse*).

Na tradição clássica da Retórica, ela é dividida em cinco partes: invenção (εὑρεσις, *inventio*), disposição (τάξις, *dispositio*), estilo (λέξις, *elocutio*), memória (μνήμη, *memoria*) e emissão (ὑπόκρισις, *actio*). A primeira parte, a invenção, é considerada a categoria mais importante e está preocupada com o assunto em si e a sua elaboração em oração.

A segunda parte, a disposição, se concentra na estruturação da argumentação, dividindo-a em partes básicas. “As divisões básicas de uma oração reconhecida pelos manuais de retórica se aplicam melhor à oratória judicial. Essas são: (1) prólogo ou introdução (*exordium*); (2) narração (*narratio*), a exposição do *background* e detalhes factuais; (3) prova (*probatio*); e (4) epílogo ou conclusão (*peroratio*)” (KENNEDY, 1963, 11).

O estilo, por sua vez, está preocupado com quatro virtudes: correção (gramatical), clareza (sintática), ornamentação e propriedade. Já a quarta parte, memória, está na relação de remissões entre palavras ou atos utilizados durante a oração com um *background* comum ao

público. Já a emissão, por sua vez, regula a parte performativa da ação oratória (voz, postura, etc.).

Dentro da categoria retórica da invenção – que, junto com a disposição, mais nos interessará na busca por uma caracterização da Retórica como construtora do *locus* da Comunicação Social –, encontramos tanto a investigação do objeto a ser tratado como a questão das provas.

Na *Retórica*, “depois de uma discussão inicial sobre a natureza da retórica, Aristóteles a define como a faculdade de descobrir os meios de persuasão em cada assunto. Ele, então, começa a distinguir dois tipos de provas: artificial e inartificial ou artística e não-artística” (KENNEDY, 1963, 88). Enquanto as provas inartificiais/não-artísticas, são aquelas que existem fora do universo do texto – algo que poderíamos chamar de “fatos” –, as provas artificiais/artísticas são “as provas fornecidas pelo discurso [e] se distinguem em três espécies: umas residem no caráter moral do orador, outras, nas disposições que se criaram no ouvinte; outras, no próprio discurso, pelo que ele demonstra ou parece demonstrar” (ARISTÓTELES, 2005a, 33). Elas recebem, receptivamente os nomes de *ethos*, *pathos* e *logos*.

Os fatos formam o que é conhecido como *stasis*. O mais famoso método em retórica para defini-lo é o de Cícero, cujo “o equivalente moderno desse conciso método é o do *lead* do jornalista” (LANHAM, 1991, 93). No entanto, para Aristóteles, “as provas factuais estão fora da retórica e uma questão sobre os fatos do caso não faz parte da invenção” (LANHAM, 1991, 92). Assim, a investigação de um objeto, baseado em metodologia retórica, está na análise dos argumentos, originados pelo *ethos*, pelo *pathos* e pelo *logos*.

As três categorias denotam uma relação de produção textual – seja do texto escrito ou do discurso falado – que relaciona o produtor do texto ao seu público. Podemos dizer, à luz dos estudos atuais, que o *logos* trabalha com a dimensão dos vários discursos nos quais tanto o autor como a audiência estão envolvidos.

O campo do *logos* é o campo dos entimemas. Entimema é uma espécie de silogismo. Para entendê-lo melhor, precisamos compreender a natureza do silogismo, “que é a forma do raciocínio por excelência. É a relação de formas proposicionais” (JOSEPH, 2008, 160).

Os silogismos funcionam na busca da validade ou da invalidez (falácia, fundada em algum processo ilícito de algum dos termos) e, dentro de um processo dialético, seriam a fonte da busca do conhecimento. O entimema, por sua vez, estaria apenas na Retórica e acontece quando as premissas são somente *provavelmente* verdadeiras, principalmente aquela que é a omitida.

Assim encontramos um entimema que é válido, mas não necessariamente verdadeiro. No entanto, por ser tão válido quanto um silogismo (baseado em verdades), possui um poder persuasivo análogo ao da verdade material. Dialética e Retórica, tal como duas disciplinas irmãs em briga para serem o procedimento de busca pela verdade, desenham quadros de validade ou invalidez, tal como aquele que descrevemos a seguir:

Premissas / Procedimentos	Lógicos	Ilógicos
Verdadeiras	Silogismo Válido (Processo Dialético)	Falácia Silogística (Erro, de fácil resolução)
Provavelmente verdadeira	Entimema Válido (Persuasão Retórica)	Falácia Entimêmica (Engano Retórico)

Os greco-romanos posteriores a Aristóteles é que realmente consolidam a distinção de que o entimema está apenas na Comunicação Social e o silogismo enquanto parte do processo científico como um todo, ampliam suas fronteiras para além da Dialética. No entanto, a própria Retórica é libertada também da primazia do *logos* enquanto prova artificial que caracteriza a arte retórica.

A própria prática dos dez oradores, tal como a *ethopoiia* de Lísias, já comprovava isso antes mesmo da *Retórica* aristotélica. É a indicação de que as “provas fornecidas pelo discurso” que poderão formar, em sua lógica própria, algo tal como os entimemas conforme a

possibilidade aberta pelos *Analíticos Anteriores*, quando Aristóteles (2005b, 249) considera ser possível que um signo de uma paixão faça parte de um entimema.

Isso será plenamente teorizado por Averróis no século XII que relata claramente que “os chamados artificiais, por eles mesmos, podem ser utilizados como entimemas; por exemplo, o orador pode apresentar um argumento para convencer sua audiência a se tornar furiosa” (BLAUSTEIN, 1992, 289-290; cf. AVERROES, 1977a, 73).

Dessa forma, podemos ver claramente o funcionamento do *pathos* e do *ethos* dentro do próprio discurso-oração-texto, sem precisar do âmbito da performance. O *pathos*, como já foi colocado, define as técnicas de provocar – Aristóteles (2005, 97) utilizaria o termo “inspirar” – paixões na audiência, tal como o sensacionalismo dos antigos jornais populares. Por sua vez, o *ethos* é a construção do caráter do autor pelo autor para a audiência.

Averróis, no campo da Retórica Clássica, representa a legitimação plena dela enquanto “arte do discurso público”, principalmente no seu *Pequeno Comentário à ‘Retórica’ de Aristóteles*. Esse tratado, o primeiro de dois sobre a *Retórica*, mostra “como a retórica é mais adequada para o discurso público que a dialética. A razão básica disso é aludida no *Pequeno Comentário aos ‘Tópicos’ de Aristóteles*: retórica permite que o orador discorra sobre assuntos difíceis e até enganosos sem desconsiderá-los, sendo que essas práticas jamais seriam aceitas no argumento dialético” (BUTTERWORTH, 1977, 29).

No entanto, se o *ethos* e o *pathos* se colocam como revitalização da retórica e enquanto sua característica mais pura dentro do ato comunicativo, a falta de teorização acerca deles – principalmente dentro do âmbito da *inventio*, sendo mais relegados à *elocutio* e à *actio* – na Retórica Clássica abriu oportunidade para que outros campos da Ciências da Linguagem abordassem esse campo

A Análise do Discurso francesa retoma a noção retórica de *ethos*. Entramos aqui ao que Barthes afirmava ser a referência “ao que o público crê que os outros têm em mente”, ou

seja, o *ethos* (BARTHES, 1970, 211). O *ethos* é uma das três categorias – as outras sendo o *logos* e o *pathos* – que a Aristóteles utilizou para dividir os meios discursivos para influenciar um público-alvo. “Entretanto se o *pathos* é voltado para o auditório, o *ethos* é voltado para o orador. Enquanto *tekhnê*, ele é o que permite ao orador parecer ‘digno de fé’, mostrar-se fidedigno” (CHARAUDEAU, 2006, 113).

Conforme afirma Ruth Amossy (2005, 125), entrando em consonância com Dominique Maingueneau, há um *ethos* prévio do autor antes da enunciação. “No momento em que toma a palavra, o orador faz uma ideia de seu auditório e da maneira pela qual será percebido; avalia o impacto sobre seu discurso atual e trabalha para confirmar sua imagem, para reelaborá-la ou transformá-la e produzir uma impressão conforme as exigências de seu projeto argumentativo” (AMOSSY, 2005, 125).

No entanto, não basta o *ethos* para a Análise do Discurso. Ora, dentro desse poderoso campo metodológico, podemos colocar a *enunciação* enquanto mecanismo mais poderoso de análise pragmática. Esse conceito não só serve para uma caracterização discursiva, mas também para verificar a ação lingüística de determinado sujeito.

Para Maingueneau (2006, 52-53), “a enunciação é classicamente definida, após Benveniste, como ‘a colocação em funcionamento da língua por um ato individual de utilização’. Ela opõe-se, assim, ao enunciado como o ato distingue-se de seu produto”. Com isso, nos colocamos diante de três afirmações:

- A enunciação não deve ser concebida como a apropriação, por um indivíduo, do sistema da língua: o sujeito só acede à enunciação através das limitações múltiplas dos gêneros de discurso.
- A enunciação não repousa sobre um único enunciador: a interação é preponderante. Como lembra Benveniste, “o ‘monólogo’ deve ser posto, apesar da aparência, como uma variedade do diálogo, estrutura fundamental”.
- O indivíduo que fala não é necessariamente a instância que se encarrega da enunciação. Isso leva Ducrot a definir a enunciação, independentemente do autor da palavra, como “o acontecimento constituído pela aparição de um enunciado” (MAINGUENEAU, 2006, 53).

Assim, o que estamos analisando aqui é, exatamente, aquilo que Maingueneau descreve enquanto uma *cena da enunciação*, constituída por uma cenografia posta. Afinal, “a situação dentro da qual a obra se enuncia não é um contexto preestabelecido e fixo (...), pois deve ser validada pelo próprio enunciado que permite exhibir. O que o texto diz pressupõe um cenário de palavra determinada que ele deve validar através de sua enunciação” (MAINGUENEAU, 1995, 122).

Eis aqui a cenografia, composta pela inscrição legitimante de um texto estabilizado. “Ela define as condições de enunciador e de co-enunciador, mas também o espaço (topografia) e o tempo (cronografia) a partir dos quais se desenvolve a enunciação” (MAINGUENEAU, 1995, 123).

3. Começa o Grande Prêmio: Tooned 50 e as múltiplas biografias da McLaren

Criada a partir de uma parceria entre a equipe McLaren de Fórmula 1 e o canal britânico SKY Sports F1, o *Tooned* é uma série de desenho animado veiculado na televisão e na Internet inteiramente produzida pela Frameworks, empresa de animação britânica. A ideia seria que a série poderia se caracterizar enquanto uma ação de *branding*, reforçando a marca entre os ingleses.

A primeira temporada de *Tooned*, de 12 episódios, estreou antes da transmissão do Grande Prêmio da Grã-Bretanha de 2012. Todos os episódios foram veiculados antes das corridas posteriores, encerrando no Grande Prêmio do Brasil daquele mesmo ano. O foco da série estava nas aventuras dos dois pilotos da McLaren, os ingleses Lewis Hamilton e Jenson Button (dublados pelos próprios pilotos), dentro do QG da McLaren na cidade de Woking. Em episódios com duração entre 3 e 4 minutos, os pilotos conviviam com o ficcional – e estereotipado em uma mistura do personagem Q dos filmes de James Bond com Steve Jobs – Chefe de Engenharia, o Professor M, dublado pelo ator cômico Alexander Armstrong.

A ideia seria mostrar um cotidiano de uma equipe de Fórmula 1 fora das pistas, de maneira cartunesca e leve. Com uma estética computacional 3D, a série de animação aliava um vislumbre realista (fisionomias dos pilotos e dos carros, vozes dos pilotos) com *settings* surreais. Essa fórmula fez a série se tornar uma atração de sucesso com retorno garantido para 2013.

No meio de 2012, a notícia de que Lewis Hamilton estava de saída para a equipe alemã Mercedes, com o auxílio de um ex-piloto McLaren Niki Lauda, faz o personagem de Lewis ganhar menos espaço nos últimos episódios de 2012 para que, em um *setting* surreal em uma homenagem às regenerações do também inglês *Doctor Who*, finalmente sumisse e desse lugar ao novo piloto da equipe inglesa: o mexicano Sergio Perez.

Em 2013, a segunda temporada de *Tooned* foi posta enquanto uma temporada especial em comemorações aos 50 anos da McLaren, sendo conhecida como *Tooned 50*. Ao invés de um cotidiano, típico das séries, os oito episódios contavam a história de uma única noite: a festa dos 50 anos da McLaren F1 comandados pelo Professor M, auxiliado por Jenson e Sergio. A eles, se soma um mecânico idoso misterioso, denominado oficialmente como Mecânico sem Nome, dublado pelo ator escocês Brian Cox.

No começo do primeiro episódio, o Professor M avisa que deseja contar a história vitoriosa da McLaren, fato esse alcançado desde os primeiros dias de equipe. Nesse momento, o Mecânico sem Nome interrompe dizendo que tal situação é uma bobagem e que ele era o único que podia contar a “Real História da McLaren F1”. Após o Professor M perguntar suas credenciais, o idoso responde com um enfático “Eu estava lá”.

Nesse momento, o fio narrativo é tomado pelo Mecânico sem Nome, contando a história da equipe através de seus maiores pilotos: o fundador Bruce McLaren (episódio 2), o primeiro campeão, o brasileiro Emerson Fittipaldi (episódio 3), o inglês James Hunt (episódio 4), o francês Alain Prost (episódio 5), o brasileiro Ayrton Senna (episódio 6) e o finlandês

Mika Hakkinen (episódio 7). O último episódio demonstra o encerramento narrativo da festa dos 50 anos da McLaren F1.

A ideia seria que a festa representasse as grandes conquistas da McLaren, começando pelo seu fundador e passando pelos pilotos campeões mundiais de Fórmula 1. Com isso, a bem conhecida história da McLaren F1 começa a ser urdida, mesmo tendo preocupações estéticas de cunho realista e de busca por verossimilhança, por pontos diferentes dos tradicionais, usando reelaborações surreais e, até mesmo, omissões que colocam em risco a lembrança de feitos e fatos importantes da equipe na principal categoria do automobilismo mundial. Tal movimento é possível observar em uma análise detida episódio a episódio.

O neozelandês Bruce McLaren é a primeira grande figura a ser representada em *Tooned 50*. Somos transportados para um mundo colorido de sépia, demarcado como a cidade de Remuera, Nova Zelândia, onde um jovem Bruce com um automóvel Austin 7 Ulster treina sua capacidade de reinventá-lo enquanto carro de corrida em um barranco. Isso se caracteriza enquanto uma representação de *setting* fidedigno, pois era o que o jovem Bruce McLaren fazia aos seus 15 anos em 1952.

No entanto, o caráter cômico das investidas de Bruce, semelhantes aos planos mal-sucedidos do Coiote da Warner Bros atrás do seu nêtese Papa-Léguas, mais a presença do Mecânico sem Nome e de um pássaro kiwi, chamado Russell¹, adicionam o caráter cartunesco da linguagem de desenho animado. A meta do Bruce no desenho animado seria quebrar a marca de velocidade das 100 milhas por hora, algo que para o Mecânico sem Nome seria algo tão fácil quanto o rotundo pássaro neozelandês voar.

¹ É possível levantar a especulação de que o kiwi se chama Russell enquanto uma homenagem velada a Jim Russell, grande formador de jovens pilotos de origem britânica (e de alguns estrangeiros célebres tais como Emerson Fittipaldi). Russell correu, com Bruce McLaren, as 24 horas de Le Mans em 1959. Infelizmente, na volta 79, Russell sofre um grave acidente com o Cooper T49 Monaco, terminando a participação da corrida e forçando o piloto a se dedicar exclusivamente à sua escola, fundada por ele em 1956. Já a escolha por um kiwi é simples de explicar: esse era o símbolo da equipe em seus primeiros anos.

No fim do episódio, Bruce consegue fazer o seu Austin 7 Ulster quebrar as 100 mph ao transformá-lo em algo semelhante a um carro fórmula ao, segundo o Mecânico, “ousar em sua aerodinâmica”. E, no final, junto com o kiwi voador vemos não só o menino Bruce correndo, mas também o adulto Bruce correndo em um F1 laranja sob a narração que ele, por 40 anos, foi o piloto mais jovem a vencer um grande prêmio de Fórmula 1.

Ao tecer essa história, a McLaren, que atualmente está em sua quarta administração, acaba por amalgamar as diversas categorias em que a McLaren esteve e se desenvolveu nas duas primeiras administrações: a de Bruce McLaren e a de Teddy Mayer.

Primeiramente, não foi como desenvolvedor de carros que Bruce McLaren entrou na Fórmula 1, tal como o desenho animado induz a nossa compreensão, mas sim como piloto, indicado por Jack Brabham e pelo órgão neozelandês de automobilismo, da britânica Cooper-Climax. Ele ganha sua primeira corrida de F1, aquela que garantiria seu recorde, em sua segunda temporada no GP dos Estados Unidos de 1960, correndo com o carro azul marinho da Cooper e não pelo carro laranja da McLaren.

Seria apenas em 1963 que a McLaren seria fundada e em 1966 apenas que correria na Fórmula 1. Inclusive, entre 1963 e 1965, Bruce continuaria na Cooper. Além disso, ironicamente, na Fórmula 1, Bruce McLaren foi mais vitorioso correndo pela Cooper-Climax, com 3 vitórias, 20 pódios e o vice-campeonato de 1960, do que pela sua própria companhia, com 1 vitória, 7 pódios e o terceiro lugar de 1969.

Além disso, o carro mostrado nas cenas finais como o carro de Bruce McLaren que inova em sua aerodinâmica, o McLaren M7A de número 1, não era dirigido por Bruce no campeonato de 1968, quando ele consegue sua única vitória em sua equipe, mas sim pelo também neozelandês Danny Hulme, campeão mundial pela Brabham em 1967, que tanto levou o número 1 para a equipe laranja como foi crucial para o vice-campeonato de construtores da equipe naquele ano.

As maiores vitórias da McLaren com Bruce no volante foram aquelas omitidas por *Tooned 50* na categoria *Libre Grupo 7* da Can-Am. Após o terceiro lugar no campeonato de 1966, a McLaren domina a categoria, ponto mais alto de desenvolvimento de carros de corrida de sua época, entre 1967 e 1971 com dois campeonatos de Bruce (1967 e 1969), dois campeonatos de Hulme (1968 e 1970) e um campeonato do norte-americano Peter Revson (1971).

Aliás, será Peter Revson também um marco da McLaren omitido por *Tooned 50*. Em 1970, três dias antes da morte de Bruce McLaren em um treino para a Can-Am (fato também omitido em *Tooned 50*), Revson e Carl Williams, substituindo Hulme e o neozelandês Chris Amon (parceiro de Bruce na vitória das 24 Horas de Le Mans de 1966) que tiveram problemas nos treinos, correram a 500 milhas de Indianápolis pela McLaren a bordo do McLaren M15, sendo que Williams conseguiu terminar em 9º lugar.

Seria o começo de uma participação vitoriosa da McLaren nas 500 milhas, sob o comando do sócio de Bruce, Teddy Mayer. Em 1971, o pole Peter Revson ficou com o vice dirigindo o McLaren M16A. Em 1972, o norte-americano Mark Donohue ganha em um McLaren M16B da equipe de Roger Penske. Entre 1973 e 1976, com o norte-americano Johnny Rutherford, a McLaren consegue duas vitórias como equipe (1974 e 1976) e duas poles (1973 e 1976).

Além dessas omissões vitoriosas da McLaren, pulando para a história de Emerson Fittipaldi, *Tooned 50* começa a dar seus sinais de apagamento do caráter de disputa e competição que são protagonistas na trajetória da equipe. Isso começa com o próprio Bruce. Conhecido não só por ser um piloto ousado e experimental – traço esse mostrado no desenho animado de maneira cartunesca –, Bruce é lembrado pelo mundo do automobilismo como alguém altamente destemido.

Em 1965, em sua autobiografia *From the Cockpit*, Bruce se lembra da morte de Timmy Mayer, seu colega e irmão de seu sócio Teddy. No livro, o piloto neozelandês acaba por cunhar aquilo que seria, tanto um epitáfio virtual seu (YOUNG, 1971), bem como um “lema” não-oficial da atitude McLaren no automobilismo:

A notícia que ele morreu instantaneamente foi um choque terrível para todos nós, mas quem pode dizer que ele não viu mais, fez mais e aprendeu mais em seus poucos anos de vida que muitas pessoas o fazem durante uma vida inteira? Fazer algo bem é fazer algo valer a pena, sendo que morrer fazendo isso melhor não será em vão. Seria um desperdício de vida fazer nada com a sua habilidade porque sinto que a vida é medida em conquistas e não apenas em anos (MCLAREN, 1965)

Tal lema é substituído, no episódio 8, por um simples “Não desista” gravado em um cronômetro de Bruce dentro do Austin 7 Ulster dos tempos de infância. Assim, toda a questão de sacrifício por conquistas, tal como o avanço em outras categorias de automobilismo para além da Fórmula 1, é apagado.

Assim, sem que nada que relatamos aqui tivesse acontecido, *Tooned 50* em seu episódio 3 começa a narrar o papel de Emerson Fittipaldi, o primeiro campeão mundial de Fórmula 1 pela McLaren. Também de maneira surreal e cartunesca, o desenho animado brinca com a questão de Fittipaldi ser conhecido como “Rato”, dizendo que ele, na verdade, era uma “fera” – na verdade, um lobisomem – das corridas de Fórmula 1. O caráter surreal se reforça com a busca de realismo da produção audiovisual, seja na construção da *mise en scène*, mas também tendo o próprio Fittipaldi dublando o seu personagem. Inclusive, a cena dos boxes de Interlagos, onde somos apresentados a versão animada de Emerson, possui a precisão de colocar os pilotos nos devidos boxes: o número 5 para o brasileiro, o número 6 para o neozelandês Hulme (na McLaren, em sua única menção em *Tooned 50* tal como mencionamos anteriormente), o número 4 para o francês Patrick Depailler (Tyrell), o número 16 para o norte-americano Revson (na Shadow, em sua única menção em *Tooned 50* tal como mencionamos anteriormente), o número 14 para o piloto francês Jean-Pierre Beltoise (BRM), o número 9 para Hans-Joachim Stuck (March), o número 1 para o sueco Ronnie Peterson

(Lotus), bem como ultrapassando um carro com piloto, número e características do vice-campeão de 1974, o suíço Clay Regazzoni, da Ferrari (mimetizando a ultrapassagem que garantiu o título para Emerson e a McLaren no GP dos Estados Unidos em Watkins Glen), bem como o carro negro da Shadow do francês Jean-Pierre Jarier.

No entanto, se a *mise en scène* possui tal nível de descrição, ela peca na construção do piloto. Aqui, o passado factual de Fittipaldi é apagado. Em 1974, quando o brasileiro se une a McLaren, ele já tinha sido campeão mundial pela Lotus em 1972, bem como vice-campeão de 1973 pela equipe. Outro ponto apagado é o próprio mal-estar que Emerson provoca ao sair da McLaren para correr pela equipe de seu irmão, a Copersucar-Fittipaldi em 1976. Como consequência disso, a equipe precisa contratar James Hunt, personagem central do próximo episódio de *Tooned 50*.

No episódio 4, a *mise en scène* é construída de maneira a agregar a bem conhecida imagem de *bon vivant* de James Hunt a um ideário de James Bond, fazendo-o ser um *bon vivant* e um herói britânico, reforçando a imagem da McLaren enquanto equipe da Grã-Bretanha e não da Nova Zelândia, tal como era em sua fundação. Para isso, o *setting* precisa colocar algumas mudanças factuais tais como acrescentar um duplo-zero ao número 11 da McLaren M23 de Hunt, tornando-o agente 0011 de Sua Majestade, bem como colocá-lo em situações semelhantes aos filmes do agente 007.

Com isso, o GP de Mônaco de 1976, onde factualmente Hunt abandona por um problema do motor na volta de número 24, se torna uma aventura digna de ter sido escrita por Ian Fleming. Nessa aventura, há um vilão dirigindo um carro vermelho, com um capacete de mesma cor, denominado Loudfinger, claramente um *portmanteu* entre o austríaco Niki Lauda, piloto da Ferrari em 1976 e principal rival de Hunt, e Goldfinger, um dos mais célebres vilões de James Bond.

A menção de Niki Lauda enquanto vilão é fruto do momento atual vivido pela McLaren F1. Já que Lauda é um dos principais executivos da Mercedes F1 e o pivô da contratação de Lewis Hamilton, nada mais apropriado do que mostrá-lo enquanto vilão de cinema. Além disso, *Tooned 50* e do mesmo ano do filme *Rush* que retrata a temporada de 1976 da Fórmula 1, tornando a citação assim indispensável.

No entanto, *Tooned 50* acha dispensável mostrar que Niki Lauda, depois de 1976, iria se tornar piloto da McLaren e campeão mundial por ela em 1984. Lauda não só não foi retratado pelo desenho animado enquanto um *mclarenista* como, curiosamente, o episódio 5 é focado na temporada do título de Lauda, mas sob a ótica do segundo piloto da McLaren, o francês Alain Prost.

Prost, que ganharia três dos seus quatro títulos de Fórmula 1 pela McLaren, tinha acabado de ser contratado pela equipe em 1984, após o vice-campeonato pela Renault no ano anterior. Em 1984, Prost perderia o título para Lauda por meio ponto, fato mencionado no episódio, mas sem lembrar-se do austríaco e sem a menção de que o título não foi perdido pela McLaren, mas apenas por Prost. Inclusive, o carro mostrado como se fosse de “campeão” é o do vice-campeonato de Prost, o McLaren MP4/2 de número 7, enquanto o MP4/2 de número 8, de Lauda, ganhou o campeonato de F1.

No mundo diegético de *Tooned 50*, Prost perdeu o título por causa das vezes que teve que se retirar da corrida. São mencionadas três vezes: GP de Dallas (pneu), GP da Grã-Bretanha (câmbio) e GP da Itália (motor). Esses problemas, que aconteceram de fato, são atribuídos a um mau exercício da profissão de engenheiro de corrida do Professor M, criando um efeito cômico à perda do campeonato por Prost.

No entanto, Prost, além dessas três vezes, teve que se retirar mais duas: GP da Bélgica (distribuidor de combustível) e GP da Áustria (rodou em pista). Com essas cinco provas não completadas, Prost se retirou uma vez a menos que Lauda (Brasil, Bélgica, San Marino,

Mônaco, Detroit e Dallas). Com isso, Prost não perdeu o título porque teve tais problemas de corrida, mas sim por causa do polêmico GP de Mônaco.

Nessa corrida, debaixo de forte chuva, os pontos valeram apenas metade. A prova foi interrompida, oficialmente, na volta 31 quando Prost estava na liderança e o brasileiro Ayrton Senna, da Toleman, estava em segundo. No entanto, a corrida teve uma 32ª volta e, nela, Senna ultrapassa Prost. O suposto erro de comunicação entre o chefe da prova, Jacky Ickx, com o controle de pista foi levado como exercício da má fé, para evitar que Prost perdesse a corrida, já que Ickx também era funcionário da Porsche, fabricante do motor TAG usado na McLaren. Além disso, há suspeitas da intromissão do presidente da FISA, Jean-Marie Balestre, considerado um padrinho de Prost.

Com a prova interrompida antes de 75% da sua totalidade de voltas, metade da pontuação normal foi dada. Com isso, ao invés dos nove pontos pela vitória, Prost levou apenas 4,5. Caso a corrida não fosse interrompida, já que a chuva estava diminuindo, e Prost tivesse ficado na segunda posição atrás de Senna, ele teria recebido seis pontos, o suficiente para ganhar o título de campeão de Fórmula 1 de 1984.

1984 também é considerado o início da rivalidade entre Prost e Senna, que seriam parceiros na McLaren entre 1988 e 1989, com cada um ganhando um título de campeão de Fórmula 1. Senna, dessa maneira, é o foco do episódio 6 de *Tooned 50*, mas toda essa rivalidade, com direito a Prost provocar um acidente com Senna no penúltimo GP de 1989 (Suzuka, Japão) para garantir o título, é modificada no desenho animado.

Senna é retratado tendo uma inimizade com o Professor M que, no episódio anterior, tinha uma amizade íntima com Prost (até o francês saber das más escolhas dele). A inimizade entre os dois não seria por causa de Prost, mas sim pelo jeito metódico do Professor M que atrapalhava o jeito virtuoso e poético de Senna.

O episódio de Senna, até mais do que os demais, é o mais desconectado dos fatos atuais. Aliás, assim como fora com Fittipaldi, Hunt e Prost, nada foi dito sobre Senna, nem antes e nem o depois. Com isso, o episódio 7, sobre o finlandês Mika Häkkinen, acaba encontrando uma desconexão histórica e visual. Acostumados com os carros vermelho e branco de todos os pilotos, graças ao patrocínio da Marlboro, somos apresentados a um carro prata.

Com Häkkinen, a história retorna o surrealismo usado com Fittipaldi e soma a estratégia de vincular com uma figura da indústria do entretenimento tal como foi a questão Hunt-Bond. Assim, Mika ganha a mesma história do Super-Homem. Mesmo com o surrealismo, *Tooned 50* tenta dar um *setting* realista, tal como a presença do segundo carro da McLaren com o capacete do escocês David Coulthard, o mais lembrado parceiro de Häkkinen na McLaren entre 1996 e 2001.

No entanto, o surreal se torna justificativa para as questões que não querem ser ditas. Por exemplo, a cor prata da equipe, ao invés de mostrar sua vinculação na época com a Mercedes que é sua atual rival, seria por escolha do próprio Mika enquanto característica de seus super-poderes. Bem como a aposentadoria precoce do finlandês, causada por uma temporada com muitos acidentes em 2001, é justificada como um retorno ao seu planeta original, mas compensada pela vinda de outro super-homem, identificado apenas pelo nome de Kimi. No caso, estamos falando de Kimi Raikkonen, cujo característico símbolo de tridente é mostrado no macacão do piloto misterioso alienígena, o único não-campeão com a McLaren, em qualquer categoria, a ser representado em *Tooned 50* (foi campeão pela Ferrari em 2007).

No episódio 8, onde deveria ser apresentada a história do último campeão mundial de Fórmula 1 pela McLaren, o inglês Lewis Hamilton, somos apresentados a uma foto do personagem da primeira temporada de *Tooned* junto a uma McLaren MP4-23 destruída. Aqui

não há história, há apenas uma menção ao sumiço de Hamilton no simulador apresentado no último episódio da primeira temporada do desenho animado. E o desenho animado é encerrado com uma carnavalização dos pilotos correndo entre si.

4. Rumo ao pódio

Em uma afirmação ousada, podemos nos inspirar em Maingueneau e dizer que as biografias de *Tooned 50* são uma associação clara de *ethos* mais cenografia, tal como qualquer biografia. Seja as ausências de pilotos campeões do mundo de Fórmula 1 pela McLaren tal como Niki Lauda e Lewis Hamilton, seja pela carnavalização típica do desenho animado na biografia dos demais que silencia brigas, tal como a saída de Emerson Fittipaldi que culmina na vinda de James Hunt e o embate entre Ayrton Senna e Alain Prost, *Tooned 50* descreve como a McLaren de agora quer ser vista e não como ela, de fato, foi.

A cenografia de um lado mais cômico da Fórmula 1 (ao contrário daquele posto pelo filme *Rush*, que descreve mais a *ação* do campeonato de F1 de 1976 vencido pela McLaren com James Hunt) se traduz em uma estratégia de memória onde o discurso é calcado pela diversão, pelo apelo ao fã e pelo informal característico das redes sociais, tal como o YouTube.

O *ethos* dos pilotos, misturando com super-heróis (Hunt, Hakkinen), mitos (Fittipaldi) ou gênios do automobilismo (Bruce McLaren, Senna, Prost), é uma estratégia inteligente de analogia. Busca mostrar o que os pilotos possuem e reforçar em uma imagem informal, mas socialmente compartilhada.

Com isso, *Tooned 50* mostra que é possível mostrar a História com o desenho animado. No entanto, tal como qualquer construção histórica é tributária mais das condições discursivas do momento da sua produção do que do momento do fato em si.

Referências bibliográficas

- AMOSSY, R. “O *ethos* na intersecção das disciplinas: retórica, pragmática, sociologia dos campos”. In: AMOSSY, R. (org). *Imagens de si no discurso*. São Paulo: Contexto, 2005.
- ARISTÓTELES. *Arte Retórica e Arte Poética*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005a.
- ARISTÓTELES. *Analíticos Anteriores*. In: *Órganon*. Bauru: Edipro, 2005b.
- ARISTÓTELES. *Tópicos*. In: *Órganon*. Bauru: Edipro, 2005c.
- AVERROES. “Short Commentary on Aristotle’s ‘Rhetoric’”. In. *Three Shorts Commentaries on Aristotle’s “Topics”, “Rhetoric”, and “Poetics”*. Albany: SUNY, 1977.
- BARTHES, Roland. “L’ancienne Rhétorique”. *Communications*. nº 16, Paris: Seuil, 1970.
- BLAUSTEIN, M. “The Scope and Methods of Rhetoric in Averroes’ *Middle Commentary on Aristotle’s Rhetoric*”. In: BUTTERWORTH, C. E. *The Political Aspects of Islamic Philosophy*. Cambridge: CMES, 1992.
- BUTTERWORTH, C. E. “The teaching of the text”. In. AVERROES. *Three Shorts Commentaries on Aristotle’s “Topics”, “Rhetoric”, and “Poetics”*. Albany: SUNY, 1977.
- CHARAUDEAU, Patrick. *Discurso Político*. São Paulo: Contexto, 2006.
- HODGES, D. *The French Grand Prix*. London: Temple Press, 1967.
- JOSEPH, I. M. *O Trivium*. São Paulo: É, 2008.
- KENNEDY, G. *The art of persuasion in Greece*. Princeton: PUP, 1963.
- LANHAM, R. A. *A Handlist of Rhetorical Terms*. Berkeley: UCP, 1990.
- MAINGUENEAU, D. *O contexto da obra literária*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- MAINGUENEAU, D. *Termos-chave da Análise do Discurso*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006.
- MCLAREN, B. *From the cockpit*. London: F. Muller, 1964.
- SANTOS, Francisco (ed.) *Grand Prix*. Lisboa: Público, 2003.
- VENANCIO, R. D. O. “Jornalismo Esportivo: Nós somos diferentes”. *Observatório da Imprensa*. Edição 788. Campinas: OI, 04/03/2014. Disponível em: http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/_ed788_nos_somos_diferentes. Acesso em 07/10/2014.
- YOUNG, E. *McLaren!*. London: Parkhurst, 1971.