

O piloto-aprendiz e o engenheiro-mestre: O ensino esportivo do automobilismo em *Dias de trovão* e *Carros*

Rafael Duarte Oliveira Venancio

Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Professor Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).

E-mail: rdovenancio@gmail.com

Resumo: A proposta da resenha é de apresentar dois filmes que relatam o ensino do automobilismo através da relação entre um mestre e um aprendiz, sendo um filme *blockbuster* (*Dias de trovão*, 1990, de Tony Scott) e outro uma animação focada no público infantil (*Carros*, 2006, de John Lasseter). A ideia central é mostrar como a aprendizagem do esporte, no caso o automobilismo, é midiaticizada pelo cinema através da ideia de uma educação calcada na figura de um aprendiz e de um mestre, construindo um imaginário do esporte próximo daqueles postos pelas narrativas maravilhosas.

Palavras-chave: cinema; desenho animado; automobilismo; educação esportiva.

Abstract: The purpose of the review is to present two movies about motoring school through the relationship between a master and an apprentice, one a *blockbuster* film (*Days of Thunder*, 1990, Tony Scott) and the other an animation focused in children's audience (*Cars*, 2006, John Lasseter). The main idea is to show how sports learning, in this case the motor racing, is mediated by cinema through the idea of an education grounded in the figure of an apprentice and a master, building a sports imagery close to those constructed by the wonderful narratives.

Keywords: cinema; animation; motoring; sports education.

1. INTRODUÇÃO

O automobilismo é um dos esportes mais midiaticizados na cena contemporânea comunicacional. Seja pelas transmissões jornalísticas, pelo cinema ou pelo universo da publicidade, o esporte de competir em corridas de carros conduz um ideário demarcado de audácia, heroísmo, competição e tecnologia. Dentro desse cenário, é notório os filmes que visam demonstrar a iniciação no automobilismo.

Atualmente, a entrada no esporte se dá pela obtenção de uma carteira especial, conhecida como licença. Ela é obtida em um processo pedagógico, em escolas de pilotagem, com aulas teóricas e práticas, passando pela legislação automobilística, fundamentação teórica mecânica e técnicas de pilotagem.

Esse modelo encontra seus pioneiros em pilotos como Jim Russell (inglês que educou Emerson Fittipaldi nas corridas europeias de carros fórmula), Skip Barber, Paul Frère, Piero Taruffi e outros que construíram escolas e escreveram livros didáticos sobre o assunto. No entanto, essa realidade não é demonstrada nos filmes sobre a iniciação automobilística. O que vemos é mais uma relação narrativizada de “aprendiz e mestre” em plena atuação do esporte, sem um momento didático anterior.

Com isso, a presente resenha apresenta dois filmes que relatam o ensino do automobilismo por meio desse paradigma fílmico, sendo um filme *blockbuster* (*Dias de trovão*, 1990, de Tony Scott) e outro uma animação focada no público infantil (*Carros*, 2006, de John Lasseter), ambos focados na mesma categoria do automobilismo (*stock car*, conhecido como *turismo* no Brasil) e no mesmo ambiente (a categoria máxima de *stock car* estadunidense, a Nascar).

A ideia central é mostrar como a aprendizagem do esporte, no caso o automobilismo, é midiaticizada pelo cinema pela ideia de uma educação calcada na figura de um aprendiz e de um mestre, construindo um imaginário do esporte próximo daqueles postos pelas narrativas maravilhosas. Assim, o automobilismo vira mais uma das estórias que envolvem o cotidiano do esporte.

2. AS NARRATIVAS MIDIÁTICAS DE DIAS DE TROVÃO E CARROS: SIMILARIDADES E ATUALIZAÇÕES NO AUTOMOBILISMO STOCK CAR

Criada em 1948, a Nascar é a principal categoria de corrida de *stock cars* nos Estados Unidos. Sua principal marca são circuitos ovais onde pilotos competem provas de longa distância. Normalmente, há uma categoria principal — que, pela maior parte de sua existência recebeu o nome de Winston Cup — e categorias de formação.

Tanto *Dias de trovão* como *Carros* utilizam a Nascar de maneira ficcional, porém vinculada com elementos da realidade automobilística. Tal como veremos a seguir, ambos deixam claro ao público, sua ligação com a categoria bem como a representação imaginária do processo de iniciação e de desenvolvimento de um piloto-aprendiz e de um engenheiro-mestre.

É nessa relação que, inclusive, há maior influência da demarcação de um público. Um, voltado ao público mais “adulto jovem” do universo *blockbuster*; e outro para um público infantil, inclusive em sua forma de realização: a do desenho animado. Com isso, o “adulto jovem” *Dias de Trovão* e o infantil *Carros* falam sobre o mesmo assunto, na mesma categoria de competição esportiva, mas modalizando o imaginário.

2.1. Dias de Trovão

Lançado em 1990 e com 108 minutos, *Dias de trovão* segue Cole Trickle (Tom Cruise) em sua iniciação no mundo da Nascar. Com pilotos, engenheiros, donos de equipe, jornalistas e carros ficcionais (baseados em figuras notórias), mas com todas menções reais ao calendário de pistas Nascar, *Dias de trovão* quer representar uma possível temporada da categoria no final dos anos 1980.

Para Trickle conseguir seu objetivo, ter sucesso na Nascar ganhar a sua principal prova, a Daytona 500, o dono da equipe, Tim Daland (Randy Quaid), dono de uma concessionária Chevrolet, contrata um engenheiro aposentado, Harry Hogge (Robert Duvall), para chefiar a equipe de boxes de Trickle.

Nas primeiras provas da Nascar, Trickle comete erros básicos ao não se adaptar aos carros largos de *stock car*, não se acostumar com a comunicação de equipe, não lidar com o jeito de pilotar usado na categoria, bem como o manejo do carro. Assim, suas primeiras provas terminam com abandonos por batidas ou por equipamentos, especialmente o motor, danificados.

Ao confrontar Trickle, Hogge descobre que ele não tem noções básicas de mecânica ou da terminologia do esporte. Hogge inicia um treinamento com exemplos de sua experiência, treinos e exercícios em plena prova. Durante o treinamento, Trickle consegue ganhar força no campeonato a ponto de incomodar na pista o campeão do ano passado, Rowdy Burns (Michael Rooker).

Em uma corrida apertada, ambos se envolvem em um acidente de múltiplos carros (*The Big One*, na terminologia Nascar) e ambos precisam de cuidados médicos. No processo de tratamento, Trickle é substituído por outro novato, Russ Wheeler (Cary Elwes), que despreza os procedimentos de Hogge, mas consegue bons resultados.

Trickle, apaixonado pela neurocirurgiã que o atendeu (Nicole Kidman), retorna para as pistas e encontra em Wheeler seu principal inimigo. Burns, agora amigo de Trickle, está impedido de correr e deve a seus patrocinadores. Trickle, comovido, resolve abandonar a sua equipe, desrespeitosa a ele e a Hogge, e resolve correr com as cores de seu rival de outrora na Daytona 500 para pagar as dívidas do impossibilitado Burns.

Com dificuldades, mas com ajuda de um arrependido Daland, Trickle consegue vencer a Daytona 500 na última curva, após estar em último, usando apenas as lições de Hogge. Na festa da vitória, Trickle e Hogge apostam uma corrida, em tom de galhofa, para ver quem é o mais rápido, com os pés, dos dois.

2.2. Carros

Produzido pela Pixar em 2006, *Carros* é um filme de animação de 116 minutos que acontece em uma versão ficcionalizada da Nascar. Nesse mundo, onde os carros antropomorfizados pilotam por si mesmos, as referências à essa realidade são feitas por trocadilhos, homenagens de *design* e, até mesmo, dubladores.

Relâmpago McQueen (dublado por Owen Wilson) é um novato que chegou na corrida final da Copa Pistão (Piston Cup, um trocadilho com uma das copas mais tradicionais da Nascar, a Winston Cup) empatado com o atual campeão, Strip Weathers, o Rei (claramente um Plymouth Superbird usado pelo dublador, o multicampeão da Nascar, Richard Petty, também conhecido como Rei) e Chick Hicks (dublado por Michael Keaton).

Ansioso para chegar antes de seus rivais na Califórnia, palco da última corrida, Relâmpago acaba se perdendo, no meio do caminho, ao cair do seu transportador. Com esse acidente, destrói a pista da pequena cidade de Radiator Springs. Condenado a consertar a pista, Relâmpago fica longe da mídia e irritado por apenas ter uma pista de terra para treinar. Além disso, encontra no juiz da cidade, o Dr. Doc Hudson (dublado por Paul Newman), uma fonte de repúdio ao seu *status* de competidor de automobilismo.

Os dias passam, e Relâmpago conhece mais a cidade e seus moradores. O astro da Copa Pistão se comove com a decadência causada pelo desuso da Rota 66 perante a via expressa. Com isso, entra em contato com a história de cada morador de Radiator Springs e começa a ajudá-los a revitalizar a cidade.

Por fim, a última história pessoal que ele conhece é a do próprio Doc. Ao observá-lo correr com maestria na pista de terra, ele descobre que Doc é o tricampeão da Copa Pistão, o Fabuloso Hudson Hornet (um carro real que venceu a Nascar três vezes: 1951 e 1953 com Herb Thomas pilotando e em 1952 com Tim Flock). Com a história de vida de Doc, Relâmpago aprende lições de como pilotar com o jeito da antiga escola da Copa Pistão e sobre responsabilidade na pista.

A mídia descobre o paradeiro de Relâmpago, graças a uma informação dada por Doc, e ele é levado para a Califórnia para competir na corrida final da Copa Pistão. Visivelmente abalado pelo modo como saiu de Radiator Springs, Relâmpago não parecia preparado para correr, mas ao notar que seus amigos da cidade seriam sua equipe de Box, chefiada pelo engenheiro Doc, ele resolve tentar.

Ao notar a falta de esportividade de Chick Hicks e o acidente sofrido pelo Rei, Relâmpago desiste de ganhar a corrida e ajuda o campeão. O título vai para Hicks, mas os olhares ficam sobre Relâmpago, que resolve, com sua notoriedade, ajudar a comunidade que o recebeu, transportando seu QG para Radiator Springs, revitalizando a cidade.

3. IMAGINÁRIO DO ESPORTE: APRENDIZ E MESTRE VINCULADOS COM AS FUNÇÕES NARRATOLÓGICAS

Roger Ebert, em sua resenha para o *Chicago Sun-Times*, deixou claro que o filme parecia seguir uma fórmula tradicional, repetidas em filmes anteriores de Tom Cruise, tal como *Top Gun — Ases Indomáveis* (1986), *A cor do dinheiro* (1986) e *Cocktail* (1988). Ela seria composta por nove elementos:

1. A personagem de Tom Cruise, invariavelmente um jovem e inocente, mas naturalmente talentoso que pode ser o melhor, se conseguir domar seu espírito.
2. O Mentor, um homem mais velho, que se construiu sozinho e esteve na mesma situação antes. Ele sabe reconhecer talento quando o vê e tem fé no jovem mesmo quando ele estraga tudo porque seu espírito livre impediu o melhor dele.
3. A Mulher Superior, usualmente mais velha, mais alta e mais madura que a personagem de Tom Cruise, que funciona enquanto mentora para seu espírito, enquanto o Mentor supervisiona seu Trabalho.
4. O Trabalho, que o jovem talentoso precisa dominar.
5. A Arena, na qual o jovem é testado.
6. O Arcabouço, constituído pelo conhecimento especializado que o filme sabe tudo e que nós precisamos aprender.
7. O Caminho, uma jornada para visitar os principais lugares onde o mestre do trabalho testa um outro.
8. O Protótipo, o cara mau do começo do filme, que é um oponente para o herói praticar. Em um primeiro momento, a personagem de Tom Cruise e o Protótipo não se gostam, mas, eventualmente, depois de um batismo de fogo, eles aprendem a gostar um do outro.
9. O Inimigo Final, um cara mau de verdade que aparece no fim do filme para dar ao herói um teste de sua habilidade, de sua habilidade de aprender, de seu amor, de seu trabalho e de seu conhecimento da Arena e do Arcabouço¹

Tal fórmula estaria enraizada em um fenômeno cultural encabeçado pela narrativa cinematográfica. Aqui vale a pena lembrar que, para correntes idealistas, o conceito de cultura é resumido “como aquilo que está por trás das atitudes de um povo, ou seja, uma estrutura inconsciente que modela os comportamentos, pensamentos e posicionamentos das pessoas no mundo; como um modelo, uma estrutura, um padrão”². Isso se bifurca em três principais correntes:

1. Cultura como sistema cognitivo, que estuda os modelos de comunicação construídos por membros de uma comunidade;
2. Cultura como sistemas estruturais, onde a cultura é definida como “um sistema simbólico que é uma criação acumulativa da mente humana (Claude Lévi-Strauss);
3. E cultura como sistemas simbólicos, ou seja, a cultura não é considerada como um complexo de comportamentos, é uma teia de significados que o mesmo homem teceu, que precisa desesperadamente dos programas entendidos como “um conjunto de mecanismos de controle, planos, receitas, regras, instruções (que os

1 EBERT, R. Days of Thunder. *Chicago Sun-Times*. Chicago, 27 jul. 1990. Disponível em: <www.rogerebert.com/reviews/days-of-thunder-1990>. Acesso em: 16 jun. 2015.

2 CUNHA, R. C. V. *Os conceitos de comunicação e cultura em Raymond Williams*. Dissertação de Mestrado. Brasília: UnB, 2010, p. 22.

técnicos de computador chamam de programa) para governar o comportamento” (Clifford Geertz)³.

Assim, a condição de cultura descrita, por exemplo, por Lévi-Strauss é de um completo refazer, posto pelo *bricoleur*. Agente cultural por excelência, a atividade humana da bricolagem é um mecanismo de cultura de perpétuo fluxo com lembranças, transformações e atualizações:

Olhemos [o *bricoleur*] em atividade: excitado por seu projeto, sua primeira providência prática é, no entanto, retrospectiva: ele deve voltar-se para um conjunto já constituído, formado de instrumentos e de materiais; fazer-lhe ou refazer-lhe o inventário; enfim e sobretudo, estabelecer com ele uma espécie de diálogo para inventariar, antes de escolher, as respostas possíveis que o conjunto pode oferecer ao problema que ele lhe apresenta⁴.

É no universo do *bricoleur* que o universo da Cultura se expande para as práticas sociais mais simples tal como o esporte. A prática do esporte possui atividades culturais e comunicacionais, tal como o cinema com essa temática possui, relacionadas graças a esse eterno refazer que a Cultura possui de acordo com Lévi-Strauss. “Eterno refazer” esse que é a própria matéria do imaginário.

Com isso, temos aqui uma noção de imaginário próxima daquela de Jacques Lacan e de seu sistema RSI (Real, Simbólico, Imaginário). Se o Real é inalcançável e o Simbólico é a ordenação desse real por meio da linguagem, causando suas faltas e falhas no inconsciente do sujeito, o imaginário é o lugar do desejo, da completude, das *nuvens*:

É neste contexto que a ideia lacaniana de nuvem surge: não são os objetos, mas nuvens encantadoras através das quais o desejo se aliena na relação do sujeito com o objeto a. É neste tipo de relação que encontraremos o fantasma [fantasia], representado graficamente pelo sujeito dividido conectado ao objeto a ($\$ \Delta a$). É possível dizer, mesmo, que se não forjar sua aderência ao objeto a, aderência de natureza imaginária, o sujeito não fala, não se move, não se expressa e não significa [...]. O fantasma ($\$ \Delta a$) se apresenta como a fórmula a partir da qual é possível vislumbrar o modo pelo qual o pequeno objeto a — que se desprende da linguagem, ou, mais exatamente, do deslizar incessante dos significantes — vai aderir-se ao sujeito (dividido) que a ele se agarra como a alma vazia a aprisionar o sentido de si mesma. Em termos mais simples, “o fantasma nada mais é que a junção entre aquele que é faltante e o seu objeto, junção cimentada pelo desejo. O sujeito dividido, barrado, instituído pelo simbólico, vincula-se ao objeto que o completa imaginariamente”⁵.

Assim, o “eterno refazer” da cultura é o Imaginário construído através da lógica de interação entre Real e Simbólico no sistema lacaniano. Interação essa mediada pela linguagem, “o espaço onde o homem existe e no qual o universo convencional dos signos estrutura o seu pensamento e constitui a sua cultura”⁶. Para A. J. Greimas⁷, esse lugar é no “discurso [que], considerado no nível de sua superfície, aparece assim como um desdobramento sintagmático salpicado de figuras polissêmicas, carregadas de virtualidades múltiplas, reunidas frequentemente em configurações discursivas contínuas ou difusas”.

3 Idem, p. 28.

4 LÉVI-STRAUSS, C. *La pensée sauvage*. Paris: Plon, 1962, p. 28.

5 BUCCI, E.; VENANCIO, R. D. O. Valor de Gozo: um conceito para a crítica da indústria do imaginário. *Revista Matrizes*. vol. 8, n. 1, pp. 141-158, jan./jun. 2014, p. 149.

6 VOGT, C. Os dois labirintos. In: VOGT, C. *Linguagem, pragmática e ideologia*. 2. Ed. São Paulo: Hucitec, 1989, p. 72.

7 GREIMAS, A. J. Os atuantes, os atores e as figuras. In: VÁRIOS. *Semiótica Narrativa e Textual*. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1977, p. 195.

Só que apenas algumas figuras do discurso, movidas pela sua inclusão em papéis atuacionais, podem ser chamadas de *atores* desse “princípio dinâmico de contradições” que é a narrativa. Para Greimas⁸, o ator é muito mais que a união entre estruturas narrativas e discursivas, dos papéis atuacionais e temáticos, ele é o “lugar de investimento destes papéis, mas também de sua transformação, pois o fazer semiótico, que opera no quadro dos objetos narrativos, consiste essencialmente no jogo de aquisições e de desperdícios, de substituições e de trocas de valores, modais ou ideológicos”.

O conjunto desses atores forma modelos, cujo “modo de existência é o do microuniverso descrito. Mas, ao mesmo tempo, eles são mais gerais que os conteúdos particulares e aparecem como invariantes, como tipo de organização da significação em microuniversos, dos quais os conteúdos investidos não são senão variáveis”⁹.

Os modelos acima mencionados são os chamados *modelos atuacionais* (ou *modelos actanciais*, dependendo da tradução utilizada) e são o resultado de suas reflexões acerca dos trabalhos de Propp e Souriau. Do primeiro, é retirada a noção de que “os atuantes, que são classes de atores [...], possuem um estatuto metalinguístico em relação aos atores; pressupõem acabada, além disso, a análise funcional, isto é, a constituição de esferas”¹⁰.

Assim, o conto maravilhoso russo, tal como Propp estabelece, é uma articulação de sete personagens: vilão [*villain*], provedor [*donor (provider)*], auxiliar [*helper*], pessoa procurada e seu pai [*sought-for person (and her father)*], mandante [*dispatcher*], herói [*hero*] e falso herói [*false hero*]. Em Souriau, por sua vez, há seis funções: “*Leão*, a Força temática orientada; *Sol*, o Representante do Bem desejado, do valor orientado; *Terra*, o Obtenedor virtual desse Bem (aquele para o qual trabalha o *Leão*); *Marte*, o Oponente; *Balança*, o Árbitro, atribuidor do Bem; *Lua*, o Auxílio, reduplicação de uma das forças precedentes”¹¹.

Ao retrabalhar as tipologias de papéis propostas por Souriau e Propp, Greimas chegou a um modelo atuacional, composto por seis atuantes: “o Sujeito (o *Leão* de Souriau e o *hero* de Propp), o Objeto (*Sol* de Souriau e o *sought-for person* de Propp), o Destinador (*Balança* de Souriau e o *dispatcher* de Propp), o Destinatário (*Terra* de Souriau), Adjuvante (*Lua* de Souriau e *helper* e *donor* de Propp) e o Oponente (*Marte* de Souriau e *villain* e *false hero* de Propp)”¹².

Além disso, levando em conta as relações entre os atuantes, Greimas¹³ desenha a estrutura geral do modelo atuacional onde “ele é um todo inteiramente fundado sobre o objeto do desejo do sujeito e situado, como objeto de comunicação, entre o destinador e o destinatário, sendo o desejo do sujeito, por seu lado, modulado em projeções do adjuvante e do oponente”. Dessas relações, o próprio Greimas¹⁴ vê a possibilidade de uma representação gráfica do modelo atuacional:

8 Idem, ibidem.

9 GREIMAS, A. J. *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1973, pp. 223-224.

10 Idem, pp. 228-229.

11 Idem, p. 230.

12 PRINCE, G. *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: U. Nebraska Press, 2003, pp. 1-2.

13 GREIMAS, A. J., 1973, pp. 235-236.

Destinador -> Objeto -> Destinatário

↑ desejo

Adjuvante -> Sujeito <- Oponente

Podemos assim verificar uma vinculação entre o modelo atuacional da Narratologia de Greimas com a análise de Roger Ebert para o filme *Dias de trovão*. Tal como o crítico disse, no filme de Tom Cruise,

O Trabalho é o automobilismo *stock car*. O Mentor é Robert Duvall enquanto um veterano líder de time de corrida. A Mulher Superior é a médica (Nicole Kidman), que é atraída pela energia bruta do herói, mas força ele a amadurecer ao estabelecer a linha do comportamento responsável. A Arena é o autódromo e o Arcabouço inclui termos técnicos tal como o “slipstreaming”, RPMs, temperatura de pneus e quando se deve passar por fora ou por dentro. O Protoinimigo é um piloto chamado Rowdy (Michael Rooker), que desafia o herói a duelos de corridas, inclusive um dentro do próprio hospital. O Inimigo Eventual (Cary Elwes) é um piloto chamado Wheeler que gostaria de pressionar o piloto no guardrail e matá-lo. E o Caminho é o circuito sulista de *stock car*, acabando na cidade sagrada de Daytona¹⁵.

Dessa forma, é possível equalizar os modelos de Greimas e Ebert para uma compreensão maior acerca da construção imaginária narrativa feita por *Dias de trovão*. O Sujeito é a personagem de Tom Cruise e o Objeto é o Arcabouço que deve ser levado da Arena (Destinador) para o Caminho (Destinatário). O que vincula Tom Cruise ao Arcabouço é o Trabalho (Desejo), ajudado pelo Mentor em seu trabalho técnico e pela Mulher Superior em seu trabalho moral (ambos Adjuvantes), sendo tanto o Protoinimigo, como o Inimigo Eventual, seus Oponentes.

Dessa forma, a jornada narrativa de Cole Trickle não é pelo sucesso, mas sim pelo aprendizado que é posto pelo seu Mentor, Harry Hogge. A investidura sêmica do Desejo e o Objeto são elementos pedagógicos do mundo esportivo, trabalhando com um destinador particular (determinada corrida) para um destinatário universal (o mundo das corridas).

Com isso, *Dias de trovão* demarca uma jornada de aprendizado em sua narrativa, tornando o pedagógico mais importante do que o esportivo. Isso também se verifica em *Carros*, especialmente se pensarmos no modelo atuacional que alia às ideias de Greimas à crítica de Ebert.

Em *Carros*, o Sujeito, equiparado à personagem de Tom Cruise, é Relâmpago McQueen e o Objeto/Arcabouço é o mesmo nos dois filmes. O Destinador/Arena, o Destinatário/Caminho e o Desejo/Trabalho são versões ficcionalizadas do mundo da NASCAR, trabalhadas de maneira mais fidedigna no filme anterior. O Adjuvante/Mentor é Doc Hudson que auxilia Relâmpago em seu desenvolvimento técnico de automobilismo enquanto o Adjuvante/Mulher Superior, Sally (dublada por Bonnie Hunt) auxilia no desenvolvimento moral. Por fim, o Oponente/Protoinimigo é O Rei, a quem Relâmpago inveja, porém auxilia no encerramento da história, e o Oponente/Inimigo Final é Chick Hicks.

14 Idem, p. 236.

15 EBERT, R., op. cit.

Com isso, em ambos os filmes, o importante não está na lógica esportiva, mas na pedagogia esportiva que leva o público, junto do “herói”, a conhecer mais o Arcabouço ao entender a Arena, o Caminho e o Trabalho através do Mentor, que sempre ocupa a posição de engenheiro-chefe de equipe. Assim, o piloto-aprendiz, junto de seu engenheiro-mestre, realiza uma jornada pedagógica do esporte onde o objetivo não é aquele do próprio esporte — ou seja, a vitória —, mas, sim, um objetivo de vida.

A busca nesses filmes, então, não é pela glória esportiva, é a glória moral. Ao vencer, Cole Trickle, mais que comprovou seu conhecimento técnico de automobilismo, também ajudou o incapacitado Rowdy a prover sua família. Ao perder, Relâmpago McQueen, que realizou uma corrida perfeita até abdicar de cruzar primeiro a linha de chegada, ajuda O Rei e recebe o título de Campeão Moral da Copa Pistão.

4. UM ENSINO PARA HERÓIS?

No eterno refazer que é a própria matéria do imaginário, descrito por Lévi-Strauss, o nosso imaginário esportivo é permeado por nuvens onde o esporte está sempre vinculado a um mecanismo pedagógico que alia a técnica esportiva com as “lições de vida”. Com *Dias de trovão* e *Carros*, mostramos o funcionamento disso no automobilismo.

Se, na realidade, na norma simbólica, um piloto é um aprendiz em escolas de pilotagem, com didáticas laborais pensadas na técnica, o imaginário midiático transforma o piloto em aprendiz de uma vida. Na escola de pilotagem, no limite, se ensina pilotar para (estar apto a) vencer; já nos filmes, se ensina pilotar para atingir um propósito de vida.

Essa não é apenas uma reflexão própria do esporte a motor, do automobilismo, em sua representação pelo cinema. Ele também cabe em outros esportes. Filmes tais como *Nós somos campeões* (*The Mighty Ducks*, 1992), *Virando o jogo* (*The Replacements*, 2000), *Hardball — O jogo da vida* (2001), *A hora da virada* (*Rebound*, 2005), entre outros, mostram essa mesma condição didática do saber-fazer o esporte aliado ao saber viver em modalidades tais como hóquei no gelo, futebol americano, beisebol e basquetebol, respectivamente.

Assim, o esporte, na ficção, entra no imaginário social como um ensino para a vida por meio da técnica. Essa é uma reflexão importantíssima para o campo da Comunicação como para o da Educação, pois dá luz a situações que são demandadas na prática.

Do lado da Educação, os professores de Educação Física e treinadores são cobrados não só para ensinar o esporte, mas também aliá-lo com a ideologia moral de vida. Já do lado da Comunicação, há o incentivo para a transmissão de histórias — reais ou ficcionais, cinematográficas ou jornalísticas — que passam esses valores. Não basta o atleta ser paradigmático em seu labor esportivo, ele também precisa ser um *role-model*, um exemplo para a vida.

A compreensão desse fenômeno, dessa função social que o esporte desempenha através da Comunicação e da Educação nos parece crucial. É, talvez, nisso que reside a grande questão de que o esporte é muito mais discutido do que praticado, sendo isso válido para qualquer modalidade. A jornada esportiva, composta por Cole Trickle e Relâmpagos McQueen no caso do automobilismo, se torna imaginariamente uma jornada pedagógica na vida, um ensino para o herói que reside em nosso “eu ideal”.

REFERÊNCIAS

- BUCCI, E.; VENANCIO, R. D. O. Valor de Gozo: um conceito para a crítica da indústria do imaginário. **Revista Matrizes**. vol. 8, n. 1, pp. 141-158, jan./jun. 2014.
- CARROS (CARS)**. Direção: John Lasseter. Roteiro: Dan Fogelman, John Lasseter, Joe Ranft, Kiel Murray, Phil Lorin e Jorgen Klubien. 2006. 116 minutos. Estados Unidos.
- CUNHA, R. C. V. **Os conceitos de comunicação e cultura em Raymond Williams**. Dissertação de Mestrado. Brasília: UnB, 2010.
- DIAS DE TROVÃO (DAYS OF THUNDER)**. Direção: Tony Scott. Roteiro: Robert Towne. 1990. 108 minutos. Estados Unidos.
- EBERT, R. Days of Thunder. **Chicago Sun-Times**. Chicago, 27 jul. 1990. Disponível em: <www.rogerebert.com/reviews/days-of-thunder-1990>. Acesso em: 16 jun. 2015.
- GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1973.
- _____. Os atuantes, os atores e as figuras. In: VÁRIOS. **Semiótica narrativa e textual**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1977, pp. 179-195.
- LÉVI-STRAUSS, C. **La pensée sauvage**. Paris: Plon, 1962.
- PRINCE, G. **A Dictionary of Narratology**. Lincoln: U. Nebraska Press, 2003.
- SOURIAU, E. **Les Deux Cent Mille Situations dramatiques**. Paris: Flammarion, 1950.
- VOGT, C. Os dois labirintos. In: VOGT, C. **Linguagem, pragmática e ideologia**. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1989, pp. 61-76.