

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <http://www.researchgate.net/publication/281320262>

Mundos Possíveis de Michel Vaillant: Altermundismo nas Histórias em Quadrinhos de Automobilismo

ARTICLE · JUNE 2014

READS

3

1 AUTHOR:



Rafael Duarte Oliveira Venancio

Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

37 PUBLICATIONS 1 CITATION

SEE PROFILE

Mundos possíveis de Michel Vaillant: altermundismo nas histórias em quadrinhos de automobilismo

Rafael Duarte Oliveira Venâncio*

Resumo

Neste artigo, analisa-se como as histórias em quadrinhos sobre automobilismo, notadamente a do personagem Michel Vaillant, conseguem engendrar, em sua narrativa, mundos possíveis, que, mesmo com atributos ficcionais, se vinculam à referencialidade dos fatos ocorridos no esporte. Utilizando o arcabouço teórico de Umberto Eco e de David Lewis, o objetivo aqui é refletir acerca desse exercício de isomorfismo linguístico, bem como desvelar as estratégias altermundistas utilizadas.

Palavras-chave: *Automobilismo. 500 Milhas de Indianápolis. Fórmula 1. Histórias em quadrinhos. Narrativa de mundos possíveis.*

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

Introdução: luz verde

Michel Vaillant, campeão das 500 Milhas de Indianápolis. Dois campeonatos de Fórmula 1 por causa da briga entre a Federação Internacional do Esporte Automotivo (FISA), presidida pelo francês Jean-Marie Balestree e a Federação dos Construtores de Fórmula 1 (FOCA). Pessoas maravilhosas, situações reais. Pessoas reais, situações maravilhosas. Nas histórias em quadrinhos (HQs) de Michel Vaillant, personagem criado pelo franco-belga Jean Graton em 1957, o leitor apaixonado por automobilismo convive com a tradição de (re)inventar um esporte que está posto, (re)ver uma corrida já vista, encontrar a poeticidade no contato com a história desses velozes homens e seus carros de *grand prix*.

Assim, a HQ não ficaria nesse “mundo real” do automobilismo, mas, sim, promovendo “mundos” do esporte, sendo o de Michel Vaillant um deles. O *altermundismo* era a regra e essa seria a maneira de enganchar o leitor. Vemos, assim, que o *altermundismo* automobilístico das HQs é um uso do isomorfismo linguístico, ou seja, a promoção de uma realidade similar a nossa, porém reajustada. Verificar quais são os mecanismos utilizados para tal tarefa é a proposta neste artigo.

Com arcabouço teórico na Filosofia Analítica da Linguagem, com enfoque em David Lewis e Umberto Eco, a reflexão aqui se concentrará em um *corpus* formado por duas histórias completas de Michel Vaillant: uma sobre as 500 Milhas de Indianápolis intitulada *Suspense a Indianapolis* [Suspense em Indianápolis] (GRATON, 1966) e outra sobre a Fórmula 1 intitulada *Rififi en F1* [Caos na F1] (GRATON, 1982). Tendo o conceito de “mundos possíveis” como central, far-se-á uma breve reflexão teórica para depois proceder à descrição e às análises das estratégias promotoras do isomorfismo presentes nessas HQs de língua francesa.

Linguagem, mundos possíveis e produção de isomorfismo

Por definição, isomorfismo é homomorfismo bijetivo, ou seja, simplesmente, a capacidade de duas estruturas terem os mesmos componentes, mas reorganizados de maneira diferente. Assim, mesmo diante de uma desordem, há correspondência entre todos os elementos, fazendo x e y serem idênticos e diferentes ao mesmo tempo, por exemplo.

Isso força a lógica aceitar o campo das lógicas modais, quebrando o próprio paradigma da verdade da primeira Filosofia Analítica, na qual o exercício da reflexão está na produção de modelos para entender nossa

produção de modelos de realidade, seja a nossa própria realidade, sejam as realidades epistemológicas da ciência ou mesmo as realidades ficcionais, sendo que estas não podiam ser analisadas no escopo do atomismo lógico. Com isso, a observação da linguagem e seu jogo interacional com o mundo para produzir “realidades” nos levam a uma definição de isomorfismo como *mundos possíveis* da linguagem. Na Filosofia Analítica da Linguagem, o grande proponente dessa ideia é David Lewis com o seu *realismo modal*.

Realismo modal é “a tese que o mundo no qual fazemos parte é apenas um dentro de uma pluralidade de mundos e que nós que habitamos esse mundo somos apenas alguns dentre todos os habitantes de todos os mundos” (LEWIS, 2001, p. vii). Ou seja, a ideia de mundos possíveis não só existe, mas, para Lewis, elas são entidades concretas separadas tanto de maneira causal como espaço-temporal do nosso mundo, sendo ele apenas um dos diversos mundos possíveis.

Assim, o realismo modal de Lewis é uma das formas de encarar a *possibilia*. Uma das melhores aplicações da *possibilia* junto com a ideia de mundos possíveis, em um escopo geral, é a ideia de verossimilhança definida por Hilpinen (*apud* LEWIS, 2001). Para ele, como bem define Lewis (2001, p. 24), “uma teoria é próxima da verdade quando o nosso mundo se assemelha a um mundo no qual essa teoria é a verdade exata. Uma teoria verdadeira é próxima da verdade porque o nosso mundo é um mundo onde essa teoria é verdade”.

No entanto, nesse amplo campo modal posto pela *possibilia*, Lewis (2001) desconsidera totalmente a existência de *mundos impossíveis*. Para ele, os mundos possíveis são entidades concretas que articulam contra-factuais e uma boa dose de modificadores lógicos de restrição. Aliás, é com tais modificadores que Lewis (2001, p. 7) rebate a ideia tanto de mundos impossíveis como a de um isomorfismo linguístico:

Essa discussão dos modificadores de restrição me proporciona dizer o porquê eu não vejo uso para os mundos impossíveis, pareados com os mundos possíveis. Para comparação, vamos supor que viajantes nos contam de um lugar neste mundo – uma montanha maravilhosa, muito além do bosque – onde as contradições são verdadeiras. Alegadamente, nós temos verdades da forma ‘Na montanha, tanto P como não-P’, mas, se ‘na montanha’ é um modificador de restrição, que trabalha limitando os domínios de quantificação explícita e implícita para certa parte de tudo que há lá, então ele não tem nenhum efeito nos conectivos funcionais-veritativos. Então a ordem do modificador e conectivos não faz diferença. Então ‘Na montanha ambos P e Q’ é equivalente a ‘Na

montanha P e na montanha Q; da mesma maneira 'Na montanha não-P' é equivalente a 'Não: na montanha P'; colocando esses juntos, a verdade alegada 'Na montanha tanto P como não-P' é equivalente à contradição clara 'Na montanha P e Não: na montanha P'. Ou seja, não há diferença entre uma contradição dentro do escopo do modificador e uma contradição plena que tem o modificador nela'. Assim, eu dizer a verdade alegada acerca das coisas contraditórias maravilhosas que acontecem na montanha não é diferente de se contradizer. Mas não há ponto, apesar de maravilhoso, no fato onde você pode dizer a verdade através do ato de se contradizer. Assim, não há uma montanha onde as contradições são verdade [...]. Se os mundos fossem tal como estórias ou contadores de estórias, haveria espaço para mundos para os quais as contradições seriam verdadeiras. A triste verdade sobre as prevaricações desses mundos não seria em si contraditória. Mas mundos, da maneira a qual eu os entendo, *não* são tal como estórias ou contadores de estórias. Eles são como esse mundo; e esse mundo não é uma estória, nem mesmo uma estória verdadeira. Nem mundos devem ser substituídos por suas estórias.

Só que para este trabalho, no limite, entende-se que estórias são as formas linguísticas de recortar o mundo para criar realidades, inclusive a que vivemos. Há o jeito que configuramos o mundo em que vivemos com nossa capacidade de linguagem, por meio da linguagem do rádio, outro pela linguagem do cinema, e assim por diante. Isso também é válido para a (re)apresentação ficcional e os diversos mundos construídos iguais ao nosso ou mesmo construídos de outros – tal como as *Infnitas terras* das HQs da DC Comics (DC COMICS, 1986). Afinal, como dissemos, a realidade mundana que percorremos é feita por suas (re)apresentações e cada protocolo de linguagem possui sua (re)apresentação (ou sua maneira interativa no ato (re)apresentacional).

Além disso, tais estórias possuem gradações de similaridade, ou seja, *Familienähnlichkeit*, o *ar familiar* teorizado por Ludwig Wittgenstein (1999). Para esse arcabouço teórico, a *Familienähnlichkeit* é onde reside o mecanismo de definição, bem como a relação entre as diversas coisas relacionadas sob uma definição. O grande exemplo de *Familienähnlichkeit* é, para Wittgenstein, o próprio *ar familiar* que une todos os protocolos de linguagem tornando possível chamá-los de *jogos de linguagem*. Isso é retirado da noção de que sob a alcunha de *jogos* há uma série de objetos que não possuem nada em relação, apenas a *Familienähnlichkeit* de jogo. Aliás, a própria semelhança familiar entre a linguagem e o jogo torna possível falar em jogo de linguagem, bastando lembrar-se das relações wittgensteinianas entre linguagem e xadrez.

Tal situação de *Familienähnlichkeit* é exatamente o resultado do isomorfismo linguístico. Aliás, é o isomorfismo linguístico que garante a interação e a atualização dos diversos protocolos de linguagens (*i.e.*, jogos de linguagem) que compõem os diversos recortes de realidade que faz a relação linguagem-mundo e mesmo o desenvolvimento linguagem-mundos promovida pela ficção. Assim, nossa visão acerca da linguagem faz parte daquilo que Lewis (2001) denomina (e critica) “ersatzismo linguístico” [*linguistic ersatzism*].

Ora, a palavra *ersatz* significa, em alemão, substituto. Normalmente, quando se diz que algo é *ersatz* significa que ele é um substituto de baixa qualidade. Isso aconteceu porque, na Segunda Guerra Mundial, os ingleses que eram prisioneiros de guerra dos nazistas recebiam um “café substituto” [*Ersatzkaffee*], uma infusão que não utilizava pó de café, mas, sim, uma mistura de cereais tostados. Tal café substituto era considerado pior que o café “de verdade”, com isso a palavra *ersatz* acabou ganhando sua conotação pejorativa.

Lewis utiliza esse conceito para tratar aqueles que acreditam na hipótese de mundos possíveis, mas não acreditam na concretude de tais mundos. Com isso, o paraíso da *possibilia*¹ seria apenas um “paraíso barato” [*paradise on the cheap*] porque aqueles que defendem o *ersatzismo* “dizem que, ao invés de uma incrível pluralidade de mundos concretos, nós temos apenas um mundo, e uma série incontável de entidades abstratas que representam maneiras que esse mundo poderia ter sido”. (LEWIS, 2001, p. 136)

Tais mundos *ersatz* possuem o ato duplo de representar: “(1) Eles são representações, então de alguma maneira faz sentido dizer qual seria a situação *segundo* eles; e assim (2) eles são representativos, tomando o lugar daquilo que eles propõem representar” (LEWIS, 2001, p. 137). Tal caráter de representação pode ser dividido nos três tipos de *ersatzismo* que Lewis critica: o linguístico, o pictórico e o mágico. Além disso, há um quarto tipo de *ersatzismo*, o não descritivo, ou seja, onde não importa o caráter de representação.

Sobre o *ersatzismo linguístico*, que compõe o arcabouço teórico deste trabalho, Lewis (2001, p. 141) afirma que nele “os mundos *ersatz* são como histórias ou teorias, construções de mundo a partir de alguma linguagem e representam em virtude de significados dados por especulação”. Essa corrente seria a mais comum na Filosofia Analítica da Linguagem, especialmente no caminho traçado pelos influenciados por Wittgenstein (1999), rivalizando apenas com o *ersatzismo* não descritivo.

1 Lewis (2001, p. 3-4) compara a *possibilia* com a Teoria dos Conjuntos. Assim, se David Hilbert (1899 *apud* LEWIS, 2001), chamou a Teoria dos Conjuntos de paraíso dos matemáticos, a *possibilia* seria o paraíso dos filósofos.

Ora, o *ersatzismo* linguístico “constrói seus mundos *ersatz* como conjuntos mais consistentes possíveis de sentenças” (LEWIS, 2001, p. 142). As formas de elaborar tais sentenças se dividem em três grupos básicos: 1) por meio da linguagem ordinária, tal como defende Jeffrey (1983). Aqui, esses mundos são feitos de estórias completas e consistentes narradas pela linguagem ordinária (por exemplo, a língua inglesa); 2) por meio da linguagem artificial ou protocolos de linguagem, como é o caso de toda a obra de Carnap após *Logical syntax of language* (CARNAP, 2001). Aqui há a construção de descrições de estado, equivalentes aos mundos possíveis de Leibniz e aos possíveis estados das coisas de Wittgenstein (CARNAP, 1947); e 3) por meio da elaboração de um conjunto atomista de fatos ao estilo do *Tractatus*, tal como o faz Skyrms (1981).

Nesses três tipos, o que há de comum é a construção da operação simbólica que constrói a realidade partindo de determinada linguagem em interação com o mundo. Com isso, tais mundos são entidades formais (*i.e.*, entidades lógicas) que possibilitam a identificação e o reconhecimento das diversas práticas linguísticas dentro do mundo ordinário.

É diante dessa possibilidade que Eco (2008, p. 103) questiona se “é possível falar de mundos possíveis”. Para ele, a construção de mundos possíveis é a chave para a compreensão da constituição do texto como *obra aberta*, bem como o papel da sua interação e interpretação, por meio aquilo que ele denomina *leitor-modelo*.

Ora, no Leitor-Modelo reside a propriedade do texto prever o leitor. Leitor esse capaz de cooperar em sua movimentação interpretativa tal qual o autor pensou no momento da concepção do texto. “Podemos dizer melhor que *o texto é um produto cujo destino interpretativo deve fazer parte do próprio mecanismo gerativo*.” (ECO, 2008, p. 39, grifos originais).

Dessa forma, podemos utilizar a metáfora de que gerar um texto é executar uma xadrezística. Tal como Eco (2008, p. 39) alude, na estratégia de jogo, o estrategista projeta um modelo de adversário: “Se efetuo este movimento – aventurava Napoleão –, Wellington deveria reagir assim. Se executo este movimento – argumentava Wellington –, Napoleão deveria reagir assim”.

Em Waterloo, “Wellington construiu um Napoleão-Modelo que se parecia ao Napoleão concreto mais do que o Wellington-Modelo, imaginado por Napoleão, se parecia ao Wellington concreto” (ECO, 2008, p. 39). Algo similar ocorre nas práticas textuais e, conseqüentemente, nas práticas midiáticas. Além disso, “o bravo estrategista deve levar em consideração também estes eventos casuais, com um cálculo probabilístico próprio. É como deve agir o autor de um texto” (ECO, 2008, p. 39).

É interessante notar esse movimento que, “por um lado, o autor pressupõe, mas, por outro, *institui* a competência do próprio leitor-modelo”. (ECO, 2008, p. 40, grifos originais).

Umberto Eco (2008, p. 40) deixa claro que “prever o próprio Leitor-Modelo não significa somente ‘esperar’ que exista, mas significa também mover o texto de modo a construí-lo. O texto não apenas repousa numa competência, mas contribui para produzi-la”. Assim, há a expectativa de que as coerções pragmáticas do modelo de decodificação (ECO, 2008, p. 38) não aconteçam pela própria instituição do leitor-modelo como *target*, por meio de “perspicácia sociológica e com brilhante mediedade estatística”. (ECO, 2008, p. 41)

Assim, seja no *USA Today*, no *Agora* ou no livro *Finnegans Wake*, os autores buscam construir seu leitor-modelo da forma mais precisa possível, mesmo que seja impossível. Ora, o livro de James Joyce “constrói o próprio leitor-modelo, escolhendo os graus de dificuldade linguística, a riqueza das referências e inserindo no texto chaves, alusões, possibilidades mesmo que variáveis de leituras cruzadas” (ECO, 2008, p. 43).

São essas chaves, alusões e possibilidades que constituem a base dos mundos construídos por essas obras, conseguindo até mesmo incluir a ficcionalização e o altermundismo que encontramos nas HQs de automobilismo aqui analisadas. Além disso, Eco (2008, p. 110) define que tais mundos possíveis são *construtos culturais*.

Assim, para a construção de determinado mundo por meio de um texto, há a necessidade de fazer referência aos dados à mão daquilo que se imagina ser seu leitor, o seu leitor-modelo. Aliás, a primeira questão que deve estar à mão para construir os mundos possíveis é a própria realidade do nosso mundo “real”:

No quadro de uma abordagem construtivista dos mundos possíveis, também o chamado mundo ‘real’ de referência deve ser entendido como um construto cultural. Quando no *Chapeuzinho Vermelho*, julgamos ‘irreal’ a propriedade de sobreviver ao ingurgitamento feito por um lobo, é porque, mesmo em medida intuitiva, compreendemos que esta propriedade contradiz o segundo princípio da termodinâmica. Mas o segundo princípio da termodinâmica constitui precisamente um dado da nossa enciclopédia. Basta mudar de enciclopédia e passaria a valer um dado diferente. O leitor antigo que lia que Jonas foi devorado por um peixe e ficou três dias no seu ventre, para depois sair intacto, não achava que esse fato estivesse em desacordo com a *sua* enciclopédia. São extrasemióticas as razões que julgamos a nossa enciclopédia melhor do que a sua (por exemplo, consideramos que, adotando a nossa,

conseguiremos prolongar a vida média e construir centrais nucleares), mas é certo que para o leitor antigo a história do Chapeuzinho Vermelho teria sido verossímil, por estar em consonância com as leis do mundo 'real'. (ECO, 2008, p. 112)

Com isso, seguindo a metodologia de Eco, temos um W_0 , que é a nossa realidade “enciclopédica” (como vemos o nosso mundo “real”, que Umberto Eco chama de “mundo de referimento”); um W_N , que é o mundo construído pela narrativa de uma obra focado nas expectativas de um leitor-modelo (“mundo narrativo” para Umberto Eco); e um W_R , que é como o leitor empírico prevê que seja o W_N .

Além disso, para cada personagem C há como ele vê o W_N , denominado W_{NC} . Bem como, o leitor empírico pode prever como é que um dado personagem C vê o W_N , montando assim um W_{RC} . E esse mesmo leitor pode prever como determinado personagem imagina como outro personagem vê o W_N configurando um W_{RCC} .

O W_N é composto por um conjunto sequencial de estados de coisas (que vai do primeiro estado s_1 até s_n) e uma ordenação por intervalos temporais (que vai de t_1 até t_n). O mesmo se aplica para os demais mundos, sendo que os estados de coisas e a ordenação temporal são isomórficos entre os mundos.

Por fim, há de se notar que “o texto em seu conjunto não é um mundo possível: trata-se de uma parcela de mundo real”, afinal, ele é fruto de seu W_0 , “é no máximo *uma máquina para produzir mundos possíveis*”, ou seja o da fábula (W_N), os das personagens da fábula (W_{NC}) e os das previsões do leitor empírico (W_R, W_{RC}, W_{RCC}) (ECO, 2008, p. 149, grifos autorais).

Assim, para entender o funcionamento narrativo da HQ esportiva de automobilismo em sua promoção de ficcionalização e altermundismo, é preciso demarcar tais mundos possíveis e vislumbrá-los em esquemas narrativos. Essa é a tarefa de análise da seção seguinte.

Um piloto perfeito: analítica de Michel Vaillant

Talvez um dos poucos quadrinistas especializados em esporte e, especialmente, em automobilismo, Jean Graton fez sua história se misturar com a história de sua maior criação: Michel Vaillant. Nascido na cidade francesa de Nantes, Graton mudou-se para a capital belga, Bruxelas, depois do fim da Segunda Guerra Mundial.

Após um emprego em um jornal esportivo local, bem como na revista *Spirou*, Graton integrou os quadros da revista *Tintin*, publicada pela casa editorial Lombard, em 1954. Graças a seu emprego na Lombard,

especialmente no desenvolvimento de HQs publicitárias, ele pôde desenvolver um personagem próprio: Michel Vaillant, em 1957.

A fórmula narrativa de Michel Vaillant se aproxima daquela que seria utilizada, uma década depois, por outra HQ notória: o mangá *Mach go go go* ou *Speed racer*. Michel é um corredor de uma equipe familiar, fundada pelo seu pai Henri Vaillant e gerenciada pelo seu irmão Jean-Pierre. A equipe, intitulada Vaillante seria a representante francesa no automobilismo europeu, especialmente na Fórmula 1.

No entanto, em vez de construir carros com *gadgets* e em competições fabulosas tal como seu concorrente japonês, Graton calçou o mundo de Michel Vaillant na verossimilhança possível, usando o isomorfismo criador de altermundismo ao limite. Logo nos primeiros álbuns, a diegese das HQs buscavam elementos de verossimilhança tais como pilotos reais (no caso de *Le grand défi*, o primeiro álbum de 1959, o inglês Peter Collins e o belga Jacques Swaters) bem como circuitos reais (em *Le grand défi*, os autódromos Oscar Alfredo Galvez, Indianapolis Motor Speedway, Spa-Francorchamps, Nürburgring e o circuito de Sarthe, local das 24 Horas de Le Mans).

Com isso, a ideia era criar uma história ficcional de ação e envolver os elementos “reais”. Esses mecanismos serão estudados, neste artigo, por meio de *Suspense a Indianapolis* (GRATON, 1966), mais adiante.

Uma segunda estratégia de Graton para a diegese de Michel Vaillant era de inserir um mundo narrativo de Michel Vaillant no mundo referencial concreto. Aqui não haveria a história ficcional de ação com elementos “reais”, mas, sim, o inverso, uma história “real” permeada pelo mundo ficcional de Vaillant. No *corpus* aqui estudado, o representante desses mecanismos é *Rififi en F1*.

Aliás, essa estratégia não existe apenas nas HQs, mas também nas formas promocionais que Graton e seu filho Phillipe (que assume a produção dos quadrinhos em 1994) encontram para manter a notoriedade do personagem.

Conhecida como série 1, de 1959 a 2007, Michel Vaillant teve 70 álbuns publicados. Em 2012, para o relançamento da série, a editora Graton (que assumiu a publicação do personagem em 1983) patrocinou o piloto suíço Alain Menu a se caracterizar de Michel Vaillant – tanto fisicamente como seu carro – para participar da etapa portuguesa do Mundial de Turismo daquele ano. A jogada de *marketing* resultou em uma vitória de Michel Vaillant no mundo do automobilismo real em primeiro lugar de Menu na segunda corrida da etapa portuguesa.

Ora, em um personagem no qual o isomorfismo e o altermundismo são tão importantes, a compreensão das duas estratégias narrativas que aqui traçamos são cruciais para uma investigação de como a diegese narrativa se interlaça com a realidade. Afinal, mais que uma inspiração para pilotos como Alain Prost (que leu as HQs de Vaillant na juventude e, mais tarde, seria retratado como piloto nas HQs na década de 1980 tal como *Rififi en F1*), Michel Vaillant também é um membro do imaginário automobilístico mundial, tal como as corridas “reais” o são.

500 Milhas de Indianápolis: inventando um W_N para o automobilismo

Nas primeiras histórias de Michel Vaillant, tal como é *Suspense a Indianapolis* de 1966, Jean Graton se dedicou a construir um mundo automobilístico, isomorfo ao “real”, para que a família Vaillant tivesse espaço para conseguir seus feitos. Afinal, a ideia é que Michel não fosse um *underdog*, um azarão, mas, sim, o piloto mais completo que o mundo já vira.

No entanto, bem na tradição dos quadrinhos franco-belga, especialmente o *Tintin*, a aventura não podia ser posta de lado. Michel Vaillant, como protagonista, precisaria de um *sidekick* e também de vilões para competir nas pistas e fora delas. O primeiro elemento, Steve Warson, consolidou-se como *sidekick* de maneira clássica: antes um adversário, acaba, logo no desenrolar da primeira história *Le grand défi*, tornando-se o piloto de número 2 da Vaillante.

Já os inimigos são a equipe americana Texas Driver’s Club, que usa todos os artifícios sujos, dentro e fora das pistas, para conseguir os grandes feitos do automobilismo mundial. É nesse contexto que acontece o 11º álbum de Michel Vaillant: *Suspense a Indianapolis*.

No álbum anterior n 10, *L’honneur du samourai*, Steve Warson consegue ser campeão mundial de Fórmula 1, à custa de Michel Vaillant, que se torna alvo nas pistas, graças ao não cumprimento de um acordo feito por seu pai com seus sócios japoneses. Com isso, o interesse de Vaillant deixa de ser o campeonato mundial e passa a ser a conquista do campeonato norte-americano de automobilismo, uma sugestão do próprio Steve Warson.

Na diegese de *Suspense a Indianapolis*, o campeonato norte-americano é composto por três grandes corridas: Daytona da Nascar, Riverside do “Endurance” e as 500 Milhas de Indianápolis, sendo esta última a mais importante. Mesmo com o atentado feito pelos texanos na fábrica Vaillante, bem como as trapaças em pista, Michel Vaillant vence as três corridas e se torna “Campeão dos Estados Unidos”.

O leitor entendido de automobilismo nota as discrepâncias do W_N de *Suspense a Indianapolis* com o W_0 de 1966/19. Cada uma dessas corridas representa, na verdade, não um campeonato oficial dos Estados Unidos, mas, sim, um título simbólico. Seria vencer nas três principais categorias – regulamentadas por órgãos diferentes – do automobilismo norte-americano.

A primeira, Daytona da Nascar, é claramente uma referência às 500 Milhas de Daytona, principal prova da categoria. No entanto, no quadrinho que mostra o circuito, vemos o circuito misto de Daytona, usado nas 24 Horas de Daytona, uma corrida não regulamentada pela Nascar, mas sim pela própria FIA. A menção às 24 Horas fica mais forte quando fica claro que a Vaillant mandará seu modelo protótipo, muito semelhante ao Ford GT40 campeão das 24 Horas de Daytona em 1966 com Ken Miles (GBR) e Lloyd Ruby (EUA), e não um carro de *stock car* da Nascar (tal como o Plymouth de Richard Petty, vencedor das 500 Milhas de Daytona em 1966). Então, a Daytona dita da Nascar no W_N é semelhante a Daytona do Endurance no W_0 .

Já Riverside, com seu circuito misto, não fazia parte dos circuitos de Endurance da FIA. Em 1966, além de uma etapa para carros *open-wheel* na USAC, Riverside foi etapa da Nascar e do recém-criado campeonato Can-Am, um campeonato de carros esportivos na América do Norte dominado por pilotos europeus. O carro Vaillant retratado, inclusive, é bastante semelhante ao Lola T70 pilotado pelo britânico John Surtees no Los Angeles Times Grand Prix de 1966, etapa da Can-Am no circuito de Riverside. Com isso, o Riverside dito do Endurance no W_N é semelhante ao Riverside do Can-Am no W_0 .

Por fim, a corrida das 500 Milhas de Indianápolis é retratada com maior fidedignidade ao W_0 , apesar de não citar nenhum piloto real. A ação fica concentrada nos pilotos da Vaillante e do Texas Driver's Club. Apenas o leitor atento reconhecerá o distinto carro número 1 com o brasão dos Estados Unidos de Rodger Ward em um *close-up*, sem mencionar o nome do piloto. No entanto, Rodger Ward não correu com o carro 1 em 1966, apenas em 1960 e 1963. Além disso, ao contrário dos demais anos, o carro de 1966 de Ward, de número 26, não tinha o brasão dos Estados Unidos.

Outro assincronia com o W_0 no W_N das 500 Milhas de Indianápolis é o uso de carros com motor Novi por dois pilotos do Texas Driver's Club. Em 1966, o Novi era um motor superado, nem perto da sensação que fora no fim dos 1950 e começo dos 1960, colocando Jim Hurtubise na segunda posição do *grid* de largada em 1963.

Com isso, percebemos que Jean Graton, dirigindo-se a um leitor-modelo europeu de automobilismo, sem necessariamente o conhecimento das especificidades do esporte nos Estados Unidos, faz um W_N de *Suspense a Indianapolis* buscando uma isomorfia arquetípica com o W_0 , e não uma isomorfia realista.

Isso era suficiente para construir, nessas primeiras histórias de Michel Vaillant, um mundo de aventuras e de paixão ao automobilismo que agrada ao ideal de leitor-modelo de automobilismo e da revista *Tintin*. Com isso, esquematizando os mundos possíveis de *Suspense a Indianapolis* no QUADRO 1, sendo C1 para Michel Vaillant, C2 para Steve Warson e C3 para os pilotos do Texas Driver's Club, temos:

QUADRO 1
Mundos possíveis de *Suspense a Indianapolis*

W_0	<ul style="list-style-type: none"> • Automobilismo norte-americano sem um título unificado • Daytona 500 diferente de 24 Horas de Daytona • Riverside como Can-Am • 500 Milhas de Indianápolis de 1966 	W_N	<ul style="list-style-type: none"> • “Campeão dos Estados Unidos” • Daytona 500 = 24 Horas de Daytona • Riverside como Endurance • 500 Milhas de Indianápolis da década de 1960 • Incêndio e trapaças feitos pelo Texas Driver's Club 	W_R	<ul style="list-style-type: none"> • Aventura automobilística nos Estados Unidos
		W_{NC1}	<ul style="list-style-type: none"> • “Busca pela reparação da F1” • “Traído pela chance” • “Um piloto leal dentro e fora das pistas” 	W_{RC1}	<ul style="list-style-type: none"> • Um herói ferido • Alguém que vai se superar
		W_{NC2}	<ul style="list-style-type: none"> • “Campeão do Mundo de F1” • Sente-se culpado com o que aconteceu com Vaillant • Trabalhará em equipe 	W_{RC2}	<ul style="list-style-type: none"> • Um leal <i>sidekick</i>
		W_{NC3}	<ul style="list-style-type: none"> • Não querem que pilotos europeus vençam nos EUA • Farão de tudo para evitar isso, inclusive fora das pistas 	W_{RC3}	<ul style="list-style-type: none"> • Vilões vis • Não serão páreo para Michel Vaillant

Fonte: Elaborado do autor.

A ideia de criar uma história ficcional de ação e envolver os elementos “reais” se encontra em seus primeiros passos em *Suspense a Indianapolis*. É o início da consolidação da tradição do personagem de Jean Graton, nas vésperas de seu décimo aniversário. O importante aqui é

criar um W_N atraente para o ideal de leitor-modelo da revista *Tintin*, bem como puxar os fãs de automobilismo francófonos.

É interessante notar que a França, apesar de ser um dos berços do automobilismo, estava em um período de baixa de pilotos na década de 1960. Na criação do personagem, em 1957, três pilotos franceses corriam na Fórmula 1 (Jean Behra, Maurice Trintignant e André Simon). Esse número caiu para dois em 1958 e 1959 (Behra e Trintignant, vencedor do GP de Mônaco de 1958, a última vitória de um piloto francês na Fórmula 1 até a conquista de François Cevert no GP dos Estados Unidos de 1971).

Em 1960, apenas Trintignant participou da Fórmula 1, ganhando a companhia ocasional de Bernard Collomb de 1961 a 1964. Em 1965, nenhum francês disputou a Fórmula 1, fato quebrado apenas em 1966 por Guy Ligier e sua equipe homônima bem ao espírito “Michel Vaillant”.

Jean Graton não se esqueceu desse cenário do automobilismo francês no W_0 . Apesar de ser um piloto “do mundo da F1”, Vaillant seria campeão apenas oito anos depois da publicação de *Suspense a Indianapolis* com o 26º álbum do personagem, *Champion du monde* em 1974. O personagem tinha de representar a luta francesa “pelo seu lugar de direito”.

Tendo notoriedade tanto em sua diegese como fora dela, Michel Vaillant pôde ser libertado da velha fórmula de aventura *Tintin* no mundo do automobilismo. Eis aqui espaço para falarmos da segunda estratégia utilizada por Graton, representada aqui por *Rififi en F1*.

Fórmula 1: inventando um W_{NC} para Michel Vaillant

A primeira página de *Rififi en F1*, o 40º álbum de Michel Vaillant publicado em 1982, já se distancia da forma mais usual de apresentação das histórias do personagem de Jean Graton. Nela, somos apresentados à briga entre a FISA e a FOCA, presidida pelo dono da Brabham, Bernie Ecclestone, acerca da administração do esporte e das regras técnicas postas.

Com isso, a diegese de *Rififi en F1* nos apresenta uma situação que a briga entre FISA e FOCA acabou resultando em dois campeonatos de Fórmula 1 em 1981, um de cada entidade. Com isso, os construtores se dividiram e a Vaillante resolveu não correr a temporada.

Michel Vaillant, com isso, se tornou o terceiro piloto da equipe francesa Renault, junto com seus compatriotas Rene Arnoux e Alain Prost, no campeonato da FISA. Já na FOCA, Steve Warson – agora um antagonista de Vaillant desde que em *Steve contre Michel*, o

americano acabou por correr pela Ferrari para evitar que o francês fosse campeão de F1 – foi aceito para correr na Lotus como terceiro piloto.

Os campeonatos avançaram e, enquanto Steve obtinha sucesso com a Lotus, Michel sofreu com azares de corrida, assédio de uma revista sensacionalista, bem como o processo de falência que seu pai sofreu na fábrica Vaillante. Em Silverstone, pelo campeonato da FOCA, um piloto estreante da Brabham bateu forte por causa das especificações ousadas defendidas por Ecclestone.

Com isso, o representante do sindicato dos pilotos, o belga Jacky Ickx, demandou o fim dos campeonatos divididos, adotando as regras da FISA. Para encerrar os dois campeonatos, foi convocado um Super-GP da Bélgica com os melhores. Nesse, celebrando a volta das pazes, Steve e Michel terminaram em primeiro lugar lado a lado. Houve uma celebração entre pilotos e dirigentes pela paz na Fórmula 1.

No entanto, na última página, revelou-se que isso tudo era uma ficção criada por Jean Graton, desde a divisão da Fórmula 1 em dois campeonatos até a volta da amizade de Michel Vaillant e Steve Warson. Com isso, ficou apenas um *teaser* para o próximo álbum.

O leitor entendido de automobilismo nota bem menos as discrepâncias do W_N de *Rififi en F1* com o W_0 de 1981/82. A busca de fidedignidade de Graton é esplêndida, tendo apenas a ficcionalidade da participação de Vaillant e Warson (em equipes reais com pilotos reais, retratadas graficamente com realismo), bem como as duas Fórmulas 1 (que, no 1982 do W_0 , era o que, de fato, se especulava que podia acontecer com o campeonato mundial de automobilismo).

Percebemos, então, que Jean Graton, dirigindo-se a um leitor-modelo europeu de automobilismo e já acostumado ao mundo de Michel Vaillant, fez um W_N de *Rififi en F1* buscando uma isomorfia realista com o W_0 , e não uma isomorfia arquetípica como de costume.

Assim, o importante da HQ é construir não o W_N , mas, sim, o W_{NC} dos personagens ficcionais. Como eles reagiriam com os outros pilotos existentes tanto no W_0 como no W_N , bem como dirigindo os carros existentes. São estratégias assim, no desenvolvimento do amplo arco diegético-narrativo das histórias de Michel Vaillant, que o mundo de aventura do leitor-modelo da revista *Tintin* se abre para os apaixonados por automobilismo.

Podemos, dessa forma, esquematizar os mundos possíveis de *Rififi en F1* por meio do QUADRO 2, sendo C1 para Michel Vaillant, C2 para Steve Warson e C3 para os personagens existentes no W_0 :

QUADRO 2

Mundos Possíveis de Riffi em F1

W_0	<ul style="list-style-type: none"> • Fórmula 1 – 1981/1982 • Briga FISA-FOCA 	W_N	<ul style="list-style-type: none"> • Duas F1 • Vaillant e Warson participando dessas temporadas • Construção de reconciliação 	W_R	<ul style="list-style-type: none"> • Aceitação da possibilidade de existirem duas F1 • Expectativa acerca da relação Vaillant e Warson
		W_{NC1}	<ul style="list-style-type: none"> • Atacado pela mídia e pela falência financeira • Decadência dentro da Renault • Possibilidade de redenção no Super-GP final 	W_{RC1}	<ul style="list-style-type: none"> • Um herói ferido • Alguém que vai se superar
		W_{NC2}	<ul style="list-style-type: none"> • Celebrado pela mídia • Sucesso dentro da Lotus • Possibilidade de redenção no Super GP final 	W_{RC2}	<ul style="list-style-type: none"> • No final das contas, ele pode ser um amigo fiel
		W_{NC3}	<ul style="list-style-type: none"> • Retrato cartunesco 	W_{RC3}	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecimento das características

Fonte: Elaborado pelo autor.

A ideia de criar uma história realista altermundista (mudar um elemento da realidade apenas e introduzir algum personagem ficcional) se torna marca de Michel Vaillant. Aqui não é seu mundo que a narração precisa refletir, mas, sim, como Vaillant, com seu heroísmo clássico, se envolveria com os personagens “reais”. É fazer na HQ algo da mesma magnitude daquilo que foi feito em 2012 com o piloto Alain Menu. O importante aqui é criar um W_{NC} atraente para o ideal de leitor-modelo de Michel Vaillant para que eles façam o *link* entre o W_0 e o W_N apresentados.

Conclusão: bandeira quadriculada

Com o *Bleu de France* pintado em seus carros e em seu capacete, a cor oficial dos carros franceses no automobilismo mundial, Michel Vaillant, um personagem de HQ, possui papel crucial no imaginário do esporte

mundial. Ele não somente inspirou jovens francófonos a serem pilotos, mas também se tornou um registro histórico das diversas épocas da Fórmula 1 e das demais categorias do automobilismo.

Cada uma das histórias de Vaillant, com sua preocupação em retratar um W_N em referência isomórfica ao W_0 , possui a imagem que o automobilismo tinha em cada época. Nas páginas coloridas, compostas pelo estilo *ligne claire*, podemos ver como o automobilismo era imaginado seja em 1957 até a história mais recente do tempo atual.

Seja com uma isomorfia arquetípica, seja com uma isomorfia realista, Jean Graton conseguiu um feito que é repetido nos dias atuais pelo seu filho Philippe: Michel Vaillant é um dado do nosso imaginário esportivo, composto por homens-máquinas, mistura de audácia humana e força motorizada.

Tal feito só se tornou possível com o bom uso dos mundos possíveis pelos quadrinistas. Afinal, tal como colocou Eco (2008), o mundo da *obra aberta* e do *leitor-modelo* é uma xadrezística em narrativa, a qual Jean Graton transformou tão excitante quanto um Grande Prêmio.

Possible worlds of Michel Vaillant: the “altermundismo” in comics books of the motoring

Abstract

This article analyzes how as the histories of comics about motoring, specially the one of the character Michel Vaillant, gets to engender, in his narrative, possible worlds that, even with fictional attributes, they are linked to the referentiality of the facts happened in the sport. Using the theoretical framework of Umberto Eco and David Lewis, the goal here is to reflect on this exercise of linguistic isomorphism, as well as to reveal the strategies used by altermundistas.

Keywords: *Motoring. 500 miles of Indianapolis. Formula 1. Histories of comics. Narratives of possible worlds.*

Referências

CARNAP, R. *Logical syntax of language*. Abingdon: Routledge, 2001.

CARNAP, R. *Meaning and necessity*. Chicago: UCP, 1947.

DC COMICS. *Infinitas terras*. 1986. Disponível em: <<http://downloadsmarvel-dcuniverse.blogspot.com.br/2013/02/crise-nas-infinitas-terras.html>>. Acesso em: 1º dez. 2013.

ECO, U. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

GRATON, J. *Caos na F1*. Lisboa: Meriberica; Liber, 1982.

GRATON, J. *Suspense a Indianapolis*. Bruxelas: Lombard, 1966.

HILBERT, David. *Grundlagen der Geometrie (Fundamentos da geometria)*. Berlim: Springer Verlag, 1899.

JEFFREY, R. *The logic of decision*. Chicago: UCP, 1983.

LEWIS, D. *On the plurality of worlds*. Malden: Blackwell, 2001.

SKYRMS, B. Tractarian nominalism. *Philosophical Studies*, Dordrecht, n. 40, p. 199-206. 1981.

WITTGENSTEIN, L. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

Enviado em 29 de janeiro de 2014.

Aceito em 30 de abril de 2014.