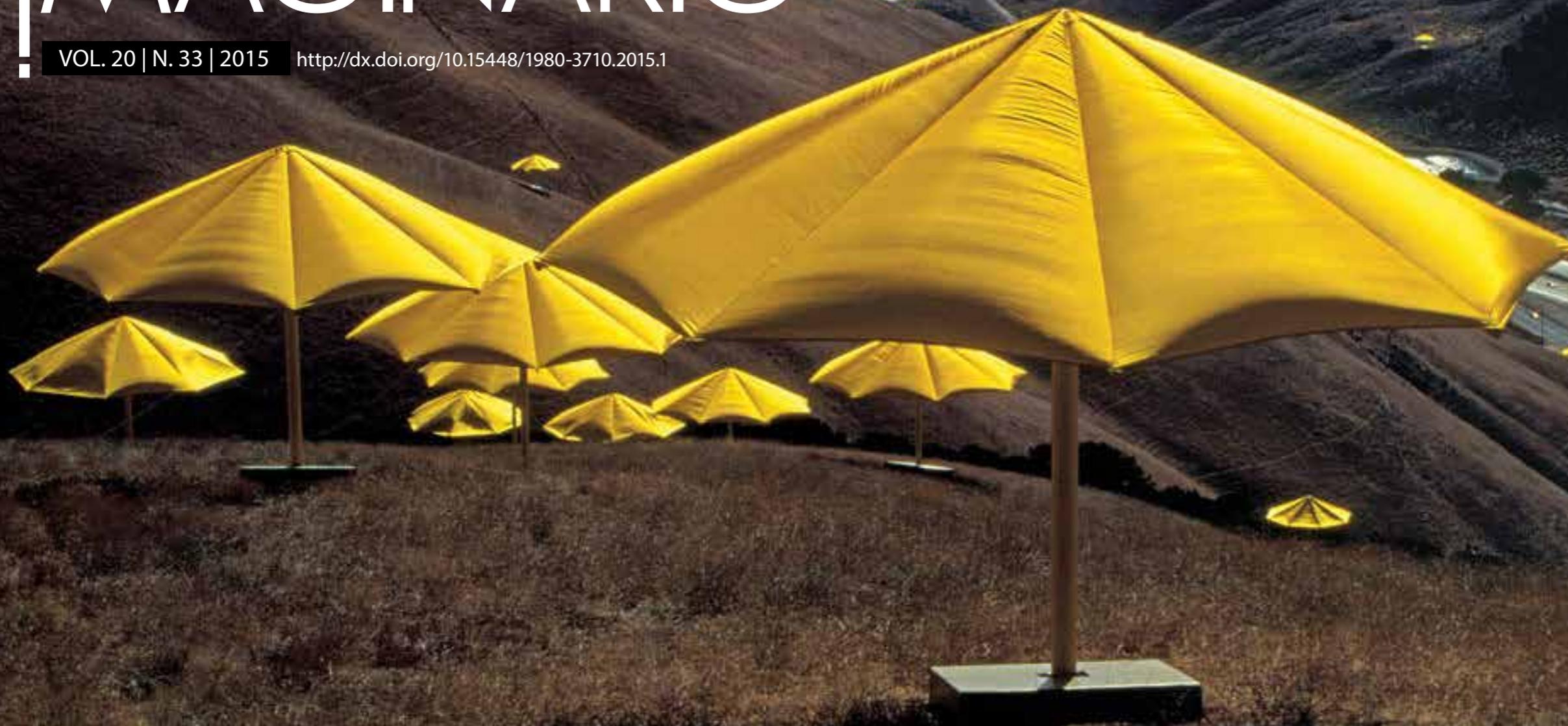


# sessões do MAGNÁRIO

VOL. 20 | N. 33 | 2015 <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2015.1>



CURTA NOSSA  
PÁGINA



Crédito: Christo and Jeanne-Claude The Umbrellas, Japan-USA, 1984-91 Photo: Wolfgang Volz © 1991 Christo

## P.01

Um milhão de amigos no *RJTV*:  
o telespectador como produtor  
de conteúdo

Christina Ferraz Musse e  
Cláudia de Albuquerque Thomé

## P.10

Sobre *Sete ondas verdes espumantes*:  
diálogos entre estética poética, *road  
movie*, literatura...

Dieison Marconi Pereira

## P.95

Percepções estéticas da comunicação  
contemporânea: entrevista com  
Vincenzo Valentino Susca

Fernanda Lopes de Freitas,  
Isabella Smith Sander e Karina Weber

# A fórmula de Michel Vaillant: Realismo e *ligne claire* nas histórias em quadrinhos de automobilismo

*The formula of Michel Vaillant: Realism and ligne claire in motor racing's comics*

Rafael Duarte Oliveira Venancio<sup>1</sup> 

## Resumo

O presente artigo deseja observar como a história em quadrinhos sobre automobilismo, notadamente a do personagem Michel Vaillant, consegue engendrar, em sua narrativa, mecanismos de realismo através de sua forma gráfica. Utilizando o arcabouço teórico de David Bordwell e Jean-Louis Baudry acerca das narrativas visuais, o objetivo aqui é refletir acerca desse exercício de estilo (através do estilo franco-belga da *ligne claire*) e fórmula (o realismo), bem como desvelar as estratégias do dispositivo midiático das HQs, que faz Michel Vaillant ser reconhecido enquanto uma leitura do automobilismo referencial, possibilitando a relação de Vaillant com personagens do “mundo real” do automobilismo.

## Palavras-chave

Automobilismo; *ligne claire*; realismo.

## Abstract

This article wants to observe how the comics about motorsport, notably the character Michel Vaillant, can engender, in his narrative, mechanisms of realism through its graphical form. Using the theoretical framework of David Bordwell and Jean-Louis Baudry about visual storytelling, the goal here is to reflect on this exercise in style (via the Franco-Belgian *ligne claire* style) and formula (realism), as well as unveiling strategies of the mediatic device of comics, which makes Michel Vaillant be recognized as a “gaze” of the de *facto* motorsport, allowing Vaillant to relation himself with the characters of the motor-sport’s “real world”.

## Keywords

Motorsport; *ligne claire*; realism.

## Introdução

Michel Vaillant, bicampeão das 500 milhas de Indianápolis e da Fórmula 1, ganhando de pilotos como Gilles Villeneuve, Alain Prost e Didier Pironi. Assim, pessoas maravilhosas e pessoas reais se misturam em situações reais e situações maravilhosas. Criado pelo franco-belga Jean Graton em 1957, Michel Vaillant faz o leitor apaixonado por automobilismo conviver 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*.

Todo esse realismo de ordem fantástica é obtido por um uso gráfico da narrativa visual dos quadrinhos de maneira coesa. Aqui, toda linha possui o mesmo peso, a mesma qualidade. Com isso, com essa leveza do traço, cenas clássicas do automobilismo ganham vida na HQ. Eis um realismo promovido pela *ligne claire*, estilo de desenho comum nos quadrinhos franco-belgas, cujo pioneirismo é creditado a Hergé, o criador de *Tintin*.

Ora, mas como um tipo de desenho que indistingue o “peso” dos traços pode promover realismo? E como a história de Michel Vaillant ajuda nessa tarefa? Responder tais perguntas e verificar os mecanismos utilizados é a proposta do presente artigo.

Com arcabouço teórico nos estudos das narrativas visuais, com enfoque em David Bordwell e Jean-Louis Baudry, a reflexão aqui se concentrará nas formas gráficas de Michel Vaillant. Enquanto exemplos concretos disso, serão utilizados para a presente análise duas histórias completas de Michel Vaillant: uma sobre as 500 milhas de Indianápolis intitulada *Suspense a Indianápolis (Suspense em Indianápolis)*, publicada em 1966, e outra sobre a Fórmula 1 intitulada *Riffi en F1 (Caos na F1)*, publicada em 1982.

Tendo os conceitos de “estilo”, “fórmula” e “dispositivo” enquanto centrais, o trabalho fará uma breve

reflexão teórica para depois proceder a descrição e as análises das estratégias promotoras do realismo através da *ligne claire* presentes nessas HQs de língua francesa, a partir de uma reflexão do trabalho de quadrinista de Jean Graton.

## *Ligne claire* enquanto estilo e a busca de realismo enquanto fórmula

Para David Bordwell (1997), a narração visual é formada por três itens em relação: *syuzhet*, *style* e *fabula*. A *fabula*, que pode ser traduzida como fábula, é a macrohistória propriamente dita, a grande temática. Um exemplo: as histórias de amor impossível entre dois apaixonados, as histórias de vingança, as histórias de sucesso de um *self-made man*, entre outras.

A fim de ser apresentada em um produto visual, a fábula é articulada pelos outros dois itens. O *style* (o estilo) é a forma de apresentação propriamente dita, muitas vezes se confundindo com o meio de transmissão. Além disso, eles podem apresentar especificidade. Um exemplo: o estilo não é apenas cinema, mas cinema mudo, cinema falado, cinema experimental, cinearte, entre outros.

Em poucas palavras, o estilo é a forma de apresentação, representação e, também, reapresentação do mundo da fábula. Para isso, ele precisa ficar em extrema conexão com o *syuzhet*.

Esse termo define, normalmente, aquilo que chamamos de trama (*plot*), ou seja, o arranjo narrativo, o movimento sintagmático da apresentação e da história a ser contada. Isso faz Bordwell (1997) chamá-la de arquitetura da narrativa.

No entanto, a tradução “trama” para *syuzhet* reduz muito a capacidade metalinguística do termo. O *syuzhet* não é apenas uma trama qualquer, ou mesmo, uma trama única de um produto midiático. Ele, principalmen-

te se pensamos em produções seriadas ou em práticas com amplo campo intertextual (ambas presentes na história em quadrinhos), ganha o status de receita.

O *syuzhet* precisa de uma ordem definida de componentes que, em si, podem ser trocados por outros similares. É como em uma receita de bolo. Não podemos colocar o fermento depois que a massa foi ao forno, mas podemos trocar o chocolate por laranja para mudar seu sabor.

Isso é o *syuzhet* e por isso que ele possibilita Bordwell dividir a história do cinema transversalmente em quatro períodos: Clássica, Arte, Materialista-Histórica e Paramétrica. Outras divisões do cinema – até mesmo a de Gilles Deleuze em *Imagem-Movimento* e *Imagem-Tempo* – utilizam desse mecanismo de pensamento sem citá-lo.

Assim, para ressaltar o metapapel do *syuzhet* utilizamos a palavra “fórmula”. Além disso, “fórmula” divide a mesma raiz da palavra “forma”, de crucial aspecto para a linha que influenciou Bordwell, os formalistas russos. Além disso, não podemos acreditar na originalidade de qualquer fórmula, já que a sua gênese sempre terá o caráter de (re) apresentação. O mesmo serve para uma receita de bolo: não a tiramos do nada.

No entanto, para ver os efeitos do *syuzhet* no percurso, precisamos esclarecer um outro conceito. Estamos falando do *dispositivo*.

A noção de dispositivo foi cunhada por Jean-Louis Baudry (1975) em *Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité*. Em suma, o dispositivo é a visão de uma técnica midiática (no caso de Baudry, o cinema) enquanto

um sistema constituído de três níveis articulados: 1) a tecnologia de produção e exibição (câmera-projetor-tela); 2) o efeito psíquico de projeção-identifica-

ção e o ilusionismo; 3) o complexo da Indústria Cultural como instituição social produtora de um certo imaginário” (apud Aumont, 2004, p. 46).

Muito mais do que dar continuidade ao debate Adorno-Benjamin em seu terceiro ponto, o dispositivo por Baudry dialoga com outros conceitos irmãos que compartilham o mesmo nome. Na maioria deles, especialmente naqueles compartilhados por pós-estruturalistas e pós-modernos, o dispositivo implica dois fatores cruciais para sua operação: uma questão de poder (controle, sedução, legitimação) e uma questão de linguagem (discurso, escritura).

Mas como isso se relaciona à fórmula de uma história em quadrinhos, objeto do presente trabalho? Ora, antes de partir para a resposta dessa questão central, seria interessante esmiuçar, usando um processo de inter-relação teórica, os três pontos do dispositivo.

O primeiro deles são as questões de concretização da prática midiática. Aqui, o que está em jogo são questões da Arte e da Estética, o do como fazer e de que forma apresentar. É a própria relação do dispositivo com o estilo, conceito mencionado por Bordwell.

O segundo, o efeito psíquico de projeção-identificação e o ilusionismo, já significa as questões de interação e recepção com o público. São questões da Cultura, do privado, do interpessoal, da constituição individual e social da psique.

Por fim, o terceiro ponto, da Indústria Cultural, está nas questões que chamamos sistêmicas. É a relação do produto midiático não só com a economia, com a política do seu tempo, mas também com as ideologias.

Interessante notar que os segundo e terceiro pontos se relacionam com a constituição dual das formas de agir no mundo – suas racionalidades, seus movimentos

de *Aufklärung* – para Jürgen Habermas. É o jogo entre a ação comunicativa (par do segundo ponto) e ação instrumental (par do terceiro ponto).

Essa racionalidade dupla, em que uma legitima/modifica a outra, parte da distinção habermasiana, dos conceitos hegelianos do período de lena, entre trabalho (racionalidade/ação instrumental) e interação (racionalidade/ação comunicativa).

A ação instrumental é a racionalidade regida por regras técnicas apoiadas no saber empírico. Isso implica numa teleologia, ou seja, em previsões sobre o mundo que implicam a escolha de estratégias. São essas estratégias analíticas que montam toda a gramática social na qual vivemos. A política, o estado, a economia, as ideologias do mundo estão neste campo, pois elas possibilitam a reprodução material da sociedade. À parcela do mundo regida pela ação instrumental, Habermas dá o nome de Sistema.

Já a ação comunicativa está calcada na interação simbolicamente mediada, em poucas palavras, no cotidiano social. É o campo da tradição, da cultura, da fofoca, da família e do socialmente compartilhado. A validade de qualquer coisa neste campo depende do acordo mútuo proporcionado pela intersubjetividade envolvendo intenções e reconhecimento geral das obrigações.

Com isso, a ação comunicativa é “orientada para o *entendimento* e não para a manipulação de objetos e pessoas no mundo em vista da reprodução material da vida (como é o caso da racionalidade instrumental)” (Nobre, 2004, p. 56). É o espaço do chamado Mundo da Vida, do vívido cotidiano.

As duas racionalidades – a ação instrumental e a ação comunicativa –, em interação, vão desenhando a realidade das relações sociais contemporâneas. No entanto, há algo cuja racionalidade normalmente foge

do Sistema e do Mundo da Vida. Isso, para os críticos de Habermas, é o campo da arte e suas regras próprias. Essa racionalidade artística é o ponto-chave do primeiro ponto do dispositivo, utilizando uma lógica bem próxima daquela atribuída à palavra estética desde a Escola de Wolf e consolidada por Hegel.

Com isso, ao destrinchar o conceito de dispositivo, ampliando-o, deparamos com o seguinte quadro, dividindo o dispositivo em longos três ramos em que cada ponto-chave de sua definição se relaciona com uma racionalidade e seu campo de ação:

|             | Pontos-chave               | Racionalidade | Campo de Ação        |
|-------------|----------------------------|---------------|----------------------|
| Dispositivo | Estilo e Técnica Midiática | Arte/Estética | Outras obras de arte |
|             | Interação psíquica         | Mundo da Vida | Cultura e Cotidiano  |
|             | Indústria Cultural         | Sistema       | Política e Economia  |

Figura 1: Dispositivo segundo Jean-Louis Baudry.

Fonte: Elaboração do autor.

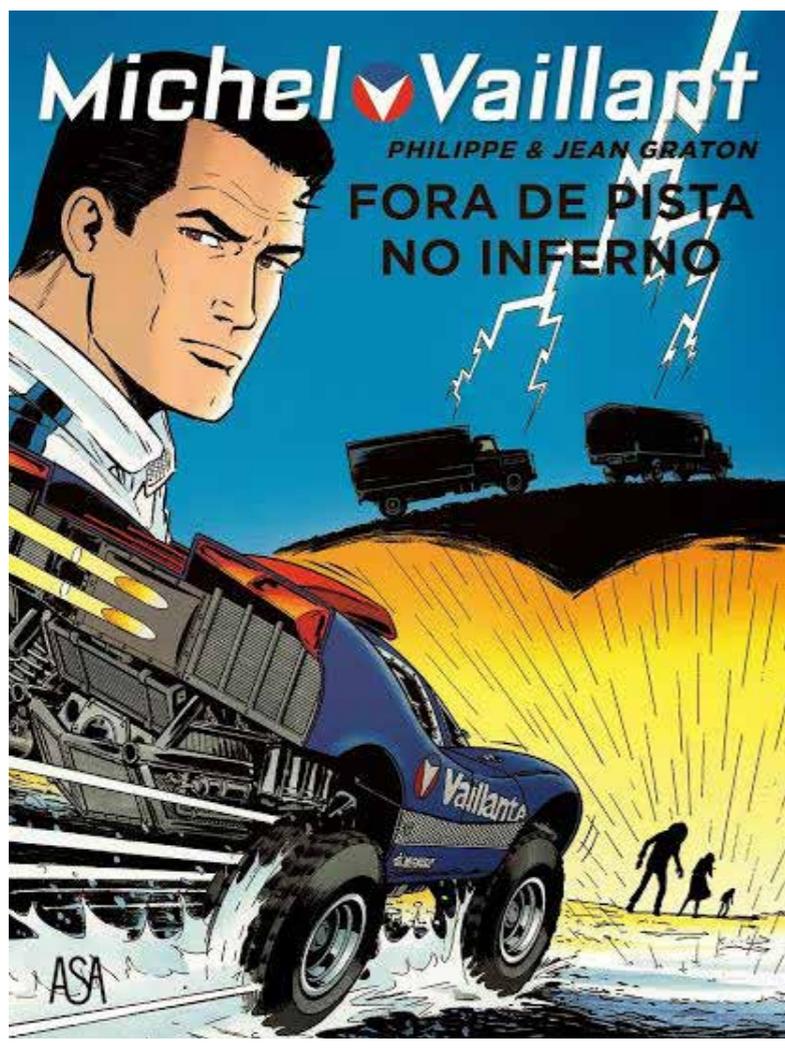
Dessa forma, o conceito de dispositivo mimetiza a própria sociedade em si, mostrando a relação intrínseca entre as três racionalidades. Tal como as três partes de um nó borromeano, Sistema, Mundo da Vida e Estética estão inter-relacionadas e cada um desses elos sustenta os demais. Sem um deles, não há nada, não há mais o nó, não há mais a sociedade.

Com isso, podemos dizer que a fórmula tem o dispositivo enquanto seu *locus* de ação. Agindo em um dos ramos do dispositivo, a fórmula está (re) agindo em um dos elos de racionalidade do nó borromeano social. Esse jogo de agir e reagir ou mesmo de provocar-evocar-invocar é o grande papel de qualquer prática midiática e o dispositivo desvela isso.

Em Michel Vaillant, claramente o estilo é *ligne claire* e a fórmula é uma construção de realismo específica ao mundo do automobilismo. Assim, são nesses parâmetros que nossa investigação do trabalho de Jean Graton deve acontecer.

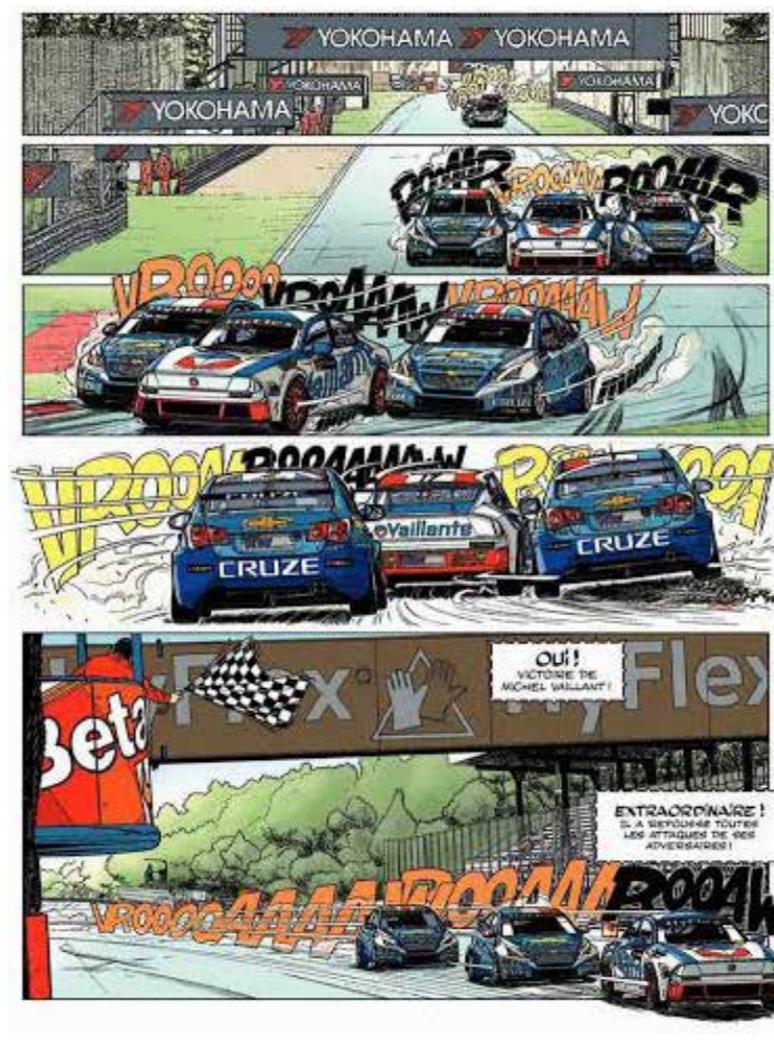
### Jean Graton e seu Michel Vaillant: Transformando imagens do automobilismo em *Ligne Claire*

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 muda 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 integra os quadros da revista *Tintin*, publicada pela casa editorial Lombard, em 1954. Graças a seu emprego junto a Lombard, especialmente no desenvolvimento de histórias em quadrinhos publicitárias, ele pode 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 história em quadrinhos 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 calcou o mundo de Michel Vaillant na verossimilhança possível. Logo nos primeiros álbuns, a diegese das HQs buscava 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”.

Uma segunda estratégia de Graton para a diegese de Michel Vaillant era de inserir um mundo narrativo de Michel Vaillant dentro do 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.

Aliás, essa estratégia não existe apenas nas histórias em quadrinhos, mas também nas formas promocionais que Graton e seu filho Philippe (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 pi-

loto suíço Alain Menu para se caracterizar de Michel Vaillant – tanto fisicamente como o seu carro –, a fim de 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 através do primeiro lugar de Menu na segunda corrida da etapa portuguesa.

O estilo de Jean Graton para produzir essa fidedignidade foi adotar o *ligne claire* comum na editora Lombard, especialmente no *Tintin* de Hergé. Para entender isso, precisamos falar um pouco do cenário belga dos quadrinhos, dividido pelo estilo do *Spirou*, conhecido como *Charleroi*, e do *Tintin*, a *ligne claire*, nosso objeto.

*Spirou* é cartunesco e suas linhas são mais caóticas. A arte-finalização serve como meio de acrescentar contrastes aos personagens em relação ao fundo e dar peso para alguns elementos. Os personagens podem emitir sombras reticuladas e terem mais do que cores sólidas. Essa é a Escola de Charleroi. É o estilo compartilhado por *The Smurfs*, *Cédric*, *Lucky Luke* e mais. Uma forma de distinguir o estilo de Charleroi são as longas pernas tubulares dos personagens sem joelhos ou coxas. Personagens possuem uma proporção mais cartunesca com suas cabeças sendo significativamente maiores do que deveriam.

Por contraste, *Tintin*, não usa jeans justo arte-finalizado com tinta preta e destaques em azul. Ele usa calça baggy com uma leve sombra de bege escondendo o formato de suas pernas. Seus elementos faciais são simples. Ele tem pontos enquanto olhos. Sua cabeça é um círculo e sua idade é difícil de determinar. Os fundos são coloridos com lindas cores

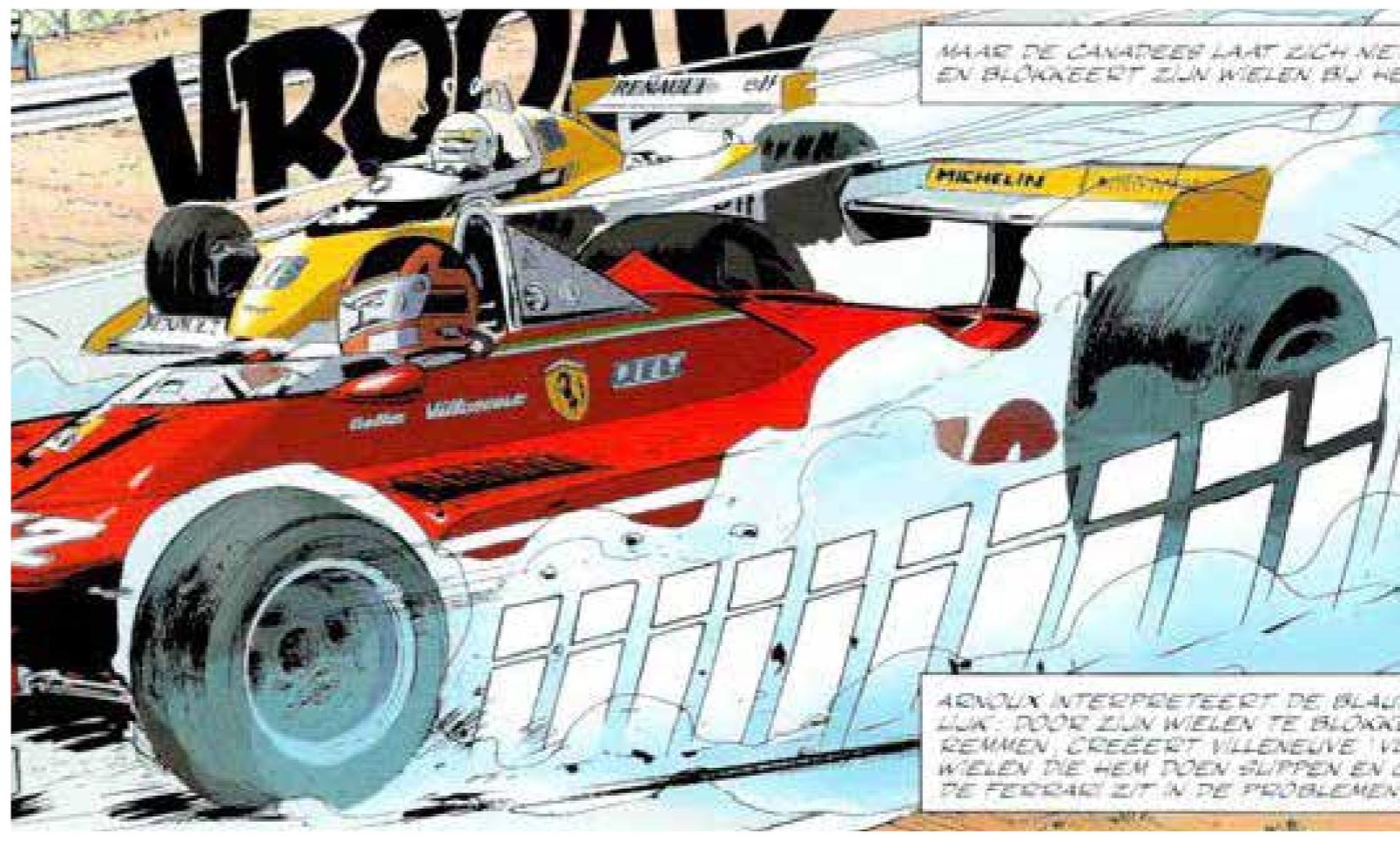
pasties que não produzem nuance com os personagens na frente. As linhas desenhadas são todas próximas e do mesmo peso. Essa é a escola da *ligne claire*. É um estilo compartilhado por *Blake and Mortimer*, *Alix* e *Michel Vaillant* (St-Louis, 2009, p.1).

O interessante é que, se *Tintin* é simplório, Michel Vaillant possui grandes detalhes construídos com apenas algumas linhas. A técnica estilística de Jean Graton fica clara em seu dispositivo e é uma das maneiras que a fórmula age nos fãs de automobilismo.

Em um estudo feito por um fã-clubes italiano (Cas-

tellana, 2001), esquematizou o trabalho de Graton em sete etapas: (1) inspiração fotográfica; (2) esquadrinha do storyboard; (3) traço das linhas principais; (4) completude dos traços em *ligne claire*; (5) *lettering*; (6) arte-finalização; e (7) colorização.

A primeira etapa é o grande diferencial de Jean Graton. Um ávido fotógrafo, o quadrinista acompanhou uma série de corridas automobilísticas *in loco*, bem como um leitor frequente de revistas automobilísticas. Há cenas inteiras de Michel Vaillant que podem ser comparadas enquanto releituras de fotos do automobilismo da época.



Para poder tanto compor a narrativa bem como a reprodução fotográfica, Graton faz um duplo esquadramento. Em um primeiro momento, ele coloca os quadros da HQ na mancha gráfica com os boxes de narração (mais comuns em Michel Vaillant do que os balões de fala). Depois, dentro de cada quadro, ele esquadriha para colocar as proporções visuais encontradas nas fotos.

Assim, Graton pode proceder para terceira etapa onde ele desenha os principais traços dos elementos em destaque da cena. É um momento ainda com muitas linhas guias, mas com um exercício de grande fluidez. Apenas as linhas principais da anatomia humana e da anatomia maquínica são colocadas.

É com essas linhas principais que Graton constrói o *ligne claire*. Sem ser cartunesco tal como *Tintin*, Michel Vaillant é composto com realismo através de poucas linhas. O que muitas vezes é visto enquanto contradição (a relação entre *ligne claire* e realismo), para o autor da diegese de Vaillant é resultado de uma diretriz básica:

Nós fazíamos a *ligne claire* sem saber por que o termo não existia. Eu acredito, simplesmente, que nós estávamos desenhando os principais elementos sem acrescentar sombras ou ranhuras que oneram uma imagem. A força desse design vem da sua clareza em compor uma cena em sua amplitude e o uso de cores pastéis para chamar atenção para o personagem principal (Graton apud Castellana, 2001).

Com isso, os carros Vaillante, bem como os carros “reais”, são compostos com uma firmeza de um real arquétipo. Através de poucas linhas, reconhecemos um determinado carro, qual sua categoria e, até mes-

mo, a qual figura “real”, ele pertence. Além disso, ao contrário dos mangás japoneses de automobilismo, não há nada tal como as famosas acintosas linhas orientais de movimento. O movimento é dado tanto por suaves linhas ou pelo próprio *lettering*.

O letramento é uma mimetização sonora da prática automobilística, abusando de uma tipografia tremida para indicar barulho e velocidade do som. Com isso, a leitura compõe o estilo diegético ajudando no realismo da fórmula.

A arte-finalização não usa reticulados ou qualquer forma de rebuscamento de imagem. Sombras apenas quando necessário. Assim, as cores pastéis dominam a cena. Mesmo um verde escuro de uma Lotus de Jim Clark é desenhado como se fosse exposto a um dia de pleno sol aberto.

Aliás, a colorização marca o realismo do mundo de Michel Vaillant. Em um mundo tão colorido como a Fórmula 1, as cores de capacetes, equipes e patrocinadores são a forma de contato e distinção dessas máquinas e homens perante o mundo. E Graton sabe bem disso, utilizando o nome de marcas sem nenhum receio.

O processo de *ligne claire* aqui descrito é apenas uma parte do dispositivo da HQ presente nas histórias de Michel Vaillant. Apenas um dado da amplitude de sua fórmula. Fórmula essa de realidade. Afinal, o mundo de Michel Vaillant é quase idêntico ao mundo do automobilismo factual. Eis a sua *quasi-realidade*.

### Michel Vaillant e sua *quasi-realidade*: Rascunhos de uma fórmula

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, mais, 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 vilões para poder competir nas pistas e fora delas. O primeiro elemento, Steve Warson, se consolidou como *sidekick* de maneira clássica: antes um adversário, acaba, logo no desenrolar da primeira história *Le Grand Défi*, se tornando o piloto de número 2 da Vaillante.

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

No álbum anterior de nº 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 pelo 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 essa 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”.

Com isso, percebemos que Jean Graton, se dirigindo a um leitor-modelo europeu de automobilismo, sem necessariamente o conhecimento das especificidades do esporte nos Estados Unidos, faz um mundo narrativo de Suspense a Indianapolis buscando uma isomorfia arquetípica com o mundo “real” do automobilismo.

Isso era suficiente para construir, nessas primeiras histórias de Michel Vaillant, um mundo de aventuras e de paixão ao automobilismo que agrada o ideal de leitor-modelo de automobilismo e da revista *Tintin*. No entanto, crescendo a notoriedade enquanto HQ de Vaillant, Jean Graton pôde dar saltos mais ousados, inserindo o seu personagem em situações mais reais.

É o caso de *Riffifi en F1*. A primeira página de *Riffifi 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 FISA (Federação Internacional do Esporte Automotivo, presidida pelo francês Jean-Marie Balestre) e a FOCA (Federação dos Construtores de Fórmula 1, presidida pelo dono da Brabham, Bernie Ecclestone) acerca da administração do esporte e das regras técnicas postas.

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

Michel Vaillant, com isso, se torna 3º 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 – é aceito para correr na Lotus como 3º piloto.

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

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

No entanto, na última página, é revelado 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, fica apenas um *teaser* para o próximo álbum.

O leitor entendido de automobilismo nota bem menos as discrepâncias da diegese de *Riffifi en F1* com a F1 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, na época, era o que, de fato, se especulava que podia acontecer com o campeonato mundial de automobilismo).

Com isso, a atuação da fórmula de Michel Vaillant no dispositivo das histórias em quadrinhos é bastante fácil de ser esquematizado:

|             | Pontos-chave               | Racionalidade | Campo de Ação da Fórmula de Michel Vaillant |
|-------------|----------------------------|---------------|---|
| Dispositivo | Estilo e Técnica Midiática | Arte/Estética | <i>Ligne Claire</i>                         |
|             | Interação psíquica         | Mundo da Vida | Paixão pelo Automobilismo                   |
|             | Indústria Cultural         | Sistema       | O mundo corporativo do Automobilismo        |

Figura 2: Dispositivo e a Fórmula de Michel Vaillant.

Fonte: Elaboração do autor.

Ora, muito falamos do estilo da *ligne claire*, mas a interação com o Mundo da Vida e com o Sistema também é um ponto forte em Michel Vaillant. Com o seu uso de marcas e pilotos, bem distinguidos através do estilo usado, as HQs de Jean Graton possuem inserção sistêmica na mesma comunidade de fãs (*fandom*) que o automobilismo corporativo atinge. Com isso, ele é diferente de *Speed Racer* onde o protagonista dirige em categorias maravilhosas. Michel Vaillant é um orgulho francês não só porque ele é francês na diegese da HQ, mas também porque valoriza carros como a Renault e a Ligier.

Tendo esse *fandom* garantido por uma filiação gráfica ao Sistema, o Mundo da Vida se encanta com a fábula de heroísmo de Michel Vaillant. Tal como as quarta-capas da edição original dos álbuns descreve, Vaillant é “um verdadeiro amigo, forte, corajoso e leal”. Amigo tanto do automobilismo como do leitorfã do esporte.

## Um legado

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 um papel crucial no imaginário do esporte mundial. Ele não só inspirou jovens francófonos a serem pilotos, mas também se torna um registro histórico das diversas épocas da Fórmula 1 e das demais categorias do automobilismo.

Tal feito só se tornou possível com o realismo feito de *ligne claire* desenvolvido por Jean Graton. Afinal, tal como colocou Umberto Eco, o mundo da *obra aberta* e do *leitor-modelo* é uma xadrezística em narrativa.

Ora, para Umberto Eco, 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).

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

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).

Umberto Eco 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” (2008, p. 40). Assim, há a expectativa de que as coerções pragmáticas do modelo de decodificação (Eco, 2008) não aconteçam pela própria instituição do Leitor-Modelo como *target*, através 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 o 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).

É exatamente isso que a diegese de Michel Vaillant cumpre tão bem enquanto uma obra aberta sobre automobilismo. É um jogo de leitura e de referências que Jean Graton transformou em algo tão emocionante quanto o esporte de corrida de carros.

## Referências

- AUMONT, J. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BAUDRY, J-L. “Le dispositif: approches métapsychologiques de l’impression de réalité”. **Communications**. n. 23. Paris, 1975.
- BAUDRY, J-L. “Cinema: Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base”. In: XAVIER, I. (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

BORDWELL, D. **Narration in the Fiction Film**. London: Routledge, 1997.

CASTELLANA, G. “Il Tocco del Maestro”. **MichelVaillantFan.it**, 2001. Disponível em: <<http://www.michel-vaillant-fan.it/tocco-del-maestro.htm>>. Acesso em 28/01/2014>.

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

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

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

HABERMAS, J. **Técnica e ciência como “ideologia”**. Lisboa: Ed. 70, 2001.

NOBRE, M. **A Teoria Crítica**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

ST-LOUIS, H. “Belgian Comic Book Styles: The School of Charleroi and the Ligne Claire”. **ComicBookBin.com**, 2009. Disponível em: <[http://www.comicbookbin.com/School\\_Charleroi\\_the\\_Ligne\\_Claire001.html](http://www.comicbookbin.com/School_Charleroi_the_Ligne_Claire001.html)>. Acesso em 28 jan. 2014.

## Nota

- 1 Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Professor Adjunto da Universidade Federal de Uberlândia (FACED/UFU - Av. João Naves de Ávila, 2121 - Santa Mônica, Uberlândia - MG, CEP: 38408-100). E-mail: rdovenancio@gmail.com.