

“Bin Laden és semblant a l'indi Gerónimo”

Moebius –nom artístic de Jean Giraud– és un dels dibuixants de còmic més importants del món. Nascut a Nogent-sur-Marne (França, 1938) s'ha desdoblart artísticament, per crear personatges mítics de paper com el tinent Blueberry, el major Grubert o Arzach. També ha estès la seva creativitat al cinema i la publicitat. Per a finals del 2002, està prevista una pel·lícula de ciència-ficció sobre el seu món.



Moebius va ser darrerament a Barcelona per participar on una mostra al CCCB.

A principis dels anys seixanta, Jean Giraud havia creat una de les sèries de còmic de l'èxit amb més èxit, *El tinent Blueberry*. Aleshores, va decidir desdoblart-se artísticament en una nova personalitat, Moebius, un geni mutant que es recrea en la poesia gràfica i desenvolupa historietes de temàtica fantàstica. En la darrera història que el creador francès està dibuixant, queda clar que una i altra personalitat resideixen en el mateix cos. Es tracta de *Fumetti*, que encara no sap si publicarà, protagonitzada pel Major Blueberry, Arzach, Gerónimo... i Bin Laden. Ell mateix també participa en el diàleg que mantenen realitat i ficció. Les Torres Bessones de Nova York fumegen al fons, en un d'aquells horitzons rectes tan estimats pel creador. Dibuxant infatigable, Giraud porta a sobre el bloc de *Fumetti* quan visita “eme3Density”, una mostra d'arquitectura i disseny alternatiu celebrada recentment al CCCB de Barcelona, una ciutat on fins a finals d'any hi ha previstes diverses exposicions de la seva obra.

—Per què *Fumetti*?

—La caiguda de les Torres Bessones em va commoure tant que vaig sentir que havia de fer alguna cosa. Però, de totes maneres, ja portava uns mesos interessat en Bin Laden, que crec que és semblant a Gerónimo: a tots dos els persegueix l'exèrcit nord-americà i són obra del mateix.

—Però el dibuixant de còmics té poder per canviar res?

—Tots els artistes tenen el poder de canviar la manera de veure les coses. Però és una cosa que arriba d'una manera subtil. Cadascú posa la seva pedra pel canvi. I a vegades arriba un artista i la pedra que posa marca la diferència. Però en realitat és l'art, més que l'artista, qui canvia la percepció del món. L'art és com un organisme, un animal amb peus, cua, ulls, dents i cadascú s'hi posiciona com pot, dins aquest cos gran. Qualsevol pot ser els ulls o la llengua de l'art.

—Els enemics més poderosos d'en Blueberry són actualment els superherois americans o els manga, els còmics japonesos? O potser Lara Croft?

—Això no em preocupa. Quan vaig començar hi havia un perill i ara n'hi ha altres.

—Quina relació manté amb els videojocs?

—Acabo de treballar amb una companyia francesa sobre *Dune*. He participat en el guió i el disseny. Potser faré un joc amb un dels meus personatges. Tampoc no em preocupa. Els jocs són un perill pel temps que els joves dediquen a la lectura. A més, el preu d'un videojoc és quatre o vuit vegades el d'un llibre de còmic. Són molts diners i, segons la rapidesa del nen, en unes setmanes el videojoc està superat.

—En quina de les diverses sèries que ha creat es troba més còmode?

—És una pregunta que em fan sovint, però que no té resposta.

—Com va sorgir la idea de les pedres flotants del Garaje Hermético? Són tan surrealistes...

—Les coses no arriben d'aquesta manera. Quan vaig començar com a Moebius vaig obrir una porta i vaig entrar en un nou món. D'això fa qua-

ranta anys i en tot aquest temps he caminat per un món on les pedres poden volar. Però el meu treball no està relacionat amb el surrealisme sinó que prové del somni despert, que és una tècnica molt precisa; és tant una manera de pensar com de no pensar. En certa manera, sóc un mestre del somiar dibuixant. Com a dibuixant tinc talent, però hi ha molts artistes que són millors. Només que hi ha una combinació entre el meu talent per somiar despert i el dibuixar el que veig en aquest estat. És una mena d'estat de trànsit lleuger, en què m'agrada estar.

—Per què Moebius?

—Crec que en les paraules hi ha un poder. I no és un poder que ve de l'exterior, sinó alguna cosa que prové de la nostra voluntat. El nom ve de la figura matemàtica, l'anell. El vaig veure en un llibre i em va agradar molt com a símbol. El fet és que creia que el prendria només per uns dies i d'això ja fa més de quaranta anys. Molta gent no coneix el meu nom de veritat. De totes maneres, a França hi ha molts artistes que prenen un pseudònim.

—Quan va adoptar el nom de Moebius ja era cèlebre per haver creat, juntament amb el guionista Michel Charlier, el tinent Blueberry. Amb aquest personatge, tenia la sensació de crear alguna cosa nova?

—En aquella època tenia la sensació que tot era nou. Era la meva joventut i jo estava en un núvol, volant. [Fa el gest de moure les ales, en referència a un dels seus personatges fantàstics, Arzach.]

—Creu que el personatge ha de seguir vivint, quan el seu autor mor? Penso concretament en l'esmentat Blueberry, de qui vostè n'ha reprès el dibuix després d'un parèntesi d'uns quants anys que va seguir la mort de Charlier.

—Seguir vivint... És un problema. Quan Charlier va morir, jo estava a la meitat d'una història i vaig estar quatre o cinc anys sense reprendre-la. Quan l'editorial Dargaud va comprar els drets de la història a l'editorial Les Humanoïdes Associés vaig decidir continuar, però sentia que havia

de fer alguna cosa per traduir la mort del creador en la història, sense arribar a dir-ho. Per això, vaig canviar-li el títol. Abans era *El tinent Blueberry* i ara és *Marshall Blueberry*. I la sorpresa va ser que el mateix Blueberry havia canviat. Vaig pensar: ha canviat perquè, malgrat que ell no ho sap, el seu pare ja no està aquí. I jo seré el seu nou pare. Crec que en la parella formada pel guionista i el dibuixant, el guionista és el pare i el dibuixant la mare. Així que els llibres després de la mort de Charlier són una manera de dir que Charlier és mort i que les coses no poden seguir com abans. Blueberry és de paper, però no és com un nino que es mou sense respecte.

—S'està fent una adaptació d'*El tinent Blueberry* per al cinema. Què en pensa?

—No hi participo directament. Suposo que serà una sorpresa. [Riu.]

—Però vostè ha participat en molts projectes cinematogràfics: l'adaptació per a la pantalla de *Dune*, el vestuari d'*Alien*, el guió de *Tron*, *The Abyss*... Per diners?

—No. Pels diners, és clar, però també per la curiositat, pel plaer, per la satisfacció de treballar en una cosa tan forta i que m'agrada tant com és el cinema. És una passió molt vella. De totes maneres, *Dune* va ser un treball molt llarg, de gairebé un any, però els altres projectes van ser treballs d'una setmana, de dues setmanes.

—Quina visió té de l'arquitectura?

—No és una cosa que em preocupi molt. Fa vint anys, vaig dibuixar molta arquitectura. Aleshores tenia molt presents en els meus ulls i en la meua mà certes formes, però va ser un moment d'uns dos, tres, quatre anys. Després vaig passar a una altra cosa.

—Quina és la raó de l'èxit del còmic a França?

—És impossible de saber. És una pregunta sense resposta. Hi ha raons històriques però no serveixen. La raó és que és així.

“Tots els artistes tenen el poder de canviar la manera de veure les coses”