

Nomina sunt...?

L'onomastica tra ermeneutica, storia della lingua e comparatistica
a cura di Maria Pia Arpioni, Arianna Ceschin, Gaia Tomazzoli

Jean Giraud e il paradosso di Möbius

Lorenzo Di Paola
(Università degli Studi di Salerno, Italia)

Abstract Jean Giraud is a cartoonist who is capable of daring metamorphosis and of mastering seemingly irreconcilable universes and narrative techniques. In 1963, with the *nom de plume* 'Gir', he creates a western series, *Blueberry*, which soon becomes a classic. It is a series that renovates some conventions of its genre, based on a realistic very neat and detailed graphic style. In the same year, Giraud also begins a parallel career with the pseudonym 'Moebius', inspired by the famous strip of August Ferdinand Möbius, a German mathematician and astronomer. With the latter pseudonym, he will sign some experimental and avant-garde science-fiction works that will reshape the comics world. By means of examining the complex relationship established by the author with his two pseudonyms, we can shed light not only on his poetics, but also on some developments in the history of comics literature; between the 60s and the 70s, the comic book undergoes a revolution transforming it into a «mature medium capable of expressing itself at every cultural level, from the more coarse to the most refined» (Barbieri 2009, *Breve storia della letteratura a fumetti*, transl. by the Author).

Keywords Moebius. Comics. Pseudonym.

Il linguaggio del fumetto è stato capace di inserirsi in un ampio processo storico, sociale e culturale, che ha visto dall'Ottocento a oggi il progressivo affermarsi della comunicazione per immagini. Dalle incisioni alla stampa, dalla fotografia al cinema, i moderni *media*, con la loro capacità di adattarsi ai bisogni sociali della nascente società di massa, hanno visto diventare la presenza dell'immagine sempre più pervasiva. *Medium* contaminato e in continuo dialogo con pittura, cinema e letteratura, e capace di attingere linfa vitale da mitologie sia antiche che contemporanee, il fumetto, arte essenzialmente povera e storicamente ai margini, ha nel tempo dato vita a una industria culturale fortemente innovativa,

dimostrando una stringente *creatività* tessuta fra una comunicazione seriale, ripetitiva, economica e dirompenti avanguardie libertarie (trasgressione, diversità ed eccezione culturale, radicalità della disposizione delle immagini in sequenza...). Essi hanno consentito - quasi ordinariamente - l'incontro e la condensazione fra le esigenze di un secolo tecnologico industriale (economicità, semplicità, universalità di bisogni e segni *comuni*) con quelle di realtà molecolari, estrose, non irreggimentate, non scontate. (Frezza 2008, p. 23)

Studi e ricerche 3

DOI 10.14277/6969-110-2/SR-3-18

ISBN [ebook] 978-88-6969-110-2 | ISBN [print] 978-88-6969-111-9 | © 2016

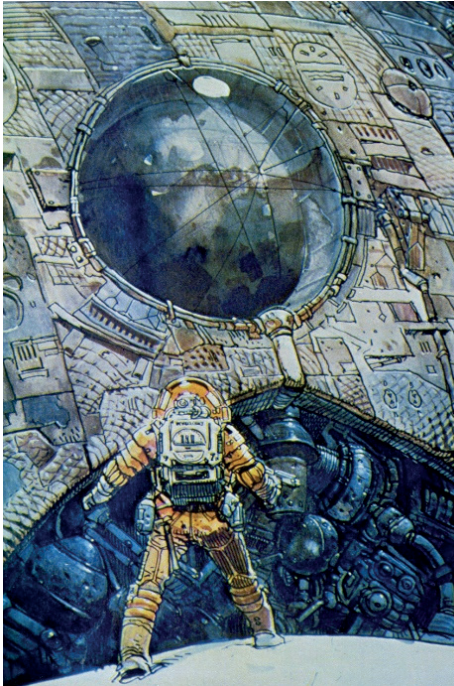


Figura 1. *Alien*



Figura 2. *Hara-Kiri*

Creatività che si è riflessa anche nel fiorire e nel proliferare di pseudonimi: sono tantissimi i fumettisti che hanno sentito il bisogno di un nome d'arte per i motivi più vari, confermando così la tesi di Genette che vede nella pratica dello pseudonimato un prodromo dell'atto creativo:

Il piacere della maschera e dello specchio, l'esibizionismo sviato, l'istrionismo controllato, tutto questo si unisce nello pseudonimo al piacere dell'invenzione, del prestito, della metamorfosi verbale, del feticismo onomastico. Ovviamente lo pseudonimo è già un'attività poetica, qualcosa di simile a un'opera. Se sapete cambiare di nome, sapete scrivere. (Genette 1989, p. 53)

Il caso di Jean Giraud e del complesso rapporto che instaura con i suoi due pseudonimi ci permetterà di indagare e attraversare non solo la poetica di questo prolifico e controverso autore, ma anche alcune tappe della storia del fumetto e della storia della cultura europea. Con i *noms de plume* di Gir e Moebius, Giraud è riuscito ad attraversare e modulare immaginari tanto epici quanto diversi, destreggiandosi con leggerezza tra gli immensi

e polverosi spazi del western e le inesplorate e oscure profondità della fantascienza. Non si tratta solo di aver contribuito a cambiare l'idea di fantascienza nel mondo dei *comics*, di aver allargato i suoi orizzonti portando nel fumetto inquietudini sociali e angosce che la *science fiction* del tempo aveva cominciato ad esprimere soprattutto grazie all'opera di Philip K. Dick; le visioni di Moebius hanno avuto la forza di travalicare la carta stampata influenzando e 'colonizzando' anche spazi dell'immaginario cinematografico, andando ad aggiungere un altro anello a quella catena che tiene il fumetto avvinto al cinema. Alcuni esempi: *The Long Tomorrow* (1976), storia breve sceneggiata da Dan O'Bannon e disegnata da Moebius, è stata uno dei riferimenti visivi di Ridley Scott per l'universo di *Blade Runner* (1982); sempre per Scott, Moebius contribuisce come *concept artist* (figura 1) alla creazione di *Alien* (1979); collabora con Steven Lisberger per *Tron* (1982) e con Luc Besson per *Il quinto elemento* (1997), solo per citare i casi più celebri. Una grande fetta del panorama fantascientifico, insomma, è popolata da immagini nate dalla matita di questo fumettista, ma per capire il ruolo e l'importanza che lo pseudonimo di Moebius ha avuto nella vita di Jean Giraud bisogna fare un passo indietro.

Le sue prime incursioni nel mondo del fumetto nascono sotto il segno del 'classicismo' e si inseriscono nel consolidato canone western. Debutta nel 1956 su *Far West* con la serie *Les aventures de Frank et Jérémie*, per poi diventare, nel 1961, allievo di Joseph Gillain, in arte Jijé, uno dei pilastri del settimanale belga *Spirou* e creatore del fumetto western *Jerry Spring*. Con Jijé, che lo inizierà all'arte e ai segreti del fumetto, collaborerà alla realizzazione dell'episodio *La route de Coronado*. Il rapporto tra i due inoltre influenzerà anche la scelta di iniziare a firmarsi semplicemente con le prime lettere del nome: «Sulle pagine di *Pilote* mi firmavo Gir, con l'abbreviazione del mio nome. Allora di solito si utilizzavano le iniziali, ma le mie avrebbero dato Jijé, che era già lo pseudonimo di Joseph Gillain, il disegnatore che oltretutto era stato il mio maestro» (Giraud 2012, p. 36).

Giraud, però, è destinato, già all'inizio della sua carriera, a una sorta di schizofrenia creativa. Prima ancora di 'Gir' era nato 'Moebius', nel maggio del 1963, per la storica rivista *Hara-Kiri* (dalle cui ceneri prenderà vita, nel 1970, *Charlie Hebdo*). Qui ad avere il sopravvento è l'animo avanguardistico dell'autore, il suo lato più attento al presente e alle innovazioni artistiche del suo mezzo. La sua prima storia, intitolata *L'homme du XXI siècle*, e tutta l'impostazione della rivista devono molto alla 'demenzialità' grafica d'oltreoceano e in particolare alla rivista statunitense *Mad*, fondata nel 1952 da Harvey Kurtzman, affiancato da Will Elder e Jack Davis. Negli Stati Uniti *Mad* si era configurato come uno spazio aperto all'umorismo demenziale e capace, con le sue storie strampalate, di muovere critiche anche feroci al sistema culturale americano; l'influenza di Kurtzman, Davis ed Elder si riflette sulla produzione di *Hara-Kiri*. Il diletto dei luoghi comuni e la critica sociale si realizzano però in Moebius attraverso il ricorso



Figura 3. *Blueberry*

alla fantascienza, all'horror e al fantastico. È da questa fondamentale esperienza che nasce per Giraud il bisogno di uno pseudonimo: «Quando sono entrato a Hara-Kiri, è esplosa la bomba Elder. Mi si è imposta rapidamente la necessità di avere uno pseudonimo, o perfino più di uno. Avere diverse identità era come darmi una garanzia di libertà e di mobilità» (Giraud 2012, p. 178). La scelta cade quasi per gioco sul nome del matematico e astronomo tedesco August Ferdinand Möbius (1790-1868), famoso per l'omonimo nastro ritorto, una paradossale superficie bidimensionale con un solo bordo e una sola faccia che può prendere la forma del simbolo dell'infinito. Una figura davvero perfetta per esprimere la poetica dell'autore.

Fino agli anni '70, però, Moebius sarà messo in ombra dal nascente Gir. Pochi mesi dopo l'inizio della collaborazione con *Hara-Kiri*, Jean-Michel Charlier, già affermato sceneggiatore e cofondatore della rivista *Pilote*, gli

propone di lavorare su un progetto western. Dalla loro collaborazione nasce uno dei classici del fumetto mondiale, *Blueberry*: «il varo di *Blueberry* ha segnato la fine della mia collaborazione con *Hara-Kiri*. Fu un enorme sacrificio. Ma era davvero un lavoro troppo grosso: ricercare i documenti, passare intere giornate per disegnare al meglio una sola tavola, o perfino mezza tavola. Non mi restava più energia sufficiente per fare *Moebius* su *Hara-Kiri*» (Giraud 2012, p. 160). La forte volontà di porsi in continuità con la scuola e con l'estetica del fumetto franco-belga spinge Giraud a un ritmo di studio e di lavoro serrato. Tramite Gir si propone di imparare a padroneggiare tecniche grafico-narrative codificate, il realismo, la limpidezza narrativa della linea chiara, le convenzioni del western. L'attenta ricostruzione storica degli ambienti, il forte impegno, la voglia di stupire e di migliorare di Gir, e l'esperienza e la bravura di Charlier portano in pochissimo tempo *Blueberry* a diventare un classico del genere. In pochi anni, Gir si allontana sempre di più dall'influenza, fortissima nei primi numeri, di Jijé, arrivando a un livello straordinario di realismo in vignette rese vive anche attraverso sapienti ed emozionanti costruzioni della tavola. Considerare però il rapporto che intercorre tra Gir e *Moebius* una semplice dicotomia tra convenzione e innovazione, western e fantascienza, regola e trasgressione, sarebbe un errore; è lo stesso autore nella sua autobiografia a capovolgere questa prospettiva:

Gir rappresenta l'apprendimento del disegno. Agli inizi, avevo tantissime carenze. Jijé aveva scoperto che ero una brava scimmia, che avevo il dono della memoria visiva e della riproduzione degli stili. Per penetrare nella sacra cripta, cioè arrivare alla comprensione dello spazio, della forma, dell'armonia, del respiro delle linee insomma a tutto ciò che è nobile e morale, mi ci è voluto molto più tempo. *Blueberry* rappresentava in realtà un terreno di sperimentazione. (Giraud 2012, p. 146)

Gli sconvolgimenti del mondo reale poco influiscono nell'universo chiuso di *Blueberry*, ma la società stava cambiando e il maggio del '68 con i suoi fermenti, le sue rivendicazioni e il suo spirito rivoluzionario influenza anche l'industria dei fumetti. La nuova cultura giovanile che si era ritagliata un proprio spazio già in *Hara-Kiri* trova nuova linfa vitale anche nella produzione sotterranea d'oltreoceano. Agli occhi delle nuove generazioni il cosiddetto 'fumetto *underground*' appare capace di opporsi alla cultura ufficiale e al suo controllo. Siamo davvero a un punto di svolta: negli Stati Uniti il fumetto, mutilato dalla censura del *Comics Code*, rivendica uno spazio autonomo e adulto, così con fare provocatorio il numero uno di *Zap Comix* (rivista inaugurata da Robert Crumb nel 1968) avverte già dalla copertina: *For adult intellectuals only!*

È significativo pure il fatto che l'editore di *Zap Comix*, Charles Plymell, sia uno scrittore della *beat generation*, che qualche anno prima ha condi-

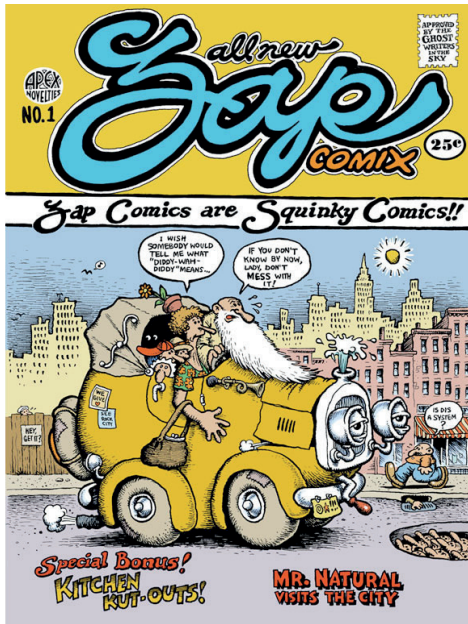


Figura 4. Zap Comix

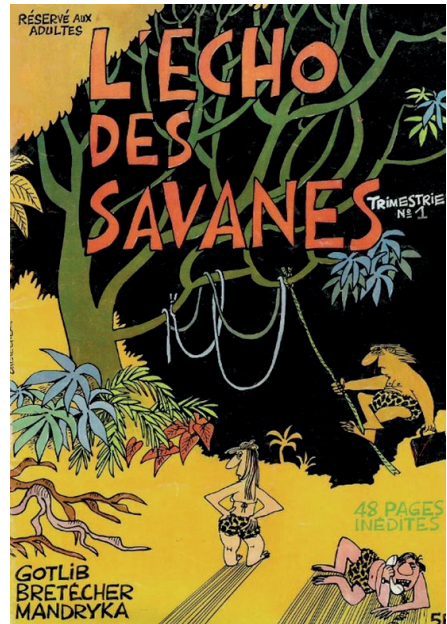


Figura 5. L'Écho des Savanes

viso l'abitazione a San Francisco con Allen Ginsberg. I fumetti di Crumb hanno un evidente riferimento all'opera di Ginsberg, di Burroughs e di Kerouac e non nascono per proporre una forma di intrattenimento, né più né meno di quanto possa farlo un romanzo. [...] Le produzioni *underground* si sottraggono per la prima volta nella storia del fumetto al dominio dell'industria culturale per proporre istanze culturali nuove, in linea con i fermenti rivoluzionari - o comunque alternativi - che serpeggiano in quegli anni in America e nel mondo. (Barbieri 2009, p. 70)

Si respira aria di rivoluzione anche nel fumetto: in Francia la frattura fra i grandi autori della tradizione (ne è emblema Goscigny, creatore di *Astérix* e direttore di *Pilote*) e le nuove irrequiete leve si fa sempre più profonda. È una rivoluzione che non solo coinvolge editori e direttori ma che, complice l'esempio dell'*underground* statunitense, travolge l'idea stessa di fumetto, il modo di concepire il *medium*. Alla base c'è l'ambizione di rendere le vignette uno strumento adatto a veicolare ogni tipo di emozione, di messaggio, grossolano o raffinato che sia. Il fossato che ci separava dalla vecchia scuola del fumetto si scavava ogni giorno di più. La frattura era sensibile e grave soprattutto per quelli che lavoravano alle pagine di attualità, dove la deriva si faceva sentire più crudelmente. Non si riusciva più a condividere

le pagine con disegnatori 'passatisti' come Chakir o Pélaprat, o con serie come *Astérix* o *Barbe-rouge*. [...] Perfino i lavori dei grandi maestri, Hergé o Morris, allora ci orripilavano. (Giraud 2012, p. 168)

Basta allora che Gosciny rifiuti una vignetta umoristica di Mandryka sullo scomparso De Gaulle perché si verifichi la prima emorragia da *Pilote*. Nel 1972 tre fuoriusciti dalla rivista danno vita a *L'Écho des Savanes*, all'inizio interamente realizzato da Marcel Gotlib, Nikita Mandryka e Claire Bretécher. Lo choc nella redazione di *Pilote* è forte: *L'Écho des Savanes* rappresenta qualcosa di nuovo, qualcosa capace di fare da apripista agli anni delle riviste d'autore francesi. Giraud fa parte dello stesso ambiente di giovani rivoluzionari, per ora però si limita alla parte dello spettatore; è inevitabile allora che Moebius cominci a scalfiare e a mostrare insofferenza per il ruolo che Gir si è ritagliato nel fumetto. Il frutto di questa insofferenza è la storia breve *La Déviation*, comparsa su *Pilote* nel 1973. Anche se qui l'autore continua a firmarsi con lo pseudonimo di Gir, questo fumetto può considerarsi davvero come metafora del cambiamento che il mondo del fumetto e l'autore stanno affrontando. Realizzata con un innovativo stile da incisore, in punta di pennino racconta con accuratezza realistica un surreale viaggio in auto, pseudo autobiografico, dell'autore con moglie e figlia al seguito. Sono davvero tavole fuori dall'ordinario, capaci di suggestionare intere generazioni di autori, e che con ironia tratteggiano, ricorrendo al fantastico e al fantascientifico, un pezzo di mondo del nascente Moebius. Giraud torna a firmarsi 'Moebius' solo nel 1974 per l'inevitabile collaborazione con *L'Écho des Savanes*, ma questo contenitore non può certo bastare alle ambizioni di quegli artisti che proprio nel 1974 fondano il gruppo *Les Humanoïdes Associés*. Così nel 1975 Moebius, Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet e il cineasta Bernard Farkas danno vita a una rivista che avvierà, con *Métal Hurlant*, il fenomeno delle riviste d'autore, inaugurando quella che si può definire come una stagione sperimentale del fumetto.

Pilote era stato un buon veicolo, ma adesso, per passare a una velocità superiore, dovevamo trovare il nostro. L'avventura de *L'Écho des Savanes* ci mostrava la via. Ci serviva un recipiente per i nostri sogni. *Pilote* era in qualche modo inquinato. Dovevamo realizzare qualcosa che entrasse in rapporto con il nostro destino. Bisognava farlo. E lo abbiamo fatto, con quanto avevamo a disposizione. [...] Il mio obiettivo era riuscire a fare da giunzione con l'arte liberandomi di tutto ciò che costituiva l'universo di *Pilote*: la forza d'attrazione del modello genitoriale, cioè classicismo e rispetto delle regole e della morale grafica e testuale. Non si trattava solo di lasciare via libera a Moebius. Volevamo che emergesse una parola rivoluzionaria. (Giraud 2012, p. 171)

Al centro della rivista, la prima in Francia ad avere un'edizione statunitense e varie europee, c'è una fantascienza molto diversa da quella che fino ad allora si era potuta trovare nei fumetti. Il genere si allarga, prende una piega politica più impegnata, si colora delle tinte del catastrofismo e del misticismo, ma non scompaiono l'irriverenza e l'ironia de *L'Écho des Savanes*. Anche nel fumetto la fantascienza diventa un modo per parlare del presente, della società, anche se in maniera visionaria e bizzarra. Non si tratta però solo di una questione di generi narrativi: la posta in gioco è molto alta e riguarda il linguaggio stesso del fumetto. Moebius esordisce su *Métal Hurlant* con *Arzack* (titolo poco stabile soggetto a metamorfosi di episodio in episodio: *Harzak, Harzack, Harzack*), storia muta che quasi si trova a simboleggiare il precipitare del nostro autore in un mondo completamente altro, un mondo alieno su cui si apre solo qualche squarcio visionario. Noi lettori possiamo solo seguire il misterioso protagonista a bordo del suo pterodattilo in storie dalla trama quasi inesistente, e lasciarci affascinare dalla grandiosità degli scenari. È un mondo destinato a trasformarsi in poetica quando, in un editoriale apparso nel 1975 sul numero 4 di *Métal Hurlant*, un Moebius teorico e avanguardistico propone di guardare al fumetto con occhi diversi, e dopo aver criticato il modo convenzionale di fare fumetto e i suoi tradizionali modelli espressivi (finale a sorpresa, *exploit*, messaggio, morale, gag), provocatoriamente indica nuove strade da seguire. È una presa di posizione contro il modo tradizionale di narrare che ricorda, con le dovute distanze, quello che era successo qualche decennio prima con il *nouveau roman*, dove il rifiuto del romanzo tradizionale aveva portato all'uso di un minuzioso descrittivismo e al dissolversi di trame e personaggi. Dichiara Moebius: «Non c'è alcuna ragione perché una storia sia come una casa con una porta per entrare, delle finestre per guardare gli alberi e un camino per il fumo. Si può benissimo immaginare una storia a forma d'elefante, di campo di grano o di fiammella di cerino» (Moebius 1975, *Métal Hurlant*, p. 4). Il suo è un metodo rivoluzionario, orientato verso una rimodulazione del linguaggio dei *comics*. Moebius gioca con la grammatica del fumetto e mette magistralmente in risalto il ruolo e la centralità dell'immagine rispetto all'ordine della sceneggiatura.

Il frutto più maturo di questa stagione è sicuramente *Le Garage Hermétique*. Pubblicato a partire dal 1979, è una storia improvvisata mese per mese con un disegno pulito e preciso in programmatico contrasto con l'ingarbugliata e oscura trama. La carica e la visionarietà delle trovate grafico-narrative, e l'accurata e dettagliata realizzazione la rendono una delle opere di Moebius più sorprendenti e capaci di lasciare il segno in generazioni di fumettisti. La rivoluzione di *Métal Hurlant*, conclusasi negli anni Ottanta, è un elemento importante di quella

dialettica fra lato universale e popolare della narrazione scritto-visiva delle storie vignettate, e lato sperimentale dell'impaginazione e del nar-

Figura 6. *Metal Hurlant*

rabile, ovvero della ricerca di nuove storie, dimensioni esistenziali [...] che oggi il *graphic novel* esplicitamente s'incarica di raccogliere, ficcare e tradurre all'interno delle tavole scritto-disegnate. (Frezza 2008, p. 141)

Il fumetto ha conquistato nuovi spazi ridisegnando i rapporti con le altre arti e con la comunicazione di massa. Dal western alla fantascienza, da un tipo di fumetto 'classico' a uno 'avanguardistico', da Gir a Moebius sono molti gli universi narrativi in cui la matita di Jean Giraud ha lasciato un segno indelebile. Come spiegare allora la convivenza di queste due personalità, di queste due poetiche, che a prima vista possono sembrare anche in antitesi tra loro?

A ben vedere non sono assenti dei punti di contatto tra i mondi di carta creati da questo autore. Il West di *Blueberry* è composto da vasti e inesplorati orizzonti, dallo spazio epico della frontiera, uno spazio non molto diverso da quello sconosciuto, profondo e oscuro, dipinto dalla fantascien-

za. Tra questi due universi creativi vige, quindi, un rapporto simbiotico che permette all'autore di catapultarsi in dimensioni altre rimanendo sempre con i piedi ben piantati a terra, dove la 'terra' altro non rappresenta che il duro lavoro di apprendistato, la tradizione a cui guardare, la regola da seguire. D'altronde, senza una tradizione da tradire o delle regole da infrangere, sarebbe impossibile desiderare qualcosa di nuovo, una nuova regola, una nuova tradizione. Non siamo quindi di fronte a un gioco di specchi, non si tratta di uno sdoppiamento di personalità: semplicemente Giraud si configura come termine iniziale di quella dialettica che porterà poi Moebius allo scoperto.

Passando da Giraud a Moebius, ho ruotato di mezzo giro la striscia, ho cambiato dimensione. Ero lo stesso ed ero un altro. Moebius è la risultante della mia dualità. Avevo trovato la metafora per eccellenza. Quella dell'infinito, simbolizzato anche da quell'otto ritorto che forma quando viene disegnato. Finito con Giraud, Moebius lavora sull'infinito. (Giraud 2012, p. 37)

È importante notare che qui l'autore si definisce attraverso due figure dinamiche, una verbale - un chiasmo («Finito con Giraud, Moebius lavora sull'infinito») - e l'altra geometrica - il nastro di Möbius. Ecco il paradosso: una continua metamorfosi in cui ognuna delle due personalità dell'autore contiene l'altra. Giraud ha viaggiato sul ritorto nastro di Möbius partendo con il personaggio-autore Gir e passo dopo passo, tavola dopo tavola, ha raggiunto di nuovo il punto di partenza; apparentemente non è cambiato niente, a percorrere il nastro è sempre lo stesso autore, eppure tutto è cambiato: Giraud è diventato Moebius. È quindi la metamorfosi la chiave del rapporto tra i suoi due pseudonimi e della sua poetica, una continua fuga da imposizioni e regole che costringono continuamente a cambiare, a cercare nuove dimensioni e nuovi spazi da colonizzare; un po' come succede nel jazz, come ammette lo stesso autore:

Si espone il tema. Si ipnotizza leggermente l'ascoltatore, specie se crede di riconoscere la melodia. Poi quando lo si ha in pugno, gli si somministra l'improvvisazione, il cui compito è di tuffarlo in un abisso di sensazioni nuove, alle quali però è stato sapientemente preparato. Blueberry è l'esposizione del tema. Moebius è l'improvvisazione. (Giraud 2012, p. 39)

Moebius e Gir non possono fare a meno l'uno dell'altro, la dualità che si instaura tra i due è un gioco molto serio che permette di coniugare le contraddizioni dell'artista in una poetica coerente. Firmarsi con le prime lettere del nome può testimoniare un punto di inizio, qualcosa che mette radici nella storia personale e familiare; cambiare di nome invece esprime l'esigenza di una differenza di intenzione, di un cambio di mano, per arrivare a dipingere contemporaneamente la realtà e ciò che la trascende.

Bibliografia

- Barbieri, Daniele (2009). *Breve storia della letteratura a fumetti*. Roma: Carocci editore.
- Frezza, Gino (2008). *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*. Napoli: Liguori Editore.
- Genette, Gérard (1989). *Soglie*. A cura di Camilla Maria Cederna. Torino: Einaudi. Trad. di: *Seuils*, 1987.
- Giraud, Jean (1975). «Editoriale». *Métal Hurlant*, 4, p. 4.
- Giraud, Jean (2012). *Moebius Giraud: Il mio doppio io*. Trad. di Ferruccio Giromini. Roma: Mompracem. Trad. di: *Moebius/Giraud: Histoire de mon double*, 1999.

