*Historien médiéviste, William Blanc est l'auteur de trois livres publiés aux éditions Libertalia :* Le Roi Arthur. Un mythe contemporain *(2016),* Super-Héros. Une histoire politique *(2018) et* Winter is coming. Une brève histoire de la fantasy *(2019). Il discute dans cet entretien des dimensions politiques des comics et de la fantasy, en particulier la manière dont le contexte politique influe sur la production, et comment ces éléments centraux de la culture populaire contemporaine rencontre les questions de justice sociale, d'antiracisme, de féminisme, mais aussi de rapport à la science et à l'écologie.*

**Dans vos ouvrages, vous travaillez sur les ressorts politiques de formes culturelles populaires (les comics, la fantasy, le mythe arthurien sous diverses déclinaisons) à travers l'histoire. Ces objets culturels ou littéraires sont parfois nés dans les marges, comme les comics, avant d'entrer dans la culture de masse pour certains, particulièrement à travers les adaptations cinématographiques.**

**Dans quelle mesure ce caractère populaire a-t-il permis de maintenir une distance vis-à-vis du pouvoir voire d'être le lieu d'une critique de celui-ci et, en retour, quel contrôle a pu être exercé sur ces domaines (en particulier les comics) ? Ou encore de quelles façons les classes dirigeantes ont-elles œuvré à s'approprier certains aspects, personnages ou récits à leur avantage ?**

La question des marges est importante lorsque l'on parle des super-héros ou de la fantasy, car ce sont deux genres qui ont été inventés, de prime abord, comme des arts de la révolte.

La fantasy a ainsi été créée par des auteurs qui rejetaient les dérives du monde moderne et industriel, William Morris, bien sûr, mais aussi J.R.R. Tolkien. Plus tard, dans les années 1960 et 1970, le genre a durablement influencé toute la génération contestataire aux États-Unis, mais aussi en Angleterre. Là encore, il s'agissait de dénoncer les dérives de

la société de consommation. Il y a ainsi eu, parmi les premiers militants de Greenpeace, des lecteurs du *Seigneur des Anneaux*.

Les comics de leur côté ont été longtemps considérés comme un médium marginal, parce qu'ils étaient vus comme de la sous-littérature et de l'illustration bon marché. C'est pour cela qu'ils ont été produits au début en grande partie par des auteurs issus de l'immigration juive (mais pas seulement) qui n'avaient pas la possibilité d'occuper des emplois plus prestigieux. Ils en ont profité pour évoquer des sujets qui les touchaient, comme la crainte du nazisme et du stalinisme, mais aussi des questions sociales.

En ce qui concerne la reprise en main par les classes dominantes, c'est une question complexe. En réalité, dans le monde anglo-saxon, il n'a pas existé de politique étatique visant à faire taire les comics ou la fantasy. Il y a bien eu, par contre, des offensives réactionnaires contre ces genres. Pour les super-héros, la première est advenue durant les années 1950, en plein maccarthysme, et a été notamment portée par le psychologue Fredric Wertham qui accusait les comics de promouvoir l'homosexualité, qui, dans l'esprit de nombreux conservateurs américains, était associé au communisme.

L'affaire fut amenée dans le Sénat américain et causa beaucoup de soucis aux éditeurs, les poussant à adopter un code d'autocensure. Mais si le nombre de publications consacrées aux super-héros chuta drastiquement quelque temps, il repartit très rapidement à la hausse dès le début des années 1960 avec la vague des héros Marvel (les 4 Fantastiques, les Avengers, etc.).

On assiste aujourd'hui à une autre offensive, notamment aux États-Unis. Les comics (et leurs adaptations cinématographiques) tendent en effet de plus en plus à montrer un visage diversifié, en mettant en avant des personnages féminins, LGBT, extra-occidentaux, etc. Cela provoque une forte réaction dans les milieux de l'*alt right* qui tente de lancer des campagnes visant à faire pression sur les éditeurs et les studios… sans beaucoup de succès, il faut bien l'avouer. Car les grandes entreprises, comme Disney, qui possèdent les droits sur les personnages de super-héros, ont bien plus intérêt à aller dans le sens d'un public jeune largement acquis aux idées progressistes, notamment sur le plan sociétal.

**Vous notez, concernant les comics, que les débuts de cette industrie ont été portés par « des enfants d'immigrés juifs venus d'Allemagne ou de Russie », dont beaucoup s'investissent « dans les courants progressistes et révolutionnaires », amenant certains à établir un rapprochement entre cet engagement et « l'apparition des surhumains et de la science-fiction » (p. 38.).**

**Pourriez-vous revenir sur les liens qui unissent (ou ont uni) les comics, une partie de la fantasy aussi (notamment William Morris dont vous rappelez qu'il a fondé, en 1884, la *Socialist League* avec Eleanor Marx) et l'engagement politique d'extrême gauche ?**

On parle ici d'un engagement protéiforme. William Morris est, comme vous le rappelez, ouvertement socialiste et ses œuvres de fantasy sont pour lui un moyen de dénoncer l'aliénation capitaliste des travailleurs, mais aussi la destruction du paysage, de l'architecture et de l'environnement que provoque la société bourgeoise. Tolkien, de son côté, a certes été influencé par Morris, mais c'était un conservateur qui condamnait moralement la pollution, la bombe atomique, mais sans aller jusqu'à convertir son

indignation en engagement politique, pratique qu'il rejetait.

Quant à la génération contestataire qui a fait de la fantasy un outil de combat dans les années 1960, les profils sont pour le moins variés. Cela va du militant écologiste jusqu'au fan des pratiques New Age et des religions néo-païennes.

Les premiers auteurs de comics, s'ils n'ont pas milité au sens propre du terme, ont baigné dans cette « modernité juive », comme l'a appelée Enzo Traverso, qui a vu une partie des juifs d'Europe et d'Amérique s'engager dans des mouvements progressistes, voire révolutionnaires (pensons, évidemment, à Trosky), afin de mettre fin aux discriminations dont ils étaient victimes. Cela explique que les premiers comics aient été très ouvertement antiracistes (jusqu'à une certaine limite du moins) et n'aient pas hésité à aborder des sujets comme le justice sociale, le logement, etc.

Il y avait aussi chez ces auteurs de comics une forme de ce que l'on pourrait appeler « patriotisme progressiste ». Ils pensaient que les États-Unis finiraient par répandre dans le monde un État providence démocratique sur le modèle du New Deal proposé par Roosevelt.

Notons toutefois que cela ne les empêche pas de faire preuve de maladresse, voire de racisme patenté. Ainsi, les éditions Fawcett créent en 1942 Steamboat, un personnage afro-américain pour attirer des lecteurs de cette communauté. Mais celui-ci est empreint de très nombreux stéréotypes physiques et langagiers et n'est que le compagnon, voire le majordome, du super-héros Captain Marvel (aujourd'hui appelé Shazam).

Pareillement, durant la Seconde Guerre mondiale, les Asiatiques, et particulièrement les Japonais, sont dépeints comme des bêtes. Certes, ce type de parodie touche également les Allemands, mais sans doute pas de manière aussi aiguë.

**Les auteurs de comics ou de fantasy mettant en scène des personnages surhumains semblent avoir évolué au cours des dernières décennies concernant le rapport à la technologie et à la science, passant d'une confiance dans le progrès dont on pense qu'ils sont porteurs pour l'humanité (Superman, Captain America) à un certain désenchantement, voire à une critique acerbe des dégâts causés par les progrès techniques, leur impact sur l'environnement, mais aussi sur le fait que ceux-ci n'ont guère contribué à libérer les peuples opprimés. Pouvez-vous revenir sur cette évolution du regard porté sur la science, du pouvoir qu'elle confère et de ses usages par les classes dirigeantes ?**

Vous avez raison sur la question du désenchantement. Il existe toutefois dès les premiers comics de super-héros une méfiance vis-à-vis de la science détournée de son rôle positif, notamment à travers la figure du savant fou ou du dictateur. Mais dans les années 1940 ou 1950, l'émerveillement devant une science capable d'accomplir des miracles est encore la règle. Il faut attendre à mon avis les années 1970, avec le développement de la pensée écologique, pour qu'elle ait un visage définitivement ambigu.

Dans les films de l'univers cinématique Marvel produits à partir de 2008, le super-héros Iron Man (Tony Stark) incarne bien cette ambivalence. C'est un grand patron et marchand d'armes, coupable d'avoir créé des engins de destruction massive, qui veut se racheter en créant un exosquelette lui conférant d'énormes pouvoirs. Il est dépeint comme un idéaliste qui tente de résoudre les problèmes mondiaux grâce à ses inventions. Son portrait fait écho

aux grands patrons de Silicon Valley qui prétendent révolutionner la planète avec internet ou l'envoi de vols spatiaux privés vers Mars. D'ailleurs, l'acteur Robert Downey Jr. a affirmé s'être inspiré de l'homme d'affaires Elon Musk pour jouer le rôle de Tony Stark.

Mais, dans la série de films Marvel, il est frappant de constater que, souvent, les inventions d'Iron Man soit tombent dans de mauvaises mains, soient se retournent contre lui (comme dans *Avengers : Age of Ultron*). Cela montre bien qu'il existe aujourd'hui une grande méfiance à l'égard des technosciences (y compris dans un genre artistique qui les a très régulièrement célébrés), notamment lorsqu'elles sont aux mains, comme c'est presque toujours le cas actuellement, d'intérêts privés puissants.

De son côté, la fantasy s'est construite comme une critique des technosciences. Il y a certes entre les auteurs des nuances. William Morris n'est ainsi pas opposé à la science, mais plutôt à ses usages délétères par l'industrie. Tolkien, rescapé de la Grande Guerre, est lui convaincu que la technologie incarne le Mal absolu. Il existe toutefois une ambiguïté fascinante dans la fantasy, notamment au cinéma. Car ce qui fait le sel et même l'essence des films du genre (les monstres, les villes imaginaires remplies de constructions fabuleuses, la magie) a pu être créé grâce au développement des effets spéciaux digitaux réalisés par ordinateur. Le merveilleux médiévaliste dans lequel nos sociétés se plongent avec passion est ainsi issu d'une technologie de pointe moderne.

**Comment est-ce que, depuis les années 1960, la présence et la représentation des personnages noirs ont-elles radicalement évolué, principalement dans les comics, sous l'influence des mouvements tels que les *Black Panthers* ? De quelle façon ces super-héros contribuent-ils (ou non) à soutenir les luttes noires aux États-Unis, des années 1960 à *Black Lives Matter* ? On peut penser par exemple à Luke Cage, ce justicier de Harlem portant un *hoodie* et capable de résister aux balles de la police, dont l'actualité est flagrante…**

Il n'existe pas de connexion directe entre le personnage de Black Panther, apparu en juillet 1966 et imaginé par Stan Lee et Jack Kirby et le Black Panther Party (BPP) fondé lui en octobre 1966. En réalité, le symbole de la Panthère Noire avait déjà auparavant été utilisé au sein de la communauté afro-américaine.

Lee et Kirby ont certes voulu, à travers ce personnage, bousculer les stéréotypes vis-à-vis des noirs et sans doute afficher une forme de soutien à la lutte des droits civiques (que beaucoup de juifs américains voyaient avec sympathie). Mais, très rapidement, les auteurs qui vont reprendre le super-héros vont tenter de le distancier du BPP jugé trop radical. Black Panther affronte ainsi des militants ressemblant fortement à ceux du BPP dans le numéro 112 des *Avengers* (publié en juin 1973). En réalité, les auteurs de Marvel affichaient une nette préférence pour les proches et les héritiers de Martin Luther King, jugés plus modérés.

Quoi qu'il en soit, le succès de Black Panther va ouvrir la porte à d'autres personnages noirs, comme Faucon (1969) et Luke Cage (1972) qui sont, chacun à leur manière, porteurs d'un discours social. La série télévisée *Luke Cage* diffusée au milieu des années 2010 sur Netflix montre ainsi un homme noir qui résiste aux balles, notamment à celles tirées par la police. Mike Colter, l'acteur qui incarne le super-héros a dit très nettement qu'il s'agit d'une allusion aux Afro-Américains tués par la police, et plus particulièrement au mouvement Black Lives Matter lancé en 2013.

**Les milieux de la fantasy et du comics (sans parler des mythes chevaleresques), donnent globalement l'image d'un univers très masculin, voire masculiniste, viriliste, dans lequel la présence (ou l'absence d'ailleurs) de personnages féminins est souvent problématique.**

**De quelles façons des groupes féministes se sont-ils emparés de ce type de production, s'en sont réapproprié les codes, afin d'en faire évoluer le genre ? Une question subsidiaire à celle-ci concerne la place qu'occupent les femmes dans ces milieux (comme auteures, dessinatrices, etc.). La création de protagonistes féminines (de Wonder Woman et Red Sonja aux guerrières arthuriennes) vient-elle vraiment, et de quelle façon, faire contrepoint à la tendance dominante ?**

En réalité, il existe aujourd'hui une tendance lourde à opérer une translation de l'archétype du héros masculin à son pendant féminin. C'est notamment le cas dans l'univers cinématique Marvel où, parmi les trois héros masculins principaux, Thor, Captain America, Iron Man, l'un est mort, l'autre a légué son costume et son bouclier à un autre et le dernier a cédé son titre de roi à une femme LGBT. S'il faut évidemment y voir l'influence du mouvement #MeToo, c'est sans doute la série télévisée *Buffy contre les vampires*, diffusée à partir de 1997, qui a popularisé ce motif, en transformant le stéréotype de l'adolescente blonde victime du monstre en héroïne dotée d'une force surhumaine capable de tuer ses agresseurs.

C'est n'est d'ailleurs pas un hasard si, aux États-Unis, cette série à suscité de très nombreuses analyses, y compris universitaires et si son créateur, Joss Whedon, a réalisé les deux premiers films *Avengers* (2012 et 2015) où l'on voit notamment être mise en avant la Veuve Noire. Depuis, nombre de personnages féminins ont pris de l'importance dans l'univers cinématique Marvel, et on annonce que dans un prochain film, le super-héros Thor, dieu guerrier de l'orage, sera non plus incarné par un homme, mais par une femme.

Une évolution similaire a eu lieu dans les représentations contemporaines du mythe arthurien. Tout le monde connaît l'épisode de l'épée du rocher, que retire un Arthur encore jeune pour prouver qu'il est le souverain légitime. Cet épisode est aujourd'hui détourné dans nombre de versions récentes de la légende : ce ne sont plus des hommes, mais des femmes qui tirent l'épée.

Pareillement, depuis les années 1980 (et cela s'est accéléré depuis), on voit de plus en plus de guerrières s'asseoir à la Table ronde au milieu des autres chevaliers. Ce phénomène fait écho non pas à une réalité médiévale, mais à une évolution récente des nations occidentales où les forces armées s'ouvrent à des femmes (y compris les unités de combat) alors qu'en parallèle des sports collectifs comme le football, jadis quasi-monopoles des hommes, se féminisent graduellement (notamment dans les pays anglo-saxons).

**Il semble y avoir un paradoxe dans le fait que l'univers de la fantasy, comme du comics, soit très guerrier et violent, or, nombre de militants de groupes pacifistes (de Greenpeace à la *Campaign for Nuclear Disarmament*) ou s'élevant contre les guerres menées notamment par les États-Unis, se réfèrent justement à cet univers à travers certaines de ses œuvres les plus célèbres. Quel usage est fait de ces histoires mettant en scène des guerriers, par les militants qui**

**entendent mener une « guerre à la guerre » ?**

Ces univers sont guerriers en apparence seulement. Je m'explique. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, Tolkien met bien en scène une guerre, celle dite de l'Anneau, mais les protagonistes principaux, ceux qui vont détruire l'Anneau, sont tout sauf des soldats. Le hobbit Frodon est un « gentleman farmer » et son compagnon, Sam, qui, pour beaucoup, est le véritable héros de l'histoire, est un jardinier. Les hobbits sont d'ailleurs décrits par Tolkien comme des gens qui n'ont pas d'armée constituée et s'occupant rarement de politique extérieure.

Concernant les comics, il est vrai qu'une bonne histoire de super-héros comprend toujours un ou plusieurs affrontements épiques. Mais la plupart du temps, quels que soient les pouvoirs engagés et la force des protagonistes, les combattants ne meurent pas (et sont rarement blessés sévèrement). D'ailleurs, une grande majorité d'entre eux s'affrontent à mains nues ou avec des armes blanches contondantes : Hulk et ses poings, Thor et son marteau, Captain America et son bouclier, Wonder Woman et son lasso… en réalité, les super-héros équipés d'armes mortelles, comme des fusils ou des griffes, sont peu nombreux, ont été créés tardivement et sont toujours, au mieux, des personnages très ambigus, comme le Punisher, Wolverine ou bien Cable, sans parler du cas très particulier de Deadpool.

Maintenant, il n'est pas possible de nier que la fantasy, plus encore que les super-héros, charrie une imagerie très guerrière et chevaleresque, voire même viriliste, ce qui fait qu'elle est parfois réutilisée par des groupes d'extrême droite. Mais il s'agit surtout de mettre en scène l'image d'une guerre comme elle était pratiquée dans le passé préindustriel, ou du moins comme nous fantasmons qu'elle se pratiquait, en opposant de manière égale des hommes s'affrontant avec courage à l'épée, au corps à corps. Cette guerre que nous montre la fantasy développe donc une nostalgie pour un « avant » idéalisé autant qu'un rejet des guerres actuelles, qui mobilise des technologies destructrices souvent commandées à distance par des spécialistes.

**L'une des interprétations qui revient beaucoup, semble-t-il, autant de la fantasy que de certains comics ou même du mythe arthurien, porte sur l'écologie et la crainte de voir la planète et des populations entières détruites par la folie destructrice du capitalisme mondial. Cela n'est pas récent d'ailleurs puisque vous rappelez dans *Winter is coming* que « [d]ans les pays anglo-saxons, les années 1960 correspondent à un net développement de la fantasy et voient nombre d'auteurs et d'autrices créer des univers empreints de discours écologiques. » (p. 48.)**

**On retrouve, plus récemment, des références à *Games of Thrones* par exemple, dans les mouvements écologistes. Pouvez-vous revenir sur les lectures écologistes de ces fictions (parfois en désaccord avec le discours de l'auteur lui-même) et la façon dont des œuvres littéraires ou cinématographiques viennent ainsi s'infiltrer dans des mouvements politiques ?**

Oui. À mon avis, les allusions à la situation écologique sont de plus en plus nombreuses dans la culture populaire contemporaine, actualité oblige. Si on regarde bien le très récent *Avengers : Endgame* (2019), il est frappant de constater que celui-ci se déroule après une catastrophe mondiale (voire universelle) qui a vu la moitié de la population disparaître.

Résultat, les animaux reviennent (il y a de nouveau des baleines dans l'Hudson, explique Captain America) et certains héros, désabusés, sont partis dans des retraites rurales ou réapprennent le jardinage ou la pêche.

Pour la fantasy, le phénomène est beaucoup plus ancien. Les paysages champêtres qui parsèment les romans de William Morris constituent un contrepoint imaginaire à l'industrie qui gangrène l'Angleterre à la fin du XIX$^{e}$ siècle. Ce qui est nouveau, par contre, c'est l'utilisation militante et spontanée de ses univers merveilleux par des groupes politiques écologistes. Cela a commencé au milieu des années 1970 lorsque des activistes de Greenpeace font des allusions à Tolkien, tandis qu'au même moment, les campagnes antinucléaires en Allemagne ou en France détournent des BD d'Astérix.

Aujourd'hui, ce phénomène continue avec *Game of Thrones*. Quand il écrit ses romans au début des années 1990, G.R.R. Martin ne comptait pas faire du Mur qui protège Westeros ou des marcheurs blancs une allusion au réchauffement climatique. Le problème à l'époque est très peu évoqué (le protocole de Kyoto est adopté en 1997, un an après la publication du premier roman du cycle qui inspirera *Game of Thrones*). Ce sont en réalité des analystes extérieurs, des journalistes et, plus largement, le public de la série qui, au début des années 2010, on affirmé que *Game of Thrones* était une métaphore de la crise climatique. Cette vision a, à mon avis, influencé les scénaristes de la série qui ont conséquemment changé des pans importants de l'intrigue des romans.

Ce phénomène est assez fascinant, car on semble assister là à une prise une main populaire de la production de mondes imaginaires. On constate quelque chose de similaire avec les super-héros, où les fans font pression via les réseaux sociaux sur les éditeurs lorsqu'un récit leur déplaît ou qu'une série importante à leurs yeux est annulée. Ces mobilisations n'ont souvent rien de politique, mais parfois, elles le deviennent, quand il s'agit par exemple de protester contre la disparition d'une série de comics mettant en

scène un personnage LGBT.

**On a souvent en tête, en pensant à la fantasy, aux comics ou aux mythes, l'image de mondes très manichéens, dans lesquels les (super)héros incarnent le Bien. À rebours de cette image, pourriez-vous revenir sur des œuvres que vous évoquez dans vos livres et qui proposent une vision bien plus complexe des ressors politiques mis en scène, ou bien des figures héroïques plus contrastées, ambiguës, voire dérangeantes (Wolferine, le Punisher) ?**

**L'un des exemples que vous mentionnez est le *Trône de fer* de G.R.R. Martin, que vous désignez comme de « la fantasy rencontrant Machiavel pour accoucher d'un merveilleux gouverné par la realpolitik » (p. 66.). Pour quelle(s) raison(s), d'après vous, ces œuvres ou personnages traversés de contradictions, ayant une part d'ombre en eux et dont la lecture politique est plus trouble, plus complexe, séduisent-elles particulièrement un large public aujourd'hui ?**

C'est une question complexe à laquelle je ne peux pas apporter de réponse définitive. À mon avis, mais il ne s'agit que de simples hypothèses qui sont parfaitement discutables, cela correspond à plusieurs mouvements de fonds. Tout d'abord, à un recul du sentiment religieux généralisé en Occident, y compris aux États-Unis, qui induit un rejet du manichéisme propre aux monothéismes. Aucune puissance supérieure n'intervient ainsi dans *Game of Thrones*, aucune figure du Mal n'est visible. Les problèmes sont créés par les acteurs humains, par l'exercice du pouvoir.

On peut peut-être voir également dans cette évolution les effets de l'essoufflement des grands récits idéologiques qui avaient durablement influencé la politique au XIX$^{e}$ et XX$^{e}$ siècles. Ce phénomène doit être mis en parallèle avec la fin de la foi absolue dans la science et le progrès, notamment suite à la prise de conscience des effets destructeurs de l'industrialisation et de la surconsommation, mais aussi de l'usage des techniques de contrôle et de propagande par des régimes autoritaires ou, aujourd'hui, par des grandes entreprises du net.

Il n'est ainsi plus possible de croire, comme les premiers auteurs de *comics*, qu'on peut créer de toute pièce grâce à des outils scientifiques des héros qui deviendront bons par essence, comme c'est le cas avec Captain America lorsqu'il est mis en scène pour la première fois en 1941, tout comme il n'est plus possible de penser qu'on peut créer « scientifiquement » un régime parfait. Aujourd'hui, on dépeint plus aisément le super-héros comme une victime de la science (Wolverine, Deadpool) que comme son bénéficiaire.

J'ajouterai aussi à cette équation la fin de la centralité de l'Occident, et encore plus des États-Unis. Cela induit très certainement le rejet d'une vision binaire du monde (« eux » face à « nous ») pour favoriser une approche plus complexe et des récits où l'on met en scène une multiplicité de points de vue. Dans la fantasy, les orques et les dragons sont ainsi passés du statut de monstres à celui de personnages à part entière. Dans *Game of Thrones*, les sauvageons derrière le Mur sont décrits non pas comme des ennemis guidés par une simple envie de destruction, mais comme des protagonistes agissant pour des raisons rationnelles et justifiables.

Si on additionne tous ces éléments, on arrive, à mon avis, à une situation où il n'est plus possible de dépeindre le monde, et encore moins les héros, de manière binaire. On doit

prendre en compte d’autres points de vue, les antagonistes d’hier ont aujourd’hui des motivations complexes.

**Entretien réalisé par Sophie Coudray**.