

PUNK, POP, & GLYCON

VOYAGE DANS LES MONDES EXTRAORDINAIRES D'ALAN MOORE

Par Bruno Thomé

Illustré par Anne-Claire Hello

Écrivain de *comics* célèbre pour ses scénarios virtuoses qui mettent en scène la violence du pouvoir de l'État, ainsi que celle des super-héros, Alan Moore se déclare anarchiste, mais également adepte de la magie, qu'il pratique – et qu'il vulgarise dans nombre de ses histoires. Ainsi *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, fresque séculaire qu'il a initiée il y a désormais quinze ans, met en abyme les mythes individualistes et scientistes de l'époque victorienne à nos jours ; l'occasion aussi pour Moore d'approfondir son exploration des mondes magiques.

Cet article est issu du premier numéro de *Jef Klak*, « Marabout », toujours disponible en librairie.

« L'Humanité entière durant son évolution copie les fables. D'où vinrent vos fusées si ce n'est du Nautilus et de la cavorite ? La matière repose sur les rêves. Deux mains se dessinant l'une l'autre, les fantasmagories que vous avez façonnées vous façonnent »

Prospero, *Le Dossier noir*

Alan Moore est l'un des rares scénaristes de *comic books* connu au-delà du petit milieu des lecteurs de *comics* américains. Les adaptations cinématographiques de ses livres, *From Hell*, *V pour Vendetta*, *The Watchmen*, et *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, ont assuré sa notoriété internationale, même s'il les considère toutes plus mauvaises les unes que les autres¹. Passionné par la magie, et plus généralement par toutes les cosmogonies, croyances païennes et autres pensées non « rationnelles », son premier grand succès américain fut la reprise de *La Créature du marais*, dont il transforma radicalement le mythe fondateur. Jusqu'alors, le monstre croyait être un scientifique que l'explosion de son laboratoire avait transformé, motif on ne peut plus banal dans les histoires de super-héros. Moore fait de la créature un « Élémental », un Esprit des éléments qui se prend pour un humain. C'est aussi dans cette série qu'il crée le très *british* John Constantine, *Hellblazer*, qui deviendra le spécialiste de la magie noire et de l'occulte pour l'écurie DC². En 1993, pour son quarantième anniversaire, Moore annonce à sa famille et ses amis qu'il va devenir magicien : « *Pas le type* : "Choisissez

une carte", plutôt le type : "Je converse avec les démons". » Au-delà de la provocation et d'une volonté de casser son image de génie en prenant les habits du fou, Alan Moore ne fait que radicaliser une idée déjà prénante dans toute son œuvre : la nécessité de dépasser la rationalité pour penser le monde et créer des idées originales : « *Je suis dépendant de l'écriture pour gagner ma vie, alors il est vraiment à mon avantage de comprendre comment fonctionne le processus de création. Un des problèmes est que quand vous commencez à le faire, il vous faut quitter le bord de la science et la rationalité*³. » Son homonyme et ami de longue date, Steve Moore⁴, également auteur de *comics* et adepte de la magie, lui montre alors une pièce de monnaie frappée à l'effigie d'un Dieu oublié : Glycon, serpent à visage humain et chevelure blonde. Profitant de la crédulité de ses contemporains, le prophète grec Alexandre d'Abonuteichos avait inventé cette divinité au II^e siècle pour créer une secte⁵. « *Pour moi, c'est parfait. Si je dois avoir un Dieu, j'aime autant que ce soit un canular. Comme ça, je n'irai pas croire qu'une marionnette a créé l'univers ou un autre délire du genre*⁶. » Le Dieu-serpent chevelu devient le Dieu personnel d'Alan Moore.

Héros de la Science & Monde des Idées

En 1999, Alan Moore accepte la proposition de la maison d'édition *WildStorm* de scénariser une collection entière de *comics*. Ce sera *America's Best Comics* (ABC), « les meilleurs *comics* d'Amérique », avec pas moins de cinq titres différents : *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, *Tom strong*, *Promethea*, *Top Ten* et l'anthologie *Tomorrow stories*. Dans ces séries,

Moore développe sa vision de la magie, ainsi qu'une critique du scientisme des *comics*, préférant le terme de « héros de la science » à celui de super-héros. Ainsi *Jack B. Quick*⁷ est un petit génie à lunettes et salopette du Midwest américain, qui ne cesse de provoquer des catastrophes avec ses expériences scientifiques, tel ce mini-trou noir où reste coincée la vache Bessie. *Top Ten* suit le quotidien du commissariat de Neopolis, ville où sont relégués tous les êtres « extraordinaires » : « héros de la science », mais aussi extraterrestres, robots, dieux, magiciens, vampires de la *Causa Nosferatu*, etc. *Tom Strong*, « élevé dans la raison pure, loin de l'influence de la société », a grandi dans une chambre d'hypergravité, et développé sa masse musculaire de manière extraordinaire. Mais s'il incarne l'Esprit rationnel et progressiste du siècle, c'est à la tribu de l'île Attabar Teru, qui l'a recueilli après la mort de ses parents scientifiques, qu'il doit son humanisme et sa longévité exceptionnelle (il vivra plus d'un siècle et demi). S'attaquant à l'hégémonie de la pensée scientifique et du pouvoir de la technologie dans nos sociétés, Moore ne prône pas l'abandon de la raison pour la pensée magique. Il préfère en appeler à de nouvelles synthèses. Dans *Promethea*, il précise sa vision du rapport entre magie et art. L'adorateur de Glycon décrit un personnage-idée, *Promethea*, qui s'est incarné dans diverses femmes au cours des siècles. Chaque avatar est devenu une histoire, un poème, un conte, un *comic strip* ou un *pulp*, et a atteint l'immortalité, au sein d'*Immateria*, le royaume de l'imagination. Moore relie le processus créatif à celui de la magie, et expose une sorte de théorie de la création artistique, inspirée de Platon et Carl Jung : les créateurs n'inventent rien *ex nihilo*, mais puisent leurs idées dans un plan mental partagé, un « monde commun des idées » (*Ideasphere*). Dans cette espèce d'espace, les idées remplacent la matière, leurs associations forment des continents, et les dieux sont des amas d'idées devenus conscients par leur densité, qui infectent de plus en plus d'esprits. Davantage que son exposé métaphysique, ce sont les expériences narratives du scénariste et de son dessinateur, J.H. Williams III, inspirées de rituels magiques, qui font de *Promethea* une série exceptionnelle. Le douzième épisode, où la dernière incarnation de *Promethea* visite le « théâtre de la pensée », est à ce titre exemplaire. Chacune de ses vingt-quatre pages est construite à partir de l'association de quatre lignes narratives : anagramme du nom *Promethea* en lettres de scrabble, l'histoire de l'Univers racontée en vers par deux serpents jumeaux, une parabole sur la magie adressée au lecteur par Aleister Crowley, et une arcanes de Tarot. Le tout forme une frise ininterrompue, chaque page rejoignant la suivante.

La Ligue

Débutée avec Kevin O'Neil en 1999, *La Ligue des gentlemen extraordinaires* est la seule série ABC que ses auteurs poursuivent encore aujourd'hui⁸. Son principe de base, simplissime, semble inépuisable : faire comme si toute la fiction populaire de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle décrivait un seul monde. Moore y creuse ses obsessions sur la science et la magie, mais sans les cantonner à des mondes immaté-

riels, puisqu'il s'agit de faire une histoire et une géographie physiques de l'univers de la fiction victorienne.

1898

À l'aube du XX^e siècle, le mystérieux « M », chef du renseignement militaire de l'Empire britannique, s'inquiète des avancées scientifiques et de l'apparition d'aventuriers impitoyables, savants fous et autres brigands scientifiques. Les Services secrets de Sa Majesté décident de créer une équipe d'individus extraordinaires qui lutterait clandestinement pour la Couronne contre ces dangers d'un nouveau genre. L'agent secret Campion Bond confie la délicate mission de recruter et de diriger cette équipe à Wilhelmina Harker, née Murray, pour avoir survécu à sa rencontre avec un comte transylvanien d'une espèce dont on avait toujours réfuté l'existence, et prouvé sa force de caractère par son divorce.

Punk à vapeur

Le monde de la *Ligue*⁹ ressemble au nôtre, à ceci près que la révolution industrielle et le progrès technologique y sont exacerbés. Une multitude d'inventions se font la guerre. Ainsi va la conquête du ciel, où s'affrontent engins volants « plus lourds que l'air » et aérostats « plus légers que l'air ». Un pont sur la Manche est en chantier à Douvres, et Londres foisonne d'inventions pittoresques qui alimentent en vapeur le fameux *smog* victorien. Certains parlent de *steampunk*, en référence au *cyberpunk*, pour qualifier une telle uchronie inspirée de la révolution industrielle anglaise. Ou encore de « *retro-futurisme* », puisque sont mises en scène des visions du futur élaborées dans le passé, des « futurs antérieurs », avec un goût prononcé pour le laiton, les boiseries, les architectures de verre et de métal, et l'Art nouveau. Mais ce qui caractérise le *steampunk*, c'est surtout la prédominance dans le développement technologique de la machine à vapeur sur le moteur à essence et l'électricité, qui induit une tendance au gigantisme des machines plutôt qu'à leur miniaturisation via l'électronique. Cette esthétique a contaminé tous les pays et tous les domaines : cinéma, séries télé, bande dessinée, manga, jeux vidéo, musique, design, architecture¹⁰... Il existe même des communautés de fans qui ne jurent que par le *steampunk*, avec leur code vestimentaire, leurs sites et forums internet, leurs magazines, leurs expositions d'objets autoconstruits... Ces fans de petits génies, savants fous et pirates technologiques revendiquent un rapport individuel au bricolage technologique qui renverrait à l'esprit DIY – *Do it yourself* – du mouvement punk. « *Love the machine, hate the factory*¹¹ » définirait leur éthique. *Une autre révolution industrielle était possible* serait sans doute une devise plus juste pour cette litté-

rature à vapeur, qui reconduit dans un futur antérieur l'idéologie libérale et le scientisme du XIX^e siècle. En tout cas rien à voir avec le « *No Future* » punk de la fin des *seventies*...

Histoires à 1 penny

Érudit et surtout monstre de travail, Alan Moore pousse à son paroxysme l'utilisation du fonds victorien dans *La ligue*. La diversité des sources convoquées est impressionnante, et les grandes figures de la littérature britannique côtoient les personnages apparus dans d'obscurs *penny dreadful*, ces romans d'horreur à deux balles, ou plutôt un penny, destinés aux adolescents de la classe ouvrière. Il convoque largement toute la « littérature d'imagination scientifique » (H.G. Wells, Robert Stevenson, Jules Verne), mais sans limiter la science à la physique et à la chimie. Il pioche tout autant dans les aventures coloniales de Ridder Haggard, premiers récits géographiques anglais se déroulant en Afrique, ou chez les auteurs en train d'inventer la police scientifique et la criminologie, comme Conan Doyle. Les aventures de la *Ligue* sont aussi dès le départ habitées par les sciences occultes et les récits fantastiques d'Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft et Bram Stoker. C'est ainsi que Mina Murray, qui a survécu à une créature pour le moins surnaturelle, dirige une équipe composée de l'explorateur Allan Quatermain (ancêtre colonialiste d'Indiana Jones), du prince Dakkar (technopirate sikh anti-impérialiste plus connu sous le nom de capitaine Nemo), du docteur Henry Jekyll (qui libère de plus en plus souvent son côté obscur, Mister Hyde), et du libidineux mâle invisible Hawley Griffin. Ces protagonistes annoncent la venue des super-héros, héros de la science et autres créatures extraordinaires qui conquerront les imaginaires des siècles suivants.

Grim & gritty

Alan Moore s'est fait connaître comme expert en déconstruction des genres de la BD, et il le regrette aujourd'hui. Sa série des années 1980, *The Watchmen*, ainsi que *Batman : The Darknight returns*, de son alter ego réactionnaire Frank Miller, sont considérées comme les deux œuvres clés ayant le plus contribué à déconstruire le mythe du super-héros. Décrivant des surhommes manipulés, manipulateurs, ou complètement maboules, ces histoires ont, chacune à leur manière, inauguré l'ère *grim and gritty*, « dure et sombre », des comics. Un peu comme les films de Sam Peckinpah, Clint Eastwood, ou Sergio Leone sonnèrent le glas de l'âge classique du western. De la fin des années 1980 jusqu'à aujourd'hui, se sont imposées des versions noires et ultra-violentes du genre super-héroïque, prétendument plus réalistes et destinées à un lectorat adulte, avec des personnages désabusés, dépressifs ou psychotiques, à l'opposé des archétypes positifs qui avaient dominé jusqu'alors. Le mur de Berlin est tombé, et il n'y a plus à opposer à la menace révolutionnaire des héros symbolisant la justice de l'Occident. « *There is no alternative* », martèlent Thatcher, Reagan et Mitterrand, et il va falloir que tout le monde s'habitue à l'empire dur et sombre du

capitalisme mondial. Après des années sans publier d'histoire de super-héros, Alan Moore prend le contre-pied de cette mode *grim & gritty* qu'il a contribué à créer quand il reprend de fond en comble la série *Supreme*, en 1994, puis quand il écrit sa collection ABC. Décidé à ne plus nourrir le cynisme et la dépression des quarantennaires encore fans de comics, il développe un imaginaire poétique et « lumineux », destiné à muscler l'imagination des jeunes lecteurs. Que ce soit avec *Supreme*, clone de Superman en encore plus terne, ou *Tom Strong*, croisement de Tarzan, Doc Savage et Flash Gordon, Alan Moore cherche clairement à renouer avec la fraîcheur et la créativité débridée des *comics* des années 1930 à 60. Ces personnages sont des archétypes idéaux, qui lui permettent de parcourir toute l'histoire du siècle à travers celle des super-héros. Ses dessinateurs empruntent le style des différents « âges » du *comics*, rendant des hommages souvent appuyés aux grands auteurs du passé¹². Et avec ses histoires de paradoxes temporels, de civilisations extra-terrestres et d'univers alternatifs, Alan Moore retrouve pour le coup l'inventivité des scénarios de science-fiction de ses débuts, quand il écrivait pour l'hebdomadaire britannique *2000 AD* au début des années 1980.

Solve & coagula

Pour parler de ses scénarios, Alan Moore aime convoquer l'alchimie et ses deux principes fondamentaux : *solve* – dissoudre, démonter, déconstruire –, et *coagula* – réassembler, reconstruire, synthétiser. Avec les *Watchmen*, il a complètement déconstruit le mythe du super-héros, pour voir comment il fonctionnait, avant de le laisser agoniser dans un coin, comme un enfant avec un vieux jouet. Avec *Supreme* et ses séries ABC, Moore est passé à l'étape suivante : *coagula*, la synthèse, pour revitaliser l'imaginaire super-héroïque. Son travail autour de la *Ligue* s'inscrit dans ce geste. Avec son acolyte dessinateur, ils créent des ponts entre une multitude d'univers fictionnels de prime abord incompatibles, et leur enthousiasme et leur inventivité sont contagieux. L'introduction martienne du volume deux, quasi muette (ou plutôt en dialectes martiens) où le John Carter d'Edgar Rice Burroughs, le Gulivar Jones d'Edwin Arnold, et les Sorn de Clive Lewis se rassemblent pour assaillir les Tripodes d'H.G. Wells, venus sur Mars préparer l'invasion de la Terre, en est un magnifique exemple¹³. Alan Moore ne se contente pas de déconstruire cette littérature d'imagination et de mobiliser la connivence culturelle du lecteur : il invente de nouveaux récits et de nouvelles images à partir de celles du siècle passé. À force de multiplier les hommages, il réussit à incarner tout un panthéon de figures mythiques et à créer une cartographie de l'imaginaire de l'époque. Les deux premières aventures de la *Ligue*, qui se déroulent durant l'été 1898, croquent le monde rêvé par la littérature victorienne et mettent à jour une mythologie qui a sans doute nourri le XX^e siècle tout autant que celles du Christ ou de l'Économie. Mythologie pour le moins équivoque, porteuse d'affects dont l'Europe semble loin d'être débarrassée : individualisme exacerbé, désir de contrôle et de technologie toute puissante, peur de tout ce qui est étranger ou déviant – les femmes, les homosexuels, les Chinois...

Sous prétexte de coloniser la Lune, les services secrets britanniques employant la *Ligue* encouragent la fabrication de la cavorite¹⁴, un alliage antigravité, et construisent en secret des chars d'assaut volants. L'État victorien cache le docteur Moreau dans une forêt isolée, et le laisse créer toutes sortes d'animaux hybrides (l'ours Ruppert, le baron Tétard, Tiger Tim et leurs amis), mais surtout des armes biologiques, comme cet hybride de streptocoque et d'Anthrax que l'armée n'hésitera pas à lancer sur le sud de Londres lors de l'invasion de mollusques venus de l'espace. Quant aux membres de la *Ligue*, que jamais personne n'appelle « *gentlemen* », ce sont des marginaux, des exclus, des *losers*. Henry Jeckyll est un savant guindé qui, voulant séparer chimiquement son « bon » et son « mauvais » côté, a créé Edward Hyde qui sème la mort dans le quartier de Whitechappel à Londres, puis rue Morgue à Paris. Le capitaine Nemo est un petit génie de la science détestant les Anglais, d'inclinaison essentiellement militaire : son Nautilus et ses lance-harpons à répétitions sont dévastateurs. L'homme invisible est un chimiste pervers qui utilise sa formule pour sévir dans une maison de correction pour jeunes filles du monde. Le célèbre Allan Quatermain, « *filz préféré de l'Empire* », est opiomane et se sent déjà d'un autre siècle. Tous sont pleins de préjugés misogynes, racistes, colonialistes, bellicistes, xénophobes. Seule la frêle Mina Murray ne se départit jamais de son flegme et de son foulard tuteur même dans l'adversité la plus extraordinaire, et fait tenir ensemble cette ménagerie et ses aventures. À force de faiblesses, cette engeance de monstres finit par se rendre attachante. Alan Moore parvient ainsi à mettre en scène la société victorienne dans ce qu'elle portait de plus monstrueux, tout en rendant hommage aux femmes et aux *gentlemen* d'exception qui ouvrirent le XX^e siècle.

1910

La reine Victoria, le roi Edward VII, Mister Edward Hyde et Hawley Griffin sont morts. Le capitaine Nemo agonise à Lincoln Island et Allan Quatermain est censé avoir péri lors d'une dernière expédition africaine en compagnie de Mina. Bref, cette dernière est officiellement la seule rescapée de la Ligue de 1898, même si son nouveau compagnon, Allan Quatermain Junior, n'est pas vraiment le fils miraculeusement retrouvé juste après la mort de son père. Le couple est rejoint par Orlando, « l'éternelle ambiguïté », Thomas Carnacki, chasseur de fantômes, et Arthur J. Raffles, gentleman cambrioleur qui précéda de quelques années son concurrent français Arsène Lupin.

Les deux premiers volumes de la *Ligue* se déroulaient en 1898. La trilogie qui lui fait suite, *Century*, parcourt l'histoire de l'Angleterre en trois dates clés, qui donnent chacune son nom à un album : 1910, 1969, et 2009. Après la mort de la plupart des membres du « premier groupe Murray », la géographie et l'histoire de ce monde se complexifient. Ou plutôt après que Mina et Quatermain deviennent immortels pour s'être baignés dans la « Marre de vie » en Afrique, et découvrent l'existence d'autres immortels : le sorcier Prospero, Gloriana, reine d'Angleterre et des fées, et surtout leur futur équipier et amant Orlando, qui ne cesse de changer de sexe au cours des siècles. Sont alors intégrés au monde de la *Ligue* d'autres récits que ceux de la période victorienne, aussi bien mythologiques que cinématographiques ou télévisuels. Certaines figures historiques sont fusionnées aux personnages de fiction qu'ils ont inspirés : Adolf Hitler s'appelle ici Adenoïd Hinkel, le *Dictateur* joué par Charlie Chaplin, Élisabeth 1^{ère} a pour nom de sacre Gloriana, la reine des fées éternellement jeune du poème d'Edmund Spenser et de l'opéra de Benjamin Britten, et l'occultiste Aleister Crowley devient Oliver Haddo, son avatar dans un film de 1926 : *The magician*, de Rex Ingram. Identifier certains personnages de fiction peut s'avérer d'autant plus difficile que leur « vrai » nom (c'est-à-dire leur nom dans la fiction) est déformé lorsque le copyright de leurs créateurs n'a pas encore expiré. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour laquelle la période victorienne (libre de droits) fut le point de départ de la série. Toute l'intrigue de la trilogie *Century* tourne autour d'un complot magique. La première page de 1910 expose le rêve prémonitoire du médium et détective Thomas Carnacki : Oliver Haddo et quatre disciples encapuchonnés préparent l'invocation d'un « enfant de Lune », annonciateur d'« un nouvel âge étrange et terrible ». Durant cette aventure, le « deuxième groupe Murray » enquête sur cette conspiration, sans le moindre succès. Certes, ils retrouvent le mage noir Haddo, mais c'est pour lui donner l'idée du projet d'antéchrist, qu'il n'avait jamais envisagé. Dans 1969, le trio rescapé de la *Ligue* reprend la même mission, après l'échec de la conception d'un nouvel antéchrist aux États-Unis, bébé d'une certaine Rosemary. L'album 2009 marque la fin de ce cycle de réincarnations en série et l'avènement de l'antéchrist, dans une apocalypse de couleurs à la craie délavée qui n'a plus rien à voir avec le *trip* pop de 1969. Alan Moore use souvent du complot comme trame narrative, ne serait-ce que dans son autre grande œuvre sur l'époque victorienne, *From Hell*, qui digresse largement à partir de la théorie du complot royalo-maçonnique de Stephen Knight¹⁵. Mais la conspiration est toujours une excuse pour aborder de biais une plus grande histoire. *Century* a pour point de départ la figure mythique, mais réelle, d'Aleister Crowley, et traverse les représentations culturelles de la magie à travers le siècle : l'occultisme quasi scientifique du début du siècle, l'ésotérisme hippie des années 1960, le manichéisme primaire qui préside l'enseignement de la magie dans une fameuse école de sorciers au début du XXI^e siècle. Écrivain, joueur d'échecs, alpiniste, poète, peintre, astrologue, aimant se faire appeler « la Bête », l'Aleister Crowley qui inspire le personnage d'Haddo

fut au centre de nombreux scandales et procès tout au long de la première moitié du XX^e siècle, accusé de magie noire tout autant que de perversion sexuelle ou d'espionnage. Même s'il en fait le « méchant » de sa trilogie, Alan Moore retient essentiellement de ce provocateur ses pratiques liant la magie à une sexualité débridée. On retrouve ce lien entre expérimentations sexuelles et mondes magiques dans nombre de ses comics, à commencer par le controversé *Lost Girls*, aventures pornographiques de Wendy de *Peter pan*, de Dorothy du *Magicien d'Oz* et d'Alice d'*Au pays des merveilles*

1969

Mina, Quatermain et Orlando sont de retour à Londres, qu'ils avaient quitté juste après la Seconde Guerre mondiale. La ville a retrouvé de la couleur : Swinging London expérimente la musique pop, les drogues, l'ésotérisme et la libération sexuelle. Les anciens membres de la Ligue sont à nouveau à la recherche de l'esprit du mage noir Oliver Haddo qui cherche à engendrer un antéchrist.

Opéra-rock de quat' sous

Évoquant les relances des feuilletons radiophoniques, un petit commentaire très victorien soulignait chaque fin de chapitre des aventures de 1898 : « *Quelles horreurs se préparent ? Est-ce bien ici Albion, l'île qui a maté le Français insolent, l'Espagnol libidineux, l'Allemand arrogant ? Est-ce bien notre Angleterre, assiégée par ces étrangers, venus du grand vide par-delà le cosmos connu ? Vous n'allez pas en rester là, lecteurs ! La suite vous attend dans le chapitre II.* » L'album 1910 abandonne cette forme de roman-feuilleton pour ponctuer l'action par des extraits réécrits de *L'Opéra de quat' sous* de Berthold Brecht et Kurt Weil, seuls auteurs crédités de toute la série. Comme les acteurs de *L'Opéra* prenant à partie le spectateur pour casser l'identification aux acteurs, les personnages regardent le lecteur en chantant la *Complainte de Jenny-des-corsaires* et le *Deuxième finale des quat' sous* ; la Jenny-des-Lupanars de Brecht étant ici Janni Dakkar, fille du capitaine Nemo. Dans 1969, c'est un événement « historique » qui guide la narration : le concert gratuit des Rolling Stones à Hyde Park le 5 juillet 1969, devant 500 000 personnes, en hommage à Brian Jones retrouvé mort dans sa piscine deux jours plus tôt. Sauf qu'ici, Brian Jones s'appelle Basil Thomas, personnage d'une série de romans illustrés¹⁶, et Mike Jagger & The Rolling Stones deviennent Turner & The Purple Orchestra, d'après un film de 1970, *Performance*, où Jagger joue la star de rock Purple Turner. L'histoire commence par l'assassinat cérémonial de Basil Thomas dans sa piscine et se dénoue au concert de Hyde Park (appelé ainsi en hommage au sacrifice d'Edward Hyde lors de l'invasion des mollusques). La chanson *Sympathy for the devil* devient une prière à Sa-

tan, et le poème de Percy Shelley lu par Mike Jagger en hommage à Brian Jones un rituel de réincarnation. Ce concert rituel offre l'occasion d'une longue séquence mettant en scène le *bad trip* de Mina Murray, affrontant sur le plan astral l'esprit d'Haddo qui cherche à se réincarner. Le talent du dessinateur Kevin O'Neill explose alors en un style pop halluciné, proche de *Yellow Submarine* des Beatles et des *Zap comics* de Robert Crumb.

2009

Redevenant femme, le soldat Orlando revient à Londres après avoir craqué et tiré sur tout ce qui bouge lors de l'opération Simbad au Qmar. Mina est internée au « Centre Coote pour le bien-être psychiatrique ». Quatermain est devenu clochard et ne veut plus entendre parler de la Ligue ni d'aventures. Mais l'antéchrist est né, et Prospero exige qu'Orlando retrouve ses confédérés et l'enfant-Lune.

Harry Potter versus Mary Poppins

La dernière partie de *Century* est l'occasion pour Moore de faire le point sur le siècle naissant – et le constat est clairement dur et sombre, *grim & gritty*. Loin du Swinging London de 1969 et son ésotérisme hippie flashy, le Londres de 2009 apparaît d'emblée glauque et délabré. Des flics en armures tabassent les gens dans les rues et la TV ressasse en boucle ses reportages sur le terroriste nucléaire Jack Nemo. Différence remarquable avec le Londres « réel » d'aujourd'hui : malgré l'omniprésence d'écrans TV et autres pubs ou injonctions lumineuses dans la rue, on n'aperçoit jamais un ordinateur. L'informatique et Internet ne semblent ici pas indispensables au régime sécuritaire¹⁷. Si les références à *Harry Potter* sont on ne peut plus évidentes, il est clair qu'Alan Moore ne porte pas un grand intérêt aux romans à suivre de J.K. Rowling. Il ne s'y réfère que pour mettre en abîme la pauvreté de la littérature fantastique et enfantine, et donc la pauvreté du siècle lui-même. Et pour faire la leçon à un antéchrist égocentrique et pleurnichard, il convoque même « Celui qui est dans toutes les pages de la Bible », sous la forme d'une héroïne de la littérature enfantine du siècle dernier. Une manière, un peu facile cette fois, de rendre hommage au passé et de condamner le présent. Selon la dernière incarnation de « la Bête », qui n'est plus qu'une tête qui parle dans une cage à oiseau, « *le nouvel âge étrange et terrible est inéluctable* ». Le troisième millénaire sera *grim & gritty*. Un catastrophisme pas forcément messianique, mais qui n'a d'autre issue que l'Apocalypse, et qu'on retrouve dans de nombreuses œuvres de Moore, des *Watchmen* à *Promethea*. « *Si vos histoires reçoivent des critiques favorables pour leur tonalité sombre, qui fait réfléchir, alors il est grand temps de commencer à vous demander si vous ne de-*

vriez pas faire quelque chose de plus léger et d'idiot », écrivait-il pourtant il n'y a pas si longtemps¹⁸.

Lost Girls

L'anarchiste barbu défend clairement des valeurs libertaires, voire féministes. Ses personnages féminins ont toujours tranché dans la production testostéronée de *comics*. Dans les années 1980, Halo Jones était déjà la première héroïne de *comics* à ne pas faire du 95D, et la famille Strong constitua la première superfamille métisse. L'évolution au cours du siècle de la chef de la *Ligue*, Mina, pimentée par sa jeune immortalité, guide toute la série, qui suit ses relations avec les extraordinaires *gentlemen*, notamment son histoire d'amour avec le vieux Quatermain, dont elle lisait avec admiration les aventures étant enfant. Et c'est sur le couple à trois qu'elle finira par former avec Quatermain rajeuni et le *queer* Orlando que se fonde la trilogie *Century*. Le rapprochement d'Orlando en pleine transformation transsexuelle, et de Quatermain, vivant symbole de la virilité impériale de l'ère victorienne, est savoureux. La plupart des récentes œuvres de Moore se caractérisent d'ailleurs par un certain optimisme amoureux, une croyance dans la longévité et la force du couple – qu'il soit hétéronormé comme la famille Strong, homosexuel comme dans *Top Ten*, ou *queer* comme dans la *Ligue*.

Anarchy (in the UK)

En pleine contre-révolution culturelle réactionnaire¹⁹ et dans un champ aussi viriliste que l'industrie du *comics*, défendre la liberté et l'inventivité dans les relations amoureuses n'est pas rien. Mais s'il a toujours insisté sur la nécessité d'une révolution culturelle des mœurs, Moore porte dans ses histoires un anarchisme pour le moins antipolitique. Certes il prenait encore récemment parti pour les manifestants d'*Occupy Wall Street*, contre son collègue réac Frank Miller²⁰. Et le masque du héros de *V pour Vendetta* est devenu le symbole international de la gauche anticapitaliste²¹, même s'il y a malentendu : sa bande dessinée était une réflexion plutôt complexe sur le fascisme et l'anarchie, alors que le film manichéen qui l'a popularisée, scénarisé par les auteurs de *Matrix*, n'est qu'un spectacle pyrotechnique faisant l'hagiographie d'un super anarchiste individualiste masqué. La traversée du siècle à travers sa culture populaire proposée dans la *Ligue*, comporte un grand absent : le mouvement révolutionnaire ouvrier²². Des auteurs aussi orientés que Berthold Brecht sont convoqués²³, mais c'est pour chanter le triomphe de la barbarie capitaliste et de la guerre de tous contre tous. La *Ligue* porte le rêve progressiste de la littérature victorienne, mais totalement épuré du contrepoint qui l'accompagnait sans s'y identifier : le rêve communiste de progrès social, ce spectre qui hanta l'Europe au moins jusqu'aux années 1970. Comme le rappelle le capitaine Nemo lors de son recrutement : « *Les livres d'Histoire sont écrits par les vainqueurs, M^{lle} Murray.* » Alan Moore vit encore au-

jourd'hui dans la cité industrielle où il a grandi, Northampton, l'une des villes les plus pauvres d'Angleterre. De 2009 à 2011, il y a même publié un fanzine très localiste, *Dodgem Logic*, mêlant informations sur la ville, *comics*, et même musique, et dont il utilisa les ventes pour soutenir la communauté locale : distribution de repas et de vêtements, financement d'une crèche dont la municipalité avait coupé les subventions, sponsor de l'équipe de basket des Northampton Kings. Une fidélité qui rend d'autant plus étrange cet effacement de l'histoire du mouvement révolutionnaire dans la fresque historique que constitue la *Ligue*.

1260 av. J.-C

Bio naît à Thèbes. À l'adolescence, la jeune fille hérite de la malédiction de son père, le devin aveugle Tirésias : changer régulièrement de sexe. Elle devient immortelle en se baignant dans la même « Marre de vie » que Quatermain et Mina des siècles plus tard, et portera dès lors de nombreux noms : Vita, Vito, Bion, Bio, Roland. Combattant émérite, de la guerre de Troie aux conquêtes d'Alexandre et aux croisades, elle porte Excalibur depuis les guerres Arthuriennes. Quand les sarrasins le rebaptisent Orlando, il décide de ne plus changer de nom, en hommage à l'amour d'une vie rencontré alors : Simbad le marin. C'est elle qui pose pour la Joconde de Léonard de Vinci, un jour où elle commence à redevenir homme. D'où son sourire.

Le ministère de l'Amour

Depuis « L'almanach du Globe-Trotter », longue annexe du volume deux de la *Ligue*, Moore a commencé une description précise de la géographie et des lieux où résident des créatures magiques sur l'ensemble de la planète, dont le plus exemplaire serait le « Monde radieux » au pôle Nord²⁴. Ainsi, dès les premières pages de 1969 comprend-on que Mina et ses hommes ne travaillent plus pour les services secrets anglais depuis le coup d'État de Big Brother en 1948, mais servent désormais le Monde Radieux, sous l'autorité du sorcier Prospero. Celui-ci est le fondateur de la première *Ligue* au XVII^e siècle, il s'est installé dans le Monde flamboyant en 1616, et est toujours vif en 2009, quand il apparaît à Orlando avec ses lunettes 3D et ses familiers Ariel et Caliban. Il faudra lire entre les lignes des différentes aventures de la *Ligue* et leurs nombreuses annexes pour en savoir davantage sur ce mystérieux Monde Radieux. La publication française, fin 2013, du *Dossier noir*²⁵ complète ce travail de cartographie et d'histoire des mondes extraordinaires. Or ce livre ressemble bien peu à ce que l'on appelle habituellement « bande dessinée. » Certes, Moore et O'Neil racontent et dessinent une histoire sous forme de *comics* : en 1956, Quatermain et

une Mina teinte en blonde volent aux Services secrets anglais le Dossier noir, qui contient des informations sur les différentes *Ligues*. Poursuivis par des agents secrets, ils cherchent à rallier le Monde radieux, et chacune de leurs haltes est l'occasion de plonger dans la lecture des archives. L'Angleterre ici mise en images et en bulles est clairement inspirée de la célèbre dystopie de Georges Orwell *1984*, qui devait initialement s'appeler *1948*. Le MI5 est donc devenu « Miniam » ou « ministère de l'Amour », certains documents du *Dossier noir* sont en novlangue, des mots d'ordre comme « La liberté c'est l'esclavage » ornent encore les murs. En outre, la plupart des documents du *Dossier* sont annotés par un certain « GOB », qui se révélera être Gerry O'Brian, personnage du roman d'Orwell, qui devient ici le successeur de Big Brother à la tête du parti et du pays à sa mort en 1953²⁶.

The Blazing World

Ce fil rouge est surtout prétexte à offrir aux lecteurs nombre d'expérimentations narratives plus audacieuses les unes que les autres : rapports secrets sur les missions des différentes *Ligues*, y compris leurs homologues français ou allemands, traité ésotérique, roman érotique, nouvelle beatnik sans ponctuation, pièce de théâtre inédite de Shakespeare, autobiographie illustrée d'Orlando, cartes postales, brochures touristiques, plan du Monde Glorieux... Qui d'autres que Moore oserait écrire un faux prologue à *La Tempête* de Shakespeare en vieil anglais²⁷ ? Or l'expérimentation, loin de se limiter à la jouissance esthétique de la parodie, est entièrement au service de la narration. Relectures et allers-retours entre les pages permettent de tisser une chronologie et une géographie précises de ce monde : Cthulhu et les Grands Anciens ont toujours côtoyé l'Humanité, et la guerre de Troie a bien été orchestrée par des Dieux antiques voulant éliminer leur engeance hybride : les Héros (Orlando y participe aux côtés d'Énée) ; la Lune a été foulée à grands pas bien avant Cyrano de Bergerac, et l'Angleterre était peuplée de fées et de géants jusqu'à la mort de leurs biographes, Shakespeare et Cervantès en 1616. La fin de l'album est l'occasion de découvrir enfin le Monde Radieux en bande dessinée, et non plus simplement évoqué dans des documents. Or si ce monde magique est bien physique, matériel, il n'obéit pas aux mêmes lois physiques que le nôtre. C'est un monde à quatre dimensions, où le temps est une dimension physique, et où tout arrive en même temps (ce qui peut entraîner de sévères troubles digestifs). Il se situe au pôle Nord, mais s'étend *en même temps* au pôle Sud, sous le nom de Mégapatagonie, où l'on parle à l'envers le Français. Géométrie non euclidienne ou magie, il faudra au lecteur de comics à deux dimensions comme au personnage visitant ce monde en 4D, un accessoire pour l'appréhender : des lunettes 3D. Le conteur anglais utilise ainsi sa renommée pour imposer ses expérimentations à l'éditeur DC, le forçant à publier un objet qui a sans doute eu bien du mal rentrer dans la chaîne de production très stan-

dardisée de l'industrie du comics. Car, contrairement aux studios de cinéma qui s'en servent pour vendre toute une nouvelle technologie, la « 3D » n'est pas une valeur ajoutée pour la bande dessinée

Le Grand grimoire de la Lune et du Serpent

Moore a souvent déclaré publiquement sa volonté de ne plus écrire de comics *mainstream*²⁸. Il est cependant toujours aussi prolifique et créatif pour l'industrie, et semble plus que jamais passionné par la magie, comme le montrent les nombreuses parutions françaises de l'année dernière. Après le *Dossier noir* et la fin de la série *Century*, la publication du premier épisode de la nouvelle trilogie du monde de la *Ligue* (mais sans la *Ligue*), *Nemo*, centrée sur la fille du capitaine, Janni Dakkar, tout en intégrant cette fois la littérature populaire américaine²⁹, renoue avec l'aventurisme des voyages extraordinaires de Jules Verne et plonge plus profondément dans les mondes fantastiques d'Edgar Poe et Lovecraft. *Neonomicon* est lui aussi un superbe et paradoxal hommage à Lovecraft, où Moore représente la face cachée de ses écrits : une sexualité monstrueuse. Enfin, *La coiffe de naissance* est une très belle mise en image par Eddie Campbell d'un monologue d'Alan Moore, lu sur la scène du vieux tribunal de Newcastle-upon-Tyne après la mort de sa mère. Ayant découvert dans les affaires de celle-ci une « coiffe de naissance », fragment de la poche des eaux qui recouvre parfois la tête du nouveau-né, il la déchiffre comme une carte magique de l'humanité, et parcourt à rebours son histoire personnelle, mais aussi l'histoire collective de sa ville et de la classe populaire anglaise de la fin du siècle. Son éditeur américain *Top Shelf* annonce surtout la sortie imminente du grand projet qu'il mène avec son complice Steve Moore 4 depuis des années, *The Moon and Serpent Bumper Book of Magic* : « *Un grimoire clair et pratique des sciences occultes qui permet à toute la famille de s'amuser avec la nécromancie.* » Les deux Moore veulent traduire le sentiment d'émerveillement propre à la magie, souvent occulté justement par les occultistes contemporains : « *Nous avons voulu nous débarrasser de l'atmosphère prétentieuse, ténébreuse et gothique dans laquelle les gens semblent désireux d'enfermer la magie. Nous pensons que la magie est quelque chose de profond, d'humain, de magnifique et parfois de très, très amusant, et nous voulons faire un livre qui reflète cela*³⁰. » Ce livre devrait combiner fiction, théorie et pratique de la magie, avec « *La Vie des Grands enchanteurs par le Vieux Moore* », un temple portatif, un jeu de société inspiré de la Kabbale, et un Tarot inédit.

Bref, Moore continue de creuser une idée primordiale dans toute son œuvre : la nécessité de dépasser la rationalité pour penser et agir sur le monde : « *Pour moi, la magie est une chose très politique, c'est la politique ultime. Vous ne vous demandez pas seulement comment l'État est gouverné, vous questionnez la réalité, les fondations sur lesquelles elle est bâtie*³¹. »

NOTES

1. « Ce sont des films idiots, sans la moindre qualité, une insulte à tous les réalisateurs qui ont fait du cinéma ce qu'il est, des magiciens qui n'avaient pas besoin d'effets spéciaux et d'images informatiques pour suggérer l'invisible. Je refuse que mon nom serve à cautionner d'une quelconque manière ces entreprises obscènes, où l'on dépense l'équivalent du PNB d'un pays en voie de développement pour permettre à des ados ayant du mal à lire de passer deux heures de leur vie blasée. » Entretien dans la revue *D-Side* n° 29, juillet-août 2005. Notons que l'insupportable Zack Snyder, qui vient de réaliser une très pompeuse révision cinématographique de Superman, *Man of steel*, a adapté au cinéma à la fois les *Watchmen* de Moore, et *300* de Frank Miller, son film le plus acceptable pour le premier, le plus ouvertement fasciste pour le second.

2. DC, « Detective Comics », est l'une des principales maisons d'édition américaine de *comics*, avec au catalogue des poids lourds comme Batman, Superman, Wonder Woman, Flash, et Green Lantern.

3. Entretien avec Steve Rose pour le journal anglais *The Guardian*, février 2002.

4. Steve Moore n'a aucun lien de parenté avec Alan Moore, mais est son « plus vieil ami dans la profession ». C'est lui qui l'a fait entrer à l'hebdomadaire anglais *2000 AD*, qui publia ses premières histoires. On lui doit notamment les aventures de *Jonni Future* et des récits sur la jeunesse de Tom Strong pour la collection ABC créée par Alan Moore. Il vient de décéder ce 16 mars 2014. R.I.P.

5. Selon le satiriste du II^e siècle Lucien de Samosate, dans *Alexandre ou le faux prophète*.

6. Entretien pour l'hebdomadaire culturel américain *LA Weekly*, janvier 2002.

7. Seule des quatre courtes séries de l'anthologie *Tomorrow stories* à avoir été publiée en français.

8. *La Ligue des gentlemen extraordinaires* a été la toute première publication du label ABC. Elle sera surtout la seule série que poursuivra Alan Moore après le rachat de *WildStorm* par DC, devenu éditeur et propriétaire de tous les titres ABC. Or malgré l'engagement de DC de ne pas intervenir sur ce label, tout le premier tirage du cinquième épisode de la *Ligue* fut mis au pilon à cause d'une (vraie) réclame victorienne pour une poire vaginale à jet tourbillonnant appelée « The Marvel ». DC craignait en effet d'offenser son principal concurrent, *Marvel Comics*, mais renforça ainsi définitivement Alan Moore dans sa haine des gros éditeurs. Dès que son contrat le lui permit, Moore passa avec sa *Ligue* chez un éditeur plus modeste, *Top Shelf Productions*.

9. Par commodité et haine des acronymes (LGE), je parlerai de *La Ligue* pour désigner tantôt la série de Moore et O'Neil, tantôt l'équipe dirigée par Mina Murray. Rien à voir avec la Ligue communiste révolutionnaire, donc.

10. Quelques exemples, sans distinguer les précurseurs et les rejetons : *Brazil* de Terry Gilliam, *La cité des enfants perdus* de Caro et Jeunet, *Sherlock Holmes* de Guy Ritchie, *Steamboy* de Katsuhiro Otomo, *Laputa, le château dans le ciel* de Hayao Miyazaki, la mini-série TV anglaise *The Secret Adventures of Jules Verne*, *Les cités obscures* de Schuiten et Peeters, *Adèle Blanc-Sec* de Jacques Tardi, *Fullmetal Alchemist* de Hiromu Arakawa, *Métropolis* des époux Lofficier et Ted McKeever. De nombreux westerns contemporains sont aussi contaminés par les caractéristiques du *steampunk*, de la série TV *Les mystères de l'Ouest*, qui fait figure d'ancêtre du genre, à sa ridicule adaptation pour le cinéma, ou au tout récent *Lone ranger*.

11. « Aime la machine, déteste l'usine », c'est en tout cas la devise de *Steampunk Magazine*, revue anglaise semestrielle, en ligne et sur papier.

12. Tel le dernier épisode publié de *Supreme* scénarisé par Moore, où celui-ci traverse le « monde des idées » du créateur ici littéralement démiurge Jack « The King » Kirby.

13. Ce prologue fait la synthèse de diverses planètes Mars de fiction, à partir de quatre romans : *Une princesse de Mars* (1912) d'Edgar Rice Burroughs (le créateur de John Carter et Tarzan), *Lieutenant Gullivar Jones* (1905) d'Edwin Lester Linden Arnold, *Au-delà de la planète silencieuse* (1938) de Clive Staples Lewis (ami de Tolkien et auteur du cycle *Le Monde de Narnia*), et *La guerre des mondes* (1898) d'Herbert George Wells, une source majeure de la *Ligue*, puisqu'y sont développées deux autres histoires de Wells : *L'île du docteur Moreau* (1896) et *L'homme invisible* (1897). Dans le monde de *La ligue*, cependant, les mollusques qui envahissent la Terre ne sont pas originaires de Mars : ils y font seulement escale, le roman de Wells étant trop incompatible avec les versions de ses confrères.

14. La cavorite est un métal anti-gravité inventé par le professeur Selwyn Cavor, personnage du roman *Les premiers hommes dans la lune*, de H.G. Wells.

15. *Jack the Ripper: The Final Solution*, de Stephen Knight.

16. Basil Fotherington-Thomas est un personnage d'une série de romans britanniques de Geoffrey Willans illustrés par le génial Ronald Searle, mettant en scène les aventures à la première personne de l'écolier Nigel Molesworth.

17. Alan Moore pioche dans un spectre très large de la littérature fantastique, y compris contemporaine, avec des personnages fantastiques créés par des amis à lui comme *Jeremiah Cornélius* de Mickael Moorcock ou *Andrew Norton, le prisonnier de Londres*, de Ian Sainclair. Il écarte en revanche tout un pan de la science-fiction, à savoir le *cyberpunk*. Sans doute la référence originelle à la littérature victorienne l'oblige à suivre le principe de base du *steampunk*, à savoir que la révolution industrielle n'aboutit pas à l'électronique et la miniaturisation qui permettront d'inonder le monde en ordinateurs et autres smartphones.

18. Extrait de la postface à la réédition en 2008 d'*Alan Moore's Writing for comics*, d'Alan Moore.

19. Mouvements contre les homosexuels et les juifs en France, projet d'interdiction de l'avortement en Espagne, ostracisme des Roms dans toute l'Europe, repli paranoïaque aux États-Unis...

20. Sur son blog, Frank Miller qualifie le mouvement Occupy Wall Street de « tentative de retour à l'anarchie de la part d'une bande de gars équipés d'iPhone, d'enfants gâtés à l'iPad et qui feraient mieux de se trouver un emploi. (...) Rien qu'une bande de branleurs, de voleurs et de violeurs. Une foule indisciplinée biberonnée à la nostalgie de Woodstock et à une conception putride de ce qui est juste. » Alan Moore lui répond directement dans une interview accordée à *Honest Publishing* : « C'est tout ce qu'on peut attendre d'un type comme Miller qui considère que l'Amérique est en guerre contre un ennemi sans foi ni loi, Al Qaida ou l'Islam. Pour dire la vérité, Frank Miller est quelqu'un dont j'ai à peine regardé le travail au cours des vingt dernières années. J'ai toujours pensé que Sin City est un monument de misogynie, et 300 une saga barbare, pas historique pour deux sous, homophobe, et complètement à côté de la plaque. Il y a une forme de rationalité froide et désagréable qui ne me plaît pas dans l'œuvre de Miller depuis pas mal d'années. »

21. Le Masque de V dans le comics de Moore et David Lloyd est inspiré du visage de Guy Fawkes, martyr de la « conspiration des poudres », c'est-à-dire la tentative d'incendier le parlement britannique et le roi Jacques Ier d'Angleterre. Guy Fawkes n'avait rien d'un anarchiste : il s'agissait de provoquer une insurrection contre le roi protestant afin de créer un État catholique.

22. Seule référence à l'histoire du communisme dans le monde de la *Ligue* : un journal télé évoque dans 1969 un président américain communiste après-guerre, Mike Thingmaker, inspiré d'une trilogie d'anticipation, *Mess-Mend* publiée entre 1923 et 1925 en URSS, et écrite par Marietta Shaginian sous le pseudonyme de Jim Dollar. Staline força celle-ci à abandonner l'anticipation, ce genre bourgeois. Lui succède à la présidence américaine la rockstar Max Foester, véritable « fasciste hippie » qui envoie en camp de rééducation tous les coincés de moins de 35 ans, inspiré du film de Barry Shear de 1968 : *Wild in the street*.

23. Après 1910 où ils guidaient toute la narration, les chants remaniés de l'*Opéra de quat'sous* reviennent sur un air des *Sex pistols* dans l'épilogue de 1969 (« huit ans plus tard », en 1977 donc), et en fond télévisuel dans 2009.

24. Ce Monde radieux a été évoqué pour la première fois dans une satire utopique de 1666, souvent considérée comme la toute première œuvre de science-fiction :

The Description of a New World, Called the Blazing-World, de l'aristocrate et scientifique anglaise Margaret Cavendish.

25. DC a longtemps ralenti la publication du *Dossier noir*, écrit juste après le volume deux, et dernier album de la *Ligue* qu'Alan Moore lui devait par contrat. DC refusa cependant toujours de fournir avec le livre un 45 tours vinyle d'une chanson d'un groupe pop imaginaire, écrite et interprétée par Moore.

26. Big Brother, O'Brian et le nouveau « M », viennent en outre de la même école privée : *Greyfriars school*, en référence aux aventures de Billy Bunter et des autres élèves de cette école, histoires écrites par Charles Hamilton et publiées de 1908 à 1939 dans l'hebdomadaire pour garçons *The Magnet*, vendu à 250 000 exemplaires, y compris en Australie et en Nouvelle-Zélande. En 1939, la série fut l'objet d'une critique acerbe de George Orwell, qui attaqua le romantisme de cette description des établissements privés réservés à la haute société, où « tout est sûr, solide, sans remise en cause possible ». Cette série est en tout cas typique des *Schools stories*, ce sous-genre de la littérature anglaise pour enfant, dont Harry Potter est un descendant direct. On imagine aisément le plaisir d'Alan Moore à boucler ainsi ses boucles pour en renouer d'autres au fur et à mesure de ses recherches.

27. Saluons l'édition française de Panini, que ce soit pour sa traduction (qui nous épargne le pastiche en vieux français) ou la qualité de l'objet lui-même, avec ses types de papiers et formats qui diffèrent selon le document. D'autant que Panini se distingue d'habitude par son incompétence éditoriale.

28. Dans une interview accordée à *The Guardian* en janvier 2014, il qualifiait par exemple de « catastrophe culturelle » le succès actuel des super-héros.

29. Ainsi Janni Dakkar est-elle poursuivie en Antarctique par trois aventuriers américains à la solde du magnat de la presse Charles Foster Kane : Tom Swift Junior, personnage central de cinq séries américaines de science-fiction pour enfants (représentant un total de cent volumes, publiés de 1910 à 2007) ; ainsi que Jack Wright et Frank Reade Junior, deux personnages de *dime novels* (romans à dix cents de la fin du XIX^e siècle, ancêtres des *pulps*), créés par Luis Senarens, le « Jules Verne américain ». Le personnage de Tom A. Swift, inspiré des figures d'Henry Ford, Thomas Edison et Glenn Curtis (pionnier de l'aviation) est armé d'un fusil électrique et qui a donné son nom au tristement célèbre TASER, qui signifie : Tom A. Swift Electric Riffle.

30. Interview au magazine anglais *The Edge*

31. Interview au magazine américain *Wired*, février 2009.