

FACULTÉ DES LETTRES ET DES SCIENCES HUMAINES
DÉPARTEMENT DES SCIENCES DU LANGAGE,
DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

LA GÉNÉRICITÉ DANS



THE SANDMAN DE NEIL GAIMAN

AGATHE PIOTROWSKI
MÉMOIRE DE MASTER 1 EN ÉDITION
SEPTEMBRE 2018
DIRECTEUR DE MÉMOIRE :
NICOLAS COUÉGNAS

Remerciements

Je souhaite remercier M. Nicolas COUÉGNAS, mon directeur de mémoire, pour m'avoir encadrée et conseillée, ainsi que fourni les outils nécessaires pour alimenter ma réflexion.

Je tiens également à remercier mes proches pour leur aide et avis critique, notamment Quentin pour ses relectures assidues, ainsi qu'Appoline pour sa collection complète des œuvres de Neil GAIMAN – et ses connaissances tout aussi complètes en matière de comics.

Droits d'auteurs

Cette création est mise à disposition selon le Contrat :

« **Attribution-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de modification 4.0 International** »

disponible en ligne : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



INTRODUCTION

« If you don't know it's impossible, it's easier to do. And because nobody's done it before, they haven't made up rules to stop anyone doing that again, yet. »

— NEIL GAIMAN

Rares sont les *comic-books* ayant gagné leurs lettres de noblesse en Europe. Souvent éclipsés par le traditionnel album franco-belge, qui a lui-même difficilement obtenu sa légitimité actuelle en tant que mode d'expression du 'neuvième art', les bandes dessinées issues du monde anglo-saxon sont encore relativement peu étudiées dans un cadre scientifique francophone ; seuls quelques cas, tels que le *Maus* d'Art SPIEGELMAN, reviennent régulièrement dans les analyses conduites sur la BD américaine.

Sans doute coupable de son format de publication initial et de sa qualité d'impression moindre, le *comic-book*¹ est aujourd'hui encore considéré comme denrée 'jetable' : il est vrai que le format s'est développé par l'impression au dos de journaux de séries de *comic-strips*², ou '*funnies*'³, rapidement lus et rapidement jetés. Il en va de même pour les premiers magazines de bandes dessinées, petits fascicules de vingt-quatre pages : la qualité du papier ne permet pas à ces titres de figurer aux côtés d'albums reliés (telles que sont publiées les bandes dessinées selon le mode franco-belge), et moins encore de romans. Cependant, près de 80 ans après la publication du premier numéro de *Superman* par Action Comics, de nombreux changements ont eu lieu dans le domaine du *comic-book* américain. Or, pour le public français bien éloigné de toutes ces modifications, le regard distant porté sur ces bandes dessinées reste peu ou prou le même qu'à l'apparition de celles-ci sur le continent européen dans les années 1950. Intrigues violentes, dessins non soignés, sujets simples et thématiques répétitives réservées à un lectorat jeune... Si quelques revues françaises ont su bousculer les codes de la bande dessinée française – telle que *Métal Hurlant* –, la perception de la bande dessinée américaine reste inchangée pour un public non-amateur de comics, pourtant eux aussi publiés sous forme de revues. Somme toute, il faut attendre l'apparition des premiers romans graphiques pour permettre à un lectorat plus large de reconsidérer le domaine de la bande dessinée comme forme de littérature légitime. Cependant, cette découverte reste toujours principalement limitée à la bande dessinée franco-belge ou européenne, publiée directement sous format 'album' et trouvant ainsi aisément sa place dans les bibliothèques. Des bandes dessinées anglo-saxonnes, seule une poignée est perçue comme capable de rivaliser avec les romans graphiques les plus audacieux des trente dernières années : en particulier *Maus*, cité plus haut, et *Watchmen* d'Alan MOORE. Si le roman graphique d'Art SPIEGELMAN, de par sa fond et sa forme, est rapidement reconnu comme véritable

-
- 1 « Fascicule broché principalement composé de bandes dessinées apparu en 1933 aux Etats-Unis (syn. de '*comic*', utilisé plus fréquemment en anglais britannique) ». J-P. GABILLIET, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*. Nantes, Éd. du Temps, 2005, p. 431
 - 2 « Bande dessinée de presse (appelée également '*syndicated strips*' ou '*syndicated comics*') ». *Ibidem*
 - 3 « Page(s) ou section d'un périodique contenant des bandes dessinées et '*funny books*' pour désigner les '*comic books*' au sens n°2 du mot. De nos jours, ce terme remontant à la fin du XIXe siècle est extrêmement daté et connote la bande dessinée de presse plus que les *comic books* ; il est surtout employé de manière ironique à la façon de l'expression française 'les petits miquets' ». *Idem*, p. 432

chef-d'œuvre de la bande dessinée, *Watchmen* trouve un public par sa réadaptation de l'univers des super-héros dans une veine plus 'réaliste' (aussi bien au niveau des thèmes que du dessin). Il est compréhensible que le public européen ait été réceptif envers *Maus*, de par sa thématique et sa réalisation en noir et blanc dans un style de composition extrêmement recherché. Cependant, le cas de *Watchmen* est particulièrement intéressant, car si celui-ci est réalisé en reprenant les codes esthétiques et formels des comics de super-héros, Thierry GROENSTEEN remarque néanmoins que « la critique a souvent mis en avant le côté sombre du récit ... son hyperréalisme, son détachement, sa violence hyperbolique, sa noirceur sans rémission »⁴. De plus, bien que l'intrigue de *Watchmen* porte sur des thèmes représentatifs du climat social américain de l'époque (traumatisme post-guerre du Vietnam, guerre froide), l'approche 'adulte' du genre populaire des super-héros est susceptible d'intéresser une large gamme de lecteurs – aussi bien amateurs de super-héros que lecteurs de BD adulte. Dès lors, nous comprenons que la bande dessinée se doit d'avoir une approche réaliste de ses thèmes, ou de son style, pour être en mesure de séduire un large lectorat français, composé d'amateurs de bande dessinée ou non.

Ce parti-pris exclut alors immédiatement une très grande partie d'œuvres de bandes dessinées anglo-saxonnes catégorisées 'fantastiques', qui jouissent pourtant d'une grande notoriété en Angleterre ou aux États-Unis. Cette tendance peut s'expliquer en partie par une longue tradition littéraire fantastique britannique (de Mary Shelley à Bram Stoker, en passant par Ann Radcliffe) et américaine (Edgar Allan Poe, Ira Levin), permettant au genre fantastique – et par extension *fantasy* – d'être plus largement acceptés dans le domaine de la littérature. De fait, il semble logique que le public anglo-saxon soit plus réceptif envers la qualité d'une série de comics, et ce même si celle-ci s'inscrit dans le genre du fantastique, de la *fantasy*, ou encore de la science-fiction. Par conséquent, il est naturel de voir qu'une série telle que *The Sandman*, écrite par Neil GAIMAN de 1989 à 1996, soit récompensée par une longue liste de prix divers dans les pays anglophones. Au cours de sa publication, la série fut récompensée, entre autres, de cinq Harvey Awards (dont pour meilleur scénariste et pour meilleure série à suivre ou limitée), d'une douzaine de prix EISNER, ou encore du *World Fantasy Award* de la meilleure nouvelle pour son numéro 19 (une première, pour un prix réservé à la littérature : la réglementation fut modifiée le lendemain de la récompense pour qu'une bande dessinée ne puisse plus gagner).

La série de comics est l'une des premières œuvres de Neil GAIMAN, et son succès fulgurant lui permet de devenir une figure reconnue de la littérature fantastique, étant tour à tour romancier, scénariste de bande dessinée, auteur de livres jeunesse, ou encore scénariste d'épisodes de séries

4 T. GROENSTEEN, *Un art en expansion : dix chefs-d'œuvre de la bande dessinée moderne*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2015, p. 72

télévisées. Le succès de ses œuvres diverses dépasse souvent le medium écrit, et plusieurs de ses best-sellers ont été aujourd'hui adaptés au cinéma (*Coraline*, 2009 ; *Stardust*, 2007 ; *How to Talk to Girls at Parties*, 2017), à la radio (*De Bons Présages* pour la BBC 4, 2014) et dont d'autres sont actuellement adaptés pour le petit écran (*American Gods*, 2017 ; *De Bons Présages*, en production). Seule la série *The Sandman* reste à ce jour sans adaptation officielle : en effet, malgré plusieurs tentatives, la complexité de son intrigue et la richesse essentielle offerte par les dessins rendent l'œuvre difficile à concevoir hors du format bande dessinée.

La série est effectivement extrêmement complète, étant composée de près de soixante-quinze numéros (formant un tout d'environ 2000 pages), auxquels s'ajoutent des numéros hors-série ainsi qu'un roman, *Les Chasseurs de rêves* (1999), illustré par le japonais Yoshitaka AMANO. Véritable saga explorant des genres divers tout en offrant une narration bien moins manichéenne que ce que l'on retrouve autrement dans le monde des comics, la série s'ouvre sur la capture du personnage de Morphée – le Sandman –, incarnation anthropomorphique du rêve. Les épisodes suivants présentent son évasion, soixante-dix ans plus tard, puis la façon dont le Sandman répare les torts et erreurs causés dans le monde du rêve pendant son absence. Cependant, la série arrive vers la moitié de sa publication à former une narration continue complexe, à l'opposé des épisodes précédents, sans lien clair les uns entre les autres. Nous suivons alors la façon dont le personnage du Sandman est mené à sa perte, puis à sa mort, par une série de décisions prises tout au long de la série. Il s'agit ici d'une révolution dans le monde des comics ; à savoir la création d'une série complexe, conçue pour se lire de façon continue et formant une intrigue complète, tournée dès le début vers une fin tragique. La longueur de la saga permet à ses thèmes d'être amenés de façon graduelle, et plus encore, ces thèmes (le conte, le rêve, mais aussi la justice et la tragédie...) sont intemporels (à la différence d'un *Watchmen* ancré dans le contexte politique et social des États-Unis des années 1980).

Cette richesse narrative est bien soulignée dans l'*Encyclopédie Vertigo* dédiée aux œuvres publiées sous la supervision de Karen BERGER : « On a souvent remarqué, à juste titre, l'inventivité foisonnante de *The Sandman* [...] ainsi que la densité de l'imbrication des références littéraires et culturelles qui composent l'histoire et sa constante expérimentation formelle »⁵. Nous pouvons avancer dans ce sens en ajoutant que si la série bénéficie d'une catégorisation en tant que simple '*comic-book*' (au vu de sa forme et de son schéma de publication), elle parvient néanmoins à en dépasser les limites formelles du genre, au point de s'imposer désormais comme œuvre littéraire incontournable. Pour mieux comprendre les

5 A. IRVINE, *L'encyclopédie Vertigo* [*Vertigo Encyclopedia*, 2008], trad. Philippe Touboul, Grégory Bouet, Paris, Éd. Semic, 2008, p. 146

qualités formelles de l'œuvre, nous nous pencherons sur la catégorisation de celle-ci en tant que 'comic book' et en tant que 'graphic novel' (roman graphique) et sur les raisons pour lesquelles la série de GAIMAN s'inscrit en tant qu'exemple de redéfinition d'un genre.

Ainsi, nous nous interrogerons au cours de cette étude sur la façon dont la série *The Sandman* de Neil GAIMAN parvient tout au long de sa publication à adapter les codes et les spécificités de différents genres, formant ainsi une œuvre dépassant les conventions liées au format *comic-book* gagnant ainsi à être reconnue comme véritable roman graphique de par ses enjeux et sa structure.

The Sandman étant une œuvre peu étudiée dans les pays francophones, l'essentiel des études consacrées à l'œuvre proviennent de pays anglophones : notamment des articles de journaux divers, auxquels s'ajoutent des thèses académiques disponibles en ligne, ainsi qu'une compilation d'études sur la mythologie au sein de la série, parue sous le titre *Sandman Papers : An Exploration of The Sandman Mythology*, publiée en 2006 sous la direction de Joe Sanders. Cependant, la plupart de ces études sont tournées vers un public déjà initié au monde de la bande dessinée américaine, et/ou ayant déjà une certaine connaissance à l'œuvre de Neil GAIMAN. L'enjeu principal de ce travail est donc de proposer une étude sur une œuvre particulière du monde de la bande dessinée anglo-américaine, et non pas d'employer ce thème comme point de départ afin de fournir une étude consacrée à l'univers général des *comic-books*. S'il est possible de trouver tout au long de cette recherche un certain nombre d'informations destinées à rendre ce domaine accessible, il est cependant nécessaire de se concentrer principalement sur l'œuvre *The Sandman* afin d'établir efficacement ses atouts au sein du monde de la bande dessinée.

Afin de conduire cette étude, nous nous sommes appuyées sur les annexes fournies au sein de l'édition française de *The Sandman* publiée par Urban Comics, sous la licence de DC Comics. Cette édition de sept volumes regroupe la totalité de la série, ainsi que ses hors-séries, les préfaces et postfaces originales des recueils américains, des extraits des scripts originaux, ainsi que de nombreux entretiens avec l'auteur, retranscrits et traduits en français. *L'Encyclopédie DC* a également fourni un certain nombre d'informations globales concernant la série et son auteur. En second lieu, nous avons employé les études générales sur la bande dessinée américaine, telles que celles menées par Jean-Paul GABILLIET ou Jean-Marc LAINÉ, afin d'établir un historique de la période concernée par la publication de *The Sandman*. Enfin, des études

portant sur les termes et les techniques de la bande dessinée ont été consultées, notamment les études menées par Thierry GROENSTEEN ou Benoît PEETERS.

Pour réaliser ce travail, quelques lectures portant sur la composition de la bande dessinée sous ses différentes formes se sont avérées nécessaires. De plus, une connaissance des notions de sémiotique a été favorable, notamment concernant le travail de définition des caractéristiques des comics de super-héros. Cependant, la question principale de ce mémoire étant de définir la catégorie générique de *The Sandman*, un appui comparatif sur d'autres œuvres *via* une série d'outils sémiotiques s'est avéré irréalisable, étant donné la complexité et la variété des références génériques employées sur les quelques 2000 pages de la série.

Dès lors, ce travail s'est effectué en plusieurs étapes : 1) la délimitation du sujet et la recherche de sources ; 2) la recherche de définition des différentes caractéristiques de l'œuvre ; 3) l'établissement d'une liste d'exemples issus du domaine d'étude ; 4) l'analyse de l'adéquation de l'œuvre avec différents genres et catégories littéraires ; puis en 5) la description des conclusions tirées de cette série de comparaisons. Ce dernier point permet alors d'établir notre conclusion, tournée vers une réponse directe à la problématique établie plus haut.

Cette étude s'articule autour de quatre axes principaux, à savoir : le contexte historique de la création de *The Sandman*, le genre super-héroïque au sein des *comic-books*, la démarche intertextuelle de GAIMAN par le biais d'une abondance de références génériques, puis le positionnement de la série en tant que roman graphique.

Le *comic-book* a vécu de nombreuses modifications génériques depuis sa création : s'il est souvent perçu comme limité au genre de 'super-héros', il ne faut pas ignorer les différents genres principaux ayant marqué son évolution, à savoir les *comic-strips* humoristiques, les comics policiers, les comics de romance, ou encore les comics d'horreur. Cependant, le genre 'héroïque' s'est effectivement imposé, de par sa présence quasi-continue sur les étals de presse, en tant que genre incontournable, malgré quelques baisses de popularité selon le climat politique et social américain. Ce genre marque son grand retour à la fin des années 1980 et au début des années 1990, notamment grâce à l'adaptation 'grand public' du *Batman* de Tim Burton. Dès lors, nous reviendrons en première partie sur l'état des comics dans les années 1990, et la façon dont de nouvelles techniques de marketing se sont imposées pour modifier drastiquement le système de vente et de création de ces *comic-books*. Au cœur de ces modifications naissent de nombreuses maisons d'éditions indépendantes, ainsi que la maison d'édition Vertigo : nous étudierons alors l'apparition d'un nouveau genre 'alternatif' au sein de

la BD américaine, mouvement bientôt représenté par *The Sandman* et d'autres œuvres publiées par Vertigo.

Puis, dans un second temps, nous analyserons la façon dont se positionne l'œuvre de GAIMAN face au genre prédominant de l'époque, à savoir le *comic-book* de super-héros : suite à une étude comparative avec les composantes d'un *comic-book* 'héroïque', notamment les composantes du 'super-héros', nous verrons comment le personnage de Morphée s'impose comme antithèse du héros de comics.

Dans un troisième temps, nous étudierons une sélection de différents genres qu'il est possible de retrouver au sein de la série, nourrissant l'image d'expérimentation de *The Sandman* dans le domaine de la narration. Nous verrons également la façon dont l'interaction de ces genres les uns avec les autres nourrissent une démarche métatextuelle de réflexion sur l'écriture d'une œuvre littéraire.

Enfin, dans un quatrième et dernier temps, nous démontrerons que malgré les différences subtiles établies entre le 'roman graphique' franco-belge et le '*graphic novel*' anglo-saxon, *The Sandman* s'affirme comme une œuvre pleinement littéraire, dont le seul fond fantastique ne saurait nier ses qualités narratives, graphiques, et scénaristiques.

PARTIE I.

LA CRÉATION DE *THE SANDMAN* DANS LE CONTEXTE DES ANNÉES 1990

« How does a publishing line diversify? It starts with an editorial staff that is diverse ... and that is willing to have tough internal conversations and course-correct when there's a problem. »

— AXEL ALONSO

1.1. LA PÉRICLITATION DU GENRE DANS LES ANNÉES 90 : RAISONS, HISTORIQUE

Afin de mieux comprendre le contexte de création de la série *The Sandman*, il est essentiel d'étudier la situation de l'industrie des comics dans les années 1980 et 1990. Si les années 1990 sont synonymes d'un certain déclin de la popularité des comics – mentionnons notamment la déclaration de faillite du label Marvel en 1996 – nous pouvons néanmoins remarquer qu'au début de la décennie, les ventes et le taux de création de nouveaux comics sont bien plus importants qu'au cours des décennies précédentes.

Il est nécessaire, pour comprendre le déclin des comics du milieu des années 1990 (malgré une phase importante de croissance économique au début de la décennie), de diviser cette période en plusieurs temps : tout d'abord, la montée de la bulle spéculative, puis l'éclatement de cette bulle, entraînant une série de faillites considérables dans le milieu de vente des comics, et enfin les effets directs de cette spéculation sur les *comic-books* produits à l'époque.

1.1.1. LA MONTÉE DE LA SPÉCULATION

1.1.1.1. LA HAUSSE DES VENTES DU DÉBUT DES ANNÉES 1990

Comme le fait remarquer Chuck ROZANSKI dans sa tribune pour le *Comics Buyer's Guide*, le début des années 1990 se caractérise par une augmentation de ventes de comics jusqu'alors sans précédents⁶. Ce renouveau de l'intérêt général pour les comics remonte à la fin des années 1980, où la publication de titres tels que *Batman : The Dark Knight Returns* et *Watchmen* (1986), ainsi que le succès fulgurant du film 'blockbuster' *Batman* de Tim Burton en 1989 permettent à DC Comics de regagner en popularité aux yeux du grand public. Ces comics et ce film s'inscrivent dans une démarche de renouveau du genre : le *Batman* de Frank Miller présente un protagoniste vieillissant, dans un trait plus sombre et plus graphique ; *Watchmen* reprend les codes de super-héros pour les présenter dans un contexte plus réel et plus sombre, représentatif de la désillusion de la société américaine suivant le traumatisme de la guerre du Vietnam ; enfin, l'adaptation cinématographique de Tim Burton brise les codes colorés et humoristiques des adaptations précédentes (notamment la série TV *Batman* de 1966 à 1968). Face à ce succès plus 'grand public' de l'univers des *comic-books* s'ensuit une nouvelle vague de création de comics, menée par des maisons d'éditions indépendantes.

6 C. ROZANSKI, « Perelman's Team Nearly Destroyed the Entire World of Comics », *Comics Buyer's Guide*, 2002, disponible sur <http://www.milehighcomics.com/tales/cbg38.html> [consulté le 23.04.2018]

Ces maisons ne sont cependant pas toujours créés par des débutants dans le monde des comics. En effet, la plupart des *comic-books* publiés par ces maisons sont réalisés par des dessinateurs déjà connus et appréciés par les fans. Nous pouvons ainsi citer la création du label Image Comics en 1991 (fondé par trois ex-auteurs Marvel – Rob Liefeld, Todd McFarlane, et Jim Lee) et son succès instantané (dû à la réputation déjà formée des trois auteurs), qui enlève à Marvel 15 % de ses parts du marché. L'apparition et le succès d'Image Comics est alors un fort indicateur de la montée des éditeurs indépendants dans le marché. Comme le fait remarquer Jean-Paul GABILLIET, les maisons d'édition plus petites bénéficient fortement de la croissance générale du secteur. De fait, GABILLIET note que certaines connaissent ainsi des ventes « pratiquement équivalentes aux titres Marvel de même prix » et qui permettent aux éditeurs modestes « de publier des titres moins populaires mais plus audacieux »⁷. Le climat du début des années 1990 semble alors fortement propice au développement du marché des comics.

Ce développement est alors particulièrement évident pour le label Marvel, que Ron Perelman rachète dès 1989 dans l'espoir d'en augmenter les bénéfices, en faisant notamment passer le prix de vente des fascicules de 75 centimes à 1 dollar sans que le lectorat de comics ne change ses habitudes d'achat. Cependant, l'analyse que conduit Adam BRYANT pour le *New York Times* démontre néanmoins que, bien que Marvel s'attribue le mérite de l'expansion du marché du *comic-book*, « d'autres forces bien plus grandes étaient à l'œuvre »⁸.

1.1.1.2. LA SPÉCULATION AUTOUR DES TITRES « COLLECTOR »

Le milieu des *comic-books* a été en effet marqué par la prise de valeur de premiers fascicules de comics (notamment la première édition de Superman de 1938), et la montée en puissance du marché de collecteurs d'éditions rares, créant ainsi ce que Jean-Paul Gabillet qualifie de 'croissance artificielle'. Adam BRYANT suggère que l'apparition d'une forte spéculation est due aux « *mothers of America* », qui redécouvrent la valeur des premiers fascicules de comics des années 1940⁹. Il continue, en remarquant que dès le début des années 1990, « des enfants et des adultes commencèrent à acheter plusieurs copies, en particulier d'éditions spéciales, certains qu'elles puissent un jour valoir une fortune. »¹⁰ Cette hausse de la spéculation est

7 J-P. GABILLIET, *op. cit.* p.3.

8 A. BRYANT, « Pow! The Punches That Left Marvel Reeling », *The New York Times*, 1998, disponible sur <https://www.nytimes.com/1998/05/24/business/pow-the-punches-that-left-marvel-reeling.html> [consulté le 24.04.2018]

9 « While Marvel was taking much of the credit for expanding the *comic* book market, there were other powerful forces at work. One was the mothers of America, who had played a quiet but important role through the years -- pitching *comic* book collections as their sons grew up and left home. » *Ibid.*

10 *Ibid.*

particulièrement favorisée par la revue Wizard (créée en 1991). En effet, celle-ci « transformait les lecteurs en spéculateurs en martelant que le marché des nouveautés était une source illimitée de profits spéculatifs », selon Jean-Paul GABILLIET¹¹. Mais il est nécessaire de noter que cette spéculation n'est pas majoritairement portée par des achats effectués de façon ponctuelle par des éventuels fans. Un autre facteur, sans rapport direct avec les acheteurs et collectionneurs particuliers, participe fortement à la création de cette bulle spéculative qui est alors quasiment fatale pour l'industrie des comics.

GABILLIET mentionne en effet « l'irruption à la même époque dans les librairies spécialisées de nouveaux clients issus du marché des cartes de collection (*trading cards*) : après l'effondrement de la bulle spéculative qui avait porté leur secteur pendant plusieurs années, ceux-ci venaient se rabattre sur les *comic books*, qui leur semblait un secteur plein d'avenir pour la spéculation »¹². En effet, il précise que les nombreux magasins précédemment spécialisés dans la vente de carte de collection deviennent alors simultanément des librairies spécialisés dans les *comic-books*.

Cette découverte de l'intérêt spéculatif des comics est rapidement mis à profit par les éditeurs de l'époque : s'en suit alors un accroissement de stratégies permettant de vendre plusieurs fois un même numéro aux lecteurs. GABILLIET cite par exemple la mise en vente de plusieurs versions d'un même fascicule avec des nombreuses variantes : « couvertures en relief, holographiques, argentées à l'aluminium, exemplaires vendus sous sachet scellé comprenant des gadgets 'exclusifs' (tels que cartes de collection, poster, diorama) »¹³. Cette 'exclusivité' entretient l'espoir des collecteurs de pouvoir revendre ces fascicules au prix fort quelques années plus tard, à l'image des premiers numéros de Superman de 1938 ; cependant, ces titres sont imprimés en un tel nombre que la plupart finissent en surplus, incapables de prendre de la valeur.

Très vite, ce marché spéculatif est remis en question, notamment par l'auteur Neil GAIMAN qui prédit une explosion de cette bulle spéculative si les acteurs du marché du *comic-book* continuent cette exploitation. Il dénonce les éditeurs qui entretiennent cette spéculation tout en sachant qu'il est impossible de donner une quelconque valeur à des comics imprimés dans un tel nombre qu'ils ne pourront jamais devenir rares et « collector ». Dans son discours donné en 1993 lors du dixième séminaire annuel de Diamond Comic Distributors, il accuse les 3000 détaillants présents de vendre de façon amoral des comics à des personnes persuadées qu'elles entraient en possession de numéros collectors. Ce discours, nommé à posteriori « *Good Comics and Why You Should Sell Them* », mais plus généralement connu sous le nom du « *Tulip*

11 J-P. GABILLIET, *op. cit.* p. 3.

12 *Ibid.*

13 *Ibid.*

Speech », compare alors la popularité des comics à la façon dont la Hollande fut saisie d'une obsession pour le marché des tulipes au XVII^e siècle.

*You had an entire country obsessed with getting rich and convinced that it was impossible that tulips could ever be less than the ultimate, perfect investment object. [...] And instead, the rest of the world stared blankly at the Dutch for fussing foolishly after something that was, after all, only a tulip. The entire economy of Holland was destroyed.*¹⁴

Cependant, si ce discours est aujourd'hui reconnu comme représentatif de la crise des comics des années 1990, il ne change pas à l'époque la façon de procéder des acteurs du marché. Dès lors, quelques mois plus tard, la bulle spéculative explose : en effet, l'augmentation des ventes au début de la décennie entraîna rapidement les distributeurs et les détaillants dans un cercle vicieux qui eut des effets dévastateurs sur l'industrie.

1.1.2. LA CHUTE DES DÉTAILLANTS

Les années 1990 voient l'apparition rapide d'un grand nombre de librairies spécialisées en vente de comics. Ces nouvelles librairies, qui prennent la place des stands de presse où se vendaient les comics jusqu'alors, vont permettre l'apparition du *direct market* (achats de comics par les détaillants sans possibilité de retour : l'éditeur n'a pas à rembourser les copies non-vendues). Ce *direct market* favorise, par extension, le développement de nombreuses maisons d'éditions, délestées du coût autrefois reversé aux revendeurs pour les copies en surplus. Chuck ROZANSKI fait remarquer que ce développement est alors fortement nécessaire pour l'industrie des comics Américaine : non seulement elles permettent le développement de nouvelles éditions de comics, mais permet aussi d'augmenter le nombre de ces détaillants indépendants, qui n'étaient qu'environ 800 sur tout le territoire nord-américain en 1979. Il précise : « *This growth was much needed, and helped save the industry from collapse* »¹⁵.

L'expansion de ce nouveau modèle de vente est grandement due aux deux grands distributeurs de comics de l'époque, Diamond Comic Distributors et Capital City Distributing, qui assurent leur monopole en signant des contrats très avantageux avec des collectionneurs et amateurs de comics, leur permettant de devenir des revendeurs capables d'ouvrir leur propre boutique

14 N. GAIMAN, *Gods & Tulips*, Easthampton, Westhampton House, 1999 ; cité par G. CARPENTER, « Tiptoeing Through the Tulips with Neil GAIMAN », *Sequart*, 2015, disponible sur <http://sequart.org/magazine/60234/neil-GAIMAN-tulip-speech-humble-bundle/> [consulté le 27.04.2018]

15 C. ROZANSKI, « The Vicious Downward Spiral of the 1990's », *Comics Buyer's Guide*, 2002, disponible sur <http://www.milehighcomics.com/tales/cbg36.html> [consulté le 23.04.2018]

spécialisée pour moins de 300 dollars d'investissement. Ainsi, Jean-Paul GABILLIET estime qu'un total de 9400 librairies spécialisées sont ouvertes aux États-Unis au printemps 1993. Or, si ce développement de librairies spécialisées semble dans un premier temps nécessaire à la survie du marché des comics, l'augmentation exponentielle de celles-ci crée finalement un cercle vicieux provoquant la chute de l'industrie à la fin de la décennie. En effet, ROZANSKI fait remarquer que ces détaillants n'ont pour la plupart pas d'expérience de management : ceux-ci sont influencés par le succès de nombreux titres, et, en achetant un large volume de comics, sont alors dans l'incapacité d'écouler leur stock, contrairement aux plus grands vendeurs (tels que les librairies généralistes).

*The only problem with these numbers is that the comics "retailers" who had been lured into the business by Diamond and Capital were very inexperienced, and grossly undercapitalized. They were often long on comics knowledge and enthusiasm, but knew very little about operating controls, and nothing about how to manage a business. (...) This quickly led to a situation where the new retailers cannibalized volume from their better managed competitors, thus setting the stage for both to fail.*¹⁶

Chuck ROZANSKI explique dans sa tribune « The Vicious Downward Spiral of the 1990's » que les éditeurs de l'époque considèrent alors que tous les numéros commandés par les détaillants sont effectivement vendus auprès des fans ; ainsi, face à ces chiffres, la majorité des éditeurs augmentèrent leur nombre de tirages, créant ainsi un cercle vicieux. ROZANSKI estime qu'au moins 30 % de tous les comics publiés entre 1990 et 1994 ont pu finir en surplus dans les inventaires des détaillants.

*The publishers were completely taken in by the robust numbers coming in from the distributors. They actually thought all the comics they were printing were selling to eager fans, when in fact, I estimate that at least 30% of all the comics being published from 1990-1994 ended up as overstock in comics dealers inventories.*¹⁷

À cette surestimation du nombre de comics commandés s'ajoute une série de retards accumulés de parution des titres Image (qui, comme l'indique GABILLIET, « représentaient à eux seuls un pourcentage énorme des commandes de détaillants »¹⁸), qui arrivent pour certains avec six à douze mois de retard après avoir été précommandés par les librairies au minimum trois mois avant leur date de parution initialement annoncée. Les nombreuses dettes alors accumulées par

16 *Ibid.*

17 *Ibid.*

18 J-P. GABILLIET, *op. cit.* p.3

ces détaillants provoquent la fermeture de plus de la moitié de ces librairies : GABILLIET estime que leur nombre passe de 9400 en 1993 à 4500 en 1996.

La crise des comics touche donc la plupart des secteurs : l'exemple le plus parlant reste la crise du label Marvel, qui lance une procédure de protection contre la faillite en décembre 1996. Cependant, il est important de souligner que cette crise ralentit également le taux de création de nouveaux labels, allant de paire avec la réduction du nombre de librairies spécialisées. Enfin, nous pouvons souligner que « la crise met en exergue la fragilité du système de distribution directe, toujours à la merci de mécanismes de saturation du marché affectant à court terme les détaillants et les éditeurs les moins solides et encore inadapté à l'évolution de la demande de moins en moins tournée vers les revues et de plus en plus vers les livres »¹⁹.

1.1.3. LA BAISSÉ DE QUALITÉ DES PUBLICATIONS

La crise des comics des années 1990 s'explique donc par une série de spéculations économiques précipitant la faillite de nombreux acteurs de l'industrie. Cependant, comment cette inflation se répercute-elle au niveau de la qualité des comics proposés à l'époque ?

La technique employée par les maisons d'éditions de l'époque reste assez constante tout au long de la décennie : celles-ci étudient les thèmes à succès de leurs best-sellers, et appliquent ces thèmes à leurs nouveaux titres. Ainsi, suite à la hausse de popularité des comics de la fin des années 1980, une grande majorité des nouveaux titres publiés se concentrent sur les qualités qui permettent de vendre un *comic-book* au plus grand nombre, en s'inspirant du succès de *Batman : The Dark Knight Returns* et *Watchmen*. Ces deux titres, rapidement considérés comme 'classiques', sont réputés pour leur style tourné vers un lectorat plus adulte : cette approche radicale du genre crée une forte émulation au sein des titres publiés dans les années suivantes. Ainsi, la majorité des nouveaux titres se définissent par une approche plus 'adulte' du genre ; il est possible de voir au sein des rayons de *comic-books* une abondance de titres-choc (notamment la mort d'un personnage-titre) qui perdent rapidement leur originalité après la « mort » de Superman en novembre 1992, dont le fascicule a été imprimé en si grand nombre qu'il marque l'amorce d'une chute des chiffres de vente DC.

De plus, il faut ici noter que les nouveaux comics des années 1990 tendent à vouloir recréer les éléments ayant fait le succès des numéros des années 1940, toujours dans l'espoir de créer une

19 IDÉM. p. 209.

spéculation autour de titres collector. À l'instar de Superman, dont le premier titre le mettant en scène se négociait à 26000 dollars en 1990, un grand nombre de nouveaux héros possédant leur propre titre se créent.

Enfin, la vente de comics à succès se fait *via* la mise en avant d'auteurs populaires. Les années 1990 voient la montée des '*superstar artists*', dont seul le nom parvient à faire vendre des titres. On trouve en tête de liste des auteurs tels que Rob LEIFELD ou Marc SILVESTRI, anciens de Marvel travaillant désormais pour le label indépendant Image Comics. Or, pour doubler le succès de ces dessinateurs et mettre doublement en avant leur travail, ceux-ci sont également poussés à devenir scénaristes. L'idée de concevoir un *comic-book* en prenant en compte dès le début sa dimension graphique n'est pas nouvelle : en effet, Alan MOORE évoque son échange constant avec David LLOYD lors de la création de la série *V pour Vendetta* ; de même, Neil GAIMAN élabore les scripts de chaque histoire composant *The Sandman* en fonction des spécificités de chaque artiste (il détaille notamment le travail conjoint effectué avec P. Craig RUSSELL lors de la réalisation du chapitre 'Ramadan' dans la postface du recueil *Fables et réflexions*). Ainsi, on remarque que la réalisation graphique des comics est rarement reléguée au second plan, notamment en ce qui concerne la transmission d'un rythme de lecture particulier.

Cependant, bien que le caractère graphique des comics soit bel et bien mis en avant en permettant aux dessinateurs de devenir scénaristes, nous pouvons remarquer que la plupart s'engagent dans ce lourd travail de réalisation sans pour autant avoir d'expérience en matière de scénarisation au préalable. Les consommateurs assistent alors à une baisse de qualité des comics en terme d'intrigue ou de continuité. De plus, comme l'indique GABILLIET, ces auteurs souffrent d'une surexposition médiatique : les sollicitations multiples des auteurs à succès ralentissent de façon évidente leur travail, tout en limitant leur degré d'implication dans la réalisation de chaque titre²⁰. Nous pouvons donc comprendre que les titres qui apparaissent alors de façon abondante dans le marché (qu'ils viennent de labels indépendants ou non) répètent tous, pour la plupart les mêmes thèmes, tout en commettant les mêmes erreurs (dessins et scénarios de mauvaise qualité).

C'est ce manque de qualité due à l'absence de prises de risques créatifs que Neil GAIMAN constate dès 1992. Il fait remarquer à Bill Baker : « *As an industry, I think comics destroyed itself in 1992, and nobody noticed.* »²¹ Dans son discours de 1993, GAIMAN indique la nécessité

20 J-P. GABILLIET, *op. cit.* p. 3.

21 B. Baker, *Neil GAIMAN on His Work and Career*, New York, Rosen Publishing Group, 2008 ; cité par G. CARPENTER, « Tiptoeing Through the Tulips with Neil GAIMAN », *Sequart*, 2015, disponible sur

des maisons d'éditions à publier de 'bons' comics pour éviter l'explosion de la bulle spéculative. Mais comment définir ce qui fait un 'bon' *comic-book* ? Selon Neil GAIMAN, il s'agit d'une bande dessinée que les éditeurs apprécient effectivement de lire. Le journaliste Greg CARPENTER écrit à ce sujet : « *GAIMAN warned the retailers that they were artificially inflating the market with comics they didn't even enjoy reading, and that if they didn't start pushing "good comics," their bubble was going to burst.* »²² Cette importance accordée au besoin de publier de 'bons' comics, nés d'un travail conjoint entre l'éditeur et l'auteur, est l'une des motivations principales de Karen BERGER, qui permet la publication de *The Sandman* et fonde en 1993 le label Vertigo.

1.2. LA CRÉATION DE LA MAISON VERTIGO ET DE *THE SANDMAN* : QUELS ENJEUX, QUELLES MOTIVATIONS ?

1.2.1. HISTORIQUE DE LA MAISON VERTIGO

Dans l'avant-propos de *l'Encyclopédie Vertigo*, Neil GAIMAN explique qu'en comparaison avec les nombreuses maisons d'éditions se créant à l'époque, les comics des éditions Vertigo n'étaient, quant à eux, achetés qu'en un seul exemplaire. Ainsi, par rapport aux comics achetés en une vingtaine d'exemplaires par des collectionneurs « qui espéraient que, très bientôt, ils allaient valoir beaucoup, beaucoup plus cher que ce qu'ils avaient payé, faisant abstraction des millions d'exemplaires en circulation et des millions d'autres encore stockés dans les réserves »²³, Neil GAIMAN souligne le fait que les comics Vertigo « étaient des comics que les gens lisaient »²⁴. Il continue en faisant part de l'importance de l'équipe éditoriale de Vertigo, qui, avec Karen BERGER, publient exclusivement « des titres qu'ils avaient eux-mêmes envie de lire [...], ce qui explique pourquoi [...] beaucoup de titres Vertigo sont encore aujourd'hui sur les étagères en volumes reliés ou en belles éditions de luxe »²⁵. Cette principale motivation ayant entraîné la création du label est attestée par sa responsable éditoriale Karen BERGER, qui écrit dans l'introduction de *l'Encyclopédie Vertigo* :

Je voulais, essentiellement et égoïstement, éditer des titres que j'avais envie de lire, des histoires avec une psychologie intense, provocante, fondée sur des relations entre des êtres qui repoussent les limites admises par les conventions. [...] Aucun

-
- <http://sequart.org/magazine/60234/neil-GAIMAN-tulip-speech-humble-bundle/> [consulté le 27.04.2018]
- 22 G. CARPENTER, « Tiptoeing Through the Tulips with Neil GAIMAN », *Sequart*, 2015, disponible sur <http://sequart.org/magazine/60234/neil-GAIMAN-tulip-speech-humble-bundle/> [consulté le 27.04.2018]
- 23 Cité par A. IRVINE, in *L'encyclopédie Vertigo [Vertigo Encyclopedia]*, trad. Philippe Touboul et Grégory Bouet, Paris, Éd. Semic, 2008, p. 7
- 24 *Ibid.*
- 25 *Ibid.*

d'entre nous ne se serait trouvé là sans le génial et magnifique Alan MOORE, qui a ouvert la voie de l'insurrection avec son travail littéraire révolutionnaire sur *Swamp Thing*, *V for Vendetta* et *Watchmen*.²⁶

De fait, nous pouvons remarquer la naissance d'une même intention partagée par l'éditrice et l'auteur : celle de proposer des séries de comics différents de la majorité de ceux proposés sur le marché. Ce genre d'initiative est du même acabit que ce qu'on retrouve chez de nombreuses maisons d'éditions indépendantes, notamment au niveau des titres alternatifs parus après 1973.

Cependant, le label Vertigo ne naît pas d'une maison d'édition indépendante spécifiquement créée dans ce but : celui-ci est, dès sa création, rattaché à DC Comics – ce qui a une influence directe sur l'origine de la série *The Sandman*. En effet, Karen BERGER rejoint DC Comics en 1979 en qualité d'assistante éditoriale de Paul Levitz, et s'occupe initialement de la publication de titres tels que *Wonder Woman* et *Amethyst, Princess of Gemworld*. Pendant cette période, BERGER commence à réunir un certain nombre d'auteurs britanniques, dont Neil GAIMAN, Peter Milligan, Jamie Delano et Grant Morrison, qu'elle juge aptes à créer des histoires « [repoussant] les limites admises par les conventions »²⁷. BERGER explique au *New York Times* la raison pour lesquelles sa sélection est uniquement composée d'auteurs britanniques : « *I found their sensibility and point of view to be refreshingly different, edgier and smarter. The British writers broke open comics and took the medium to a new level of maturity* »²⁸. BERGER publie sept titres de ces auteurs : parmi ceux-ci se trouvent des titres de science-fiction (tels que *Animal Man*, *Doom Patrol*, *Shade the Changing Man*, ou encore les quarante-six premiers numéros de *The Sandman*), mais aussi des titres d'horreur (tels que *Hellblazer* et *The Swamp Thing* d'Alan MOORE – recruté précédemment non pas par BERGER, mais par l'éditeur Len Wein). Ces titres comportent tous, à leur publication, le label « *Suggested for Mature Readers* » sur leurs couvertures respectives, les désignant comme des séries DC destinées aux 'lecteurs avertis'. Suite à un accord éditorial, BERGER réunit toutes ces séries, ainsi que de nouvelles créées exclusivement pour le label, sous la filiale Vertigo, qui débute en janvier 1993. GAIMAN constate : « Des comics qui jusque-là étaient des titres DC sont devenus des titres Vertigo. Ils avaient désormais une bande sur le côté de la couverture – un élément de graphisme qui n'a pas duré très longtemps »²⁹. Le premier titre créé et publié exclusivement sous Vertigo est *Death: The High Cost of Living*, un spin-off de *The Sandman* en trois numéros réalisés par GAIMAN et le

26 Id. p.8

27 Ibid.

28 Citée par D. JENNINGS, in « At House of Comics, a Writer's Champion », *The New York Times*, 2015, disponible sur <https://www.nytimes.com/2003/09/15/business/media-at-house-of-comics-a-writer-s-champion.html> [consulté le 30.04.2018]

29 A. IRVINE, *op. cit.* p. 5.

dessinateur Chris BACHALO. Ce choix témoigne du succès de la série *The Sandman* en elle-même, publiée depuis 1989 par DC Comics avant de rejoindre Vertigo. Pour mieux comprendre ce succès et les influences de DC Comics sur cette œuvre, il est nécessaire d'évoquer les origines de sa création.

1.2.2. LE PROCESSUS DE CRÉATION DE *THE SANDMAN*

Karen BERGER contacte GAIMAN en septembre 1987 pour lui proposer d'écrire une série mensuelle pour DC. GAIMAN accepte et réalise d'abord, en 1988, la mini-série de comics *L'Orchidée Noire* (*Black Orchid*), où il reprend un personnage déjà existant dans l'univers de super-héros de DC, tout en la faisant apparaître aux côtés de Batman et de Poison Ivy. Déjà intéressé par la thématique du rêve, il considère également intégrer dans cette mini-série d'autres personnages DC, tels que le Sandman de Jack KIRBY (issu d'une courte série de 1974), ou encore Abel et Cain issus des comics d'horreur des années 1960 et 1970 (plus particulièrement parmi les titres *The House of Mystery*). Ces personnages finissent par ne pas figurer dans l'édition finale de *Black Orchid*, mais GAIMAN propose à BERGER de reprendre un autre personnage établi de DC pour son second *comic*, de préférence un personnage oublié tel que le Sandman de KIRBY. GAIMAN explique ainsi l'origine de son travail sur *The Sandman* : « J'avais suggéré de ressusciter un personnage presque oublié de DC, 'Le Sandman', et d'écrire une histoire située presque entièrement dans le royaume des rêves »³⁰. Quelques semaines plus tard, BERGER lui donne son accord pour réaliser cette série – à la seule condition de créer un nouveau personnage, entièrement différent du Sandman original de DC Comics.

Le premier numéro de *The Sandman* paraît chez DC en janvier 1989. À la différence de *L'Orchidée Noire*, il s'agit ici d'une série mensuelle inscrite dans la durée – GAIMAN reconnaît son manque d'expérience en la matière à l'époque.

Je n'avais encore jamais écrit de *comic book* mensuel, et je n'étais pas sûr d'en être capable. Chaque mois, tous les mois, il fallait écrire l'histoire. Sur cette base, je voulais raconter des histoires qui pourraient partir n'importe où, du réel jusqu'au surréal, des histoires les plus terre-à-terre aux plus extravagantes. Le Sandman donnait l'impression de pouvoir y atteindre, d'être davantage qu'un simple titre mensuel d'horreur.³¹

En effet, si les titres d'horreur de DC constituent une référence et une inspiration initiale pour GAIMAN, il est nécessaire d'ancrer la nouvelle série *The Sandman* dans la continuité de DC

30 N. GAIMAN, *Sandman, Volume I*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2012, p. 492

31 *Ibid.*

Comics, pour justifier sa publication sous ce label. Dès le numéro cinq, il fait apparaître – de façon rapide – des personnages bien connus du public *mainstream*, tels que Batman ou The Scarecrow, ainsi que des lieux établis dans l’univers DC, tels que l’Arkham Asylum. Ce souci de mêler horreur et super-héros explique ce choix spécifique de tels lieux et personnages, réputés comme plus ‘sombres’ que ceux issus des autres titres DC. À ce sujet, GAIMAN explique :

À l’époque, j’ai estimé que ce serait une bonne idée de préciser la position du Sandman dans l’univers DC. [...] Je voulais que la série ressemble suffisamment à un *comic book* de super-héros pour que les amateurs de super-héros la lisent ; et je voulais qu’elle ressemble suffisamment à un *comic book* d’horreur pour me permettre d’écrire le genre d’histoires fantastiques qu’il m’intéressait d’écrire³².

Dès lors, il serait possible de supposer que le succès de *The Sandman* serait dû à sa grande visibilité médiatique – étant publié par, et faisant partie de l’univers de DC Comics ; en effet, l’ancrage de *The Sandman* dans l’univers de DC Comics est perpétué par GAIMAN bien après que la série soit libérée de la continuité régulière de celle-ci. Comme précisé dans l’*Encyclopédie Vertigo*, « GAIMAN a quand même saisi l’opportunité de faire apparaître une pléiade de héros et de vilains de l’univers DC. On retrouve Batman, le Martien Manhunter et Clark Kent, incognito à l’enterrement de Dream »³³. Cependant, la série s’affirme très rapidement comme entièrement différente des *comic-books* publiés à l’époque ; la série – et le label Vertigo – se démarquent avec succès du large panel de nouveaux comics qui abondent le marché des années 1990. En effet, qu’il s’agisse du sujet même de la série, de sa réalisation graphique, ou du protagoniste de celle-ci, *The Sandman* s’inspire des codes propres aux comics pour mieux s’en affranchir.

En étudiant les principales différences entre *The Sandman* et les codes habituels des comics, il est possible de s’interroger sur les caractéristiques qui ‘font’ un *comic-book* – et non pas une bande-dessinée de type franco-belge ou encore un roman graphique – et en quoi le détournement de ces caractéristiques peut permettre le succès d’une série.

32 Entretien avec H. BENDER, in *The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999 ; trad. publiée dans *Sandman, Volume I*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2012, p. 458

33 A. IRVINE, *op. cit.* p. 5.

PARTIE 2.

LE DÉPASSEMENT DES CODES AU SEIN DE LA MAISON DE PUBLICATION DC COMICS

« Obviously, from a business point of view, you have to make sure that the line is earning its keep. But as a creative person, my belief has always been, once you stop experimenting and taking chances, you're dead. »

— KAREN BERGER

2.1. UN PERSONNAGE PRINCIPAL AUX ANTIPODES DES ‘SUPER-HÉROS’ DE COMICS

Karen BERGER, en mentionnant les stratégies de narration employées par GAIMAN, souligne la façon dont l’auteur s’est initialement soucié de la façon dont le lectorat pourrait s’adapter à la série. Elle explique donc :

Quand Neil a commencé *Sandman* [...] tous les gens qui lisaient des *comics* achetaient principalement des titres de super-héros. Neil a créé l’apparence d’un *comic-book* de super-héros, en termes de structure, d’emploi de conflits, et de rythme. Ainsi, il a fait entrer les lecteurs préexistants dans un territoire familier, mais, à certains égards, très différents.³⁴

Si nous nous pencherons plus en détail sur ce que Karen BERGER entend en parlant de la « structure, d’emploi de conflits, et de rythme » de *The Sandman*, il semble d’abord nécessaire d’analyser plus en détail la figure même de son protagoniste. En effet, si la série est d’abord conçue comme ‘*comic* de super-héros’, il semble naturel de penser que le héros-titre puisse lui-même être considéré comme ‘super-héros’. De plus, comme mentionné plus haut, le protagoniste de la série possède un certain nombre de liens avec les précédents héros de DC portant le même nom. Cependant, en analysant les caractéristiques d’un super-héros, nous réalisons que le protagoniste de la série de GAIMAN, bien qu’empruntant certaines de ces caractéristiques, s’éloigne très rapidement du chemin prédéfini par les *comics* d’action tels qu’ils ont été établis par des créateurs tels que SIEGEL et SHUSTER.

De nombreuses définitions ont pu être données pour tenter de cerner ce qui compose un super-héros. Pour mieux délimiter le cadre de notre étude, nous nous appuyons ici sur l’analyse que conduit J.P. JENNEQUIN dans son *Histoire du comic-book*, où il réunit les principales caractéristiques des super-héros selon trois éléments génériques : la possession de **pouvoirs extraordinaires**, d’un **costume distinctif** et d’une **double vie**³⁵. Nous pouvons remarquer que toutes ces caractéristiques sont directement héritées du Superman de Siegel et Shuster, établi comme modèle en ce qui concerne la création de héros de l’âge d’or des *comics*. Cependant, JENNEQUIN précise que l’association des ces trois caractères ne se finalise qu’au cours des années 1960, décennie où l’on parviendra à établir une certaine liste de constantes génériques parmi les nombreux *comics* publiés depuis les années 1930.

34 Citée in *Sandman, Volume I, op. cit.* p. 19.

35 J-P. JENNEQUIN, *Histoire du comic book, vol. I, Des origines à 1954*, Paris, Vertige Graphic, 2002

Il est ici intéressant de juxtaposer le protagoniste de *The Sandman* à ces caractéristiques, afin d'établir les points communs et les différences entre cette série et les *comic-books* tels qu'ils sont considérés dans les pays francophones, c'est-à-dire des *comics* comportant principalement des super-héros. En effet, si le Sandman est le personnage-titre, est-il possible de le mettre au même niveau que les autres super-héros de DC et Marvel ? N'oublions pas qu'il s'agit initialement d'un protagoniste établi dans la continuité DC ; en tant que tel, nous pouvons remarquer des similitudes avec les héros 'classiques', qu'il est possible d'analyser via la liste de caractéristiques établies par JENNEQUIN.

2.1.1. LES POUVOIRS EXTRAORDINAIRES

En premier lieu, celui-ci mentionne les « **pouvoirs extraordinaires** ». Ce caractère extraordinaire est souvent ce qui a permis d'établir des parallèles entre les super-héros modernes et les héros classiques issus de la mythologie grecque. À ce titre, il peut sembler judicieux de faire remarquer que des héros tels que Gilgamesh ou Hercule ont justement été établis dans le panthéon des super-héros plus tardivement, ayant été ajoutés en tant que tels dans les *comics* Marvel (aux côtés des X-Men). Ainsi, Gérard BLANCHARD, dans *La bande dessinée; histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, écrit :

Les super-héros américains appartiennent au fonds commun qui s'exprime par les mythologies les plus anciennes. [...] Dans une surenchère constante, dans une frénésie d'inventions, se mêlent le souvenir des mythes, des légendes, des contes de fées.³⁶

Toujours en reprenant l'image d'héros fabuleux de la Grèce antique, il résume par la suite : « Popeye, Tarzan, Flash Gordon, Mandrake ou le Fantôme qui frayent la voie à Superman ou à Batman appartiennent aux remous de l'inconscient collectif »³⁷. Il semble alors justifié de mentionner en premier lieu l'importance des 'pouvoirs extraordinaires' chez les super-héros : ainsi, on parlera à juste titre de la force 'herculéenne' de Superman. Cependant, ce type de capacité (force physique hors du commun) n'est jamais employée par le personnage de Morphée. Pour autant, c'est aussi le cas pour de nombreux autres héros, qui, même sans force physique, méritent toujours leur statut de super-héros ; en effet, JENNEQUIN note que ceux-ci se démarquent par une capacité d'un autre type, en remarquant que « d'autres devront se contenter d'une unique supercapacité qu'ils devront exploiter au mieux »³⁸. À ce titre, il évoque The Flash

36 G. BLANCHARD, *Histoire de la bande dessinée : une histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Verviers, Éd. Marabout, 1969, p. 273

37 Id., p. 241

38 J-P. JENNEQUIN, *op. cit.* p. 22.

(rapidité), The Human Torch (combustion), ou Plastic Man (distorsion corporelle). Il s'agit cependant encore de capacités purement *physiques*, bien qu'elles ne reposent pas sur la force. JENNEQUIN établit donc un autre type de capacités, incarnées par les personnages aux capacités « spécialisées mais néanmoins versatiles »³⁹ ; il s'agira des 'créatures magiques et surnaturelles'. Il mentionne trois types de super-héros possédant ces capacités surnaturelles afin d'illustrer son propos : premièrement, les « *magiciens* » (tels que Dr. Fate, Saragon the Sorcerer) ; en second lieu, les « *fantômes vengeurs* » (tels que The Spectre, Captain Triumph), et finalement les « simples détenteurs d'un '*objet magique*' (au sens large du terme) » (tels que Green Lantern ou Johnny Thunder). S'il a été rapidement possible d'établir que le personnage du Sandman n'a pas recours à des capacités physiques, il regroupe néanmoins toutes les caractéristiques surnaturelles de cette 'sous-catégorie' de pouvoirs établis par JENNEQUIN.

– Premièrement, son domaine est principalement centré sur le monde des rêves, où son champ d'action est illimité : nous pouvons alors l'apparenter aux « *magiciens* » tels que Dr. Strange, dont les actions ne s'effectuent pas sur un plan physique. De plus, sa nature même 'd'Infini' (création mythopoétique, Morphée évolue parmi, et au même niveau que des dieux issus de vastes panthéons : Bastet, Odin, etc.) lui permet d'accéder à des 'pouvoirs extraordinaires' qu'on associe souvent aux demi-dieux mythologiques.

– Secondement, nous pouvons suggérer que la motivation initiale du protagoniste (se venger de ses détenteurs au début de l'histoire) peut le rapprocher des « *fantômes vengeurs* », association rendue possible par son statut d'être non-physique.

– Enfin, GAIMAN pousse encore plus loin l'association du Sandman avec des caractéristiques de super-héros en lui donnant des « *objets magiques* » qu'il devra récupérer dès son évasion de la prison dans laquelle il aura été retenu pendant soixante-dix ans au début de l'histoire. Parmi ces objets (qualifiés « d'outils » dans la série), nous retrouvons un sac de sable, un rubis, et un casque : ces trois objets devront être récupérés auprès de différents personnages au début de la saga. Or, si ces objets sont initialement compris comme faisant partie intégrante du personnage, la suite prouve que ceux-ci ne sont pas la source du pouvoir du Sandman : leur rôle semble donc plus symbolique (dans la définition de l'identité du héros) qu'effective.

2.1.2. LE COSTUME DISTINCTIF

Nous pouvons donc établir un lien entre l'importance de ces objets et la seconde caractéristique établie par JENNEQUIN, à savoir le **costume** du héros. En parlant des costumes de super-héros,

39 *Ibid.*

celui-ci résume : « Son costume est souvent une variation libre autour du collant des acrobates de cirque ... Le costume du super-héros apparaît donc comme une marque supplémentaire de son irréalité, comme si, au sein d'une bande dessinée où tous les personnages sont imaginaires, il fallait marquer le protagoniste d'un surcroît de fantaisie, pour bien indiquer qu'il ne fait pas partie des personnages 'ordinaires' »⁴⁰.

En effet, la représentation du Sandman, lorsqu'il est représenté portant ses trois objets 'magiques', est marquante : il est possible de reconnaître ce personnage de façon certaine, puisqu'il s'agit simplement d'une figure sombre revêtue d'un casque (reprenant les formes du masque à gaz porté par le Sandman original de DC, Wesley Dodds, cependant sous une approche plus fantastique ; GAIMAN explique : « L'idée est que ce look lui a été inspiré par un des aspects possibles du Sandman »⁴¹). Mais le casque (pouvant faire office de masque) n'est que rarement employé par le Sandman ; nous pouvons sur ce point l'écarter des super-héros devant dissimuler leur identité, point sur lequel nous reviendrons par la suite. Cependant, l'apparence de ce personnage est travaillée pour être instantanément reconnaissable, avec ou sans ses objets magiques. Tout au long du *comic*, le personnage correspond à la première image que s'en fait l'auteur : « Un homme, jeune, pâle ... d'une maigreur mortelle, avec de longs cheveux sombres et des yeux étranges »⁴². Cette description initiale s'accompagne d'un costume noir respectant généralement les directions suivantes : « Pour sa tenue, l'inspiration est venue d'une image dans un recueil de design japonais, d'un kimono noir avec, en bas, des motifs jaunes qui évoquaient vaguement des flammes »⁴³. Nous pouvons donc réduire l'identité physique du protagoniste de la série à ces quelques éléments. Cependant, ce costume apparaît plus comme un 'point de départ' pour l'établissement de l'identité du personnage plutôt que comme élément identitaire immuable. Aussi bien pour s'adapter aux personnages qu'aux époques qu'il rencontre, le Sandman apparaît différent en fonction de son interlocuteur : ainsi, c'est vêtu d'une tenue élisabéthaine qu'il rencontre Marlowe et Shakespeare (numéro 13, 'Hommes de bonne-encontre') ; sous forme féline qu'il apparaît dans le numéro 18, 'Un rêve de mille chats', sous forme de crâne enflammé auprès du Martian Manhunter (numéro 5, 'Passagers'), etc. Pourtant, malgré ces changements de traits et de costumes, le personnage du Rêve est toujours identifiable : en effet, les constantes énumérées plus haut sont retrouvées, la plus flagrante étant les yeux particuliers du personnage, la tenue sombre, mais aussi les phylactères qui lui sont associés (caractères en blanc sur une bulle de couleur noire aux bordures irrégulières). De fait, malgré de nombreux changements d'apparence, le personnage reste

40 *Ibid.*

41 N. GAIMAN, synopsis d'origine pour *The Sandman*, 1987 ; trad. publiée in *Sandman, Volume I, op. cit.* p. 19.

42 N. GAIMAN, *op. cit.* p. 19.

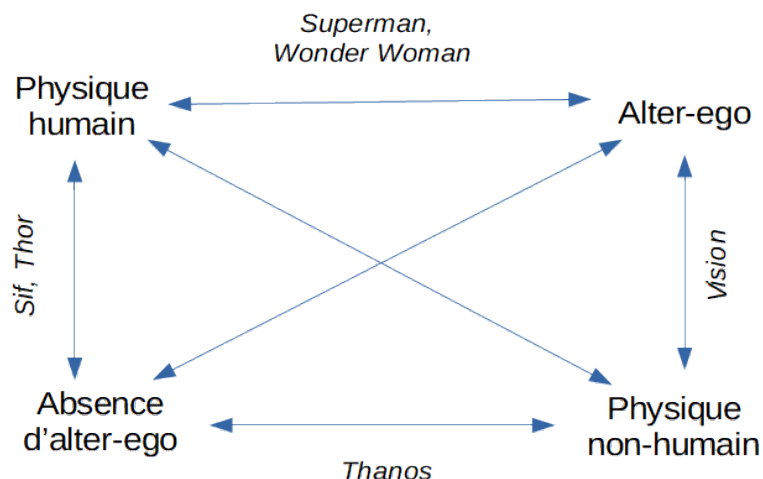
43 *Ibid.*

fondamentalement le même. À l'inverse, un changement majeur de costume, et donc d'apparence, pour un super-héros est synonyme d'un changement drastique pour le personnage lui-même : nous pouvons penser ici à Steve Rogers (Captain America) qui troque en 1974 sa tenue rouge, blanche et bleue pour une tenue noire et jaune, lui permettant d'évoluer sous un autre nom : Nomad, témoignant de son refus de servir le gouvernement américain suite à la crise du Watergate. Ainsi, si les trois attributs sous lesquels est représenté le Sandman peuvent initialement mener le lecteur à se représenter un héros proche des *comics* les plus fréquents de l'époque, GAIMAN déjoue rapidement ces attentes en introduisant le personnage sous différentes formes, montrant non seulement le caractère intemporel du personnage, mais également son détachement par rapport à toute tentative de définition fixe. Cette fluctuation constante entre ses différentes représentations n'ont jamais d'effet sur l'identité du personnage, qui reste immuable : c'est sur ce point que nous pouvons établir une première différence majeure entre le personnage du « super-héros » tel qu'il est défini par JENNEQUIN et le protagoniste de la série *The Sandman*.

2.1.3. LA DOUBLE VIE

En effet, l'ultime caractéristique qu'élabore J.P. JENNEQUIN est celle de la **double-identité**. Ici, nous pouvons rapidement remarquer que le Rêve n'a pas, et n'aura jamais, recours à une identité secrète tout au long de la série. Cette affirmation de lui-même comme incarnation du rêve ne fera jamais mystère, et c'est sans doute dans cette définition de lui-même que nous pouvons premièrement avancer que le Sandman n'appartient pas au domaine des super-héros. Il est pourtant possible de faire remarquer qu'il ne fait pas exception à ce titre, puisque certains super-héros officient sans pour autant avoir d'identité secrète : nous pouvons évoquer des héros tels que Plastic Man, créé en 1941. Or, en plus de ce refus d'identité secrète, le Sandman, à l'inverse de héros de *comics* plus 'classiques', refuse toute affiliation au genre humain et ne nie jamais son identité 'divine'.

Nous pouvons ici dresser une liste de différents héros d'un statut 'non-humain', et les différentes façons dont ceux-ci approchent le genre humain au sein des *comics*. Cette analyse peut s'exprimer sous la forme d'un carré sémiotique (ou 'carré de la véridiction', tel qu'il est introduit dans le *Dictionnaire de sémiotique générale* de Greimas et Courtés) pour plus de lisibilité : nous comparerons ici le physique (soit « l'être ») et l'alter-ego (soit « le paraître ») de ces personnages 'non-humains'.



- En premier lieu, nous pouvons établir une première catégorie de héros au *physique humain* portant un *alter-ego humain* : on retrouve parmi eux des aliens (tels que Superman, adoptant l'identité humaine de Clark Kent) ou des divinités (telles que Wonder Woman, s'intégrant à l'humanité sous l'identité de Diana Prince).
- En second lieu, nous pouvons classer les héros au *physique humain* mais *dénués d'alter-ego* : par exemple, la déesse Sif (Marvel Comics), et, par extension, le dieu Thor.
- Nous pouvons classer en troisième lieu les héros ayant un *alter-ego* malgré leur apparence initialement *non-humaine* : ainsi, The Vision (Marvel Comics) peut être présenté sous un physique et une identité humaine (bien que rarement au sein des *comics*) ; il en va de même pour Martian Manhunter (DC Comics).
- La quatrième catégorie ainsi formée (personnage au *physique non-humain* et *dénué d'alter-ego*) soulève un point intéressant dans l'entreprise de définition des composantes du super-héros. En effet, il est difficile de trouver parmi des centaines de super-héros existants un super-héros rentrant effectivement dans cette catégorie. Les seuls personnages de ce type (ne s'approchant du genre humain ni en physique, ni en fausse identité) sont généralement les ennemis des héros : à ce titre, on retrouve les '*super-villains*' tels que Thanos. Il est possible de remarquer certaines exceptions, telles que Beta Ray Bill ou Groot (Marvel Comics), qui rentrent dans cette catégorie bien qu'étant présentés comme héros. Hors, ces personnages sont initialement introduits comme antagonistes, avant d'être réhabilités par la suite en rejoignant le côté des héros. Il est donc rare de trouver un personnage issu de la quatrième catégorie introduit comme protagoniste et 'héros' dès sa création.

Il est donc possible d'établir qu'un personnage de *comics* 'alien' (autre qu'humain), pour être jugé comme 'héros', doit nécessairement se rapprocher du genre humain d'une façon ou d'une autre : que ce soit par le biais de son apparence physique, de son identité assumée, ou les deux. Somme toute, pour être super-héros, il faut avant tout être 'super' selon un point de vue humain ; les capacités dont il est pourvu apparaissent comme 'super' uniquement si la personne les possédant est un personnage possédant un degré d'humanité auquel les lecteurs pourront se reconnaître et s'identifier.

Nous remarquons que le personnage du Sandman appartient à la seconde catégorie : en effet, ses nombreux alias (Morphée, Dream, Oneiros, Kai'ckul...) ne témoignent pas d'une identité secrète, mais présentent toujours le Sandman comme un seul et même personnage : le roi des rêves. C'est alors uniquement par son apparence physique qu'il se rapproche du genre humain. Or, si le Sandman adopte par mimétisme le visage d'un être humain la plupart du temps, n'oublions pas qu'il s'adapte à n'importe quelle morphologie qu'il rencontre. En lisant *The Sandman*, ce changement morphologique permet au lecteur de garder constamment en tête que le protagoniste n'est qu'une incarnation anthropomorphique d'un concept vague, au même titre que ses 'frères et sœurs', les 'Infinis', puisque ce point est régulièrement souligné par le personnage lui-même. Le Sandman ne marque aucune préférence envers le genre humain ; il s'en détache entièrement, et marque un certain dédain par rapport aux hommes, dont il critiquera souvent les actions.

Dès lors, si les points étudiés plus haut semblent initialement rapprocher le personnage du Sandman aux héros des *comics* de super-héros (puisque'il est, rappelons-le, établi dans la continuité DC Comics et possède son propre *comic*-titre), le détachement du protagoniste par rapport au genre humain vient soulever une nouvelle problématique. En effet, un point non établi par JENNEQUIN dans la liste mentionnée précédemment semble essentiel à soulever dans notre entreprise de définition des caractéristiques d'un héros de *comics* : il s'agit ici des motivations et de la morale qui conduisent ses actions.

2.2. LE POSITIONNEMENT MORAL ET NARRATIF DU PROTAGONISTE

2.2.1. LA MORALE DU SUPER-HÉROS

Afin de clairement différencier le Sandman de la longue liste des super-héros établis chez DC ou Marvel, nous devons d'abord nous attarder sur la question de la moralité du héros de *comics*. En effet, nous pouvons distinguer les super-héros de leur contrepartie, que JENNEQUIN qualifie de

‘super-ennemis’ (dans une traduction approximative de ‘*super-villains*’). Or, ceux-ci ont souvent les mêmes types de pouvoirs ; ainsi, Magnéto aura, au même titre que de nombreux X-Men, des pouvoirs hors du commun, mais il n’accède pas pour autant au titre de héros. Par conséquent, la façon dont le personnage se sert de ses pouvoirs viendra caractériser le super-héros ; s’il refuse d’employer ses facultés, aussi incroyables soient-elles, pour servir le ‘bien’, celui-ci ne sera pas considéré comme ‘super-héros’.

Ainsi, la question se pose : comment le Sandman emploie-il ses pouvoirs ? Cette question sera au cœur de toute la problématique de l’œuvre : le Rêve n’emploiera ses pouvoirs que dans un souci absolu de justice, aussi dénuée de compassion soit-elle. Toutes ses actions seront réfléchies selon la décision de ce qui ‘doit’ et ne ‘doit pas’ être. L’exemple le plus visible de cette droiture morale s’exprime dans le dernier arc de la série, ‘Les Bienveillantes’, où le protagoniste choisit de faire face aux conséquences de ses actions. Il déclare notamment : « Nous faisons ce que nous devons, à cause de qui nous sommes. Si nous agissions autrement, nous ne serions pas nous-mêmes. Je ferai ce que j’ai à faire et je ferai ce que je dois ». ⁴⁴ De nombreuses indications de l’incapacité du Sandman à ignorer ses responsabilités peuplent la saga, et ce dès les premiers numéros de la série. Dans le numéro 28, issu de l’arc narratif ‘La saison des brumes’, le personnage de Nada lui propose d’abandonner le royaume du Rêve – ce dont il a la capacité, au même titre que tous les autres Infinis. Encore ici, sa réponse est sans appel : « Ma réponse n’a pas changé. J’ai des responsabilités. Je ne peux les abandonner. » ⁴⁵. La question de la responsabilité est un thème récurrent dans les *comics* ; l’exemple le plus connu reste celui issu de la série originale de *Spider-Man* : « *With great power there must also come – great responsibility* ». Le poids des responsabilités qui incombent au Sandman, et son choix de toujours agir de façon à les honorer, semblent pouvoir le faire rentrer dans la catégorie des héros. Cependant, nous retrouvons régulièrement dans les *comics* un dilemme moral qui touche les héros de façon cruciale : que faire lorsque la chose la plus « morale » à faire est également « injuste » ? Prenons par exemple le cas de Batman : celui-ci choisit de ne jamais tuer ses ennemis, bien que, ce faisant, ceux-ci soient capables de causer à nouveau nombre de mauvaises actions dans le futur. La morale infallible du Sandman, à l’inverse, ne laisse pas lieu à ce genre de dilemme : l’action la plus moralement difficile à entreprendre n’est jamais source de conflit intérieur pour ce personnage, comme on peut le voir à plusieurs reprises. Lorsqu’il appréhende John Dee, humain ayant abusé du pouvoir conféré par le rubis du Sandman, celui-ci lui demande s’il compte le tuer ; ce à quoi le Sandman répond placidement « Peut-être, oui ».

44 N. GAIMAN, *Sandman, Volume VI*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2015, p. 304.

45 N. GAIMAN, *Sandman, Volume II*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2013, p. 304

Ainsi, il est possible d'affirmer que la 'responsabilité' de Morphée n'est pas celle de protéger autrui : c'est ici ce qui le différencie de façon majeure des super-héros de *comics*. Dans la préquelle *Sandman : Ouverture*, celui-ci empêche rien de moins que la destruction de l'univers ; ici, cette action n'est pas effectuée par altruisme, mais par simple souci de rectifier une faute qu'il a commise. Cette attitude et ce choix constant de prendre en charge ses propres erreurs sera éventuellement ce qui le mènera à sa perte. Car le Sandman est loin d'être irréprochable : on le caractérisera souvent, au sein de la série, comme 'hautain', voire même 'égoïste'. Ces défauts de caractères ne sont pas suffisants pour démunir un héros de son statut : nous pouvons par exemple évoquer Namor (Marvel Comics), qui est un personnage fondamentalement irascible et hautain. Or, le refus du Sandman d'agir en fonction de ce qui est 'bien' ou 'mal', mais uniquement en fonction de ce qui est 'juste' ou non va créer un nouveau clivage entre le statut classique des super-héros (agir pour le bien) et celui du Sandman (agir selon une morale dénuée de compassion).

Hy BENDER livre une analyse plus complète sur le personnage du Sandman dans le complément de lecture à l'ouvrage *Sandman Companion* publié en 1999. Il écrit notamment : « Nous apprenons que le Sandman honore ses dettes (par exemple, quand il aide John Constantine, et même John Dee), et qu'il prend les règles et les responsabilités très au sérieux. »⁴⁶ Cependant, il ajoute : « Le Sandman se présente par conséquent comme un personnage extrêmement consciencieux, capable et même prêt à se sacrifier dans le cadre de son travail ; mais il a des carences très nettes dès qu'il s'agit de gens et de relations humaines »⁴⁷. Si l'évolution du personnage dans le cadre de son rapport aux autres et aux règles est subtile tout au long de la saga, elle n'en est pas moins présente : elle est même l'une des problématiques centrales de la série. La critique Hilary GOLDSTEIN remarque que le véritable enjeu concernant le Sandman est le résultat de chacun de ses rencontres avec le genre humain :

*As an immortal being, a function of the universe personified, there is little that can threaten Morpheus. A lesser writer could easily have succumbed to "Superman Syndrome," wherein he throws bigger and uglier monsters Morpheus' way as the only form of a challenge. But Morpheus is not about might. The few times he does battle, it is his wits, not his power, that provide the victory. What threatens Morpheus most are not big, ugly creatures (though they certainly do exist), but his own ego. As with most great tragedies, Morpheus is his own worst enemy. The difficulties he faces are often a result of how he interacts with humans and lesser beings.*⁴⁸

46 H. BENDER, in *The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999 ; trad. publiée dans *Sandman, Volume I*, op. cit. p. 19.

47 Id., p. 457

48 H. GOLDSTEIN, « The Absolute Sandman, Vol.1 Review », *IGN*, 2006, disponible sur <http://www.ign.com/articles/2006/10/13/the-absolute-sandman-vol-1-review> [consulté le 17.06.2018]

Cependant, là où un héros de *comics* de ‘super-héros’ effectuerait rapidement ce travail sur lui-même et déciderait d’adopter une éthique désintéressée en sauvant autrui au fil des numéros, *The Sandman* propose une exploration plus complète des hésitations d’un tel protagoniste face au changement. Cette lenteur de changement est à nouveau expliquée par BENDER :

Comme l’ont démontré Carl Jung et Joseph Campbell, on retrouve certaines images et mythes primitifs dans toutes les cultures, parce qu’ils sont intégrés à notre inconscient collectifs et nous sont aussi fondamentaux que l’air et l’eau. Les gens s’appuient sur ces archétypes pour rêver et créer des histoires ; mais le Sandman est le rêve et l’histoire. En d’autres termes, sa nature même se compose de la substance des rêves qui est, par définition, universelle, éternelle... et très, très lente à changer.⁴⁹

Ainsi, nous avons vu plus haut que le Sandman réunit la plupart des caractères requis pour être assimilé au genre ‘héroïque’ : possession de pouvoirs, suffisamment de ressemblances avec le genre humain pour permettre une quelconque identification de la part du lecteur, respect des responsabilités qui lui sont inhérentes... Cependant, c’est par le biais de ses motivations que l’on comprend que la série a pour but de s’éloigner rapidement du genre ‘super-héroïque’ : bien que le Sandman ait la possibilité d’agir héroïquement, l’absence d’altruisme inhérente à son personnage le sépare définitivement du panthéon de héros de DC. Batman est un héros faillible, qui choisit d’épargner ses ennemis bien qu’ils puissent à nouveau commettre des crimes : c’est justement cette faillibilité qui fait de lui un ‘super-héros’, car bien qu’il puisse commettre des erreurs, sa motivation reste la même : son but est de sauver des gens. Or, le Sandman n’a pas la vocation de sauver, mais de ‘réparer’ (tout d’abord de réparer les torts qui ont été commis envers lui, puis de réparer les torts qu’il a lui-même causés). Ainsi, le protagoniste de la série est, sur ce point de vue, diamétralement opposé aux principes incarnés par les super-héros. Cette opposition explique donc le fait qu’il soit relégué à un plan plus secondaire par la suite : en effet, la suite de la saga indique rapidement qu’il ne dirige plus le *comic-book*, mais sert plutôt de point de départ à la série.

2.2.2. LE HÉROS COMME PRÉTEXTE

Dave McKean, l’illustrateur des couvertures de chaque numéro de *The Sandman*, convainc très vite Karen BERGER que le protagoniste de la série n’a pas à être représenté sur chacune des couvertures. En effet, cette optique représente la démarche de Neil GAIMAN dès la fin du premier arc narratif de la série. Celui-ci présente ainsi l’arc suivant, intitulé ‘La Maison de Poupées’ :

⁴⁹ H. BENDER, *op. cit.*, p. 30.

« *La Maison de Poupées* ne se focalise pas du tout sur le Sandman, mais sur une fille du nom de Rose Walker. Le Rêve apparaît de temps en temps dans l'histoire, mais sa participation est fortement réduite »⁵⁰. Il précise par la suite la motivation derrière cette démarche narrative : « J'ai vu dans *La Maison de Poupées* l'occasion de commencer à former mon public à accepter une gamme de sujets plus large que ce qu'ils avaient peut-être l'habitude de voir dans les *comics* »⁵¹. Cette explication de Neil GAIMAN est non seulement vraie pour le second arc narratif de *The Sandman*, mais se vérifie également pour tout le reste de la série.

Si nous prenons en compte les numéros présentant Morphée comme personnage principal ou apparaissant de façon récurrente aux côtés d'un autre personnage-narrateur, ainsi que ceux suivant sa progression au sein de l'histoire, il est possible d'évaluer le taux de présence du personnage-titre sur la totalité de la série. Ainsi, sur soixante-quinze numéros, le Sandman n'apparaît comme 'héros' ou protagoniste que sur trente-six numéros, soit sur la moitié de la série uniquement. En effet, si les premiers numéros de la série présentent le Sandman comme héros-titre, la plupart des numéros suivants servent d'exploration sur le thème des rêves et le rapport de nombreux individus à ceux-ci. Ainsi, certains des plus longs arcs narratifs suivent la progression de nouveaux personnages, qui finissent par être impliqués, d'une manière ou d'une autre, dans des intrigues concernant Morphée. Ce n'est qu'à la fin dudit arc que le Sandman apparaît de façon conséquente, offrant les explications nécessaires pour créer un lien avec les événements présentés auparavant. Nous pouvons catégoriser les trois façons principales dont Morphée se manifeste auprès de ces personnages secondaires :

- *La manifestation volontaire* : le Sandman intervient dans l'intrigue de son plein gré, généralement pour régler une série de problèmes. (voir : 'La Maison de Poupées', 'Le Jeu de soi')
- *L'invocation* : l'un des personnages secondaires va à la rencontre du Sandman par le biais des rêves. (voir : 'Rêves de mille chats', 'La Chasse', ou l'épisode spécial 'Les chasseurs de rêves')
- *La rencontre hasardeuse* : le Sandman fait une apparition rapide, sans pour autant être au cœur de l'histoire. (voir : 'La fin des mondes', 'Zones floues')

De ces trois points, seul le premier présente Morphée comme un personnage 'actif' - quand bien même il ne servirait pas de point de départ à l'histoire. D'autres numéros, en revanche, ont pour seul rapport avec Morphée le fait d'impliquer un plusieurs autres Infinis. Dans le numéro 20, 'Façades', nous suivons pendant plus de deux tiers de l'histoire un nouveau personnage-

⁵⁰ Entretien avec H. BENDER, *op. cit.* p. 20.

⁵¹ *Ibid.*

narrateur (Element Girl, ancien personnage DC) ; bien que celui-ci évoque rapidement le thème des rêves, Morphée n'apparaît pas : c'est en revanche sa sœur, la Mort, qui apparaît à la fin. Cette histoire n'aura pas de répercussion sur le reste de la saga : comme bien des numéros, celui-ci se concentre, plutôt que sur le personnage principal, sur un thème en particulier. C'est bien par le biais de cette démarche que nous comprenons que la série *The Sandman*, bien que s'appuyant initialement sur la trame 'super-héroïque' de DC Comics, dévie rapidement vers un nouveau genre, ouvertement plus fantastique, se concentrant principalement sur la psyché de personnages humains et secondaires. Il est possible d'expliquer ce changement par le fait que *The Sandman* se libère de la continuité DC – et donc de ses obligations de respecter un certain 'cahier des charges' pour correspondre au genre héroïque – en rejoignant la filiale Vertigo. Il est également possible de supposer que le fait que la série ait reçu dès le début de sa publication une forte attention de la part des médias et fut donc validée dans sa démarche (plus originale que ce qui se faisait alors dans le milieu des *comic-books*), permit à GAIMAN d'explorer de façon encore plus libre les thèmes l'ayant initialement mené à créer le personnage du Sandman (soit le souhait d'explorer la dimension du rêve telle qu'elle fut précédemment explorée dans les *comics* DC). Cependant, il faut ici mentionner que ce changement n'est pas soudain, mais a été planifié dès le début par GAIMAN et son équipe éditoriale. En effet, il explique : « Lorsque j'ai atteint le n°8, *Sandman* se vendait mieux que n'importe quel *comic* d'horreur depuis les années soixante-dix »⁵². Nous remarquons dès ici que l'auteur tend à catégoriser la série comme *comic* d'horreur : nous verrons comment ce genre s'exprime au sein de la saga.

En effet, l'auteur a ouvertement mentionné ses inspirations lors de la création du *comic*, et son souhait de remettre au goût du jour une nouvelle version des anciens *comics* d'horreurs de DC et EC Comics ; ainsi, en nous penchant sur la façon dont ces inspirations ont influencé la forme même des premières histoires de *The Sandman*, nous verrons en quoi la série apparaît comme un mélange de différents genres – dépassant ainsi la généricité habituelle des *comics* des années 1990.

⁵² Id., p. 460

PARTIE 3.

UNE MULTIPLICITÉ DE GENRES AU SEIN D'UN MÊME FORMAT

« [The Sandman] est une œuvre qui a la limpidité des contes de fées et la subversion sous-jacente de la fiction moderne de haut niveau. »

– STEPHEN KING

3.1. LE GENRE 'SUPER-HÉROÏQUE' DÉSAMORCÉ AU PROFIT DE DIFFÉRENTS GENRES

3.1.1. LA STRUCTURE DE LA SÉRIE

Comme l'a mentionné Karen BERGER, la série *The Sandman* imite initialement les *comics* de super-héros en matière de « structure, d'emploi de conflits, et de rythme ». Au-delà de la structure formelle (format de publication périodique de vingt-quatre pages), nous pouvons ici remarquer que la structure même de l'histoire évoque celle des *comics*. Le premier numéro sert d'introduction ; le second marque l'apparition du Sandman comme protagoniste et présente le monde du rêve ; enfin, les numéros couvrant les chapitres trois à sept suivent la quête du Sandman pour récupérer ses outils magiques lui ayant été volés dans le premier numéro.

Cette décomposition rapide des différents numéros permet d'apparenter le début de la série aux « *origin stories* » (présentation, dans un *comic-book*, de la façon dont un personnage devient héros ou antagoniste), fréquentes dans l'univers des *comics*. Ici, l'enfermement du protagoniste le pousse à entreprendre une quête au terme de laquelle il regagnera ses pouvoirs et son statut. De plus, chaque partie de la quête est présentée en un numéro (par exemple, le numéro 3, 'Rêve encore un peu de moi', est une enquête alliant Morphée et John Constantine pour récupérer sa bourse de sable ; le numéro 4, 'Un espoir en Enfer', est le voyage qu'entreprend le Sandman pour récupérer son casque...), mis à part la dernière quête, dont les enjeux sont plus conséquents, qui est présentée en trois numéros se suivant directement. Enfin, nous retrouvons en matière de conflits les mêmes trames que celles que l'on peut retrouver habituellement dans les *comics* de super-héros : l'exemple le plus frappant est l'affrontement final confrontant le Sandman à John Dee, à la conclusion du numéro sept, 'Bruit et Fureur'. Nous retrouvons donc un rythme assez classique de *comic-book* de super-héros : chaque numéro présente une intrigue, et certaines intrigues plus conséquentes (généralement celles marquant la fin d'un arc) se déroulent en plusieurs numéros. De fait, les notions principales de « structure, d'emploi de conflits, et de rythme » des *comics* de super-héros sont donc respectées dès le début de la série. Cependant, ce parallèle entre la série *The Sandman* et les *comic-books* est superficiel : en effet, une lecture plus poussée indiquera rapidement à l'amateur de *comics* de super-héros que si certains thèmes propres au genre sont repris, la forme même sous laquelle ceux-ci sont présentés contredit le genre 'héroïque'. Afin de démontrer ce point, Hy BENDER écrit :

Dans une quête classique, le héros commence dans un environnement ordinaire, puis subit un genre de choc qui l'expédie dans un royaume ténébreux où il combat des forces primordiales. Dans le cas du Sandman, en revanche, son environnement

ordinaire est le royaume des ténèbres, parce qu'il incarne les mythes et les rêves. Par conséquent, le choc qu'il reçoit constitue à se voir arraché à son royaume du mystère et du cauchemar pour la cave d'un magicien de bas-étage. Et au lieu de combattre des forces épiques, il demeure soixante-douze ans prisonnier de cette cave, sans bouger ni parler.⁵³

Nous remarquons donc que le personnage même du Sandman est, à l'inverse d'un personnage dénué de pouvoirs au début d'une série, un personnage extrêmement potent qui sera, quant à lui, dénué de sa force. Plus encore, le protagoniste est présenté dans un univers sombre – univers auquel il appartient lui-même, étant associé de par sa nature au monde du rêve, et par conséquent de la nuit. C'est donc sous un format plus proche de la littérature gothique et d'horreur que du *comic-book* de super-héros que le personnage du Sandman est introduit auprès du lectorat. En étudiant la façon dont cette esthétique est présentée, nous verrons comment Neil GAIMAN s'attache à subvertir le genre du *comic-book* 'héroïque'.

3.1.2. UNE ESTHÉTIQUE DE L'HORREUR

3.1.2.1. DES RÉFÉRENCES INTERTEXTUELLES AUX GENRE DU *COMIC-BOOK* D'HORREUR

La présence d'inspirations horribles issues des *comic-books* des années soixante-dix est rapidement affirmée dans la série *The Sandman*. Ainsi, si nous avons pu voir que la récupération de personnages issus de l'univers DC Comics s'est effectuée non seulement pour les personnages de type 'super-héroïque' (citons par exemple Lyta Hall, officiant auparavant en tant que la super-héroïne 'La Furie'), il en va de même par l'inclusion de personnages issus des titres d'horreur de DC Comics, tels que les frères Abel et Caïn, ou les Trois Sorcières. Si, comme l'indique Hy BENDER, « les inclure ajoutait un niveau supplémentaire de résonance et d'intérêt pour les anciens lecteurs de *comics* »⁵⁴, nous pouvons également ajouter que ce choix permet à l'auteur d'ancrer *The Sandman* dans un second genre de *comics*, explorant ainsi les capacités d'hybridation générique au sein d'un seul format. Il précise par ailleurs son souhait que la série « ressemble suffisamment à un *comic-book d'horreur* » sous couvert de formule 'super-héroïque' pour lui permettre « d'écrire le genre d'histoires fantastiques qu'il [l']intéressait d'écrire »⁵⁵. Comme continue d'expliquer GAIMAN, si le postulat initial de la série tire ses sources des *comics* de Jack KIRBY (réputé pour son dessin dynamique et ses couleurs vives), les sources d'inspiration entrant en compte lors de l'écriture des sept premiers numéros

53 H. BENDER, *op. cit.* p. 30.

54 *Ibid.*

55 Entretien avec H. BENDER, *op. cit.* p. 20.

sont, quant à elles, en rapport direct avec les thèmes de l'horreur et du fantastique noir. L'auteur explique donc :

Il y avait de ma part une volonté véritable, dans les histoires de ce volume, d'explorer les genres disponibles. 'Le Sommeil du juste' devait être une histoire d'horreur anglaise classique ; 'Hôtes imparfaits' joue sur certaines des conventions des anciens comics d'horreur de DC et d'EC (et les narrateurs d'iceux) ; 'Rêve encore un peu de moi' est une histoire d'horreur britannique légèrement plus contemporaine ; 'Un espoir en Enfer' renvoie au type de fantastique noir qu'on pouvait rencontrer dans la revue *Unknown* pendant les années quarante ; 'Passagers' était ma tentative ... de mêler des super-héros au monde du Sandman ; '24 heures' représentait un essai sur les histoires et les auteurs, et aussi une des rares histoires vraiment horribles que j'ai pu écrire ; 'Bruit et Fureur' concluait l'histoire ; et 'Le bruit de ses ailes' constituait l'épilogue et la première histoire de cette séquence où je savais que je commençais à trouver ma propre voix.⁵⁶

Dès lors, comment s'expriment ces références au niveau du *comic-book* en lui-même ? Cette résonance est particulièrement visible au sein du second numéro, qui se construit « en partie sur les EC Comics des années cinquante, mais surtout sur les *comics* d'horreur de chez DC dans les années soixante-dix. »⁵⁷ Cependant, si nous retrouvons effectivement dès le numéro 2 les personnages issus des titres d'horreur DC mentionnés plus haut (Lucien, Eve, les Trois Sorcières), le premier numéro permet déjà d'indiquer l'appartenance de la série au genre 'horifique' – et ce, dès les indications graphiques et textuelles de la première page.

Le premier encadré du numéro 1 indique une date et un lieu qui surprennent déjà le lecteur en s'éloignant de la norme de temps et de lieu des *comics* de super-héros – qui se déroulent pour la plupart à l'époque contemporaine de leur publication et au sein de grandes villes nord-américaines (ainsi, des super-héros tels que Batman ou Superman officient principalement dans des villes à l'image de New York). Ici, les indications données informent le lecteur que l'intrigue se déroule à une époque non contemporaine (« 6 juin 1916 »), ainsi qu'au sein d'un lieu éloigné en tout point d'une grande ville cosmopolite, puisqu'il s'agit d'un manoir au sein de la campagne anglaise (« Wych Cross, Angleterre »). Si le nom même du lieu peut déjà évoquer le terme anglais « witch », renforçant ainsi le caractère surnaturel du numéro, ce sont bien les éléments graphiques de la page, évocateurs du style horifique (tel qu'il a pu être popularisé par les films de la Hammer), qui indiquent au lecteur le genre de *The Sandman*. Ainsi, nous pouvons établir un certain nombre d'indications graphiques du genre du numéro, qui mêle ici conte d'horreur et de mystère victorien, telles que :

⁵⁶ N. GAIMAN, *op. cit.* p. 19.

⁵⁷ Entretien avec H. BENDER, *op. cit.* p. 20.

3.1.2.2. LA LITTÉRATURE D'HORREUR

Cette influence de la littérature d'horreur n'est pas hasardeuse : en effet, comme l'indique Gérard BLANCHARD dans *La bande dessinée; histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, les premiers *comic-books* d'horreur sont directement inspirés par les thèmes de la littérature fantastique classique. « C'est sur le succès des séries policières “noires” ou de guerre que va se greffer celui des ‘E.C. Horror-Comics’. Ceux-ci, aux alentours des années 50, illustrent d'abord la littérature fantastique classique, les thèmes d'Edgar POË, de Sheridan LE FANU, de Mary SHELLEY et leurs histoires à faire peur... »⁵⁸. Dès lors, les références à ce type de littérature font partie intégrante au *comic-book* de GAIMAN. De plus, il est intéressant de voir la façon dont l'horreur s'adapte particulièrement bien au format sériel des *comic-books*, et ce particulièrement si l'on prend en compte le rôle que jouent les ‘*penny dreadfuls*’ (courtes histoires macabres à sensation publiées en plusieurs semaines, populaires au Royaume-Uni pendant le XIXe siècle) dans le développement du genre horifique.

Ainsi, pour développer les premiers numéros de la série, l'auteur ne s'inspire pas uniquement des anciens comics DC, mais remonte directement aux sources de la littérature d'horreur – en s'inspirant tout particulièrement de la littérature d'horreur britannique. Par conséquent, les références employées dans la conception de *The Sandman* sont variées, comme l'explique GAIMAN dans la postface du premier volume de la série : « J'ai commencé par explorer les genres. Par exemple, le premier numéro était écrit dans la tradition des histoires d'horreur anglaises classiques, comme celles de Dennis WHEATLEY »⁵⁹. Il continue en citant l'influence de l'horreur urbaine britannique de Ramsey CAMPBELL ou de Clive BARKER sur le troisième numéro, ou encore son inspiration tirée d'auteurs fantastiques tels que John W. CAMPBELL pour le quatrième numéro. Il est possible de noter que la plupart des références ici mentionnées s'éloignent fortement du genre attendu par les lecteurs de *comics* de l'époque, pour proposer une série de numéros tournant autour du fantastique d'horreur – dans une sorte de *revival* des premiers numéros de la maison DC. De fait, nous pouvons voir comment GAIMAN choisit d'explorer un large panel de genres littéraires différents – tournant tous, pour le premier arc, autour des thèmes du mystère et de l'horreur sur un fond de trame fantastique – au sein d'un *comic-book* pourtant publié dans une maison dont le genre ‘horreur’ n'est alors que secondaire. Comme l'indique Jean-Marc LAINÉ dans son étude *Comics & contre-culture*, ce renouveau du genre horifique est directement lié à « l'émergence d'un nouveau réseau de diffusion et au

⁵⁸ G. BLANCHARD, *Histoire de la bande dessinée : une histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Verviers, Éd. Marabout, 1969, p. 258

⁵⁹ Entretien avec H. BENDER, *op. cit.* p. 20.

vedettariat naissant »⁶⁰ au sein de l'édition de *comics*. Il note donc que DC Comics ouvre aux auteurs « de nouvelles portes, accordant des droits d'auteurs sur les ventes et laissant la propriété des personnages aux créateurs »⁶¹ et proposent « d'autres genres que le super-héros » ; ainsi, « la science-fiction, le polar et l'horreur font un retour remarqué »⁶².

Nous nous apercevons néanmoins en avançant dans la série que si le thème horrifique continue d'être exploité (notamment en ce qui concerne la présentation du monde des rêves), GAIMAN s'approche bientôt d'autres genres qu'il exploite – de sorte à concevoir des pastiches de genres littéraires ou oraux – transposés au format *comic-book*. Nous pourrions expliquer ce changement par le succès critique que connaît rapidement la série, offrant ainsi à l'auteur la liberté de développer de nouveaux thèmes au sein de la série. En effet, comme l'explique GAIMAN :

Succès critique et succès financier ne sont pas synonymes du tout, et je pensais que la série s'arrêterait probablement au bout d'un an [...] C'est pour ça que la première grande histoire dure huit épisodes. À l'époque, un *comic book* mensuel tenait au moins un an, et le décalage entre écriture et publication était de quatre mois, si bien qu'au n°8, on arrivait au point où un éditeur vous téléphonait pour vous dire [...] 'Merci de boucler les intrigues en cours de façon à ce qu'on puisse conclure sur une note élégante d'ici au n°12'.⁶³

Cependant, parvenue au numéro huit, la série se vend « mieux que n'importe quel *comic* d'horreur depuis les années soixante-dix »⁶⁴. Ainsi, nous pouvons comprendre comment l'auteur s'est résolu à étendre son champ de références pour tisser le reste de l'histoire. Les nouveaux thèmes abordés permettent de conférer à la série un fort sens métatextuel, d'une part en rapport au rôle même du protagoniste (qui, en tant qu'incarnation des « rêves », représente également l'imaginaire, et donc le conte et son auteur), et d'autre part en jouant sur le caractère intertextuel offert par l'exploration du domaine des contes et des récits.

3.2. DU RÊVE AU CONTE

Nous pouvons avancer que l'une des principales raisons expliquant le succès de la série est en partie due à la richesse des références littéraires exploitées par GAIMAN. Ainsi, il n'est pas surprenant de voir que le numéro de *The Sandman* ayant remporté le World Fantasy Award de

60 J-M LAINÉ, *Comics & contre-culture*, Morigny, Éd. Confidentiel, 2014, p. 182

61 *Ibid.*

62 IDEM, p. 183

63 Entretien avec H. BENDER, *op. cit.* p. 20.

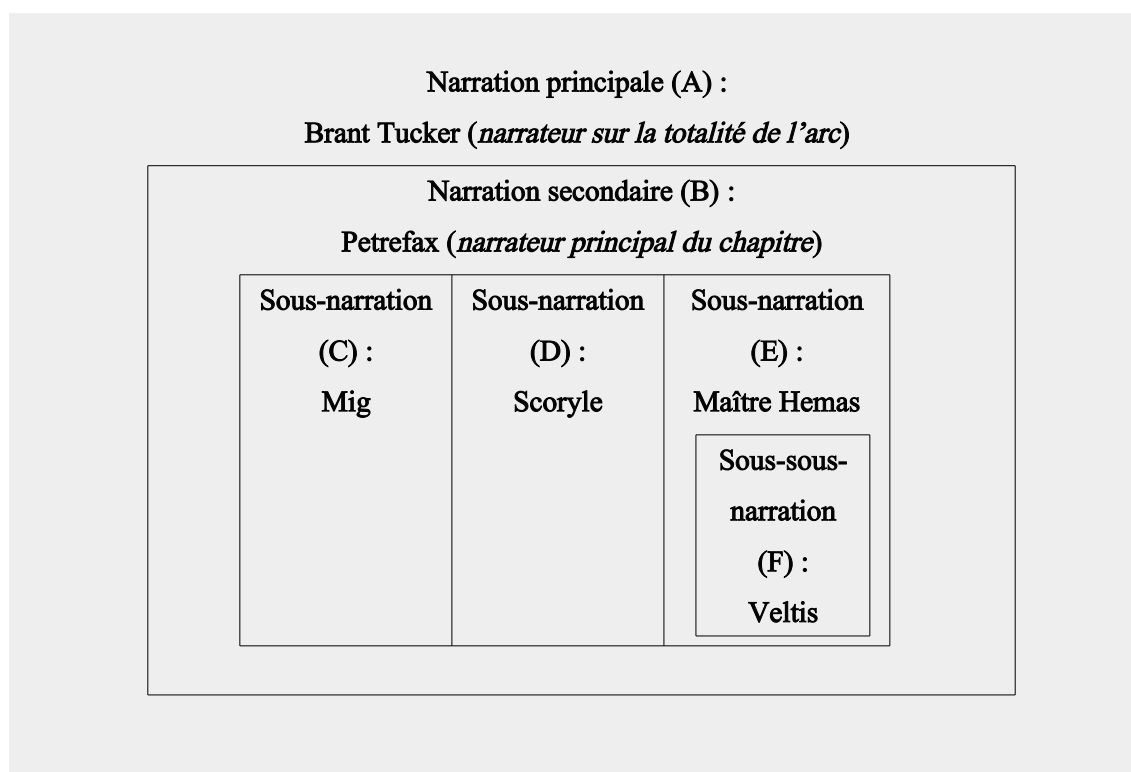
64 *Ibid.*

la meilleure nouvelle porte sur une représentation de *Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare. Mais au-delà de l'exploration du thème de la création littéraire au sein de la série, GAIMAN s'attarde également de façon conséquente sur les origines des mythes, des contes, et la façon dont ceux-ci sont perpétués. La question de l'oralité est donc quasi-omniprésente dans la série, offrant une réflexion sur la narration et la façon dont le format du *comic-book* est capable d'illustrer le processus de transmission du conte.

3.2.1. L'ORALITÉ

L'exemple le plus évident du poids de l'oralité dans la série est l'arc narratif 'La Fin des mondes'. Il est crucial de noter la place de cet arc au sein de la saga : il s'agit de l'antépénultième arc, précédant celui qui annoncera le terme de la série avec la mort de Morphée. Ainsi, une place de poids est accordée au rôle du conte, et ce juste avant que la saga ne se défasse de son protagoniste – personnage qui a, par extension, un rapport avec l'imaginaire du conte. Pour composer cette série de chapitres, GAIMAN s'inspire des *Contes de Canterbury* de Geoffrey CHAUCER, exemple marquant des premiers récits enchâssés de la littérature anglaise, où des pèlerins se réunissent dans une auberge, la *Tabard Inn*, et échangent des histoires entre eux. Ainsi, si nous retrouvons parmi les *Contes* un grand nombre de genres (roman de chevalerie, conte de fées, conte mythologique...), il en va de même pour 'La Fin des mondes', qui permet à l'auteur d'explorer une dernière fois une succession de genres divers (histoire 'lovecraftienne', histoire de capes et d'épées, histoire de marins inspirée de *Moby Dick* de MELVILLE...) tout en se concentrant sur les différents degrés de narration.

'La Fin des mondes' prend son point de départ en adoptant le point de vue d'un personnage n'ayant pas été précédemment introduit dans l'univers de *The Sandman*, nommé Brant Tucker. Cependant, lorsque celui-ci rejoint une auberge fantastique dans laquelle les clients payent leur séjour en racontant une histoire, nous remarquons rapidement que la focalisation change en fonction du personnage prenant la parole à son tour. D'autres personnages racontent alors des récits – dont ils sont la plupart du temps protagonistes –, permettant ainsi un enchevêtrement d'histoires tournant souvent à la mise en abyme, parfois poussée à l'extrême. Ainsi, dans le chapitre 55, dont la trame principale est narrée par un seul personnage, plus de cinq histoires sont présentées – par six narrateurs intradiégétiques différents. Le schéma narratif du chapitre se présente donc de la façon suivante :



C'est une fois arrivée à la narration (F) effectuée par Veltis que la narration devient circulaire : Hy BENDER évoque la ressemblance de cet arc à un tableau d'Escher, notamment lorsque l'une des histoires mentionnées à Hermas dans son enfance parle « d'un coche d'apprentis et d'un maître, emportés de Litharge par des magies noires, qui se réfugiaient dans une taverne où on devait payer l'abri d'un conte »⁶⁵. En d'autres termes, Veltis parle de « l'histoire des gens qui racontent actuellement une histoire d'elle, faisant basculer le temps à l'envers, et rendant la narration circulaire et infinie »⁶⁶.

La mise en abyme est complète lorsque nous réalisons, à la fin de l'arc, que toutes les histoires présentées depuis le début sont elles-mêmes racontées par Brant Tucker à une barmaid, dans le monde réel. Cet entrelacement narratif vient parachever toute la démarche de la série, qui explore la question de la narration – et plus particulièrement ici de la façon dont les contes peuvent être connectés les uns aux autres, comme en témoigne les nombreuses récupérations qu'effectue GAIMAN des différents personnages et thèmes de DC Comics pour les mettre en scène dans un seul univers.

⁶⁵ N. GAIMAN, *Sandman, Volume V*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2014, p. 168

⁶⁶ H. BENDER, *in The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999 ; trad. publiée dans *Sandman, Volume V, op. cit.*

Si ‘La Fin des mondes’ a pour richesse d’explorer une multitude d’histoires imbriquées les unes dans les autres – avec, pour seul point commun, un rapport plus ou moins évident avec le monde des rêves, ou bien comme point de repère des personnages déjà présentés dans la série, tels que Hob Galding –, d’autres histoires s’attardent quant à elles sur le thème de la narration orale du conte, et l’horizon d’attente de celui-ci. Ainsi, si le pénultième arc de *The Sandman* présente une multitude d’histoires courtes offrant une réflexion sur la transmission des histoires, l’un des premiers chapitres de la série propose quant à lui une reproduction de la construction narrative des contes – ici, des contes africains – permettant à GAIMAN d’amorcer le thème de la mythologie au sein de la série.

3.2.2. LE CONTE

À plusieurs reprises dans la saga, Neil GAIMAN écrit une histoire incluant le Sandman – de près ou de loin – à la façon d’un conte : ainsi, il explore et imite au sein de la série les typologies des contes africains, japonais, ou arabes. L’histoire ‘Contes dans le sable’ (numéro 9) marque son premier essai, qui apparaît au début de la série – et sert de façon efficace l’intrigue, puisque les éléments présentés dans ce conte ont une certaine répercussion sur le reste de l’histoire. Le numéro 9 de *The Sandman* est une histoire impliquant Morphée présentée comme un conte africain, raconté oralement. GAIMAN explique ainsi sa démarche :

C’était ma première tentative de pastiche pur, dans la série – c’est-à-dire que j’imitais ouvertement un style établi de narration. J’avais déjà tâté du pastiche pour établir une ambiance, mais c’était ma première tentative d’imiter complètement le ton et l’esprit d’un conte populaire anthropologique et ethnologique. J’étais excité par l’idée de me confronter à quelque chose qui appartenait à la tradition orale, aussi, parce que j’adore les cadences et la langue de ces histoires.⁶⁷

Nous remarquons effectivement une reprise de plusieurs éléments caractéristiques du conte africain, d’après la typologie établie par VERONIKA GÖRÖG dans son article « Pour une méthode d’analyse de la littérature orale africaine : Introduction à une bibliographie analytique sélective ». Nous comparerons donc les éléments présentés par GÖRÖG avec le conte pastiche de GAIMAN pour comprendre comment s’établit une imitation d’authenticité et, par conséquent, la façon dont ce pastiche s’adapte aux thèmes et au format du *comic-book*.

GÖRÖG dénote d’après un corpus d’une centaine de contes africains un certain nombre d’éléments récurrents. Ainsi, il est établi que les acteurs de ces contes sont « les êtres

⁶⁷ Entretien avec H. BENDER, *op. cit.* p. 20.

suraturels, les hommes, les animaux ainsi que les ‘acteurs inanimés’, objets et choses qui interviennent »⁶⁸. Tous ces éléments sont respectés dans le pastiche de GAIMAN ; nous retrouvons donc, respectivement : Morphée, le ‘Maître des rêves’ ; Nada (qui, de plus, se distingue par son rang royal de reine, car, comme l’indique GÖRÖG, « Parmi les humains qui sortent du commun, le ‘roi’, le ‘fils du roi’ et ‘l’orphelin’ jouent le rôle principal »⁶⁹) ; le roi des oiseaux ; et enfin, le soleil (qui intervient en détruisant la ville de Nada : « Une boule de feu ardent tomba du soleil et consuma la ville de verre, la rasant pour ne laisser qu’un désert »⁷⁰). De même, GÖRÖG érige une liste de quatre thèmes principaux présents dans ces contes. En étudiant en détail la façon dont ceux-ci apparaissent dans ‘Contes dans le sable’, nous verrons comment ce numéro s’apparente de façon évidente à un conte africain.

- En premier lieu, nous trouvons les ‘**thèmes éthiques**’ (enseignement moral, sagesse, etc). GÖRÖG mentionne en particulier les enseignements moraux qui s’adressent très souvent aux jeunes filles, dont la morale a généralement pour but d’enseigner qu’il « ne faut pas être difficile dans le choix du mari »⁷¹. D’une certaine façon, cette morale s’applique au personnage de Nada, qui refuse de se marier à un homme de la tribu : « Quand les femmes de la tribu lui disaient qu’elle devait prendre époux, elle se détournait en disant : ‘Où est-il, l’époux fait pour moi ?’ »⁷². Ce refus de se marier se répète face au « maître des rêves », qui la condamne alors à l’Enfer. D’une certaine façon, nous pouvons analyser la morale de l’histoire selon le thème soulevé par GÖRÖG : si Nada avait épousé un homme de sa tribu, elle n’aurait été condamnée à l’Enfer en rencontrant Morphée. Cependant, GAIMAN insuffle une autre morale à l’histoire : il souligne plutôt l’orgueil de Morphée (qu’il tentera de corriger dans la suite de la série), et les conséquences de son obstination : ces conséquences font par ailleurs de ce conte un conte étiologique.

- En effet, en second lieu, nous trouvons dans la typologie des contes africains les ‘**thèmes explicatifs**’ (origine et nature des phénomènes biologiques, naturels, sociaux, etc). Le conte explique que l’obstination du Rêve provoque la destruction de la ville sur laquelle règne Nada (où est apparu le « premier peuple ») et la transformation de ses terres fertiles en un désert aride. À ceci s’ajoute l’explication de « l’origine de certaines caractéristiques physiques ou psychiques d’une espèce animale »⁷³, comme dans la plupart des contes étiologiques selon GÖRÖG. Ici,

68 V. GÖRÖG, « Pour une méthode d’analyse de la littérature orale africaine : Introduction à une bibliographie analytique sélective », Cahiers d’études africaines, vol. 8, n°30, 1968, p. 310-317

69 *Ibid.*

70 N. GAIMAN, *op. cit.* p. 19.

71 V. GÖRÖG, *op. cit.*

72 N. GAIMAN, *op. cit.* p. 19.

73 V. GÖRÖG, *op. cit.*

GAIMAN insère une description de la façon dont un tisserand vient en aide à Nada en allant cueillir pour elle « une baie de l'arbre qui pousse sur les montagnes du soleil »⁷⁴, et insère une explication rapide de sa couleur : « Voilà pourquoi, depuis lors, le tisserand est brun »⁷⁵, ainsi qu'une explication du traitement particulier de ces oiseaux dans la tribu fictive : « Aussi est-il interdit de manger la chair des tisserands ou de les blesser, et nous les laissons bâtir leurs nids dans nos villages »⁷⁶.

– En troisième lieu, nous trouvons les '**thèmes relationnels**' dont il existe de multiples catégories (« de parenté, sexuelles, hiérarchisées – entre supérieur et inférieur –, égalitaires – entre amis –, etc »⁷⁷). Ici, l'histoire semble fondée sur une relation inégale : celle entre un Infini et une mortelle. Cependant, il est important de dissocier ce thème du suivant.

– En quatrième lieu sont présentés les '**thèmes relatifs à l'intrigue**.' GÖRÖG indique : « dans une intrigue par exemple, dans la majorité des cas, on est en présence au moins d'une relation. Néanmoins la distinction entre thèmes relationnels et thèmes d'intrigue nous paraît utile : elle permet de saisir le contenu d'un récit dans ses divers aspects »⁷⁸. En effet, la relation entre les deux personnages sert de point de départ à l'explication du 'pourquoi' le monde est tel qu'il est.

De fait, nous retrouvons de façon effective les thèmes factuels composant les contes africains. Cependant, GAIMAN dépasse ces éléments pour également prendre en compte la question de l'oralité, élément majeur de la transmission du conte africain, en exploitant les avantages du format *comic-book*. Si GAIMAN rédige initialement le conte à l'écrit, il tient néanmoins à prendre en compte « les cadences » et « la langue de ces histoires »⁷⁹. De fait, il explique : « Une fois que j'ai eu fini l'histoire, je l'ai découpée case par case »⁸⁰. Ainsi, la structure des cases sur la page imite « la scansion chantante des contes populaires »⁸¹, qui s'exprime par une composition de quatre cases en haut – illustrant l'histoire de Nada – et d'une longue case en bas de chaque page – permettant de revenir de temps à autre à la séquence qui sert de cadre, où nous pouvons suivre le grand-père narrant l'histoire à son petit-fils. Dès lors, la composition de la bande dessinée permet de récupérer visuellement la perte de l'oralité propre au conte.

74 N. GAIMAN, *op. cit.* p. 19.

75 *Ibid.*

76 *Ibid.*

77 V. GÖRÖG, *op. cit.* p. 44.

78 *Ibid.*

79 Entretien avec H. BENDER, *op. cit.* p. 20.

80 *Ibid.*

81 *Ibid.*

Cependant, malgré toutes ces similitudes établies entre la typologie dressée par GÖRÖG et le numéro 9 de *The Sandman*, il est particulièrement intéressant de noter que GAIMAN a reconnu ne pas s'être documenté spécifiquement pour écrire cette histoire, s'appuyant uniquement sur des connaissances du folklore des contes et des mythes africains. La question de l'invention fait donc partie intégrante du numéro : l'auteur pousse même le pastiche jusqu'à la mention d'autres contes – dont les titres sont entièrement inventés – au début du chapitre, tels que « l'histoire du caillou qui sautait » ou d'autres contes qualifiés de « farces comiques »⁸². Une invention littéraire du même ordre apparaît également dans le numéro 1 du hors-série 'Dream Hunters', initialement paru comme livre illustré par le dessinateur Yoshitaka AMANO avant d'être adapté en *comic-book* par P. Craig RUSSELL. En effet, si GAIMAN écrit en postface de la nouvelle illustrée qu'il s'est inspiré des *Vieux contes de fées japonais* de Yei Theodora OZAKI, il admet ensuite face aux questions de « lecteurs et d'universitaires qui se trouvaient incapables d'obtenir les textes sources »⁸³ que les sources du conte sont en réalité entièrement factices. Ces exemples d'inventions et de d'imitations de contes représente ici de façon claire la façon dont *The Sandman* manie à la fois mélange de genres et intertextualité. Cette notion est d'autant plus visible lorsque GAIMAN se réfère à des matériaux existants – qu'il s'agisse de mythologie ou de pièces de William Shakespeare. Par conséquent, la question des mythologies – et la façon dont celles-ci sont créées – est prédominante au sein de la saga.

3.2.3. L'INTERTEXTUALITÉ

3.2.3.1. LA MYTHOPOEIA DE *THE SANDMAN*

Comme mentionné plus haut, de nombreux comics réemploient et adaptent des figures mythologiques au sein de leurs séries : ainsi, nous pouvons retrouver le dieu nordique Thor au sein de la maison Marvel, aux côtés d'Hercule ou de Gilgamesh. Mais nous remarquons que la plupart des comics « font » leur propre mythologie : Harry MORGAN et Manuel HIRTZ parlent ainsi du caractère 'mythopoétique' de l'œuvre de Jack KIRBY, dans leur analyse *Les apocalypses de Jack KIRBY*⁸⁴. Ce caractère mythopoétique est plus qu'évident avec *The Sandman*. Si GAIMAN récupère d'anciens personnages (tels que Destiny, issu de 'Weird Mystery Tales', publié en 1972) pour les élever au stade de 'divinité' (ou, ici, d'Infini), il crée aussi de toutes pièces la mythologie majeure de sa série. Ceci est rendu possible par une série de mécaniques mêlant un large panel de mythologies diverses – qu'elles soient issues de l'Antiquité grecque,

⁸² *Ibid.*

⁸³ N. GAIMAN, *The Dream Hunters* n°3, Postface, Vertigo, 2008 ; trad. publiée in *Sandman, Volume V*, *op. cit.* p. 42.

⁸⁴ H. MORGAN, M. HIRTZ, *Les apocalypses de Jack KIRBY*, Lyon, Les Moutons électriques, 2009

égyptienne... ou même issue de comics antécédents à la création de *The Sandman* – et un ‘panthéon’ mythopoétique : celui des Infinis.

GAIMAN donne donc une forme de légitimité à son panthéon (composé de sept incarnations anthropomorphiques du Destin, de la Mort, du Rêve, de la Destruction, du Désespoir, du Désir et du Délire) en tissant au sein du récit une multitude de références à des divinités quant à elles établies, qui interagissent avec les Infinis. Pour justifier le statut des Infinis, ceux-ci sont présentés comme littéralement ‘éternels’. Comme pour prouver une certaine ‘préexistence’ aux divinités, l’origine des Infinis n’est jamais explicitée : si quelques références sont faites à des changements majeurs (la mort du premier Désespoir, la transformation du Plaisir en Délire), celles-ci sont évasives : encore une fois, le lecteur est poussé à accepter les Infinis tels qu’ils sont présentés dans la série, en comprenant que leurs éventuels changements sont rares et lents – à l’inverse des divinités, souvent nées d’une hégémonie née d’un conte. Les Infinis sont donc supérieurs aux divinités, qui sont pour leur part capables de disparaître au fil du temps : ceci est un thème récurrent chez Neil GAIMAN, qu’il ré-exploitera en plus de détails dans son roman *American Gods*. On pourra y retrouver les mêmes notions de rapports étroits entre humains et divinités ; cette notion est explorée tout au long de *The Sandman*, qui laisse au sein d’un récit aux allures mythiques une grande part de la narration à des personnages humains et secondaires. Comme nous l’avons vu, la moitié des numéros de *The Sandman* est composée de numéros focalisés sur un point de vue humain – et la façon dont les Infinis peuvent intervenir ou non dans ces intrigues y est cruciale.

Comment s’exprime la légitimité donnée au panthéon des Infinis ? GAIMAN commence d’abord par faire directement intervenir le Sandman en Enfer, dans le numéro 4 afin d’y récupérer son casque. Nous remarquons dès ici une démarche intertextuelle forte, puisque GAIMAN réemploie l’Enfer tel qu’il est présenté dans *The Swamp Thing* (DC Comics) d’Alan MOORE. Non seulement ceci permet d’ancrer le Sandman dans une dimension plus vaste, montrant que ses actions ne se limitent pas au champ de l’humanité, mais l’ancre encore une fois de façon plus certaine dans l’univers DC en faisant appel au champ de référence des lecteurs. Cette dimension ‘sur-humaine’ est à nouveau présentée dans l’arc ‘La Saison des brumes’ où apparaissent une multitude de divinités, dans un groupe composé principalement des panthéons nordiques, égyptiens ou japonais. Mais ces références à des panthéons bien établis dans l’histoire humaine ne doivent pas être vues comme ayant pour seule utilité de renforcer le rôle ‘divin’ du Sandman : ces apparitions ont souvent des répercussions – et ce principalement à la fin de la série. Ainsi, nous retrouvons dans l’arc ‘Les Bienveillantes’ Loki, accompagné de Puck, qui kidnappe le jeune Daniel après avoir été humilié par Morphée. Cet arc est le plus

significatif de l'importance du lien créé avec le monde mythologique, puisqu'il présente et réunit la figure des 'Trois Sorcières' présentées au début de la série, sous plusieurs dénominations (Hécates, Parques, Sœurs Fatales, Bienveillantes...). Celles-ci gagnent un rôle primordial et sont mêlées avec soin aux personnages DC plus récents, tels que Lyta Hall, qui, après avoir endossé le nom super-héroïque de 'la Furie' (sa première apparition date ainsi de 1983⁸⁵), rejoint alors le rang des Furies mythologiques. Ainsi, la façon dont GAIMAN parvient à donner un statut mythologique, puis une véritable place primordiale au sein de l'intrigue, à d'anciennes figures de DC, témoigne d'une construction narrative complexe où chaque élément revêt une importance particulière à la conclusion de la série.

Ainsi, *The Sandman* sert de lieu d'exploration de sujets riches ayant tous un rapport, de près ou de loin, avec le monde du Rêve, et donc du conte. Cependant, la richesse intertextuelle employée par GAIMAN permet de dépasser le champ d'action des *comics*, où les références y sont principalement effectuées dans le seul but de souligner l'appartenance d'une série à une continuité plus large. Ici, le champ intertextuel est étendu à des références externes à l'univers des *comics*. En analysant la façon dont cette intertextualité littéraire se superpose à l'intertextualité mythologique, nous verrons en quoi *The Sandman* s'affirme comme œuvre littéraire dépassant le cadre de la bande-dessinée, comme l'atteste le *World Fantasy Award* de la meilleure nouvelle que reçoit le numéro 19 en 1991.

3.2.3.2. L'USAGE D'UNE INTERTEXTUALITÉ LITTÉRAIRE AU SEIN DE LA SAGA

En se référant à des œuvres considérées aujourd'hui comme « classiques », l'auteur de *The Sandman* s'appuie sur deux œuvres majeures de Shakespeare : *Songe d'une nuit d'été* et *La Tempête*. GAIMAN explique que l'inclusion de Shakespeare dans l'œuvre était originellement issue du hasard, puisqu'il devait écrire un passage se déroulant en 1589, et remarque alors qu'il s'agit de l'époque « à la fois de William Shakespeare et Christopher Marlowe »⁸⁶.

Cependant, l'apparition de William Shakespeare gagne rapidement un double sens, où l'auteur offre une réflexion sur le processus créatif et sur l'impact des histoires de fiction dans le temps. En effet, Shakespeare apparaît d'abord dans l'histoire d'un autre personnage, Hob Galding. Morphée, l'entendant désirer avoir le même talent que Christopher Marlowe, qui vient d'écrire *Docteur Faust*, lui propose un marché. En tant que roi des Rêves, il lui offre la capacité

85 R. Thomas, D. Thomas, *Wonder Woman* n°300, DC Comics, 1983.

86 Entretien avec H. BENDER, *op. cit.* p. 20.

d'accomplir le sien : il permettra à Shakespeare de devenir l'auteur que nous connaissons aujourd'hui, en échange de quoi celui-ci devra écrire deux pièces pour Morphée. Ainsi, Shakespeare réapparaît dans le numéro 19, dans une présentation de sa pièce *Songe d'une nuit d'été* à la cour du roi Obéron et de la reine Titania. Ce numéro, récompensé par un *World Fantasy Award*, offre une réflexion sur l'impact des œuvres de fiction dans le temps ; ainsi, le Sandman parle du pacte qu'il a conclu avec Shakespeare de la façon suivante : « Will porte de plein gré les grandes histoires. Par lui elles vivront le temps des hommes ; et ses mots résonneront au fil des ans ... Mais il n'a pas compris le prix. Comme tous les mortels. Ils ne voient que le but, leur désir profond, leur rêve... »⁸⁷. GAIMAN joue alors sur le double sens du terme « rêve », aussi bien interprété au sens figuré que littéral, en prenant pour appui les deux œuvres fantastiques de Shakespeare – mais en s'intéressant à la façon dont ces pièces peuvent être interprétées par rapport à la vie de l'auteur.

Dès lors, le numéro final de la série porte à nouveau sur William Shakespeare, cette fois à la fin de sa vie, tandis qu'il compose *La Tempête* – seconde pièce qu'il doit à Morphée. GAIMAN explique : « Puisque la pièce ne parle que d'histoires et de fins, ce serait un sujet approprié au dernier numéro de la série »⁸⁸. Tandis William Shakespeare est présenté comme jeune auteur certain de son succès à son apparition précédente, le numéro 75 s'attarde plus sur ses regrets – le 'prix à payer' mentionné par le Sandman dans le numéro 19. De plus, ce dernier numéro offre également une dernière réflexion sur la démarche créative d'un auteur – ainsi, lorsque l'un des amis de Shakespeare lui demande : « As-tu encore pillé ce pauvre Holinshed ? Ou est-ce Plutarque qui porte le faix de tes déprédations ? »⁸⁹, nous pouvons suggérer un parallèle entre la façon dont Shakespeare s'inspire d'œuvres passées pour écrire ses pièces et la façon dont GAIMAN inclut des matériaux issus d'un large panel de références pour composer *The Sandman*. Ce dernier numéro offre donc plusieurs niveaux de lecture, portant aussi bien sur une réflexion par rapport aux jeux intertextuels de GAIMAN que par rapport au travail créatif d'un auteur.

Nous pouvons ainsi établir deux niveaux de références dans *The Sandman* : premièrement, les références externes à la série (ainsi, les références mythologiques, ou les références littéraires telles que nous avons pu voir plus haut) ; et, secondement, les références internes à la série, établissant un rappel des personnages ou des intrigues vues précédemment. L'exemple le plus distinct est sans doute celui du numéro 38, 'La Chasse', où le personnage principal de ce chapitre restitue au monde du Rêve une œuvre n'existant pas : *La joyeuse comédie de la rédemption du Docteur Faust* de Marlowe. Ce choix du titre n'est pas dû au hasard, puisqu'il

87 N. GAIMAN, *op. cit.*, p. 29.

88 N. GAIMAN, *Sandman, Volume VII*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2016, p. 529

89 IDEM, p. 157

fait écho à l'apparition de Marlowe au début de la série mais trouve également une résonance avec la première apparition de Shakespeare, qui conclut quant à lui un « pacte faustien » avec le Sandman. Or, à la différence de Shakespeare, le protagoniste de 'La Chasse' comprend le lourd prix des rêves – et refuse la récompense qu'on lui offre, malgré le fait que cette récompense représente « tout ce dont il avait rêvé »⁹⁰. À un second niveau, la question de la rédemption trouve une résonance directe avec le personnage de Morphée, qui cherchera une rédemption – par la mort – dans l'arc 'Les Bienveillantes'. Comme le prouve la question de Nuala dans le numéro 67 (« Vous voulez qu'elles vous punissent, n'est-ce pas ? Vous voulez être puni pour la mort d'Orphée »⁹¹), le chemin qu'entreprend le Sandman pour atteindre une rédemption fait de la saga une tragédie. Les références littéraires, au même titre que les références mythologiques, servent donc un but final en prenant tout leur sens à la lecture complète de la série.

Cette richesse intertextuelle est l'une des plus grandes particularités de la série, qui, bien que se présentant initialement sous le format '*comic-book*', mélange bientôt un large panel de genres différents (théâtre, mythologies, contes, romans), donnant à la saga la capacité d'expérimenter différents styles de narration en dépassant les conventions établies du genre. Nous pouvons donc percevoir la série de GAIMAN aussi bien comme série de super-héros que série d'horreur ou de fantasy. Comme l'indique Marc BUXTON dans l'une de ses critiques de la série :

*“The Sandman” can be classified as fantasy because, like dreams, “Sandman” can comfortably exist in any genre. Neil GAIMAN’s masterful tale of the living embodiment of dreaming created a movement of mature dark fantasy that is still fueling non-super-hero comics of today. No two issues of “Sandman” are alike; some very classical fantasy, some contemporary metaphysical urban fantasies, others historical dramas, and even some outliers that are altogether indescribable.*⁹²

Cette variété de genres, ainsi que le caractère fini de l'œuvre, permet d'avancer la théorie selon laquelle *The Sandman* s'éloigne dès ses débuts de la catégorie '*comic-book*' (bande dessinée publiée périodiquement de façon a priori infinie), pour se rapprocher d'une autre catégorie de bande dessinée : le roman graphique.

90 N. GAIMAN, *Sandman, Volume III*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2013, p. 280

91 N. GAIMAN, *op. cit.* p. 29.

92 M. BUXTON, « By Crom! The 10 Greatest Fantasy Comics of All-Time », *comic Book Resources*, 2014, disponible sur <https://www.cbr.com/by-crom-the-10-greatest-fantasy-comics-of-all-time/> [consulté le 26.06.2018]

PARTIE 4.

THE SANDMAN EN TANT QUE ROMAN GRAPHIQUE

« Graphic novels let you take risks that just wouldn't fly in the conventional book form. »

— KARIN SLAUGHTER

4.1. TRAVAIL DE DÉFINITION DU ROMAN GRAPHIQUE

4.1.1. DU *COMIC* UNDERGROUND À LA PUBLICATION ALTERNATIVE

Bien que le terme ‘roman graphique’ (*‘graphic novel’*) ait déjà été employé par le critique américain Richard Kyle en 1964, c’est en 1978 que ce terme s’ancre définitivement dans le monde de la bande dessinée. Avec la publication de *A Contract with God and Other Tenement Stories*, caractérisé sur la couverture comme ‘roman graphique’, Will EISNER effectue une première démarche de légitimation de la bande dessinée comme œuvre littéraire. Cette démarche est en effet bienvenue, notamment aux États-Unis, où les comics, de par leur origine, sont toujours associés aux ‘funnies’ (BD humoristique courte au dos des journaux, destinées à la jeunesse). À l’inverse, le roman graphique d’EISNER apparaît comme véritable œuvre littéraire (aux côtés de laquelle il est vendu) : dessins en noir et blanc, thèmes sombres et autobiographiques, format étroit ; l’influence des comics underground n’est pas à ignorer. En effet, dès les années 60, de nombreux changements dans le milieu de la BD américaine annoncent l’apparition de *comic-books* à visée plus adulte et aux défis formels plus conséquents.

Si le paysage de la bande dessinée américaine est marqué par la présence de genres récurrents (humour pour les *comic-strips*, mystères, romances ou policiers dans les années 50, horreur au début des années 60, super-héros de façon quasi-continue depuis les années 30...), les années 60 marquent l’essor des premiers ‘fanzines’ (recueils de bande dessinées réalisés de façon artisanale), au sein desquels sont publiés des comics ‘underground’ – aussi connus sous le nom ‘*comix*’ – qui permettent le développement de genres alternatifs. Si les *comix* sont tout d’abord associés exclusivement au genre de la BD radicale des années 1960, ceux-ci ne tardent pas à être étudiés en tant qu’illustration d’un mouvement contre-culturel américain⁹³. Cependant, le succès des *comix* ne parvient pas à durer au-delà du milieu des années 70 : la génération suivante, moins tournée vers les sujets politiques ayant touché la jeunesse des années 1960, se détourne de ce type de revues. Ce déclin de popularité s’accompagne de la reconversion des lieux de ventes de *comix*, dits ‘headshops’ (« nom donné aux magasins qui vendaient des accessoires ‘psychédéliques’ ... ainsi que les livres, posters, revues et *comic books* de la

93 Dans son article pour *Time Magazine*, le journaliste Andrew D. ARNOLDS suggère que le choix du « X » remplaçant la terminaison « CS » du terme serait une référence directe à la figure radicale de Malcom X et à la résurgence de Karl Marx au sein de la communauté underground américaine au cours des années 60. in A. ARNOLD, « Does X Mark the Spot? », *Time*, 2001, disponible sur <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,105359,00.html> [consulté le 12.04.2018]

mouvance contre-culturelle »⁹⁴), en librairies spécialisées. Nous avons pu voir que ces librairies spécialisées s'accompagnent de l'apparition du *direct market* qui favorise, par extension, l'apparition de nouvelles maisons d'éditions de comics – et donc de comics indépendants. Cependant, le développement des romans graphiques est aussi bien dû aux maisons d'éditions indépendantes (qui publient des œuvres de genre alternatif) qu'aux grandes filiales telles que Marvel ou DC (qui publient des séries sous forme de recueils cartonnés, un format qualifié aux États-Unis de 'roman graphique'). Si l'héritage des comics underground est visible au sein des premiers *graphic novels* (en termes de thèmes, mais de réalisation professionnelle), la popularisation des romans graphiques aux États-Unis est paradoxalement liée à la disparition de ceux-ci.

4.1.2. L'ESSOR DU *GRAPHIC NOVEL*

En effet, suite à la parution et au succès de *A Contract With God*, de nouvelles bandes dessinées similaires au roman graphique de Will EISNER apparaissent : notons entre autres *Sabre : Slow Fade of an Endangered Species* (1978), qui, selon Jean-Marc LAINÉ, « s'écarte de ce que les Américains ont l'habitude de voir dans le rayon bande dessinée »⁹⁵, de par son format plus grand qu'un *comic-book* ordinaire, sa réalisation en noir et blanc, ou encore l'absence de publicités à l'intérieur.

Le format gagne bientôt en popularité : les nouvelles collections se créant chez Marvel et DC au début des années 80 indiquent le souhait d'imiter cette tendance. Ainsi, les 'Marvel Graphic Novel' (publiées de 1982 à 1988) proposent des récits de super-héros de la maison d'édition (Captain Marvel, Dardevil...) tout en laissant champ libre à des auteurs en vogue, qui créent alors une histoire complète se déroulant dans un univers nouveau. De même, DC Comics créent en 1983 les 'DC Science Fiction Graphic Novel', qui sont publiés de façon continue jusqu'en 1987. Comme l'avance Jean-Marc LAINÉ, le choix d'adopter ce format proviendrait en partie de l'influence du format franco-belge : « Les deux collections choisissent un format d'album souple, au dos carré, sans publicité et sur un papier de meilleure qualité. L'influence de la création de Dargaud Publishing International, filiale de l'éditeur français créée sur l'initiative de Georges Dargaud et Michel Greg en 1982, n'est sans doute pas étrangère à ces initiatives éditoriales »⁹⁶. Plus encore, LAINÉ analyse cette démarche comme technique de dépassement des éditeurs indépendants qui prolifèrent alors, en notant que ces grandes maisons d'édition

94 J-P. GABILLIET, *op. cit.* p. 3.

95 J-M LAINÉ, *op. cit.* p. 40

96 Id., p. 182

« impriment des *comic-books* destinés en exclusivité au marché des libraires, ce fameux *direct market* qui favorise l'achat ferme au détriment de l'achat avec retour, leur stratégie consistant à occuper la place et à pousser les éditeurs indépendants hors des rayons »⁹⁷. Cependant, malgré ce climat de compétition, ces nouvelles démarches s'accompagnent également d'une plus grande part de créativité offerte aux créateurs de Marvel et DC, en « accordant des droits d'auteurs sur les ventes et laissant la propriété des personnages aux créateurs »⁹⁸. Ceci est entièrement visible pour l'auteur Alan MOORE, notamment en ce qui concerne son travail sur *The Swamp Thing*, mais plus particulièrement sur la série *Watchmen* :

Des auteurs comme Frank Miller pour *Ronin* ou Alan MOORE pour *Watchmen* bénéficient d'une plus grande liberté éditoriale de création. D'une certaine manière, en proposant d'autres façons de faire, d'autres sujets, d'autres supports et d'autres modes de rémunération pour les auteurs, la contre-culture BD incarnée par les *comix* underground a profondément transformé le paysage éditorial américain.⁹⁹

Nous pouvons avancer que ce genre de démarche permet – entre autres – la création de *The Sandman*, ainsi que le degré d'expérimentation de ce *comic-book* (Neil GAIMAN possédant en effet la propriété du personnage). En effet, LAINÉ mentionne la façon dont la collection Vertigo (qu'il qualifie de 'calibrée' pour le *direct market*) affiche « l'ambition de promouvoir une bande dessinée d'auteur, vivace et frondeuse, rémunérant les créateurs par un intéressement aux ventes et leur assurant la propriété intellectuelle de leurs œuvres »¹⁰⁰. Ainsi, malgré les enjeux spéculatifs nés avec l'apparition du *direct market*, cette nouvelle forme de distribution permet également la naissance de nombreuses structures éditoriales alternatives, que LAINÉ catégorise comme une 'voie médiane'. Le paysage du *comic-book* est désormais enclin à ne plus être séparé en deux catégories distinctes (le *comic-book mainstream* représenté par Marvel et DC contre le *comix underground*), et accueille des collections riches en genres variés. Chaque genre hérite d'influences différentes, malgré la caractérisation en tant que '*graphic novel*'. Ainsi, Kate GUTHRIE CARUSO sépare les romans graphiques tels que *Watchmen* et *The Dark Knight*, qui malgré leur forme, sont directement ancrés dans un genre « super-héros », des romans graphiques tels que *Maus*, dont la forme et les sujets abordés témoignent d'une influence des *comix* des années 60. Si des *comics* aux styles aussi différents peuvent être réunis sous la même dénomination, comment pouvons-nous définir avec exactitude ce qu'est un 'roman graphique' ?

97 *Ibid.*

98 *Ibid.*

99 *Id.*, p. 184

100 *Id.*, p. 186

4.1.3. LE ROMAN GRAPHIQUE : UNE DÉFINITION ET UN FORMAT FLOU

Comme l'indique Thierry GROENSTEEN, bien que la catégorie du 'roman graphique' se soit imposée « dans le vocabulaire des éditeurs et des médias », elle reste néanmoins « entachée d'un certain flou »¹⁰¹. Dans le but de clarifier notre approche de ce genre, nous tenterons, en comparant plusieurs définitions du '*graphic novel*', d'établir une liste de composantes partagées par les œuvres répondant à cette catégorie.

L'une des définitions les plus claires du genre est offerte par Christopher MURRAY dans *Champions of the Oppressed: Superhero Comics, Popular Culture, and Propaganda in American During World War II*. Celui-ci écrit : « *Graphic novel* is usually taken to mean a long comic narrative for a mature audience, published in hardback or paperback and sold in bookstores, with serious literary themes and sophisticated artwork »¹⁰².

Grâce à cette définition, nous pouvons distinguer trois composantes principales du '*graphic novel*', à savoir : le format de publication (« *published in hardback or paperback* »), la réalisation graphique (« *sophisticated artwork* »), puis enfin les thèmes abordés (« *a long comic narrative for a mature audience* », « *with serious literary themes* »).

4.1.3.1. LE FORMAT DE PUBLICATION

Premièrement, la question du format de publication semble être à l'origine du « flou » mentionné par GROENSTEEN. En effet, nous pouvons avancer que la non-fixité du genre provient aujourd'hui en partie de la dualité établie entre le monde de la BD anglo-saxonne et celui de la BD franco-belge. Remarquons donc que la catégorisation '*graphic novel*' s'est suffisamment popularisée aux États-Unis pour englober tout ce qui n'est pas un fascicule mensuel, comme l'indique Jean-Marc LAINÉ. Celui-ci continue en faisant remarquer que le terme « recouvre les différents formats que les éditeurs proposent vers la fin des années 1970 », bien que « pour un lecteur français, ce n'est rien d'autre qu'un album souple, comme on en trouve à l'époque en librairie en France »¹⁰³. Ainsi, à l'inverse, des '*graphic novels*', les 'romans graphiques' franco-

101 T. GROENSTEEN, « Roman graphique », *Neuvième Art*, 2012, Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée, disponible sur <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article448> [consulté le 11.07.2018]

102 C. MURRAY, *Champions of the Oppressed: Superhero Comics, Popular Culture, and Propaganda in American During World War II*, New York, Hampton Press, 2011; cité par K. GUTHRIE-CARUSO, *The Graphic Novel as Literature: Overview and Literary Elements* [en ligne], présentation vidéo, disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=cPOeFPhyq14> [consulté le 28.06.2018]

103 J-M LAINÉ, *op. cit.* p. 40.

belges ne sont pas caractérisés par leur publication sous format cartonné, puisque la publication sous forme de fascicule est très peu répandue en Europe. Jean-Paul GABILLIET, dans *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic-books aux États-Unis*, met également en avant la dichotomie lexicale s'étant instaurée entre le champ de la BD européenne et celui de la BD américaine. Il y indique donc que le terme '*graphic novel*' désigne principalement des « bandes dessinées publiées sous formes d'albums ou de livres par opposition à celles publiées sous forme de fascicules papier ('comic books') »¹⁰⁴, tandis que le terme « album » employé en France à cet effet sera quant à lui « peu utilisé dans l'usage anglo-saxon où il s'applique surtout à l'industrie du disque »¹⁰⁵. En revanche, les albums de BD franco-belges sont également présentés en tant que '*graphic novels*' dans le monde de la BD américaine. Dès lors, comme l'indique GROENSTEEN, chez les Américains, « toute bande dessinée publiée sous forme de livre tend à devenir, dans leur vocabulaire, un *graphic novel*, y compris n'importe lequel de nos albums français, quand ils sont traduits (par exemple un *Astérix*, qui chez nous représente au contraire la norme même, c'est-à-dire la quintessence de l'album traditionnel à la française) »¹⁰⁶.

Ainsi, le simple fait de publier une BD au format relié prévaut dans le monde anglo-saxon pour définir un roman graphique, tandis qu'il faut en Europe se différencier du format relié (ce format de 48 pages cartonnées et en couleur, ou « 48CC ») – déjà omniprésent – par d'autres biais : dimensions originales, plus grand nombre de pages... De plus, au-delà de la question du format se trouve également la question de l'originalité du graphisme, qui est, comme l'indique Jan BAETENS, bien plus importante en Europe qu'aux États-Unis : « Dans '*graphic novel*', le mot important est 'novel', pas 'graphic' », tandis que pour le monde de la BD francophone, « l'accent est davantage placé sur le mot 'graphique' »¹⁰⁷. Cependant, comment s'exprime la question du graphisme dans le '*graphic novel*', si celle-ci est supposément moins présente que dans le roman graphique franco-belge ?

4.1.3.2. LE DEGRÉ D'INNOVATION DU GRAPHISME

La question du 'juste milieu' entre graphisme et texte est au cœur de la définition du roman graphique. En mentionnant l'apparition des romans graphiques (franco-belges), Benoît PEETERS indique : « Depuis le début des années quatre-vingt, on a vu proliférer des 'romans graphiques' de toute espèce ... Certains de ces volumes penchent clairement du côté du livre illustré, ceux

104 J-P. GABILLIET, *op. cit.* p.3.

105 *Ibid.*

106 *Ibid.*

107 J. BAETENS, *The Graphic Novel*, Leuven : Leuven University Press, 2001 ; cité par T. GROENSTEEN, *op. cit.* p. 55.

notamment dont le texte préexiste et est donné dans son intégralité »¹⁰⁸. PEETERS souligne l'un des principaux enjeux du roman graphique : savoir trouver la ligne entre simple 'livre illustré', tout en se démarquant suffisamment de la bande dessinée pour ne pas être exactement reconnue comme telle – mais comme sous-genre de la BD. Par la suite, en prenant pour exemple l'adaptation BD du *Voyage au bout de la nuit* de Céline, PEETERS mentionne le caractère « autosuffisant » d'un texte littéraire, en expliquant ainsi : « Si brillant soit-il, le dessin constitue ... une sorte de prime décorative, ouvrant dans le meilleur des cas sur un réseau second, ayant sa propre cohérence »¹⁰⁹. Cette remarque souligne le besoin pour le dessin au sein d'une bande dessinée d'apporter un sens supplémentaire que le texte seul ne saurait transmettre. C'est effectivement ce qu'avance Philip Pullman, romancier anglais et auteur de la série *À la croisée des mondes* :

Une bande dessinée n'est pas exactement un roman en images – c'est quelque chose d'autre. Mais la présence d'images n'est pas une nouveauté dans les histoires imprimées. William Claxton incluait des gravures sur bois dans les premiers livres qu'il imprima en anglais, et certains des plus grands romans écrits dans ce langage furent conçus, dès l'origine, pour être accompagnés d'images. Vanity Fair est incomplet sans les illustrations, dessinées par Thackeray lui-même, qui souvent poursuivent et commentent ce que le texte implique.¹¹⁰

Ces remarques s'appuient sur la difficulté de mélanger texte et image afin d'obtenir un résultat ayant un sens aussi bien graphique que littéraire – le problème étant de trouver le moyen de mettre en images un texte illustré sans pour autant ressembler à de la bande dessinée à proprement parler, ni à un roman illustré. Pourtant, mettre ainsi en avant la présence du texte au sein d'un roman graphique revient à exclure les bandes dessinées sans paroles (ou 'muettes') de la catégorie '*graphic novel*'... Il peut donc sembler contre-productif de chercher à établir une égalité parfaite entre texte et illustration afin de fixer définitivement la définition du roman graphique.

En revanche, nous pouvons effectivement constater que la plupart des romans graphiques innove, d'une façon ou d'une autre, par le biais du dessin : l'emploi du noir et blanc est souvent favorisé, à l'instar du 'premier' roman graphique de Will EISNER ; un trait minimaliste peut être employé ; la mise en page peut miser sur des cases aux formes variées (plutôt que

108 B. PEETERS, *Case, Planche, récit. Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 110

109 *Ibid.*

110 P. PULLMAN, « Behind the masks », *The Guardian*, 2005 ; cité et trad. par T. SMOLDEREN, « Graphic novel / roman graphique : la construction d'un nouveau genre littéraire », *Neuvième Art*, n°12, janvier 2006, p. 11-18.

rectangulaires), ou même sur des cases sans délimitation ; ou enfin par l'absence même de tout 'gaufrier' (disposition des cases sur la planche) au profit d'un sens de lecture non guidé.

Cependant, ce genre d'innovations est également présent au sein du roman graphique anglo-saxon : citons à titre d'exemple *Blankets* de Craig THOMPSON (noir et blanc, cases et illustrations abstraites), *Jimmy Corrigan : The Smartest Kid on Earth* de Chris WARE (trait minimaliste, inclusion du texte au sein de l'image sans emploi de phylactères), ou encore *Here* de Richard McGUIRE (absence de gaufrier, omniprésence d'illustrations en double page, absence de narration). Ainsi, bien que 'novel' soit le mot à souligner dans '*graphic novel*', la BD alternative américaine ne met pas pour autant de côté les capacités graphiques de ce format non défini.

Malgré cela, il est possible de trouver, comme nous l'avons remarqué plus haut, des comics vendus comme '*graphic novels*' malgré un style d'illustration plus 'classique' (pages en couleur, 'gaufrier' traditionnel, texte au sein de phylactères)... mais ceci est également valable aujourd'hui pour plusieurs bandes dessinées franco-belges présentées comme 'romans graphiques' : notons par exemple *La Page blanche* de Pénélope BAGIEU ou encore *Le Goût du chlore* de Bastien VIVÈS. Ainsi, si Benoît PEETERS perçoit le roman graphique comme effort d'invention d'un genre situé entre le roman et la bande dessinée, l'évolution des '*graphic novels*' et des romans graphiques démontre que ceux-ci ont tendance à s'affirmer comme sous-genre de la BD, tout en conservant néanmoins les thèmes et la richesse narrative d'un roman.

4.1.3.3. THÈMES, PUBLIC ET NARRATION

L'une des constantes des romans graphiques, s'il ne s'agit du style ou du format, est celle de la longueur. En effet, aussi bien en ce qui concerne la BD franco-belge qu'anglo-saxonne, le roman graphique tend à dépasser les limites imposées par les formats traditionnels (48CC pour les albums franco-belges, ou comics entre 18 et 24 pages aux États-Unis). Le choix d'une pagination plus importante pour ces récits n'est pas sans hasard ; car, comme l'indique Thierry GROENSTEEN en mentionnant les 380 pages « d'une extrême densité » de *Watchmen*, ce format permet de donner aux auteurs « tout le loisir d'approfondir, de fouiller leur sujet »¹¹¹.

Qu'il s'agisse de roman graphique historique, autobiographique, ou encore fantastique, cette longueur permet de rompre avec le rythme formaté des BD ou des comics traditionnels, offrant aux auteurs « la possibilité de développer, d'un seul tenant, des récits d'une certaine ampleur »¹¹².

111 T. GROENSTEEN, *Un art en expansion : dix chefs-d'oeuvre de la bande dessinée moderne*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2015, p. 84

112 T. GROENSTEEN, *op. cit.* p. 55.

De ce fait, le caractère ‘romanesque’ s’exprime non seulement dans le but de ‘légitimer’ la BD (en permettant à des œuvres dessinées de côtoyer des œuvres de fiction littéraire, selon le souhait de Will EISNER en publiant *A Contract With God*), mais également dans le but de permettre à un récit de s’étendre au-delà des limites narratives imposées par une structure traditionnelle. Comme l’indique GROENSTEEN, la thématique de l’intime est présente dans de nombreux romans graphiques. Nous pouvons donc comprendre comment le roman graphique a tendance à explorer des thèmes dénués de schéma narratif ‘typique’, tels que des récits de non-fiction (à l’inverse des récits de fiction, souvent régis par le schéma narratif établi en linguistique structurale : situation initiale → élément déclencheur → péripéties → dénouement → situation finale). Ainsi, les exemples de romans graphiques autobiographiques sont nombreux (*Persepolis*, *Maus*, *Fun Home*, *Blankets*...), si bien que le critique Rick MOODY remarque que « les comics sont aujourd’hui meilleurs dans la sociologie du geste intime que ne l’est la fiction littéraire »¹¹³ dans sa critique d’*Epileptic* (titre anglais de *L’Ascension du Haut Mal* de David B.) pour le *New York Times*. Il écrit par la suite : « Dans le cas d’*Epileptic*, l’élan autobiographique a, pour moi, plus à voir avec ce qui se passe dans les lettres françaises ces derniers temps, à savoir l’autofiction »¹¹⁴. Souligner la capacité du roman graphique à explorer le genre de l’autofiction prend sens dans la mesure où le roman graphique peut ajouter une esthétique visuelle forte à un fond autobiographique. Ainsi, si les thèmes abordés au sein de ces œuvres peuvent être autobiographiques, l’exécution dessinée (via un trait stylisé, minimaliste, ou fantastique) est plus à même de représenter cette thématique de façon fictionnelle. Par conséquent, ce mélange de thèmes ‘adultes’ accompagnés d’innovations graphiques prouvent que les romans graphiques peuvent attendre un lectorat double : non plus seulement celui des lecteurs de BD (pour l’illustration), mais aussi celui des lecteurs de romans (pour les thèmes et sujets abordés). Rick MOODY fait remarquer à ce sujet :

Comme l’a observé Chris Ware, le *graphic novel* a pu originellement viser ‘le segment moins éduqué et/ou intellectuellement émoussé du pool des consommateurs’, mais *Epileptic* prouve que cette forme relativement nouvelle peut être aussi sophistiquée que son auguste précédent littéraire. Des romans récents de Jonathan Lethem et Michael Chabon ont démontré à quel point les comics peuvent être formateurs pour des écrivains qui ne s’appuient que sur des mots. À présent les artistes de comics démontrent leur familiarité avec les stratégies et les ambitions du milieu des amoureux du mot.¹¹⁵

113 R. MOODY, « 'Epileptic': Disorder in the House », *The New York Times*, 2005, cité et trad. par T. SMOLDEREN *op. cit.* p. 57.

114 *Ibid.*

115 *Ibid.*

Nous pouvons néanmoins avancer que l'imprégnation littéraire au sein des comics n'est pas nouvelle, comme l'indique Thierry GROENSTEEN dans son analyse de *Watchmen*, paru dix ans avant *L'Ascension du Haut Mal*. « Recours à la *voice over*, narration à la première personne, flux de conscience, prolepses et analepses : MOORE utilise toutes sortes de procédés littéraires »¹¹⁶. À ceci s'ajoute une rupture avec l'esthétique dominante des comics : « pas de lignes de vitesse, pas de mise en page dynamique, voire chaotique, pas d'onomatopées » pour proposer une lecture plus régulière : « le 'gaufrier' convient remarquablement à tout récit qui lui-même repose sur un élément de fixité, ou qui déroule du processus phrasé »¹¹⁷. Ainsi, comme chez GAIMAN (dans le chapitre 9 de *The Sandman*, 'Contes dans le sable'), la page reprend visuellement des caractéristiques généralement associées au texte littéraire. Dès lors, bien que le roman graphique anglo-saxon semble mettre l'accent sur le côté 'roman' du '*graphic novel*', nous remarquons assez vite que celui-ci ne peut s'exprimer pleinement sans s'appuyer sur une série de dispositifs illustratifs variés. Ces dispositifs sont probablement plus subtils au sein de certaines œuvres anglo-saxonnes qui, à l'inverse des publications franco-belges, ne misent pas sur l'innovation graphique radicale (noir et blanc, minimalisme...) ; pour autant, il semble difficile de nier le statut de 'roman graphique' à des œuvres comme *Watchmen* (bien que réalisée en couleur dans un trait semi-réaliste).

En étudiant comment s'appliquent chacune des composantes étudiées ci-dessus à la série *The Sandman* – qui partage à bien des égards formels des similitudes avec le roman graphique *Watchmen* – nous tenterons de déterminer comment la saga de Neil GAIMAN s'inscrit en tant que roman graphique, aussi bien selon les standards anglo-saxons que franco-belges.

4.2. UNE PRIORITÉ AU GRAPHISME : DES EFFETS VISUELS AU SERVICE DE LA NARRATION

Nous remarquons parmi ces points soulevés une dichotomie effectuée entre le textuel et l'illustratif. Si nous souhaitons considérer certaines œuvres comme 'romans graphiques', à savoir œuvre à mi-chemin entre le roman et la bande dessinée, nous devons considérer les œuvres qui exploitent de façon efficace le dessin – non pas comme simple 'mise en images' du texte, mais comme élément portant à son tour un sens propre, permettant ainsi une lecture dépassant le sens écrit. Pour autant, ceci est aussi vrai pour toute bande dessinée, qu'elle soit 'roman graphique' ou '*comic-book*'. Pour reprendre l'explication offerte par Harry MORGAN et

116 T. GROENSTEEN, *op. cit.*, p. 58.

117 *Ibid.*

Manuel HIRTZ, dans leur étude sur le travail du dessinateur de comics Jack KIRBY, « Il faut se garder de considérer le *récit* en images comme la *traduction en images* d'un récit préalable »¹¹⁸.

Par conséquent, comment l'articulation du dessin au sein du roman graphique se différencie-t-il de celle mise en place dans les *comic-books* jugés plus 'traditionnels' ? Pour comprendre cette différenciation particulière (devoir ressembler suffisamment à un *comic*, mais s'en différencier suffisamment pour être plus proche d'une 'littérature' que d'une BD), nous approcherons principalement non pas le style du dessin – c'est-à-dire le trait d'un dessinateur – mais la composition et la mise en page d'une planche, ainsi que le rapport texte / image.

Comme nous l'avons vu plus haut, GAIMAN (ainsi que MOORE) travaille de façon étroite avec les illustrateurs de chaque numéro de *The Sandman* : la question de la mise en page n'est pas laissée au hasard, comme l'exemplifie les commentaires de composition par l'auteur pour le numéro 'Contes dans le sable'. Il ne s'agit pas d'un cas unique au sein de la série ; en prenant pour exemple quelques planches du numéro 15 de *The Sandman*, intitulé 'Dans la nuit', nous verrons comment la série expérimente avec une variété de styles de mise en pages différentes de façon à servir l'intrigue au-delà des limites d'expression du texte.

4.2.1. LA PLANCHE COMME ENSEMBLE

4.2.1.1. LA COMPOSITION DU 'GAUFRIER'

Tout au long de son ouvrage *Case, Planche, Récit*, Benoît PEETERS souligne l'importance de concevoir une planche de BD comme un ensemble, en indiquant qu'au sein de cette planche, les images prennent une force qu'elles ne pourraient avoir individuellement. Il s'agit d'une notion fortement présente dans l'oeuvre d'Art SPIEGELMAN, *Maus*. Comme celui-ci l'explique dans une interview de 1991 : « *In a comic you have various panels, those panels are each units of time. You see them simultaneously, so you have various moments in time simultaneously made present* »¹¹⁹. Nous comprenons donc que l'assemblage sur une planche de ces différents moments permet d'avoir accès, d'un seul regard, au passé, présent et futur de la narration. Ainsi, la lecture est double : aussi bien dans un sens continu et linéaire (de case à case) que dans un sens large (en englobant d'un regard la totalité de la page). Neil GAIMAN va donc dans ce sens lors de la composition et l'arrangement des cases de *The Sandman* : « Une des choses dont on

118 H. MORGAN, M. HIRTZ, *Les apocalypses de Jack KIRBY*, Lyon, Les Moutons électriques, 2009, p. 77

119 A. SPIEGELMAN, « The Holocaust Through the Eyes of a Maus » [en ligne], entretien, disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=BLVG3GNvHkU&t=467s> [consulté le 18.07.2018]

dispose dans les bandes dessinées, et qu'on n'a jamais avec la prose – ou presque jamais, car c'est beaucoup plus difficile à faire en prose –, c'est le rythme d'une séquence de cases »¹²⁰. Plus loin, il ajoute, en soulignant la singularité du medium de la bande dessinée :

Les cases contrôlent la cadence, et elles aident à nous faire voir comment les événements se succèdent dans le temps ... Ce n'est pas quelque chose qu'on pourrait imiter dans les films, non plus, parce que les films sont dépourvus eux aussi de cet effet 'un temps, un temps' – on ne peut pas faire de plan de coupe sur la même image, avec un film.¹²¹

Nous pouvons avancer que le soin apporté à la composition d'une planche est quelque chose que nous retrouvons plus régulièrement dans les roman graphiques que dans les comics, et pour cause : l'absence de limitation du nombre de pages permet d'explorer pleinement les capacités scénaristiques de celles-ci. À l'inverse, le contenu d'un *comic-strip*, par exemple, est entièrement limité et régulé par le format : limitation de case, rigueur de composition... Si des auteurs ont effectivement pu jouer autour de ce format (personnages brisant les limites des cases de façon intra-diégétique, etc), nous remarquons néanmoins que la rigueur imposée par les *comic-strips* se retrouve au sein des premiers *comic-books*, sur lesquels l'influence de la composition des 'funnies' est visible. Ainsi, les premiers comics de Superman ont été initialement conçus comme série de *comic-strips* : et bien que ceux-ci aient été finalement publiés sous le format plus grand du *comic-book*, nous pouvons toujours retrouver une délimitation extrêmement rigoureuse de chaque case – étant uniquement conçues pour faire avancer l'histoire. Benoît PEETERS annonce effectivement que cette homogénéité des plans et du regard dans la BD est généralement « plus disparate dans le cas d'un roman graphique » ; il explique à ce sujet que « le rythme et la distance de contemplation d'une grande image ne sont pas ceux de la lecture. Il est clair à ce point de vue que des vignettes de petite taille fluidifient davantage la lecture qu'une succession de pleines pages ou de doubles pages »¹²².

Néanmoins, il ne faut pas exclure une composition régulière de tout roman graphique. Plus loin, PEETERS annonce : « La question, une fois de plus, est loin de n'être que décorative. Il s'agit surtout d'observer l'incidence de ces nouvelles données sur la lecture »¹²³. Il est possible d'avancer que la question d'homogénéité des cases (toutes d'une même taille, privilégiant une lecture de gauche à droite et de haut en bas), assure un rythme particulier à une BD, et

120 N. GAIMAN in *The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999 ; trad. publiée dans *Sandman*, Volume VII, op. cit. p. 49.

121 *Ibid.*

122 B. PEETERS, *Case, Planche, récit. Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 112

123 *Ibid.*

produisant de même un effet non-négligeable lors de la composition d'un roman graphique. C'est notamment le cas pour *Watchmen*, dont la disposition des cases sur la planche (ou le 'gaufrier') assure une régularité porteuse de sens. Thierry GROENSTEEN explique : « Quand la mise en page est régulière, la pulsation l'est aussi. Le déroulement des vignettes est lissé, il obéit à une cadence immuable. Le 'gaufrier' convient remarquablement à tout récit qui lui-même repose sur un élément de fixité ... Il matérialise ainsi, mieux que toute autre configuration, l'écoulement inexorable du temps »¹²⁴. Ainsi, nous pouvons suggérer que bien qu'un travail effectif sur la composition de la planche soit bien plus présent au sein du roman graphique (de par son caractère moins limité que les *comic-books*, dont le but est d'offrir une multitude d'histoires courtes se suivant de façon homogène), le 'style' du gaufrier peut être extrêmement varié en fonction du but du *comic-book*. Ce 'style' peut se manifester de plusieurs façons ; l'une des façons les plus courantes pour déjouer toute lecture 'classique' d'une BD est de modifier le sens de lecture habituel.

4.2.1.2. LE SENS DE LECTURE

Modifier le sens de lecture est une façon efficace de briser la construction 'traditionnelle' de la bande dessinée. Cependant, ce détournement ne doit pas se faire sans pour autant servir un sens particulier. Comme nous l'avons vu, une planche permet de représenter simultanément différents temps d'action : briser la lecture habituelle (de gauche à droite et de haut en bas) permet au lecteur de prendre conscience du caractère multi-temporel de la planche, puisqu'en ne lisant plus de façon continue, le rythme de succession temporelle est perturbé. Cette rupture peut indiquer un changement important dans le récit, ou simplement rendre compte d'un état dans lequel l'un des personnages se trouve.

Nous pouvons voir ceci de façon claire au sein du dixième numéro de *The Sandman*, 'La Maison de poupées'. À la page 9 du numéro (voir illustration 2), le sens de la lecture se renverse : ce renversement épouse le passage dans le monde du rêve. La lecture s'effectue donc du vers le bas, puis du bas vers le haut, si bien qu'il est nécessaire d'incliner le *comic* pour pouvoir lire le texte sur la colonne de droite. Les cinq pages suivantes se lisent donc entièrement sur leur longueur (de bas en haut) ; la dernière marque le retour au sens de lecture traditionnel avec le renversement du dernier cadre de texte, en haut à gauche (voir schéma ci-dessous). Au sujet de la représentation d'un rêve en dessin, le dessinateur Mike Dringenberg dira :

¹²⁴ T. GROENSTEEN, *op. cit.*, p. 58

Quand Rose Walker s'endort, page 9 ... j'ai décidé de faire basculer la page pour exprimer visuellement son point de vue mental. À la page 10 ... toutes les cases sont posées sur le côté, reflétant le basculement du monde de Rose tandis qu'elle entre dans un état d'esprit qu'elle n'a jamais connu. Les cases ne se 'redressent' pas avant la page 15 ... lorsqu'elle quitte le château du Sandman... et se réveille.¹²⁵

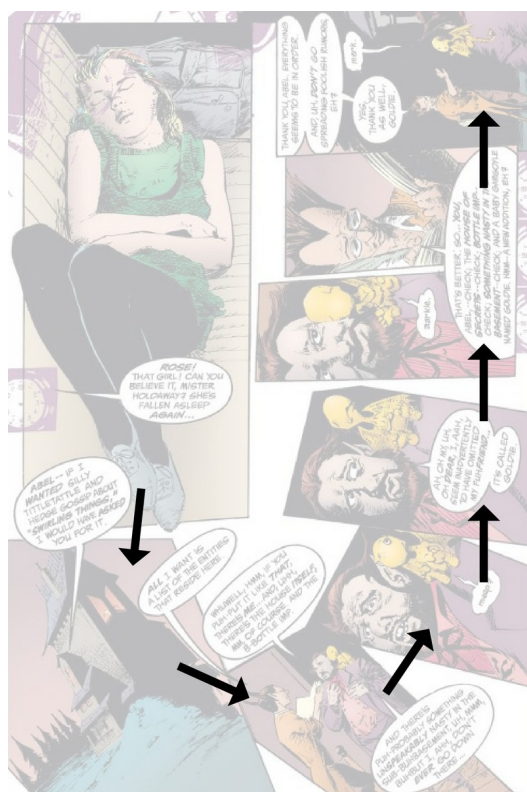


Illustration 2: planche n°9 du numéro 10 de The Sandman, illustré par Mike Dringenberg.

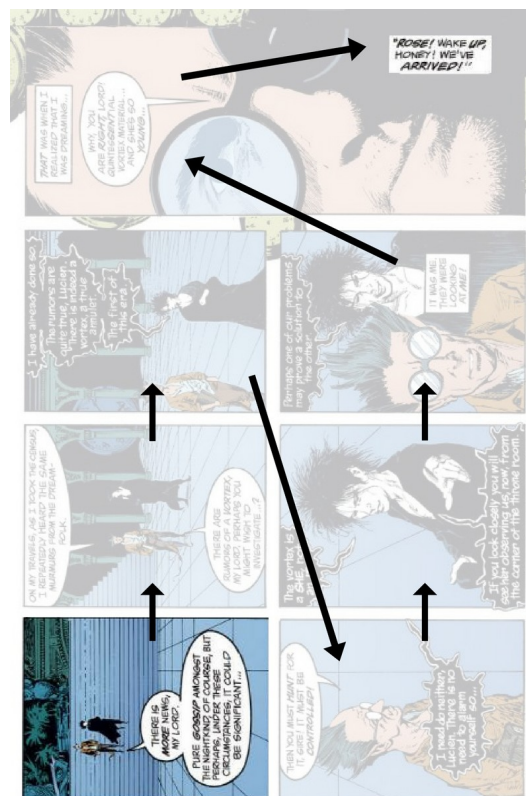


Illustration 3: planche n°14 du numéro 10 de The Sandman.

Planche n°9 : La lecture s'effectue de haut en bas, puis verticalement.

Planche n° 14 : Lecture séparée en deux espaces : deux rangées de trois cases, puis une case englobant la largeur de la planche, forçant l'œil à remonter vers le haut de la page. Enfin, une case de texte remise à l'horizontale indique le retour au sens de lecture habituel pour les pages suivantes.

N. GAIMAN, *The Sandman #10*, DC, 1989, p. 9-14

En prenant en compte le sens de lecture habituel d'un 'gaufrier', et en choisissant volontairement d'articuler le sens de lecture différemment, le sens de la planche s'ajoute donc au sens offert par le texte. Cette inversion du sens se retrouve également dans le numéro 15, où

¹²⁵ M. DRINGENBERG, in H. BENDER, *The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999 ; trad. publiée dans *Sandman, Volume I*, op. cit. p. 19.

l'intrigue »¹²⁶. Dès lors, nous voyons comment les éléments visuels, aussi discrets soient-ils, apportent des indications supplémentaires lors de la lecture de la saga.

4.2.2. LA COMPOSITION D'UNE PLANCHE ET LES DIFFÉRENTS STYLES EMPLOYÉS

Si l'intégralité de la série *Watchmen* est réalisée dans le même style d'illustration et de composition il n'en est pas de même pour *The Sandman*. Comme nous l'avons indiqué, chaque numéro est réalisé par un dessinateur différent – ainsi, bien que la composition soit toujours pensée par GAIMAN, le style de la page varie en fonction du propos du numéro et du style du dessinateur. Ainsi, certains numéros possèdent un style plus abstrait – et plus proche du genre 'd'innovations graphiques' que nous sommes à même de retrouver dans les romans graphiques franco-belges. Ces changements graphiques ont beaucoup à voir avec la représentation du rêve en dessin. La représentation du monde du rêve tend, par sa nature, à déjouer les conventions de lecture habituelle, et ce au profit d'une représentation graphique originale. Au travers de plusieurs exemples, nous verrons comment certains épisodes de *The Sandman* quittent le domaine du dessin de *comic-book* plus 'traditionnel' pour se rapprocher du domaine plus abstrait du 'roman graphique', en mettant l'accent sur le caractère 'graphique'. Ceci se manifeste de plusieurs façons au sein de la série.

Exemple A : *Little Nemo in Slumberland*

Les marques d'intertextualité sont courantes au sein des pages de *The Sandman*. GAIMAN se permet donc d'offrir à plusieurs reprises une référence aux pages de *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCAY, l'un des premiers *comic-books* datant de 1905, dans le numéro 11 de *The Sandman*, intitulé 'Emménagement'. Référence presque obligatoire tant le rapport avec la thématique est évident : les aventures de *Little Nemo* se déroulent toujours sur une page dans laquelle le petit garçon rêve, avant de se réveiller en dernière case. Dans ce jeu de réflexion sur le format du média employé, GAIMAN mélange ainsi l'univers de trois comics : celui de McCAY (par le biais de la forme), ceux de KIRBY (avec la présence de son Sandman), et le sien (par la chute en fin de planche, détournant le monde fantastique et coloré de *Little Nemo* pour le ramener au niveau des pages et thématiques plus sombres de *The Sandman*).

La parodie est rendue possible par non seulement le thème (nous suivons un garçon du nom de Jed au sein d'un monde rêvé), mais aussi par la répartition des cases : celles-ci s'imbriquent les

126 Entretien avec H. BENDER, in *The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999 ; trad. publiée dans *Sandman, Volume VI, op. cit.* p. 29.

unes dans les autres, et doivent être numérotées pour plus de clarté. Cette imbrication est presque en mesure de créer un sens de confusion propre aux rêves, à l'inverse de la case finale, carrée et régulière, qui marque le retour au monde réel. Ce caractère 'confus' du monde du rêve est quelque chose que nous retrouverons régulièrement dans *The Sandman* par le biais de l'illustration, plus que par le biais du texte.

Illustration 5: Planche extraite de *Little Nemo in Slumberland* de McCAY.

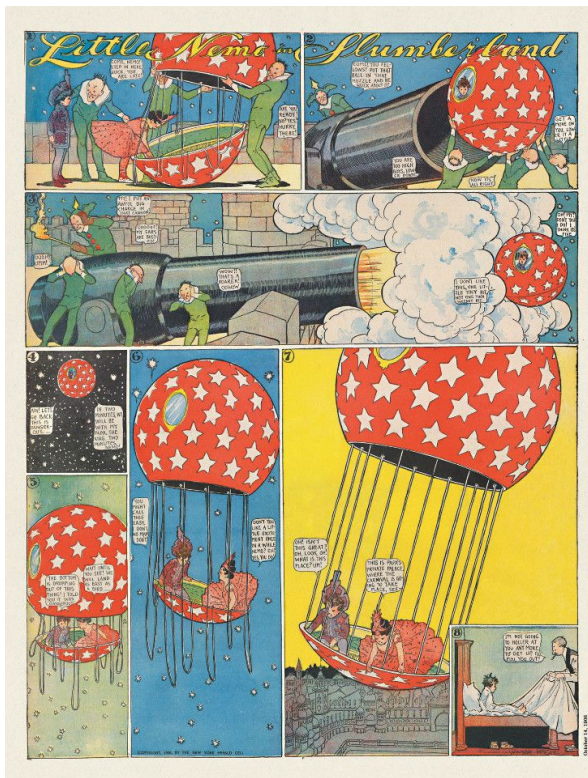
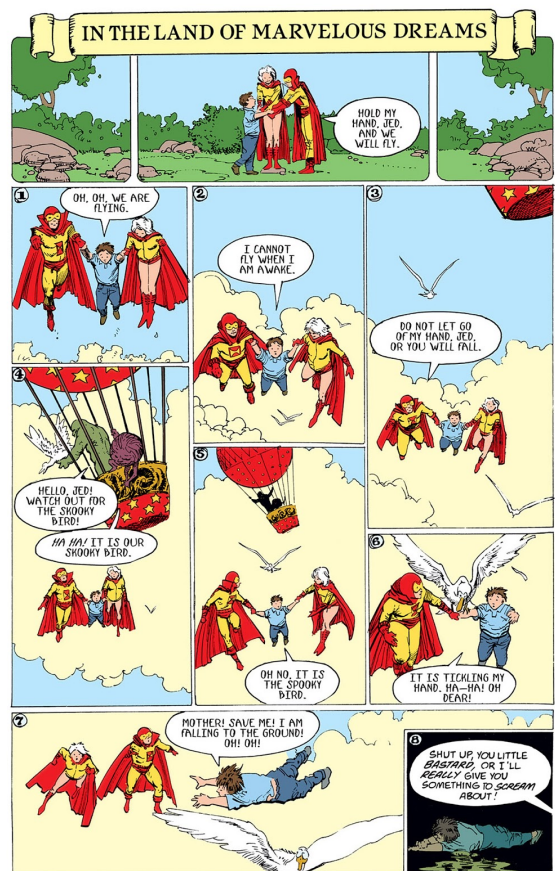


Illustration 6 : planche extraite de *The Sandman* parodiant le style de Winsor McCAY.



Une similitude entre le choix des couleurs (dominance de couleurs primaires, à savoir le rouge, jaune et bleu), de composition, et d'éléments graphiques (montgolfière rouge ornée d'étoiles) rend la parodie immédiatement reconnaissable. Seule la typographie et la forme des phylactères n'ont pas été imités pour éviter toute enfreinte des droits.

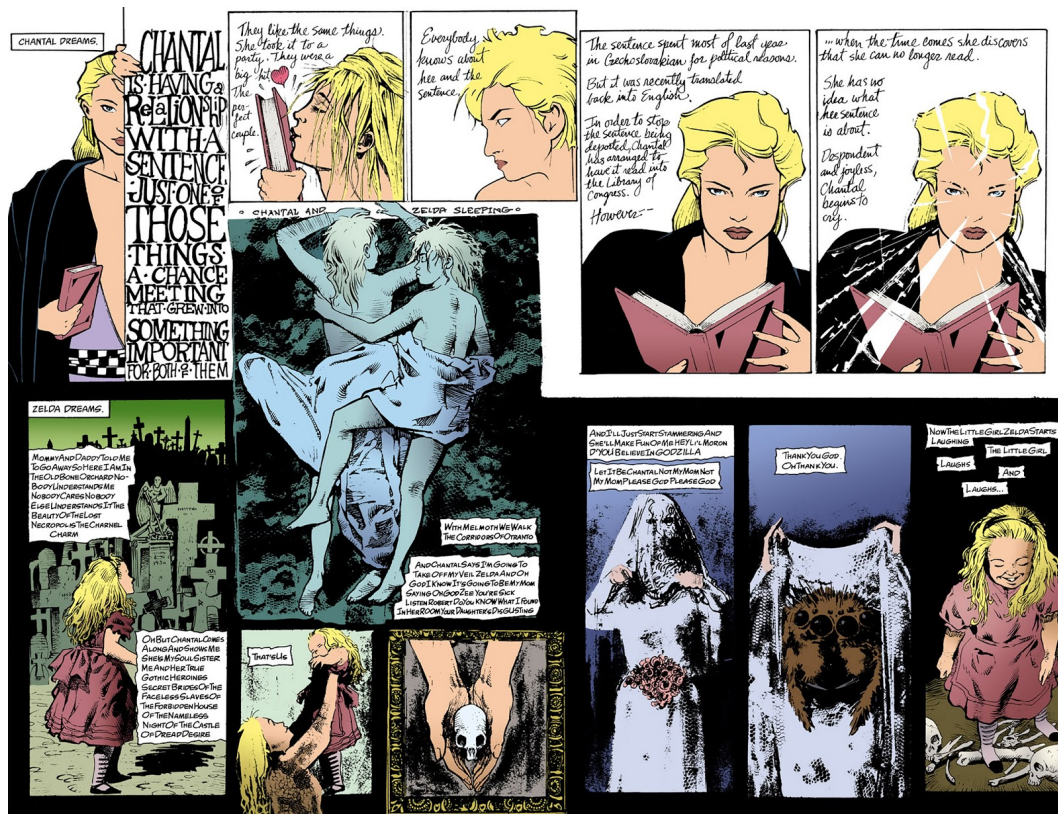
W. McCAY, *Little Nemo in Slumberland*, New York Herald, 1906

N. GAIMAN, *The Sandman* #15, DC, 1989, p. 4

C'est dans le numéro 15 de la série, intitulé 'Dans la nuit', que l'exploitation du domaine du rêve se fait explicitement via le dessin – mais aussi par le lettrage. Vers la fin de ce numéro, marquant le point culminant de l'arc narratif, nous suivons les rêves de six personnages, tous illustrés et mis en page différemment. Nous retrouvons donc des dessins effectués dans le style de John TENNIEL, illustrateur d'*Alice au Pays des Merveilles*, qui s'opposent au style caricatural de certains quelques cadres présentant des visages encrés lourdement (voir illustrations 7 et 8).

Illustration 7 : double page du numéro 15 de The Sandman.

N. GAIMAN, The Sandman #15, DC, 1989, p. 6-7

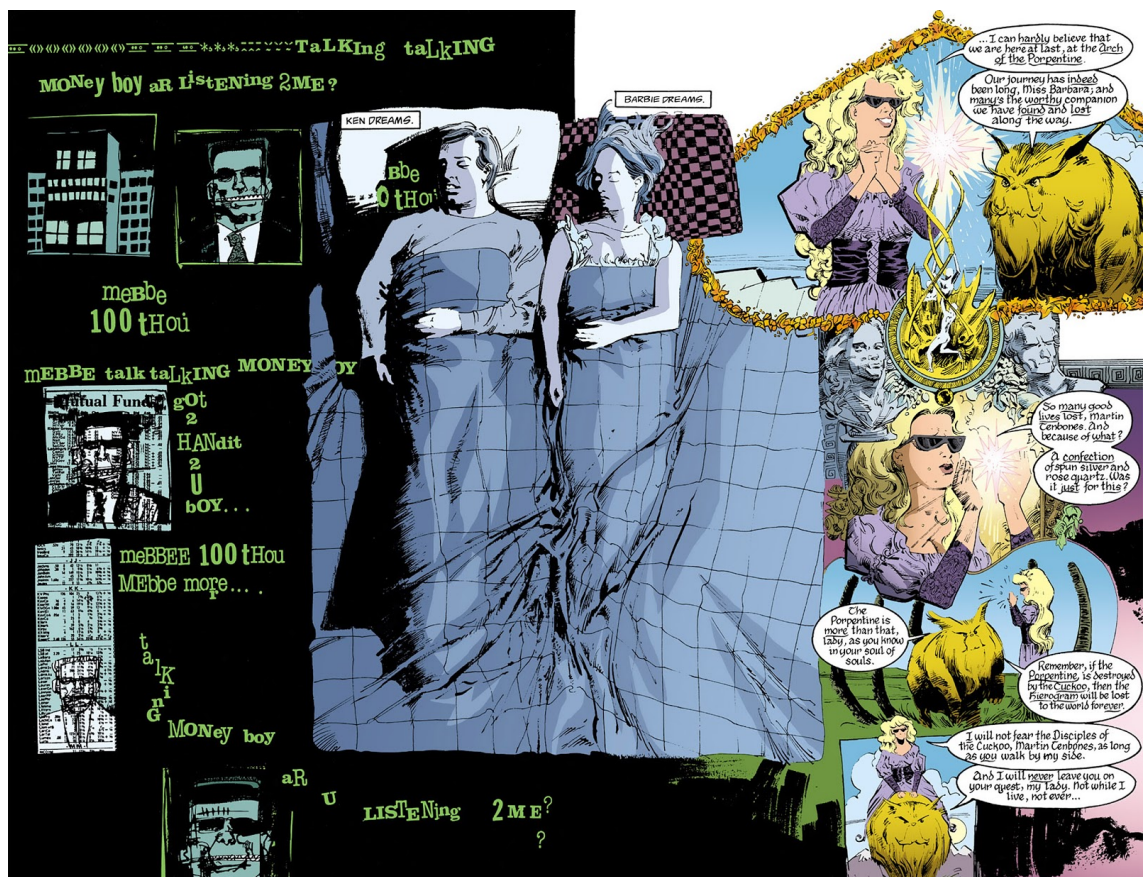


La mise en page, quant à elle, s'exprime de différentes façons : selon les personnages, nous faisons face à des cadres enchevêtrés, des cadres minimalistes, des arrières-plans noirs s'opposant à des arrières-plans blancs... Cette différence est d'autant plus visible en ce qui concerne les rêves de couples, qui permettent de présenter sur la même page des contrastes forts immédiatement repérables, sans même avoir à lire. Ainsi, les rêves des personnages de Chantal et Zelda sont différenciables par la couleur – dominance de blanc pour Chantal, dominance de noir pour Zelda – bien qu'un certain complémentarité soit évoquée par l'imbrication des cases

de chacune sur la page de droite (voir illustration 7). Mais plus encore, c'est le lettrage qui marque les différences entre les mondes rêvés de chacun. La narration du rêve d'un personnage, Ken, est réalisée en lettres vertes sur fond noir, oscillant de façon inégale entre capitales et minuscules. Ces lettres mécaniques, dont le thème tourne de façon simple et répétée autour de l'argent, s'opposent à la fantaisie des lettres d'inspiration calligraphique de sa compagne, dont le monde rêvé est riche et complexe (voir illustration 8).

Illustration 8 : double page du numéro 15 de The Sandman.

N. GAIMAN, *The Sandman #15*, DC, 1989, p. 4-5



Ces pages mettent à profit les capacités offertes par une page de bande dessinée, à savoir un sens de mélange temporel immédiat, mais traduisant aussi par la mise en page et le dessin un sens de 'flou' propre au rêve – notamment lorsque les cases sont imbriquées les unes dans les autres, ou n'ont pas de délimitation précise – par exemple, lorsque les personnages de la case empiètent sur ses limites.

Exemple C. Le rêve d'une ville

Le numéro 51 de *The Sandman*, qui introduit la série de récits de « L'auberge de la fin des mondes », est présenté d'une façon très différente du style employé pour les premières pages du numéro. GAIMAN indique qu'il souhaitait « passer de notre séquence de présentation, relativement chaude et rassurante, dans l'auberge, » (voir illustration 9) « à un style qui était tout en blocs de narration et en cases, et en espaces blancs – ni ballons de texte ni bordures –, très déroutant »¹²⁷ (voir illustration 10). Pour ce numéro, GAIMAN recrute le dessinateur Alec STEVENS : celui-ci, ayant déjà fait une adaptation d'une histoire de Lovecraft¹²⁸, réemploie le même style pour l'histoire de *The Sandman*, 'Un Conte de deux villes', inspirée directement de la veine lovecraftienne.



Illustration 9 : planche extraite du n°51 de *The Sandman*, illustrée par Bryan Talbot.

N. GAIMAN, *The Sandman #51*, Vertigo, 1993, p. 7

De tous les exemples présentés jusqu'ici, celui-ci s'éloigne le plus des styles 'traditionnels' de comics, principalement de par l'absence de bulles de texte. Le caractère 'roman' du 'roman graphique' est alors explicite : le texte, n'étant jamais inclus dans le dessin, fait presque du dessin une simple 'illustration case par case' de l'écrit. C'est sans doute par cette absence de phylactères que nous nous éloignons le plus de la bande dessinée 'classique' ; comme l'indique PEETERS :

Au lieu de voir dans le texte un matériau hétérogène et agressant, les véritables auteurs de bande dessinée le perçoivent en effet comme une donnée fondamentale, participant pleinement du travail graphique de la case et de la planche et favorisant leur traversée. [...] Les lettres se boursoufflent, s'amincissent ou se disloquent. Elles débordent des bulles,

127 Entretien avec H. BENDER, in *The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999 ; trad. publiée dans *Sandman*, Volume V, op. cit. p. 42.

128 H-P. Lovecraft, « The Outsider », adapté par Alec STEVENS in *Prime Cuts #1*, Fantagraphics, 1987.

envahissent l'image, se font pure onomatopée, parvenant ainsi à suggérer une véritable polyphonie.¹²⁹

Si cet exemple s'avère vrai dans le numéro 15 de *The Sandman* (notamment avec un travail de lettrage particulièrement poussé), le numéro 51 confère en revanche au texte un caractère impersonnel, réparti en blocs séparés du dessin. Cependant, il est entièrement possible d'avancer que cette séparation impersonnelle reflète le caractère même du récit au sein de ce numéro, consacré aux villes et à l'isolation.



Illustration 10 : deux planches extraites du n°51 de *The Sandman*, illustrées par Alec STEVENS.

N. GAIMAN, *The Sandman* #51, Vertigo, 1993, p. 14-15

Exemple 4. Arc narratif 'Les Bienveillantes' illustré par Marc HEMPEL

La veine expressionniste du dessin d'Alec STEVENS n'est pas sans rappeler les gravures de Frans MASREEL dans ses 'romans sans parole', inspiré par les codes du cinéma muet et cité aujourd'hui comme précurseur du roman graphique. Ce style minimaliste se retrouve sur l'intégralité de l'arc narratif suivant, 'Les Bienveillantes', illustré par Marc HEMPEL. Dans la postface du volume

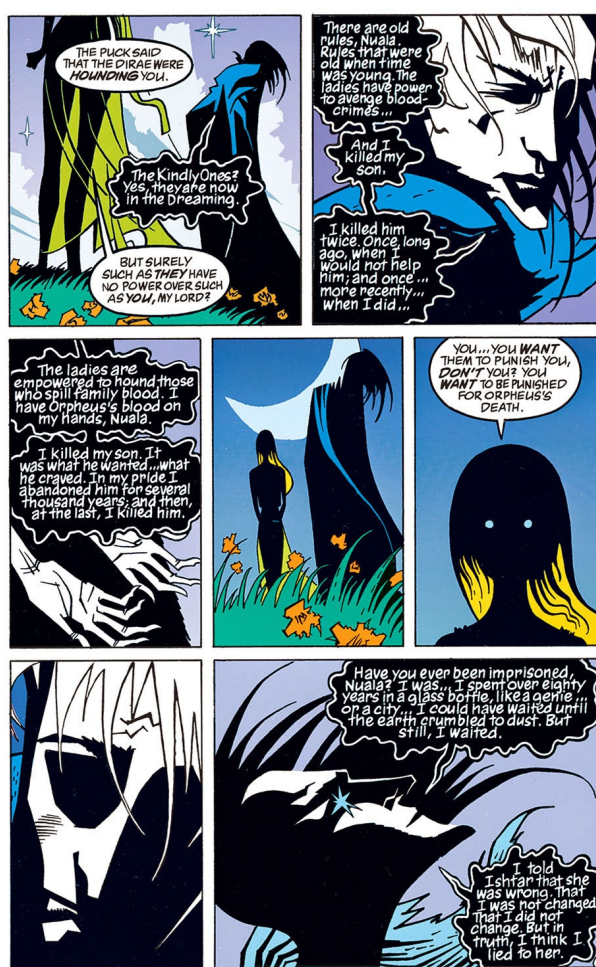
129 B. Peeters, *Case, Planche, récit. Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 113

VI, Frank McCONNELL souligne l'importance significative du dessin dans la bande dessinée ; en commentant une case particulière du numéro 67, il écrit : « Voilà un effet ... que ni un roman ni un film ne pourrait obtenir avec la même force, car un roman devrait décrire son visage, et un film ne pourrait nous offrir qu'un acteur essayant d'imiter ce lugubre masque de regret. La bande dessinée, à travers le style brillamment réducteur de Marc HEMPEL, nous donne la chose elle-même »¹³⁰ (voir illustration 11).

Le style d'HEMPEL a cependant été critiqué par des lecteurs, peu habitués à ce dessin presque caricatural, assez éloigné des illustrations plus réalistes de Michael Zulli ('La Veillée') ou Mike Dringenberg ('La Maison de poupées'). Cependant, l'approche de Marc HEMPEL revient aux sources d'un style émotionnellement expressif tel que l'on retrouve dans les dessins d'Harvey KURTZMAN pour *Mad Magazine*. Il explique : « J'essaie de garder les compositions et les formes aussi simples que possible, parce que je pense que tout ce qui apparaît sur la page devrait être au service de la narration »¹³¹. Ainsi, la technique d'HEMPEL témoigne bien l'idée selon laquelle le dessin ne doit pas être 'illustratif', mais doit au contraire faire partie intégrante du medium, afin de communiquer un nouveau niveau d'expression à l'histoire. GAIMAN

Illustration 11: planche extraite du n°67 de *The Sandman*, illustré par Marc HEMPEL.

N. GAIMAN, *The Sandman* #67, Vertigo, 1995, p. 6



justifie ainsi son choix de travailler avec Marc HEMPEL pour cet arc narratif crucial – puisqu'il annonce la mort du Sandman : « 'Les Bienveillantes' parle d'ombre et de silhouettes, de forme et de feu. Je voulais par conséquent quelqu'un au style simple et clair. Je savais que le caractère

130 H. BENDER, in *The Sandman* vol. 9 : *World's End*, Vertigo, 2012 ; trad. publiée dans *Sandman*, Volume VI, op. cit. p. 29.

131 N. GAIMAN, op. cit. p. 29.

caricatural du dessin détournerait certains lecteurs ... Mais le principal, c'est que le style artistique de Marc convenait parfaitement à l'histoire que je voulais raconter »¹³². Dès lors, qu'il s'agisse d'une retranscription esthétique de l'isolation et du rêve (réduits à leurs formes les plus simples) ou d'un minimalisme au parti pris graphique, l'illustration au sein de *The Sandman* est toujours porteuse d'un sens qui transcende les limites du texte.

Si les quelques exemples employés ne représentent pas une majorité de cas dans la totalité de la série – les dessinateurs ayant imposé leur style sur un ou plusieurs numéros étant nombreux –, nous pouvons néanmoins voir que la série parvient à dépasser les limites imposées par le rythme sériel de sa publication initiale pour proposer une œuvre capable de réinventer les codes du *comic-book* anglo-saxon. Loin d'être une simple compilation reliée d'une publication sérielle, *The Sandman* s'articule en tant que véritable 'roman', aussi bien par ses thèmes que par sa composition narrative.

4.3. LES AMBITIONS ROMANESQUES AU SEIN D'UN *COMIC-BOOK*

4.3.1. LE PROCESSUS DE CRÉATION : AVANTAGES ET LIMITES DU FORMAT

L'écriture d'un *comic-book* publié de façon mensuelle impose un rythme particulier. Thierry GROENSTEEN écrit en parlant des compilations d'une série de comics sous forme de '*graphic novel*' qu'il est « fréquent, et inévitable, que leur structure narrative et leur esthétique soient travaillées par une tension entre les exigences de la publication feuilletonesque (*serialization*) et les ambitions proprement romanesques »¹³³. Ainsi, si GAIMAN compose un récit tourné vers une fin pour *The Sandman*, il faut néanmoins parvenir à découper et répartir l'intrigue sur une série de numéros (ici, soixante-quinze au total), tout en prenant en compte les réactions et commentaires d'un public suivant l'évolution de l'intrigue au moment où celle-ci se développe. Nous verrons comment GAIMAN approche ce processus d'écriture particulier au sein de sa série.

4.3.1.1. LE DÉCOUPAGE DE L'ÉCRITURE D'UN CHAPITRE

Gene Wolfe, dans son introduction au recueil *Fables et reflets*, revient sur le prix de la meilleure nouvelle que reçoit le numéro 19 de *The Sandman* : « C'est presque incroyable qu'une 'bande dessinée' soit assez bonne pour gagner – pour s'imposer aux juges ... [qu']un des meilleurs textes de notre époque apparaisse dans un média graphique où l'écriture prend par tradition la

¹³² *Ibid.*

¹³³ T. GROENSTEEN, *op. cit.* p. 55.

deuxièmes place »¹³⁴. Bien que cette remarque souligne de façon évidente l'importance du graphisme au sein d'un *comic-book*, elle implique que le rôle de l'écriture y est moindre. Nous avons néanmoins vu que l'écriture et le dessin sont complémentaires – et ce surtout dans un roman graphique. En nous penchant sur le travail d'écriture de Neil GAIMAN tout au long de la série, nous verrons en quoi *The Sandman* s'affirme comme travail littéraire tout autant que comme travail de bande dessinée.

Si Neil GAIMAN compose lui-même la cadence des planches de *The Sandman*, il doit également travailler la façon dont le texte s'inclut au sein de celles-ci. De cette inclusion naît un rythme qui s'ajoute à celui créé par la disposition des cases. L'auteur explique en quoi il apparente le travail de découpe du texte à de la poésie :

Vous vous trouvez face à une économie incroyable, parce qu'on ne peut caser commodément que quelques ballons de dialogue dans une case, et seulement quelques phrases dans un ballon. Comme je dois enclore beaucoup d'informations dans un espace relativement réduit, j'essaie d'adopter une approche poétique et de faire dire aux mots et aux phrases plus d'une chose à la fois.¹³⁵

Cette approche explique en partie la présence de nombreux sens de lecture au sein de la série : au sens de l'intrigue s'ajoute le sens (parfois volontairement énigmatique) des phrases, qui s'accompagne du sens supplémenté par les dessins. Enfin, la découpe d'un dialogue (si celui-ci est écrit avant la construction de la scène case par case) va pouvoir faire naître le rythme final de la page lorsqu'il s'accompagne d'un 'gaufrier' pensé pour le texte. La même technique semble alors s'appliquer pour la composition de la totalité de la saga ; cependant, l'ampleur de celle-ci, ainsi que les difficultés éventuelles imposées par la publication sérielle, peut causer des problèmes lors de l'établissement d'une continuité entre les numéros.

4.3.1.2. ASSURER UN RYTHME SÉRIEL TOUT AU LONG DE LA SAGA

GAIMAN s'efforce toujours de tisser un lien entre chaque numéro, si bien qu'un personnage vu rapidement dans un épisode revienne par la suite, parfois pour être le narrateur et protagoniste de son propre arc narratif. Ainsi, l'arc narratif 'Le jeu de soi' (allant du numéro 32 au numéro 37 de la série) est présenté selon le point de vue de Barbara, dit 'Barbie', personnage présenté rapidement dans le numéro 11, comme l'un des habitants de l'immeuble de Rose Walker,

134 N. GAIMAN, *op. cit.* p. 49.

135 N. GAIMAN, *op. cit.* p. 49.

héroïne de l'arc 'La maison de poupées'. De plus, de façon à créer un autre degré de lien avec les épisodes précédents, l'épisode 33 montre qu'un autre personnage secondaire, Foxglove, est lié au personnage de Judy, introduite lors de l'épisode 6. Néanmoins, GAIMAN s'assure de réintroduire ces personnages de sorte à donner suffisamment d'informations pour qu'un nouveau lecteur puisse comprendre l'intrigue en cours de route : « Si un personnage réapparaît après avoir été perdu de vue un moment, le personnage sera présenté à nouveau d'une façon ou d'une autre »¹³⁶. Ainsi, plusieurs personnages secondaires sont mis en valeur au sein d'un chapitre – ou d'un arc – qui leur est propre. Cette technique permet non seulement de développer et d'étendre l'univers de *The Sandman*, mais aussi de renforcer l'un des propos de la série, à savoir l'individualité et la façon dont elle s'exprime (au sein des rêves, au contact d'autres personnages...).

Cependant, l'auteur indique également que cette technique sert non seulement à créer un 'fil rouge' pour la saga, mais aussi, plus prosaïquement, à pouvoir réemployer ces personnages en cas de changement éventuel de l'intrigue principale.

Afin de donner sa bonne cadence à une histoire ... je consacrais une page à un événement extérieur à l'intrigue principale. Je créais en général un nouveau personnage pour ce genre de page de 'remplissage' sans aucune intention de réutiliser le personnage ... malgré tout, je savais que je me créais également une assurance, parce que le personnage pourrait se révéler commode plusieurs numéros plus tard d'une manière que je ne pouvais pas anticiper.¹³⁷

Nous remarquons ici l'un des problèmes de la publication sérielle d'une série – à raison d'un numéro par mois –, à savoir les changements s'opérant selon des erreurs, ou des modifications imposées par une maison d'édition. GAIMAN remarque que ce genre de problèmes se retrouve dans les œuvres 'feuilletons' de Dickens, puisque la publication sérielle « [vole] la liberté de revenir en arrière changer quelque chose en amont dans l'histoire – parce que cet épisode a déjà été imprimé »¹³⁸. Ainsi, bien que les grandes lignes directionnelles de la série aient été prévues très tôt dans sa publication, l'écriture de toute œuvre sérielle se différencie ici d'un roman, modifiable à volonté avant sa publication. Néanmoins, malgré d'éventuelles modifications lors de l'élaboration du *comic-book*, le résultat final s'appréhende toujours comme une œuvre complète. Nous pouvons alors suggérer qu'un roman graphique, malgré son élaboration dans la durée, conserve les caractéristiques d'une œuvre littéraire dans le sens où celui-ci compose un récit entier, dont la fin est annoncée dès le début du livre.

¹³⁶ Entretien avec H. BENDER, *op. cit.* p. 66.

¹³⁷ Entretien avec H. BENDER, *in The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999 ; trad. publiée dans *Sandman, Volume VII*, *op. cit.* p. 49.

¹³⁸ IDEM, p. 544

4.3.2. UNE SÉRIE COMPLÈTE TOURNÉE VERS UNE FIN

4.3.2.1. COMPOSER UNE HISTOIRE COMPLÈTE

La saga de *The Sandman* se démarque par sa grande unité narrative, qui s'articule de plusieurs façons. Cette unité vient d'abord du fait que, en revenant sur le succès de la série au n°8, GAIMAN déclare : « je pouvais examiner de plus près ce que j'essayais de faire et échafauder des plans très précis. Au n°10, je savais en grand détail où j'allais et comment j'allais y parvenir »¹³⁹.

Nous considérons l'œuvre *The Sandman* comme 'saga', car la série s'offre les moyens d'explorer une multitude de sujets et de dresser une galerie importante de personnages tout en progressant le long d'une ligne narrative précise. Ainsi, à l'image de *Watchmen* que Thierry GROENSTEEN définit comme « une mini-série de 12 *comic-books*, compilée ensuite sous la forme d'un 'roman graphique' de 380 pages d'une extrême densité »¹⁴⁰, *The Sandman* explore de façon dense son sujet au sein de 75 numéros avant d'être regroupé sous forme de recueil pour assurer une meilleure linéarité lors d'une lecture continue. Cependant, de par son nombre important de numéros, la progression de l'intrigue est plus subtile dans *The Sandman* que dans l'œuvre de MOORE. Comme vu plus haut, le personnage du Sandman n'est au cœur de seulement la moitié des numéros ; ce choix de ne pas mettre le personnage-titre au-devant de la série témoigne d'une approche radicalement différente de la plupart des comics des années 1990, où l'intrigue tourne uniquement autour des aventures d'un seul héros. Le parti-pris de GAIMAN est de briser ce rythme ; dans une interview pour le journal Chicago Tribune, il explique : « Il a fallu un moment pour que le déclic se fasse, sur *Sandman*, parce que ce n'était pas un *comic book* qui suivait la forme habituelle... Ça parle de gens. C'est calme »¹⁴¹. Il élabore sur ce point lors d'un entretien avec Hy BENDER, où il indique que si certains éléments sont nécessaires pour faire progresser l'histoire (avec des « grands événements »), *The Sandman* reste néanmoins une série de « l'attente » : « Si j'avais le choix dans *Sandman* entre un point d'orgue et une attente esquivée, je choisissais toujours l'esquive »¹⁴². C'est sans doute par cette exploration de plusieurs thèmes selon un rythme particulièrement lent que la série s'affirme comme véritable œuvre à part entière plutôt que comme simple compilation d'une longue série sous format relié. Cependant, la série prend son sens en tant qu'œuvre complète uniquement une fois arrivée à la moitié de sa publication. Comme l'indique Frank McCONNELL :

139 N. GAIMAN, *Sandman, Volume I*, op. cit. p. 19.

140 T. GROENSTEEN, op. cit. p. 58.

141 N. GAIMAN, cité in *Sandman, Volume VII*, op. cit. p. 49.

142 Entretien avec H. BENDER, op. cit. p. 75.

Les quarante premiers numéros de *Sandman*, environ, si brillants soient-ils, semblaient aléatoires : des histoires de génie, mais sans centre défini, sans direction définie. Et puis, à partir de ‘Vies brèves’, toute l’entreprise a commencé à adopter une vitesse et une forme inexorables : les détours et les digressions des premiers récits se sont graduellement agglutinés en un mouvement final, unique, étonnant...¹⁴³

Ce changement s’explique probablement par le fait que *The Sandman* quitte DC pour rejoindre Vertigo aux alentours du numéro 47 : GAIMAN est alors apte à entreprendre un format de récit entièrement différent du rythme des intrigues publiées chez DC. Cette démarche est d’autant plus efficace qu’il est décidé que *The Sandman* soit publié sous forme de recueil dès sa deuxième année de publication : nous trouvons ainsi au sein de l’arc ‘Les Bienveillantes’ une démonstration de composition plus appropriée au format relié qu’au format sériel.

4.3.2.2. UNE TRAGÉDIE SOUS FORME DE *COMIC-BOOK*

Quand j’ai mis sur pied ‘Les Bienveillantes’, je savais que toute l’histoire finirait par être collectée sous la forme d’un recueil. J’ai donc choisi de rythmer l’histoire d’une façon qui fonctionnerait parfaitement pour un livre – mais qui ne fonctionnerait *pas* très bien dans un *comic-book* mensuel, car elle irait trop lentement au début et trop vite à la fin.¹⁴⁴

De fait, bien que cette série de chapitres puisse aujourd’hui se lire au sein de recueils, la publication des ‘Bienveillantes’ s’étend alors sur treize mois – un par chapitre. « Certains lecteurs mensuels se plaignaient de ne pas avoir l’impression que l’histoire était écrite pour eux, ils trouvaient qu’on se servait d’eux uniquement pour financer le recueil ; et il y a du vrai dans cette accusation. » Cependant, GAIMAN justifie la place de cet arc narratif dans la série : « Chaque case des ‘Bienveillantes’ participe à l’intrigue, qui fait progresser l’histoire vers sa fin inévitable. (...) Une fois que ses numéros ont été collectés et publiés en recueil, toutefois, nombre de gens qui n’avaient lu ‘Les Bienveillantes’ que comme une œuvre d’un seul tenant ont jugé que c’était la meilleure intrigue de la série »¹⁴⁵.

En effet, cet arc narratif est marqué par la question de la continuité et du lien entre chaque numéro, et ce à plusieurs niveaux. Comme nous l’avons vu, les personnages des ‘Bienveillantes’ incarnent entre autres les Parques, et prennent une place primordiale dans cet

143 F. McCONNELL, in *Sandman vol. 9 : World’s End* ; cité in N. GAIMAN, *Sandman, Volume VI, op. cit.* p. 29.

144 Entretien avec H. BENDER, in *The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999 ; trad. publiée dans *Sandman, Volume VI, op. cit.* p. 29.

145 *Ibid.*

arc qui marque la mort du Sandman. Ainsi, GAIMAN induit la thématique du fil – conducteur, mais également du fil de la vie dans la mythologie grecque – tout au long des chapitres de l’arc : « J’ai fait inclure un cordon dans la première scène de chaque numéro, symbolisant le fil du destin qui va finir par être tranché. Et le cordon était accompagné d’un texte commentant le point où nous en étions arrivés dans l’histoire »¹⁴⁶. De fait, l’arc s’inscrit dans une véritable logique de conclusion : nous retrouvons d’anciens personnages, tels que Rose Walker, qui retrouvent plusieurs années plus tard les lieux et autres personnages du début de la série, fermant ainsi le cercle de l’intrigue. L’intrigue de *The Sandman* est donc menée vers une fin inexorable, dont le caractère inévitable n’est pas sans évoquer le genre de la tragédie. Plus encore, la présence nécessaire de personnages issus de mythes grecs (Calliope, les Parques, Orphée) vient souligner la nature même de *The Sandman* en tant que tragédie. Dans la préface du recueil du volume 9 (édition américaine), Frank McCONNELL commente : « Le Rêve meurt à la fin, et une partie du miracle des ‘Bienveillantes’ est sa façon de rendre cette mort, sur le mode de toutes les grandes tragédies, aussi inévitable et finalement aussi – le mot n’est pas trop fort – enrichissante »¹⁴⁷. Plus loin, il continue : « De tous les arcs dramatiques de GAIMAN, c’est celui-ci qui a l’élan narratif le plus clair et le plus pressant. Nous commençons et nous terminons avec les Bienveillantes, les Furies elles-mêmes, mais non sous leur aspect de Furies ; sous celui des Parques »¹⁴⁸. La conclusion est donc définitive : la mort du Sandman a eu lieu, et le seul retour possible de ce personnage sera sous la forme similaire, mais différente, du Rêve incarné par le personnage de Daniel Hall, introduit au début de l’histoire.

Dès lors, ‘Les Bienveillantes’ apparaît comme démonstration finale prouvant que *The Sandman* s’appréhende au cœur d’un récit large et complet, qui par son innovation (autant graphique que thématique et formelle), parvient à redéfinir ce que peut accomplir un *comic-book*, même limité par le format sériel de sa publication. À ce titre, nous pouvons parfaitement juger que l’œuvre de GAIMAN s’impose comme un véritable ‘roman graphique’, qui emploie avec intelligence les ressources offertes par l’illustration de bande dessinée et articule avec justesse un récit complexe, riche et tourné vers une fin, qui gagne entièrement à être lu en tant que recueil.

146 IDEM, p. 395

147 F. McCONNELL, *op. cit.* p. 77.

148 IDEM, p. 403

CONCLUSION

« Dans les comics, comme dans la plupart des branches de la culture populaire, on prise hautement la nouveauté ... plus que la qualité et la complexité. Le temps demeure toutefois le test définitif pour savoir si une œuvre d'art est oui ou non capable de transcender les conditions étriquées de sa naissance pour devenir un membre établi du firmament culturel. »

— KAREN BERGER

The Sandman s'affirme comme une série capable de dépasser les limites imposées par son format pour proposer une intrigue complète et narrativement complexe, jouant de son format pour offrir différents niveaux de lecture. Comme indiquent les pages dédiées à la série de GAIMAN dans l'*Encyclopédie Vertigo*, « *The Sandman* n'est pas une histoire moralisatrice, mais quelque part dans le feu d'artifice des histoires dans les histoires (et des histoires qui parlent d'histoires) se trouve une morale : on ne peut tromper ce qui est juste. [...] L'universalité de ce message apparaît évidente devant le succès commercial et critique sans précédent qu'a connu *The Sandman*, le premier *comic-book* pour lecteurs avertis à battre des records de vente, à un niveau jamais retrouvé depuis »¹⁴⁹. Nous voyons donc comment, sous couvert de format *comic-book*, *The Sandman* parvient à amener une thématique ambitieuse qui gagne à être lue en tant que '*graphic novel*' avant tout, et ce outre le genre fantastique qui est au cœur de l'œuvre – si éloigné du caractère 'réel' des autobiographies et autofictions publiées sous forme de roman graphique.

L'œuvre mérite sa catégorisation en tant que 'roman graphique', puisqu'elle peut entièrement se lire comme un roman – du point de vue de son niveau littéraire élevé, comme en témoignent l'exploitation de différentes références intertextuelles dans le but de proposer une réflexion métatextuelle sur le travail d'écrivain. Cependant, celle-ci peut également se lire comme *comic-book* : l'emploi d'un champ de références à l'univers de DC Comics, ainsi que la relecture habile des différents codes devenus indissociables du thème du 'super-héros', ancrent définitivement cette saga comme série de comics. Enfin, *The Sandman* apparaît comme œuvre graphique à part entière dans le sens où le travail d'illustration du texte de GAIMAN parvient à transcender le simple sens écrit, offrant ainsi un résultat aussi efficace littérairement que graphiquement.

Nous pouvons donc avancer que la série de GAIMAN parvient, tout au long de sa publication, à exploiter une large base de références génériques – aussi bien des genres tels qu'ils sont travaillés au sein de la bande dessinée (comics d'horreur, de super-héros, ou fantastiques) que de genres établis au sein d'une tradition véritablement littéraire (reprise d'un schéma narratif propre à la tragédie grecque, inclusion d'œuvres de théâtre de Shakespeare au sein de l'intrigue, reprises pastiches de mythes et de contes établis dans diverses mythologies...). Cette large fusion de genres est ce qui fait de *The Sandman* une série ambitieuse et riche – mais également difficile à cantonner à un seul et unique genre, tant celle-ci se démarque des thèmes et des codes servant de référence au monde des comics. Il est paradoxal que *The Sandman* s'affirme comme

149 A. IRVINE, *op. cit.* p. 5.

une œuvre renouvelant fondamentalement le genre du *comic-book*, tant cette œuvre est nourrie de références connues d'un lectorat de comics, mais aussi d'un lectorat tourné vers une certaine base de références littéraires. De cette richesse de références, néanmoins, jaillit de base de fonds communs que n'importe quel lecteur peut reconnaître – soulignant ainsi sa capacité d'être lue et appréciée par un lectorat varié.

Si cette étude s'est principalement conduite autour du cœur de la série – à savoir les 75 numéros de *The Sandman*, se lisant de façon complète et finie – pour plus de clarté, nous devons cependant mentionner ici quelques-uns des nombreux hors-séries et suites à l'œuvre. En effet, bien que la saga défie le format sériel et continu des publications de comics en racontant une histoire tournée vers une fin, le succès de la série a naturellement apporté son lot de 'spin offs' (œuvres dérivées se focalisant sur un ou plusieurs personnages d'une œuvre précédente), tels que les mini-séries se concentrant le personnage populaire de la Mort, sœur du Sandman, intitulées *Death: The High Cost of Living* (1993) et *Death: The Time of Your Life* (1996). D'autres séries mensuelles, telles que *The Dreaming* (1996 – 2001), *Lucifer* (2000 – 2006), ou *Dead Boys Detectives* (depuis 2013), ont été publiées comme séries continues chez Vertigo. Cependant, ces séries spin-off, n'étant pas écrites par Neil GAIMAN, n'ont pas connu le même succès que la série initiale. De même, pour fêter les vingt-cinq ans de la série, GAIMAN s'associe à l'illustrateur J.H. Willam III pour écrire une préquelle à *The Sandman*, s'intitulant *The Sandman : Overture*. Cette préquelle, vendue sous forme de mini-série avant d'être rassemblée sous forme de recueil, témoigne du succès continu de *The Sandman*. Enfin, mentionnons ici le hors-série *The Sandman : Endless Nights* (2003), publié directement sous forme reliée. L'album, composé de sept chapitres indépendants illustrés par des dessinateurs différents, suit les faits des différents Infinis. Deux chapitres, consacrés au Délire (illustré par Bill Sienkiewicz) et au Désespoir (illustré par Barron Storey), sont mis en page de façon chaotique (absence de cases, hétérogénéité entre les planches), ce qui a permis la comparaison de ces chapitres à un livre illustré. *The Sandman : Endless Nights* est le premier roman graphique à être apparu sur les listes des best-sellers du *New York Times*. Nous devons également noter ici que le personnage du Sandman fait également plusieurs apparitions au sein de différentes séries DC Comics, dont *JLA* numéros 22 et 23 (1998), *JSA* numéro 80 (2006), et les six numéros de *Dark Knights Metal* (2017 – 2018). Ainsi, la série qui a su s'émanciper de la maison d'édition 'mainstream' par son caractère original et alternatif retrouve finalement ses origines en tant que publication DC. Il faut également noter qu'une suite, sous la supervision de Neil GAIMAN, intitulée *The Sandman Universe*, composée d'un nouveau numéro de *The Sandman* et quatre nouvelles séries spin-off, est prévue à partir d'août 2018.

Ainsi, bien qu'œuvre complète en ce qui concerne son intrigue principale de 75 numéros, nous remarquons que la saga est toujours empreinte de ce format sériel propre aux *comic-books*.

Cependant, cette construction de la saga en tant que *comic-book* ne saurait nier le caractère 'roman graphique' de celle-ci. Comme l'indique Thierry GROENSTEEN, la catégorisation 'roman graphique' présenterait l'inconvénient de « jeter un discrédit implicite sur toute forme de bande dessinée qui ne relèverait pas du roman graphique, voire d'induire l'idée qu'il existe une différence de nature entre, d'un côté, une bande dessinée populaire, et de l'autre, une bande dessinée pour l'élite »¹⁵⁰. Art SPIEGELMAN va dans ce sens, en déclarant : « On m'appelle le père du roman graphique moderne. Si c'est vrai, je réclame une analyse de sang. Les mots *graphic novel* résonnent de façon plus respectable, mais je préfère bande dessinée [comics] parce que ce terme crédite le média »¹⁵¹.

Ce point non négligeable nous permet de suggérer que *The Sandman* offre une solution à ce discrédit. En effet, l'œuvre semble être en mesure de former un pont entre bande dessinée d'élite (de par ses thèmes et sa construction complexe) et bande dessinée populaire (de par sa forme esthétique et son format de publication). Si nous avons tenté, tout au long de cette étude, de légitimer *The Sandman* en tant que roman graphique selon les termes européens, il serait cependant contre-productif de nier ses racines en tant que *comic-book*. Une œuvre telle que *The Sandman* prouve qu'il est possible de construire des œuvres riches et complexes tout en restant ouvertes à la lecture d'un large public ; qu'il s'agisse d'un public « élitiste » ou d'un public « populaire ». Considérer les comics comme limités à un seul genre – supposons, la bande dessinée de super-héros – serait l'équivalent d'interdire toute exploration originale et créative du format ; *The Sandman* nous prouve qu'il est possible, sinon recommandé, de repousser sans cesse les limites d'un genre afin de produire des œuvres lisibles par tous. Somme toute, *The Sandman* est une série de bande dessinée qui permet d'envisager le dépassement de tout jugement de valeur en ce qui concerne un format aussi riche en capacités que la bande dessinée ; et ce, qu'il s'agisse d'un *comix*, d'une bande dessinée franco-belge, d'un roman graphique, ou d'un *comic-book*.

150 T. GROENSTEEN, *op. cit.* p. 55.

151 A. SPIEGELMAN, *The Economist*, 2008, cité par T. GROENSTEEN, *op. cit.* p. 55.

BIBLIOGRAPHIE

CORPUS

- H. BENDER, *The Sandman Companion*, Londres, Éd. Titan, 1999
- N. GAIMAN, *Sandman : Ouverture* [*The Sandman : Overture*, 2015], trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2016.
- N. GAIMAN, *Sandman, Volume I*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2012
- N. GAIMAN, *Sandman, Volume II*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2013
- N. GAIMAN, *Sandman, Volume III*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2013
- N. GAIMAN, *Sandman, Volume IV*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2014
- N. GAIMAN, *Sandman, Volume V*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2014
- N. GAIMAN, *Sandman, Volume VI*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2015
- N. GAIMAN, *Sandman, Volume VII*, trad. Patrick Marcel, Paris, Urban Comics, 2016

OUVRAGES SUR LA BANDE DESSINÉE FRANCO-BELGE ET AMÉRICAINE

- D. BERONĂ, *Le roman graphique : des origines aux années 1950* [*Wordless books : the original graphic novels*, 2008], trad. Denis-Armand Canal, Paris, La Martinière, 2009
- G. BLANCHARD, *Histoire de la bande dessinée : une histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Verviers, Éd. Marabout, 1969
- J-P. GABILLIET, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*. Nantes, Éd. du Temps, 2005
- T. GROENSTEEN, *Un art en expansion : dix chefs-d'œuvre de la bande dessinée moderne*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2015
- A. IRVINE, *L'encyclopédie Vertigo* [*Vertigo Encyclopedia*, 2008], trad. Philippe Touboul, Grégory Bouet, Paris, Éd. Semic, 2008
- J-P. JENNEQUIN, *Histoire du comic book, vol. I, Des origines à 1954*, Paris, Vertige Graphic, 2002
- J-M. LAINÉ, *Comics & contre-culture*, Morigny, Éd. Confidentiel, 2014

- H. MORGAN, M. HIRTZ, *Les apocalypses de Jack Kirby*, Lyon, Les Moutons électriques, 2009
- B. PEETERS, *Case, Planche, récit. Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998

ARTICLES

- S. BADIR, « Interpréter la bande dessinée selon ses genres », dans SCIENCES DU LANGAGE : CARREFOURS ET POINTS DE VUE (éd.), *En tous genres ; Normes, textes, médiations*, n°14, 2015, p. 165-174
- N. COUÉGNAS, A. FAMY « L'interprétation générique des textes. Ou comment le genre et le média participent à l'œuvre », dans SCIENCES DU LANGAGE : CARREFOURS ET POINTS DE VUE (éd.), *En tous genres ; Normes, textes, médiations*, n°14, 2015, p. 175-188
- T. SMOLDEREN, « Graphic novel / roman graphique : la construction d'un nouveau genre littéraire », *Neuvième Art*, n°12, janvier 2006, p. 11-18
- V. GÖRÖG, « Pour une méthode d'analyse de la littérature orale africaine : Introduction à une bibliographie analytique sélective », *Cahiers d'études africaines*, vol. 8, n°30, 1968, p. 310-317

WEBOGRAPHIE

- Présentation vidéo de K. GUTHRIE-CARUSO, *The Graphic Novel as Literature : Overview and Literary Elements* [en ligne], disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=cPOeFPhyq14> [consulté le 28.06.2018]
- Interview vidéo d'Art SPIEGELMAN dans l'émission *Upon Reflection* de l'université de Washington; « The Holocaust Through the Eyes of a Maus », 1991, [en ligne], disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=BLVG3GNvHkU&t=467s> [consulté le 18.07.2018]
- A. ARNOLD, « Does X Mark the Spot ? », *Time*, 05.04.2001, disponible sur <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,105359,00.html> [consulté le 12.04.2018]
- A. BRYANT, « Pow! The Punches That Left Marvel Reeling », *The New York Times*, 24.05.1998, disponible sur <https://www.nytimes.com/1998/05/24/business/pow-the-punches-that-left-marvel-reeling.html> [consulté le 24.04.2018]
- M. BUXTON, « By Crom! The 10 Greatest Fantasy Comics of All-Time », *Comic Book Resources*, 26.01.2014, disponible sur <https://www.cbr.com/by-crom-the-10-greatest-fantasy-comics-of-all-time/> [consulté le 26.06.2018]
- M. BUXTON, « The Sandman: The Essential Horror Comic of the '90s », *Den of the Geek*, 02.03.2018, disponible sur <http://www.denofgeek.com/us/books-comics/the-sandman/218867/the-sandman-the-essential-horror-comic-of-the-90s> [consulté le 26.06.2018]

- G. CARPENTER, « Tiptoeing Through the Tulips with Neil Gaiman », *Sequart*, 21.09.2015, disponible sur <http://sequart.org/magazine/60234/neil-GAIMAN-tulip-speech-humble-bundle/> [consulté le 27.04.2018]
- H. GOLDSTEIN, « The Absolute Sandman, Vol.1 Review », *IGN*, 13.10.2006, disponible sur <http://www.ign.com/articles/2006/10/13/the-absolute-sandman-vol-1-review> [consulté le 17.06.2018]
- T. GROENSTEEN, « Roman graphique », *Neuvième Art*, septembre 2012, disponible sur <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article448> [consulté le 11.07.2018]
- D. JENNINGS, « At House of Comics, a Writer's Champion », *The New York Times*, 15.09.2003, disponible sur <https://www.nytimes.com/2003/09/15/business/media-at-house-of-comics-a-writer-s-champion.html> [consulté le 30.04.2018]
- R. LAMBIE, « How Marvel went from bankruptcy to billions », *Den of the Geek*, 13.02.2015, disponible sur <http://www.denofgeek.com/movies/marvel/34092/how-marvel-went-from-bankruptcy-to-billions> [consulté le 23.04.2018]
- R. MOODY, « 'Epileptic': Disorder in the House », *The New York Times*, 23.01.2005, disponible sur <https://www.nytimes.com/2005/01/23/books/review/epileptic-disorder-in-the-house.html> [consulté le 18.07.2018]
- C. ROZANSKI, « The Vicious Downward Spiral of the 1990's », *Comics Buyer's Guide*, 2002, disponible sur <http://www.milehighcomics.com/tales/cbg36.html> [consulté le 23.04.2018]
- C. ROZANSKI, « Perelman's Team Nearly Destroyed the Entire World of Comics », *Comics Buyer's Guide*, 2002, disponible sur <http://www.milehighcomics.com/tales/cbg38.html> [consulté le 23.04.2018]

Table des matières

INTRODUCTION.....	2
PARTIE 1. LA CRÉATION DE <i>THE SANDMAN</i> DANS LE CONTEXTE DES ANNÉES 1990.....	9
1.1. LA PÉRICLITATION DU GENRE DANS LES ANNÉES 90 : RAISONS, HISTORIQUE.....	10
1.1.1. La montée de la spéculation.....	10
1.1.1.1. La hausse des ventes du début des années 1990.....	10
1.1.1.2. La spéculation autour des titres « collector ».....	11
1.1.2. La chute des détaillants.....	13
1.1.3. La baisse de qualité des publications.....	15
1.2. LA CRÉATION DE LA MAISON VERTIGO ET DE <i>THE SANDMAN</i> : QUELS ENJEUX, QUELLES MOTIVATIONS ?.....	17
1.2.1. Historique de la maison Vertigo.....	17
1.2.2. Le processus de création de <i>The Sandman</i>	19
PARTIE 2. LE DÉPASSEMENT DES CODES AU SEIN DE LA MAISON DE PUBLICATION DC COMICS.....	21
2.1. UN PERSONNAGE PRINCIPAL AUX ANTIPODES DES ‘SUPER-HÉROS’ DE COMICS.....	22
2.1.1. Les pouvoirs extraordinaires.....	23
2.1.2. Le costume distinctif.....	24
2.1.3. La double vie.....	26
2.2. LE POSITIONNEMENT MORAL ET NARRATIF DU PROTAGONISTE.....	28
2.2.1. La morale du super-héros.....	28
2.2.2. Le héros comme prétexte.....	31
PARTIE 3. UNE MULTIPLICITÉ DE GENRES AU SEIN D’UN MÊME FORMAT.....	34
3.1. LE GENRE ‘SUPER-HÉROÏQUE’ DÉSAMORCÉ AU PROFIT DE DIFFÉRENTS GENRES.....	35
3.1.1. La structure de la série.....	35
3.1.2. Une esthétique de l’horreur.....	36
3.1.2.1. Des références intertextuelles aux genre du <i>comic-book</i> d’horreur.....	36
3.1.2.2. La littérature d’horreur.....	39
3.2. DU RÊVE AU CONTE.....	40
3.2.1. L’oralité.....	41

3.2.2. Le conte.....	43
3.2.3. L'intertextualité.....	46
3.2.3.1. La mythopoeia de <i>The Sandman</i>	46
3.2.3.2. L'usage d'une intertextualité littéraire au sein de la saga.....	48
PARTIE 4. <i>THE SANDMAN</i> EN TANT QUE ROMAN GRAPHIQUE.....	51
4.1. TRAVAIL DE DÉFINITION DU ROMAN GRAPHIQUE.....	52
4.1.1. Du <i>comic</i> underground à la publication alternative.....	52
4.1.2. L'essor du <i>graphic novel</i>	53
4.1.3. Le roman graphique : une définition et un format flou.....	55
4.1.3.1. Le format de publication.....	55
4.1.3.2. Le degré d'innovation du graphisme.....	56
4.1.3.3. Thèmes, public et narration.....	58
4.2. UNE PRIORITÉ AU GRAPHISME : DES EFFETS VISUELS AU SERVICE DE LA NARRATION.....	60
4.2.1. La planche comme ensemble.....	61
4.2.1.1. La composition du 'gaufrier'.....	61
4.2.1.2. Le sens de lecture.....	63
4.2.2. La composition d'une planche et les différents styles employés.....	66
4.3. LES AMBITIONS ROMANESQUES AU SEIN D'UN <i>COMIC-BOOK</i>	73
4.3.1. Le processus de création : avantages et limites du format.....	73
4.3.1.1. Le découpage de l'écriture d'un chapitre.....	73
4.3.1.2. Assurer un rythme sériel tout au long de la saga.....	74
4.3.2. Une série complète tournée vers une fin.....	76
4.3.2.1. Composer une histoire complète.....	76
4.3.2.2. Une tragédie sous forme de <i>comic-book</i>	77
CONCLUSION.....	79
BIBLIOGRAPHIE.....	83
CORPUS.....	83
OUVRAGES SUR LA BANDE DESSINÉE FRANCO-BELGE ET AMÉRICAINE.....	83
ARTICLES.....	84
WEBOGRAPHIE.....	84