Origin stories : le *Sandman* comme outil d’élaboration du caractère pseudo-mythique de Vertigo

Il n’est pas rare que la presse tende à mettre en avant la manière dont Vertigo, en souhaitant proposer quelque chose de nouveau dans le domaine de la bande dessinée mainstream, a participé à révolutionner celle-ci. Cela se remarque notamment dans les titres d’articles revenant sur les spécificités du label, tels que « How Vertigo Changed Comics Forever »[[1]](#footnote-1) ou encore « Vertigo : The Imprint That Changed the Comic Book Industry »[[2]](#footnote-2). Dans ces discours, et ce malgré son jeune âge et sa période d’activité considérablement restreinte (1993-2019), Vertigo est dépeint comme une maison légendaire, et acquiert un statut quelque peu mythique au sens familier du terme. Dans un tel contexte, il est intéressant de se pencher sur les œuvres publiées par Vertigo ainsi que sur les textes sélectionnés par les éditeurs pour entourer et promouvoir ces œuvres, afin de voir si, et éventuellement de quelle manière, ces œuvres et textes participent à l’élaboration du caractère mythique du label.

Parmi toutes les séries publiées par Vertigo, celle du *Sandman* de Neil Gaiman est certainement l’une des plus illustres. Publiée de 1989 à 1996 pour ce qui concerne ses 75 épisodes canoniques, auxquels s’ajoutent toute une série d’extras, elle est l’un des titres fondateurs sur lesquels s’appuie la création du label en 1993. Ses nombreuses considérations sur le mythe, mais également ses multiples formats de publication qui impliquent une prolifération d’espaces de préface, d’introduction et de retranscription d’interviews, en font un terreau idéal pour l’étude d’un potentiel développement du caractère mythique du label. La manière dont DC Comics, et par la suite Vertigo, ont contribué au développement et au statut du *Sandman*, n’est plus à démontrer. Ce papier, qui prolonge une réflexion amorcée dans un article au sujet de la relation entre Gaiman et Vertigo[[3]](#footnote-3), veille à explorer la manière dont, réciproquement, le *Sandman* et les textes qui l’entourent se mettent au service de l’élaboration d’un statut et d’une image de marque singuliers pour le label.

# « Origin stories » et « retcon » comme points saillants du *Sandman*

Lorsqu’il se réapproprie le personnage de Black Orchid avec Dave McKean en 1988, Neil Gaiman ne se contente pas de poursuivre les aventures de l’héroïne créée en 1973 dans l’épisode #428 de la série *Adventure Comics* ; il en réinterprète le personnage. Black Orchid était jusqu’alors une héroïne mineure de DC Comics dont l’une des caractéristiques principales, outre ses superpouvoirs, était de ne pas avoir d’origines précises, ce dont jouaient les différents épisodes dans lesquels elle apparaissait. Au début de la mini-série de trois épisodes publiés de décembre 1988 à février 1989, le personnage réinvesti par Gaiman et McKean a désormais une histoire, et ce n’est pas celle que les épisodes initiaux laissaient supposer. À l’instar du protagoniste du *Swamp Thing* réapproprié par Alan Moore, la Black Orchid de Gaiman n’est en fait pas de nature humaine. Le Swamp Thing d’Alan Moore n’est pas Alec Holland transformé en plante : il est une plante convaincue qu’elle est Alec Holland. De la même manière, Black Orchid est une forme hybride, dont la nature est à la fois végétale et issue de l’ADN d’une certaine Susan Linden. L’intrigue nous apprend que cette Susan Linden, battue et abusée par son père dans son enfance, a cherché refuge auprès d’un ami botaniste, Philip Sylvian, après avoir témoigné au tribunal contre son époux criminel, lequel l’aurait finalement retrouvée et tuée. La première Black Orchid, héroïne de la série éponyme des années 70, ne serait pas Susan Linden, mais bien la première créature issue de l’hybridation réalisée par le botaniste entre une forme végétale et l’ADN de la défunte. Cette Black Orchid, cependant, ne sera pas la protagoniste de l’histoire de Gaiman : elle est assassinée par les hommes de main de Lex Luthor dès la dixième planche du premier épisode, et l’intrigue se focalise dès lors sur la quête identitaire des deux dernières Black Orchid survivantes, qui cherchent à comprendre leur nature et leurs origines – ce qui permet notamment aux lecteurs et lectrices de finalement découvrir les origines de l’héroïne des années 70, mettant ainsi un terme à des années de spéculation.

Cette mise en avant de la question identitaire, et plus spécifiquement la focalisation de l’intrigue sur les origines d’un personnage, est récurrente dans l’univers de la bande dessinée super-héroïque, et à fortiori dans des maisons telles que DC Comics et Marvel. Dans leur ouvrage *The Superhero Reader*, Hatfield, Heer et Worcester[[4]](#footnote-4) définissent le concept d’*origin story*, ou histoire des origines, comme une explication des évènements transformatifs qui distinguent le ou la protagoniste de l’humanité ordinaire. De manière plus générale, l’origin story est une histoire qui a pour vocation de révéler ce qui a amené un personnage à devenir qui il est, à agir comme il le fait, et qui veille éventuellement à expliquer l’origine de ses superpouvoirs. Cette notion va parfois de pair avec celle de *retcon*, qui tient pour « retroactive continuity » (continuité rétroactive), c’est-à-dire l’altération, l’ajustement ou la contradiction, dans un travail de fiction, de faits établis dans une œuvre antérieure (les études anglophones parlent également de *fictional revisionism*). Le procédé de retcon vise notamment à intégrer plus facilement de nouveaux évènements dans l’œuvre sans en mettre à mal la continuité, à poursuivre les intrigues d’un personnage qui se serait essoufflé, ou encore à proposer de nouvelles perspectives sur des éléments de l’histoire considérés jusque-là comme acquis. Dans leur *Black Orchid*, Gaiman et McKean s’adonnent aux deux démarches. Ils créent une origin story pour les multiples Black Orchid, dont l’héroïne des années 70, en les définissant comme le résultat d’une hybridation entre une matière végétale et l’ADN de Susan Linden (pour laquelle ils créent également une origin story liée à son passé marqué par la violence). Simultanément, ils se livrent aussi à une retcon par rapport aux épisodes initiaux, en suggérant précisément que la nature de l’héroïne n’est finalement pas humaine, mais aussi végétale, et qu’elle n’est pas un spécimen unique, ce qui leur permet d’asseoir l’intrigue de quête identitaire qui traverse la mini-série.

Si ces procédés de création d’origin stories et de retcon sont fréquents dans la bande dessinée super-héroïque, ils constituent aussi plus localement l’une des pierres angulaires de l’écriture de Gaiman, et ce tout particulièrement dans son *Sandman*. Cette série, dont les 75 épisodes du corps canonique publiés de 1989 à 1996 s’agrémentent de nombreux extras liés au monde de Dream (l’un des nombreux noms du Sandman), et qui constitue l’un des piliers fondateurs du label Vertigo en 1993, abonde en inventions et réinterprétations de l’origine de personnages tant fictionnels qu’historiques, mais aussi de l’origine d’évènements et de mythes.

L’une des réinterprétations de Gaiman, à la fois origin story et retcon, tient en la manière dont il incorpore les anciens Sandmen de DC Comics à la matière de son propre *Sandman*. Plusieurs personnages de DC Comics se sont en effet partagé le nom de Sandman après Wesley Dodds, premier Sandman créé en 1939 par Gardner Fox et Bert Christman. C’est le cas notamment de Garrett Sanford, créé par Joe Simon et Jack Kirby dans les années 70, puis de Hector Hall, qui lui succède en 1988 (*Infinity Inc.* #50) après que Sanford ait sombré dans la folie. Dans le numéro #12 du *Sandman* (« Playing House »), Gaiman joue de ces personnages et mobilise des éléments de ces parutions qui ont précédé la sienne : du sifflet au costume aux couleurs criardes, des acolytes Brute et Glob à Hippolyta Trevor, les fin·e·s connaisseurs·ses de DC Comics ne peuvent que reconnaitre la référence aux publications antérieures. Ici, cependant, Gaiman produit une autre explication quant à l’existence de ces Sandmen : comme Glob l’explique à Dream lorsqu’il le confronte, Hector Hall n’est qu’une tentative de Brute et Glob de créer leur propre Sandman à l’intérieur de la tête d’un enfant suite à l’absence prolongée de Dream. Hector Hall succède d’ailleurs, comme dans les histoires originales, à Garrett Sanford (initialement le deuxième Sandman de DC Comics), lui-même étant une tentative de création d’un Sandman par Brute et Glob qui a échoué lorsque Garrett est devenu fou et s’est donné la mort. Ainsi, tout est fait pour que ces deux personnages de DC Comics antérieurs au *Sandman* de Gaiman semblent rétrospectivement tout droit issus de celui-ci. Les Garrett Sanford et Hector Hall de DC Comics ne seraient finalement que des Sandmen de paille, confinés aux rêves d’un seul enfant, et fruits de l’ambition de deux créatures échappées du Dreaming du Sandman gaimanien. Cette reconfiguration des origines de ces Sandmen n’est pas anodine. Ce sont deux esthétiques drastiquement opposées de la bande dessinée qui entrent en confrontation lorsque Dream et Hector Hall se rencontrent – une vision libérée, réflexive, assumée d’une part, et d’autre part une vision plus datée, ancrée dans les contraintes de censure du Comics Code Authority de 1954. La réaction de Dream lors de cette rencontre peut d’ailleurs être lue comme un commentaire sur l’évolution du domaine de la bande dessinée à la fin du 20ème siècle : lorsqu’il dit que ce rêve est terminé (« This dream is over »[[5]](#footnote-5)), ce sont ces versions précédentes du Sandman et l’esthétique à laquelle elles renvoient qui expirent définitivement.

Au-delà de ce réinvestissement de personnages de DC Comics, le *Sandman* de Gaiman se prête également à un jeu de création d’origin stories et de retcon pour ses propres personnages. Ainsi, par exemple, le troisième volume du *Sandman :* *Endless Nights* (« Dream. The Heart of a Star ») publié pour célébrer les 15 ans de création du *Sandman* explique les origines de la querelle entre Dream et Desire, querelle qui agit comme l’un des catalyseurs du récit canonique de la série. Dans *The Sandman : Overture*, un préquel de six épisodes publié chez Vertigo de 2013 à 2015 pour célébrer les 25 ans de la série, l’on découvre également les raisons pour lesquelles Mad Hettie vit dans la rue (chapitre 2) ainsi que les origines de la liaison et de la rupture entre Dream et Alianora (chapitre 3). Les six épisodes d’*Overture*, rassemblés en 2015 dans une édition Deluxe, agissent eux-mêmes comme une origin story en quelque sorte inversée : plutôt que d’expliquer l’origine des pouvoirs de Dream, ils justifient son état de grande faiblesse qui l’empêche de mettre ces pouvoirs à profit au tout début du *Sandman*, et lancent ainsi l’intrigue des 75 épisodes canoniques. Cet effet d’explication des origines du récit-même du *Sandman* est d’ailleurs mis en exergue par la note d’introduction du recueil *Overture*, qui présente, plutôt que la citation de coutume, une note introductive sous la forme d’entrée de dictionnaire :

OVERTURE   
*noun*   
1. A piece of orchestral music played at the beginning of an opera or oratorio, containing the main themes of the work or quotations from the work that is to come.   
2. Approaches made with the aim of opening negotiations or establishing a relationship.   
3. The first part of an event. The very beginning of something.[[6]](#footnote-6)

En ce qui concerne la présentation des thèmes principaux annoncée par cette note introductive, il n’y a pas de doute possible : *Overture* tient sa promesse. Dream y prend conscience, lors d’un rassemblement inattendu avec une multitude de versions de lui-même sur quadruple page dépliable, de son caractère particulièrement autocentré, un motif qui résonne avec celui du développement empathique qui jalonne le *Sandman* et qui propose un éclairage nouveau sur son attitude dépitée dans l’épisode #8 de la série (« The Sound of Her Wings »). La promesse de cette note introductive de donner à voir le tout début (« [t]he very beginning ») de l’intrigue de la série n’est pas moins tenue, comme l’indiquent de manière tout à fait appropriée les derniers mots de Dream dans l’ultime planche du préquel (chapitre 6) :

‘It begins,’ / I think / deep beneath the ground / in the room lit by candles / and I do not know why I think that… / But it is the final thing that occurs to me… / before the darkness falls… / It begins.[[7]](#footnote-7)

Malgré l’insistance sur cette notion de « tout début » qui traverse *Overture*, il est intéressant de constater que la nature-même du préquel est cependant controversée. Alors que Shelly Bond, éditrice exécutive et vice-présidente de Vertigo à l’époque de publication d’*Overture*, caractérise celui-ci d’origin story dans l’une de ses question d’interview rapportée à la fin du recueil, Gaiman lui répond que ce n’en est pas vraiment une (« It’s not really an origin story, is it? »).

Comme l’ont déjà souligné de nombreux critiques, la question de réinvestissement dans le *Sandman* touche également les personnages historiques. Parmi ceux-ci, nul n’a fait couler plus d’encre dans les études gaimaniennes que celui de Shakespeare. Ce dernier apparait à plusieurs reprises dans la série. Le numéro #13 (« Men of Good Fortune ») met en relief le souhait du personnage de Shakespeare de pouvoir écrire aussi bien que son contemporain et ami, Christopher Marlowe, et de pouvoir donner aux hommes des rêves qui vivraient longtemps après sa mort[[8]](#footnote-8) ; il dépeint ensuite la rencontre entre le dramaturge et Dream, sans toutefois dévoiler la teneur de leur conversation. Le numéro #19 (« A Midsummer Night’s Dream ») fait allusion au marché passé entre les deux protagonistes, et il faut attendre le tout dernier épisode de la série (numéro #75, « The Tempest ») pour découvrir les modalités exactes de cet accord : Shakespeare a accepté d’écrire deux pièces pour Dream, en échange d’une inspiration lui permettant d’ancrer ses pièces dans la postérité. Cette origin story pour Shakespeare, qui justifie sa créativité par une rencontre avec le Sandman, se dédouble d’une retcon au sujet de Dream lui-même. Lorsque Shakespeare lui demande pourquoi il n’a pas commandé pour deuxième pièce une tragédie, Dream lui répond :

I wanted a tale of graceful ends. I wanted a play about a King who drowns his books, and breaks his staff, and leaves his kingdom. / About a magician who becomes a man. About a man who turns his back on magic.[[9]](#footnote-9)

Toutes ces choses que Dream désire voir dans cette deuxième pièce de théâtre, ce sont, comme la série le suggère progressivement jusqu’à ce dernier épisode, celles qu’il n’a pas pu s’offrir à lui-même – par contraste avec son frère Destruction qui a choisi de quitter son poste. Or, si cette discussion avec Shakespeare vient clore le récit canonique du Sandman, dont le récit débute en 1916, elle en précède la plupart des épisodes d’un point de vue temporel, puisqu’elle a lieu en 1611. Ainsi, cette rencontre laisse entendre que bien avant le tout premier épisode du *Sandman*, le questionnement de Dream par rapport à ses responsabilités, qui trace le fil rouge de la série, était déjà bien présent. Gaiman se livre ici dans le tout dernier épisode canonique du *Sandman* à un procédé de retcon qui vient remettre en perspective tous les actes de Dream prenant place dans les épisodes précédents – autrement dit, dans tous les épisodes canoniques de la série.

Outre le cas Shakespearien, le *Sandman* se livre notamment à la création d’une origin story pour de la chute de Robespierre lors de la Révolution française (ce dernier ayant perdu ses talents d’orateur après avoir entendu le chant d’Orphée[[10]](#footnote-10)), et pour expliquer les raisons pour lesquelles Joshua Norton a décidé un jour de s’autoproclamer premier Empereur des Etats-Unis en 1859 (ce serait le résultat d’un challenge posé à Dream par Despair afin de voir s’il est capable de sauver Norton de son désespoir grâce aux rêves, en l’occurrence celui de devenir roi[[11]](#footnote-11)). Dans le numéro #69 (« The Kindly Ones : Part 13 »), Thessaly est occupée à lire un livre dont le titre en dit long : « When Real Things Happen to Imaginary People » (« Quand des choses réelles arrivent à des personnages imaginaires »). On pourrait dire que dans le cas du *Sandman* et de ses nombreuses origin stories pour personnages historiques, c’est aussi une dynamique inverse qui se met en place, celle de choses imaginaires qui arrivent à des personnages réels (« When Imaginary Things Happen to Real People »).

Le *Sandman* devient aussi le lieu d’origin stories pour certaines réalités matérielles : les humains auraient l’enveloppe physique qui est la leur parce que le soleil a été séduit par la grâce d’une espèce similaire dans une autre galaxie[[12]](#footnote-12), et domineraient les chats grâce à un rêve collectif qui leur a permis d’inverser les rapports de force à une époque où les chats dominaient les humains[[13]](#footnote-13). Enfin, et cela est loin d’être négligeable, le *Sandman* propose également une série d’origin stories pour des personnages, lieux et évènements mythiques et mythologiques. Ainsi, Orphée serait le fils de Dream et de la muse Calliope[[14]](#footnote-14). « L’ancienne » ville de Bagdad, métropole des Mille et Une Nuits où foisonnent génies et tapis volants, aurait quant à elle vraiment existé sous cette forme : le calife Haroun Al Rashid l’aurait confiée à Dream en échange de l’assurance qu’elle vive éternellement, le cas échéant dans la mémoire et les rêves des gens[[15]](#footnote-15). Après ce pacte, le calife se réveille dans une ville devenue ordinaire. L’épisode se conclut sur une planche significative : un enfant écoute cette origin story de la bouche d’un aîné, sur les ruines de la ville de Bagdad dévastée par la guerre du Golfe. Cette chute montre l’un des pouvoirs des origin stories, qui peuvent être vecteurs d’espoir, et permettre de faire sens et de rendre certaines réalités un peu plus supportables.

# Le Sandman ou la création d’un (pseudo-)mythe

Cette manière de réinvestir aussi les mythes au travers d’origin stories est peu étonnante si l’on considère le fait que le *Sandman* crée son propre mythe (celui des sept Endless : Destiny, Death, Dream, Destruction, Desire, Despair, Delirium comme formes incarnées de constantes inhérentes à la vie), et que dans cette série « les mythes [sont utilisés] non seulement comme arrière-plan conceptuel, mais aussi comme matériau fabulateur (personnages, lieux, artefacts) »[[16]](#footnote-16). En effet, et comme le souligne Gelfand, tout comme d’autres œuvres de Gaiman, la série tend à être remplie de mélanges de contenus traditionnels mythiques, d’allusions obliques aux mythes, et d’une grande variété d’interprétations passées et présentes de mythes pour créer un nouveau type de mythe, où tous les angles d’un mythe peuvent être observés simultanément[[17]](#footnote-17). Ainsi, lorsque Gaiman crée par exemple une origine story pour justifier l’inspiration de Shakespeare, il mêle le mythe des Endless, comme le dit Camus[[18]](#footnote-18) dont cet article s’inspire largement[[19]](#footnote-19), au « puissant mythe culturel qu’est devenu Shakespeare, lui-même associé à une mythologie surnaturelle de la fiction et des croyances et superstitions populaires », ce qui permet de mettre « en réseau […] diverses formes de mythes dans [le] *Sandman* ».

La notion de mythe culturel que Camus met en avant est importante dans ce contexte. La plupart des origin stories proposées dans le *Sandman*, lorsqu’elles touchent un personnage qui n’est pas une invention de Gaiman pour la série, agissent comme une référence dans la mesure où elles renvoient vers une donnée préexistante (un personnage, un lieu, un évènement,…). De ce fait, elles peuvent gagner à être lues par quelqu’un qui va les reconnaitre, et les interpréter sur base d’un savoir antérieur. C’est par exemple le cas, très naturellement, du personnage de Shakespeare. Celui-ci est tellement important dans l’imaginaire collectif (une sorte de réservoir culturel partagé dans un groupe donné) qu’il est virtuellement impossible que le lecteur ou la lectrice ne saisisse pas la référence et ne la mette pas en réseau avec toute une série d’informations qu’il ou elle possède, et dont certaines touchent directement à Shakespeare lui-même (pièces les plus célèbres, citations, époque,…), mais d’autres aussi à un répertoire d’associations culturelles plus larges, telles que le film *Romeo + Juliet* de Baz Luhrmann (1996), le film *Shakespeare in Love* de John Madden (1999), ou encore tout simplement la notion d’amour éternel, ou les concepts de théâtre, de succès, de postérité, de tragédie. Ce sont notamment toutes ces références et associations ambiantes qui donnent lieu à la création d’un autre type de mythe, le mythe au sens barthien[[20]](#footnote-20), que l’on peut comprendre comme un « cliché culturel », ou mythe culturel (en ce sens, la Tour Eiffel, le patriotisme, le groupe Pink Floyd sont des mythes). On se rapproche en fait ici de l’emploi du terme « mythique » dans la vie de tous les jours (« ce concert était mythique », « cette pâtisserie est mythique »). Ainsi, dans le *Sandman*, la plupart des origines stories servent donc à rattacher la série à un ensemble de mythes culturels variés, tels que Shakespeare, ou encore, comme nous l’avons vu, la Bagdad des Mille et une Nuits, DC Comics (au travers des précédents Sandmen), le mythe de la domination des humains sur les autres espèces animales, et la Révolution française. Plus encore, ces origin stories veillent à donner l’impression que le *Sandman* est directement responsable de la création de ces différents mythes culturels. Si l’on prend en compte le fait que le mythe (au sens global du terme) a notamment vocation d’explication des origines, l’on voit bien comment les nombreuses origin stories du *Sandman*, qui visent à expliquer la naissance de mythes culturels, confèrent à la série elle-même une sorte de dimension mythique. C’est pour cette raison parmi d’autres[[21]](#footnote-21) que Camus considère plus précisément le *Sandman* comme un récit « pseudo-mythique », c’est-à-dire un récit qui non seulement s’approprie les thèmes et motifs mythiques, mais aussi et surtout qui prétend créer de nouvelles mythologies artificielles[[22]](#footnote-22). En d’autres termes, les multiples origin stories que l’on trouve dans le *Sandman* contribuent à donner l’impression que cette série est elle-même une forme de mythe, ou tout du moins qu’elle mime les mythes – autrement dit qu’elle est un « pseudo-mythe ». Cet effet créé par l’abondance d’origin stories est particulièrement renforcé, il faut le noter, par la dissémination remarquable des produits du *Sandman*, la matérialité liée à la série. En effet, tout comme les mythes s’élaborent et se renforcent à force de répétition et de réinvestissement sur plusieurs supports, le caractère pseudo-mythique du *Sandman* prend également sa source dans la variété de ses formats de publication, puisque les épisodes ont été publiés de manière sérielle, donc séparée (1989-1996), puis sous forme d’une collection en 10 volumes, puis de 5 volumes massifs en similicuir (les *Absolute Sandman*, auxquels s’ajoutent dorénavant un *Absolute Death* ainsi qu’un nouveau volume pour *The Sandman : Overture*), et enfin sous forme d’*Omnibus* (trois géants de plus de 1000 pages chacun) puis de version annotée par Leslie Klinger (*The Annotated Sandman*, en 4 volumes), à chaque fois chez Vertigo. À cette variété des formats de publication s’ajoute une dissémination d’un autre genre, au travers de la publication d’épisodes supplémentaires scénarisés par Gaiman (comme *The Dream Hunters*, *The Sandman : Overture*, ou encore *The Sandman : Endless Nights*), ainsi que de divers spin-offs par une variété d’auteurs et artistes, comme la série *Lucifer* de Mike Carey (1999-2006), la série *The Sandman Presents* (1999-2004), la série *The Dreaming* (1996-2001), et actuellement *The Sandman Universe* (2018-), ce dernier étant publié par le nouveau label DC Black Label depuis la fermeture de Vertigo en 2019. À côté de ces multiples collections de bandes dessinées, il faut aussi noter la présence d’une multitude d’objets tie-in, tels que des posters, t-shirts, statuettes, montres, affiches promotionnelles, tous invariablement présentés comme des objets d’art dans les suppléments à la fin des *Absolute Sandman*, qui agissent comme des galeries ou catalogues de musée et renforcent en soi, au-delà encore du caractère de dissémination, la dimension (pseudo-)mythique du *Sandman*.

La question du pseudo-mythe devient particulièrement intéressante lorsque l’on se penche, non plus sur le *Sandman* à proprement parler, mais sur la manière dont DC Comics met à profit le *Sandman* afin de participer à la construction identitaire de son label Vertigo.

# Quand série et discours résonnent

Tout comme le *Sandman* utilise les origin stories pour créer son statut pseudo-mythique, DC Comics met en place un mécanisme similaire autour de la série afin de conférer un caractère mythique à son label Vertigo qui, pourtant, est particulièrement jeune, puisque fondé en 1993.

Les jeux de résonance entre le *Sandman* et tous les textes qui l’entourent (introductions, préfaces, interviews,…) sont fréquents. On le constate par exemple en comparant les mots de Jim, un personnage mineur du *Sandman*, lorsqu’elle introduit l’histoire qu’elle va raconter en attendant la fin d’une tempête, avec les mots de Jill Thompson dans son introduction au troisième volume du *Absolute Sandman* en 2007 :

*I’ll* tell you a story. It’s a *true* story, too, though you mayn’t believe it.[[23]](#footnote-23) [Jim]

And you won’t believe this, but it is true – Neil’s scripts for The Sandman were very much like this.[[24]](#footnote-24) [Jill Thompson]

Indépendamment du fait qu’elles soient conscientes ou non, ces résonances sont significatives parce qu’elles renseignent sur une perception ambiante, un état d’esprit collectif par rapport au *Sandman* et à ce qui le rend singulier au sein du label. Or, l’une des résonances les plus importantes entre le *Sandman* et les textes promus et sélectionnés par Vertigo pour encadrer la série sont précisément les origin stories, qui abondent autant dans ces textes et discours que, comme on a pu le voir, dans les épisodes de la série.

L’une des origin stories les plus récurrentes concerne les relations initiales respectives de Gaiman et de Karen Berger avec l’univers de la bande dessinée. L’un comme l’autre mettent en avant de manière répétée, notamment dans des interviews, la manière dont ils en sont venus à cet univers. Pour Gaiman, il s’agit de la découverte de la bande dessinée *Swamp Thing* d’Alan Moore, après avoir arrêté de lire des comics de ses 16 à 23 ans. Pour Karen Berger, il s’agit de son entrée chez DC Comics au poste d’assistante éditoriale en 1979, alors qu’elle n’avait jamais auparavant porté d’intérêt particulier à la bande dessinée. Elle fait notamment part de cette histoire dans une interview effectuée à l’occasion de la publication d’une nouvelle séquence du *Sandman*, les *Endless Nights*, pour célébrer entre autres les dix ans de Vertigo.

I stopped reading comics when I was sixteen, gave them up as greasy kid stuff, bought nothing (except for Spirit reprints) for about seven years. Then I read Alan Moore’s *Swamp Thing* and I was hooked, addicted, delighted, and back in the fold.[[25]](#footnote-25) [Gaiman]

I didn't grow up reading comics, so I didn't come to the field with any preconceived notions. Basically, I wanted to edit books that I wanted to read.[[26]](#footnote-26) [Karen Berger]

Dans les deux cas, l’image qui est renvoyée est celle d’outsiders qui entrent dans le monde de la bande dessinée un peu par hasard, avant de finalement révolutionner celui-ci.

De manière peu surprenante, une autre origin story fréquente se rapporte à la création de la série *Sandman* elle-même. Tout comme Gaiman tend à fictionnaliser la vie de personnages historiques au travers de ses origin stories dans le *Sandman*, il colore son récit de l’histoire de la création de la série avec une multitude de références qui lui confèrent un caractère fabulateur, tout particulièrement lorsqu’il mentionne les rassemblements de l’équipe éditoriale de DC Comics où s’établissent les futurs projets de la firme :

Karen phoned back a few weeks later, following one of DC’s Editorial Retreats (when the DC editorial staff disappear off to the Overlook Hotel and get together with the Gnomes of Zurich, the Elders of Zion and the Grand High Council of the Illuminati to plot the fate of the world for the coming year. Buddy Holly, Elvis Presley and Jim Morrison play in the hotel band; Ambrose Bierce is head waiter. I hear it’s a real gas) and she said, ‘Would you like to do the *Sandman*?’[[27]](#footnote-27)

Ce passage du texte de Gaiman initialement publié en 1989 dans le numéro #4 du *Sandman* et réimprimé dans l’introduction du premier volume du *Annotated Sandman* en 2011 fait tour à tour référence au *Shining* de Stephen King (l’Overlook Hotel), à un terme d’argot désignant des banquiers suisses aux pratiques particulièrement secrètes (les Gnomes de Zürich), à un conseil prétendument rassemblé pour comploter la conquête du monde (les Sages de Sion), et à une société secrète à la fois réelle et légendaire (les Illuminati) – autrement dit, un ensemble de références qui donnent au texte un côté décalé, invraisemblable, conspirationnel, et bien fictionnel. Leslie Klinger, qui rédige l’introduction de l’*Annotated Sandman* dans laquelle est reproduit cet extrait, parle d’ailleurs bel et bien de fictionnalisation, puisqu’il indique qu’il s’agit de l’*histoire* de comment Gaiman a été embauché par DC Comics pour écrire le *Sandman* (« Gaiman recorded the story of how he was hired for *The Sandman* »[[28]](#footnote-28)). Une stratégie remarquablement similaire est mise en place du côté de DC Comics par Paul Levitz, président de la compagnie de 2002 à 2009, lorsqu’il parle des conditions de création de la série *Sandman*, et plus précisément lorsqu’il dépeint, lui aussi, le rassemblement de l’équipe éditoriale au cours duquel la décision de lancer la série a été prise :

Fittingly, one step in the creation of The Sandman began at an old house in Tarrytown on New York’s Hudson Highlands, a few steps from the home of Washington Irving, whose tales formed the mythology of the region. The DC editors and management were gathered in a dusty old library for one of their periodic meetings, and the topic was keeping the well of creativity from going dry after the extraordinary rush of the mid-1980s. Not enough new series proposals were coming in, or at least not ones of a suitable quality. An old technique was suggested: the company owned some great old names that could be updated, perhaps with new characters or new versions of old ones. Three were selected and doled out to individual editors […] and the third… ah, the third was The Sandman.[[29]](#footnote-29)

Si cette réminiscence de Paul Levitz fait référence à un passé qui précède la naissance de Vertigo de plusieurs années, sa publication en 2006 dans l’introduction du premier volume du *Absolute Sandman* chez Vertigo rattache implicitement ce contexte de création au label. Et s’il n’y a nulle référence aux Gnomes de Zürich ou à l’Overlook Hotel dans la version de Levitz, la fictionnalisation de l’acte créateur est tout de même bien présente. Le directeur définit bien précisément l’atmosphère : là où il aurait pu être suffisant d’expliquer le contenu de la réunion, Levitz commence par mentionner la teneur mythologique de la région où cette dernière prend place, avant de la situer très spécifiquement dans une vieille bibliothèque poussiéreuse. Il conclut sur un ton à la fois théâtral et nostalgique, à grand renfort de répétition (« the third »), de temps de suspense (les points de suspension), et de tout ce que le marqueur « ah » implique ici sous sa forme écrite, souvenir et emphase d’un moment marquant, singulier ; il y a un avant et un après ce « ah », moment précis de la genèse officielle du *Sandman* tel qu’on le connait.

Au-delà de ces deux origin stories en résonance pour la création institutionnelle du *Sandman*, tant Gaiman que Vertigo font la promotion d’une histoire tout aussi dramatique pour la création artistique de la série. Ainsi, Gaiman offre une origin story tout à fait singulière pour l’écriture de son projet initial (« The Sandman Proposal »[[30]](#footnote-30)) : elle remonte à la nuit du 15 au 16 octobre 1987, c’est-à-dire la nuit de la grande tempête, connue aussi sous le nom d’Ouragan de 1987, qui a causé des dommages non-négligeables en Angleterre et en France. Privé d’électricité et par conséquent de tout moyen d’avancer dans son travail sur son ordinateur, Gaiman n’a d’autre choix que de se concentrer sur l’histoire de son *Sandman*:

I woke up the next morning and the village was cut off. […] People had been killed, and we had no power. And I couldn’t turn on the computer, and I couldn’t work. So I just walked around and thought a lot. It was too dark even to handwrite. The lights were still off. […] And then suddenly the power came on. The first thing I did was I went to the computer, turned it on, typed “The Sandman” and wrote a paragraph and a half.[[31]](#footnote-31)

Cette origin story reconnecte particulièrement bien avec l’origin story de la création institutionnelle du Sandman, sa librairie poussiéreuse et son cadre digne d’une œuvre de Stephen King : on y trouve des ingrédients tout aussi typiquement romantiques au sens historique du terme, avec la tempête, l’obscurité, la mort, la force créatrice brute. Ce qui est intéressant, c’est que Vertigo n’hésite pas à se réapproprier et mettre en avant cette origin story. Dans le quatrième volume de l’*Absolute Sandman*, qui rassemble les derniers épisodes canoniques de la série, Vertigo propose une ligne du temps de l’histoire du *Sandman* sur une double page. Bien que la casse soit petite, deux pages pour sept années de publication, cela peut sembler excessivement court. Vertigo parvient tout de même, dans cet espace réduit où seuls les fondamentaux trouvent leur place, à mentionner l’histoire de l’ouragan :

OCTOBER 1987. Karen Berger asks Neil to come up with a completely new Sandman character. Britain is hit by its first hurricane in three hundred years. After two weeks without power, electricity returns, and Neil writes the outline for the first eight issues of Sandman.[[32]](#footnote-32)

Cette réappropriation et mise en avant de l’histoire de l’ouragan, si elle peut sembler un peu maladroite et candide au milieu de toutes les autres informations très spécifiques et factuelles de cette ligne du temps, en dit long sur la volonté de mise en scène d’un caractère hors du commun, singulier de la série et, à fortiori, du label qui la publie. Cette récupération est d’ailleurs d’autant plus ostensible lorsque l’on se tourne une fois encore vers le texte d’explication que publie Gaiman en 1989 dans le numéro #4 du *Sandman*, intitulé très à propos « ‘The Origin of the Comic You Are Now Holding’ (What It Is and How It Came To Be) »[[33]](#footnote-33) :

Later that week we had the first hurricane to devastate the South of England in the last 500 years, but I hardly noticed. I was thinking about a thin, young-looking, raven-haired being in black clothes, imprisoned for seventy years in an airless glass cage […].[[34]](#footnote-34)

Dans cette première version de narration de l’évènement par Gaiman, l’ouragan est anecdotique. Le fait de le mentionner semble moins voué à instaurer une atmosphère particulière qu’à dire à quel point Gaiman est absorbé dans l’élaboration du *Sandman* : il est tant à son projet qu’il remarque à peine un ouragan, le premier pourtant à frapper l’Angleterre depuis plusieurs siècles. Ainsi, si les éléments constitutifs en sont similaires, il ne s’agit pas tout à fait de la même histoire que celles, aux proportions bien différentes, plus tard mises en avant dans les autres versions, que ce soit celle de Gaiman ou celle de Vertigo – deux versions qui se prêtent par conséquent bel et bien à la création d’une origin story quelque peu romantisée.

Comme le montrent ces quelques exemples, les origin stories présentes dans les discours qui encadrent le *Sandman*, loin d’être isolées, ont souvent la particularité d’opérer en échos : elles apparaissent dans les textes de Gaiman, puis dans les écrits des porte-paroles de Vertigo. Outre la redondance, l’effet d’écho est aussi souligné par les ressemblances stylistiques entre ces origin stories qui résonnent – c’est le cas par exemple des histoires qui rapportent la création institutionnelle du *Sandman*, toutes deux élaborées, comme on l’a vu, selon des mécanismes similaires de romantisation. De manière plus prosaïque, et bien que cela puisse sembler aller de soi, il s’agit de souligner que tous ces discours sont sélectionnés et approuvés pour publication par le comité d’édition de Vertigo. En cela, ils témoignent d’une certaine image de marque que le label élabore en se calquant ici notamment sur l’esthétique gaimanienne. Notons cependant que cette esthétique prend sa source dans une dynamique circulaire : en effet, si Gaiman s’adonne tant à la création d’origin stories, c’est notamment parce qu’elles constituent de manière plus générale un lieu commun dans l’univers de la bande dessinée, mais aussi parce que la maison d’édition elle-même suggère à Gaiman, au début de sa carrière de scénariste, de développer certaines de ses intrigues dans ce sens. Ainsi, c’est Karen Berger elle-même qui, en tant qu’éditrice de DC Comics, invite Gaiman à structurer entièrement l’intrigue de *Black Orchid* autour d’une origin story, dans son courrier de commentaires du 26 mars 1987 en réponse à l’avant-projet qu’il lui soumet :

Instead of stopping the story here to have Phil reveal her origin, perhaps the series can be structured as a mystery that reveals pieces of the puzzle, so that by the end of the series, the reader and Black orchid knows [sic] the full secret origin behind the original Black Orchard, and Susan. [[35]](#footnote-35)

Si les origin stories occupent une place bien particulière chez DC Comics, et par extension chez Vertigo, il en va de même pour les mythes. Les porte-paroles de Vertigo n’hésitent pas à mettre en avant cette dimension du *Sandman* dans les textes qu’ils sélectionnent ou qu’ils rédigent pour entourer l’œuvre :

Unquestionably, the story is about stories themselves, the process of story-telling, the shaping of myths, and the making of dreams.[[36]](#footnote-36) [Leslie Klinger]

Where does storytelling end and mythology begin?[[37]](#footnote-37) [Paul Levitz]

Over the course of seventy-five issues Neil evolved into a writer of great depth and subtlety, capable of crafting a singular mythology out of an eternal meta-fiction.[[38]](#footnote-38) [Karen Berger]

It was twenty years ago today (well, not exactly, but almost, and I just had to use the line) that *The Sandman #1* was published. Back in November of 1988, no one suspected that this much-labored-over debut issue would be the beginning of an unprecedented literary and pop culture sensation that would change the landscape of contemporary comics forever.[[39]](#footnote-39) [Karen Berger]

Au-delà de la question du mythe qui semble significative pour le label, ces citations, et tout particulièrement la dernière, mettent plus spécifiquement en avant l’importance pour Vertigo des mythes culturels. Cette première phrase d’introduction de Karen Berger pour le quatrième volume du *Absolute Sandman* procède à une généralisation (« cela fait vingt ans jour pour jour ») qu’elle reconnait comme caricaturale (cela ne fait pas vraiment vingt ans, mais ça aurait été dommage de ne pas utiliser ce lieu commun du langage), ce qui prépare efficacement à l’énonciation d’un autre fait de manière à lui conférer à lui aussi le statut de lieu commun. Ainsi, lorsqu’elle poursuit en présentant le *Sandman* comme sensation pop-culturelle qui a changé pour toujours le paysage contemporain de la bande dessinée, elle entérine le statut de la série comme jalon mythique dans son domaine.

**Vertigo ou la démultiplication des stratégies de renforcement du pseudo-mythe**

L’élaboration et la juxtaposition de toutes ces origin stories dans et autour du *Sandman*, couplées à l’intérêt dont fait montre le label pour les mythes culturels, a des conséquences non négligeables pour l’image de Vertigo, et ce notamment au regard du contexte particulier de la relation entre le label et la série.

Il existe, dans les discours qui entourent le *Sandman*, tout un ensemble d’éléments qui veillent à lier étroitement, voir à confondre la série et le label, de sorte à ce que l’une et l’autre deviennent indissociables – et ce, malgré le fait que plus de la moitié du *Sandman* ait été publiée avant la création du label. Ainsi, si l’on considère la ligne du temps du *Sandman* mentionnée plus haut, l’historique en page double supposé se limiter succinctement aux évènements phares de la série, le rédacteur prend la peine de mentionner et consacrer la belle part d’une entrée à la naissance de Vertigo, et ce malgré l’espace rappelons-le très restreint qui est alloué à cet historique :

JANUARY 1993. The Vertigo imprint is launched, spearheaded by group editor Karen Berger. *Sandman* #47 in the ‘Brief Lives’ arc is the first Vertigo issue.[[40]](#footnote-40)

Gaiman opère quant à lui une confusion entre série et label en attribuant indifféremment la publication du supplément *The Sandman : Endless Nights* tantôt à la célébration des 15 ans du *Sandman*, et tantôt à la célébration des 10 ans de Vertigo :

It seems appropriate, then, that even once *Sandman* ended, it didn’t end. *The Dream Hunters* was our tenth anniversary book. […] *Endless Nights* was our fifteenth anniversary book.[[41]](#footnote-41)

Although I’ve spent eight months telling interesting stories of Dream and his family for a volume called *Endless Nights*, celebrating ten years of DC Comics’ Vertigo imprint.[[42]](#footnote-42)

Il faut ajouter à ces mécanismes d’enchevêtrement le fait que le *Sandman* se prête à des procédés constants de confusion entre fiction et réalité, ce qui invite à une transposition des dynamiques qui traversent la série à ce qui l’entoure. De plus, les origin stories qui jalonnent le *Sandman* sont si nombreuses qu’elles sont à même d’attirer l’attention sur les origin stories qui entourent la série et de les rendre signifiantes.

Or, comme nous l’avons vu, l’utilisation massive d’origin stories dans le *Sandman* participe à l’élaboration de son statut pseudo-mythique. Dès lors, tous les mécanismes d’enchevêtrement entre Vertigo et le *Sandman*, ainsi qu’entre les origin stories des discours encadrant le *Sandman*, et enfin entre ces origin stories et celles du *Sandman*, en créant une boite de résonance entre série et label, participent pour leur part à l’élaboration d’une forme de statut pseudo-mythique pour Vertigo. En d’autres termes, les dynamiques d’échos entre la série et le label sont telles que, si les origin stories du *Sandman* contribuent à son caractère de pseudo-mythe, les origin stories promues par Vertigo dans les discours qui entourent la série contribuent pour leur part à la création d’une dimension pseudo-mythique pour le label lui-même – dimension renforcée, dans les discours des porte-paroles de Vertigo, par toutes les allusions à la révolution qu’a opéré le label dans le monde de la bande dessinée. Ainsi, là où les origin stories se définissent justement, dans l’univers de la bande dessinée, comme une explication de l’origine des pouvoirs des superhéros, leur récurrence tant dans la série que dans les discours validés par le label dépeint subtilement le *Sandman* et Vertigo comme les superhéros, les légendes de leur propres domaines – des mythes culturels incontournables.

# Bibliographie

Balkam Ryan, « Vertigo : The Imprint That Changed the Comic Book Industry », <https://www.thecomiclounge.com/blog-1/2019/07/16/vertigo-the-imprint-that-changed-the-looked-at-comic-books> (page consultée le 6 novembre 2019).

Barthes Roland, *Mythologies*, Paris : Seuil, 1957.

Campbell Hayley, *The Art of Neil Gaiman. The Story of a Writer with Handwritten Notes, Drawings, Manuscripts, and Personal Photographs*, New York : HarperCollins, 2015.

Camus Cyril, *Mythe et Fabulation dans la fiction fantastique et merveilleuse de Neil Gaiman*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2018.

Gaiman Neil & McKean Dave, *Black Orchid*, New York : DC Comics (Vertigo), 2013

Gaiman Neil, *Neil Gaiman’s Midnight Days*, New York: DC Comics (Vertigo), 2012.

Gaiman Neil, *The Absolute Sandman I*. Burbank: DC Comics (Vertigo), 2006.

Gaiman Neil, *The Absolute Sandman II*. Burbank: DC Comics (Vertigo), 2007.

Gaiman Neil, *The Absolute Sandman II*. Burbank: DC Comics (Vertigo), 2008.

Gaiman Neil, *The Absolute Sandman IV*. Burbank: DC Comics (Vertigo), 2008.

Gaiman Neil, *The Absolute Sandman V*. Burbank: DC Comics (Vertigo), 2011.

Gaiman Neil, *The Sandman: Overture Deluxe Edition*. New York: DC Comics (Vertigo), 2005.

Gelfand Lynn, « The End of the World as We Know It: Neil Gaiman and the Future of Mythology », dans *The Mythological Dimensions of Neil Gaiman*, Anthony Burdge, Jessica Burke & Kristine Larsen (eds), MythInk Books, 2012.

Geuzaine Fanny, « ‘I like to think of it as a bridge across’: The Uncanny Association between Neil Gaiman and DC’s Vertigo imprint », dans *Leaves*, ed. Isabelle Licari-Guillaume [à paraitre].

Hatfield Charles, Jeet Heer & Kent Worcester (eds.), *The Superhero Reader*, Jackson : University Press of Mississippi, 2013.

Jennings Dana, « Media ; At House of Comics, a Writer’s Champion », *The New York Times*, <https://www.nytimes.com/2003/09/15/business/media-at-house-of-comics-a-writer-s-champion.html> (page consultée le 6 septembre 2018).

Klinger Leslie (ed.), *The Annotated Sandman I*, Burbank: DC Comics, 2011.

Kwitney Alisa, *The Sandman. King of Dreams*, San Francisco: DC Comics (Vertigo), 2003.

Riesman Abraham, « How Vertigo Changed Comics Forever », <https://www.vulture.com/article/how-vertigo-changed-comics-forever.html> (page consultée le 3 novembre 2019).

1. « Comment Vertigo a changé la bande dessinée pour toujours » [ma traduction], par Abraham Riesman, <https://www.vulture.com/article/how-vertigo-changed-comics-forever.html> (page consultée le 3 novembre 2019). [↑](#footnote-ref-1)
2. « Vertigo: le label qui a changé l’industrie de la bande dessinée » [ma traduction], par Ryan Balkam, <https://www.thecomiclounge.com/blog-1/2019/07/16/vertigo-the-imprint-that-changed-the-looked-at-comic-books> (page consultée le 6 novembre 2019). [↑](#footnote-ref-2)
3. Fanny Geuzaine, « ‘I like to think of it as a bridge across’: The Uncanny Association between Neil Gaiman and DC’s Vertigo imprint », dans *Leaves*, ed. Isabelle Licari-Guillaume [à paraitre]. [↑](#footnote-ref-3)
4. Charles Hatfield, Jeet Heer & Kent Worcester (eds.), *The Superhero Reader*, Jackson : University Press of Mississippi, 2013, p.3. [↑](#footnote-ref-4)
5. #12 « Playing House » (Cf. *The Absolute Sandman I*, p.323). [↑](#footnote-ref-5)
6. « Ouverture. *nom commun*. 1. Une pièce de musique orchestrale jouée au début d’un opéra ou oratorio, et qui contient les thèmes principaux de l’œuvre ou des citations de l’œuvre à venir. 2. Approches dans le but d’ouvrir les négociations ou d’entrer en relation. 3. La première partie d’un évènement. Le tout début de quelque chose. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-6)
7. « ‘Ça commence’, / me dis-je / loin sous le sol / dans la pièce illuminée de bougies / et je ne sais pas pourquoi je pense cela… / Mais c’est la dernière chose qui me vient à l’esprit… / avant que l’obscurité ne tombe… / Ça commence. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-7)
8. #13 « Men of Good Fortune » (Cf. *The Absolute Sandman I,* p.342). [↑](#footnote-ref-8)
9. #75 « The Tempest » (Cf. *The Absolute Sandman IV*, p.508). « Je voulais une histoire de fins élégantes. Je voulais une pièce à propos d’un Roi qui noie ses livres, et brise son sceptre, et quitte son royaume. / À propos d’un magicien qui devient un homme. À propos d’un homme qui tourne son dos à la magie. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-9)
10. #29 « Distant Mirrors: Thermidor » (Cf. *The Absolute Sandman II*, p.235). [↑](#footnote-ref-10)
11. #31 « Distant Mirrors: Three Septembers and a January » (Cf. *The Absolute Sandman II*, p.270). [↑](#footnote-ref-11)
12. *The Sandman: Endless Nights,* « III. Dream. The Heart of a Star » (Cf. *The Absolute Sandman V*, p.208). [↑](#footnote-ref-12)
13. #18 « A Dream of a Thousand Cats » (Cf. *The Absolute Sandman I*, pp.470-494). [↑](#footnote-ref-13)
14. « The Song of Orpheus » (The Sandman Special #1, Cf. *The Absolute Sandman III*, pp.45-94). [↑](#footnote-ref-14)
15. #50 « Distant Mirrors : Ramadan » (Cf. *The Absolute Sandman III*, pp.322-354) [↑](#footnote-ref-15)
16. Cyril Camus, *Mythe et Fabulation dans la fiction fantastique et merveilleuse de Neil Gaiman*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2018, p.79. [↑](#footnote-ref-16)
17. Lynn Gelfand, « The End of the World as We Know It: Neil Gaiman and the Future of Mythology », dans *The Mythological Dimensions of Neil Gaiman*, Anthony Burdge, Jessica Burke & Kristine Larsen (eds), MythInk Books, 2012, p.230. [↑](#footnote-ref-17)
18. Cf. Camus, p.95. [↑](#footnote-ref-18)
19. La réflexion proposée dans cet article s’appuie sur et prolonge une réflexion présentée par Cyril Camus dans sa monographie sur le mythe dans l’œuvre de Gaiman. [↑](#footnote-ref-19)
20. Roland Barthes, *Mythologies*, Paris : Seuil, 1957. [↑](#footnote-ref-20)
21. Pour une étude plus détaillée du statut pseudo-mythique du Sandman, consulter l’étude de Cyril Camus. Ce statut pseudo-mythique n’est pas uniquement le résultat de la création d’origin stories, mais aussi d’autres procédés, tels que l’utilisation de motifs sacrés : « [m]ontrer ainsi que le cosmos de Sandman est régi par des topoi mythiques, que métaphores et symboles plus ou moins sacrés y ont une influence magique concrète, c’est faire semblant que la diégèse de Sandman est celle d’un mythe, et donner ainsi une aura pseudo-mythique à une série de bandes dessinées fantastique et merveilleuse. » (Cf. Camus, p.209) [↑](#footnote-ref-21)
22. Cf. Camus, p.77. [↑](#footnote-ref-22)
23. #53 « Hob’s Leviathan » (Cf. *The Absolute Sandman III*, p.409). « Je vais vous raconter une histoire. C’est une histoire vraie, de plus, bien qu’il est possible que vous ne la croyiez pas. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-23)
24. Jill Thompson, « Introduction » (Cf. *The Absolute Sandman III*, p.6). « Et vous n’allez pas le croire, mais c’est vrai – Les scripts de Neil pour le *Sandman* étaient vraiment fort comme ça. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-24)
25. Neil Gaiman, « Introduction to Jack in the Green », dans *Neil Gaiman’s Midnight Days*, New York : DC Comics (Vertigo), 2016, p.8. « J’ai arrêté de lire des bandes dessinées à 16 ans, les considérant comme des trucs pour enfants, et je n’en ai plus acheté (à part les rééditions de Spirit) pendant à peu près sept ans. Puis j’ai lu le *Swamp Thing* d’Alan Moore et j’ai accroché, je suis devenu accro, enchanté, et je suis revenu à la bande dessinée. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-25)
26. Karen Berger, dans Dana Jennings, « Media ; At House of Comics, a Writer’s Champion », *The New York Times*, <https://www.nytimes.com/2003/09/15/business/media-at-house-of-comics-a-writer-s-champion.html> (page consultée le 6 septembre 2018). « Je n’ai pas grandi avec la bande dessinée, ce qui veut dire que je ne suis pas entrée dans le domaine avec des préconceptions. En soi, ce que je voulais, c’était éditer des livres que j’aurais voulu lire. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-26)
27. Neil Gaiman, cité dans Leslie Klinger (ed.), *The Annotated Sandman I*, Burbank: DC Comics, 2011, p.15. « Karen a téléphoné quelques semaines plus tard, après l’une des retraites éditoriales de DC comics (quand l’équipe éditoriale de DC disparait à l’Hôtel Overlook pour y retrouver les Gnomes de Zürich, les Sages de Sion et le Grand Conseil des Illuminati pour comploter le destin du monde pour l’année à venir. Buddy Holly, Elvis Presley et Jim Morrison jouent dans le groupe de musique de l’hôtel ; Ambrose Bierce est maitre d’hôtel. Apparemment c’est remarquable) et elle m’a dit : ‘Est-ce que tu voudrais faire le *Sandman*?’ » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-27)
28. Cf. Klinger, p.14. [↑](#footnote-ref-28)
29. Paul Levitz, « Introduction » (Cf. *The Absolute Sandman I*, p.7). « De manière fort appropriée, une étape dans la création du *Sandman* a pris place dans une vieille maison de Tarrytown, sur les montagnes Hudson Highlands de New York, à quelques pas de la maison de Washington Irving, dont les récits ont donné lieu à la mythologie de la région. Les éditeurs et administrateurs de DC s’étaient rassemblés dans une vieille bibliothèque poussiéreuse pour une de leurs réunions périodiques, et cherchaient à trouver une solution pour éviter que la créativité de la boite ne s’épuise après le rush du milieu des années 80. Il n’y avait pas assez de nouvelles propositions de séries qui rentraient, ou en tout cas pas qui soient suffisamment valables. Une ancienne technique a été suggérée : la compagnie avait les droits sur de bons vieux noms qui pourraient être réactualisés, peut-être avec de nouveaux personnages, ou avec de nouvelles versions de vieux personnages. Trois ont été sélectionnés et attribués à des éditeurs en particulier […] et le troisième… ah, le troisième était le *Sandman*. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-29)
30. Cf. *The Absolute Sandman I*, p.608. [↑](#footnote-ref-30)
31. Neil Gaiman, dans Hayley Campbell, *The Art of Neil Gaiman. The Story of a Writer with Handwritten Notes, Drawings, Manuscripts, and Personal Photographs*, New York : HarperCollins, 2015, pp.99-100. « Je me suis réveillé le jour suivant et le village était coupé du reste du monde. […] Des gens étaient morts, et nous n’avions plus d’électricité. Et je ne pouvais pas allumer l’ordinateur, et je ne pouvais pas travailler. Alors je me suis simplement mis à me promener, et à réfléchir énormément. Il faisait même trop sombre que pour écrire à la main. Les lumières étaient toujours éteintes. […] Et puis subitement l’électricité est revenue. La première chose que j’ai faite c’est allumer l’ordinateur, j’ai tapé « The Sandman », et j’ai écrit un paragraphe et demi. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-31)
32. Cf. *The Absolute Sandman IV*, p.514. « OCTOBRE 1987. Karen Berger demande à Neil de créer un tout nouveau personnage du Sandman. La Grande-Bretagne est frappée par son premier ouragan en trois cents ans. Après deux semaines sans électricité, le courant est rétabli, et Neil écrit une ébauche pour les huit premiers épisodes du *Sandman*. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-32)
33. « ‘Les origines de la bande dessinée que vous tenez dans vos mains’ (ce que c’est et d’où ça vient) » [ma traduction]. [↑](#footnote-ref-33)
34. Cf. *The Absolute Sandman I*, p.14. « Plus tard cette semaine-là, nous étions frappés par le premier ouragan à dévaster le sud de l’Angleterre depuis 500 ans, mais je l’ai à peine remarqué. J’étais occupé à penser à un être mince, d’apparence jeune, aux habits et cheveux noirs, emprisonné depuis 70 ans dans une cage de verre sans air […]. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-34)
35. Karen Berger, citée dans Neil Gaiman & Dave McKean, *Black Orchid*, New York : DC Comics (Vertigo), 2013 (pas de numérotation).« À la place de mettre l’histoire en pause à ce moment-ci pour que Phil révèle ses origines à l’héroïne, peut-être que la série pourrait être structurée comme une énigme qui révèle des pièces du puzzle les unes après les autres, de sorte qu’à la fin de la série, les lecteurs et Black Orchid connaissent toute l’origine secrète derrière le Verger Noir, et Susan. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-35)
36. Cf. Klinger, p.15. « L’histoire est sans conteste à propos des histoires elles-mêmes, du processus de raconter des histoires, du façonnement des mythes, et de la fabrication des rêves. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-36)
37. Cf. *The Absolute Sandman I*, p.6. « Où s’arrêtent les histoires et où commencent les mythes ? » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-37)
38. Cf. *The Absolute Sandman IV*, p.7. « Au fil des 75 numéros, Neil est devenu un écrivain subtil et profond, capable de créer une mythologie singulière à partir d’une métafiction éternelle. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-38)
39. Cf. *The Absolute Sandman IV*, p.6. « Cela fait vingt ans jour pour jour (enfin, pas exactement, mais presque, et ça aurait été dommage de ne pas utiliser l’expression) que le premier numéro du *Sandman* a été publié. En novembre 1988, personne ne pouvait suspecter que ce premier numéro qui avait demandé autant de travail serait le début d’un évènement littéraire et pop-culturel sans précédent, et qui allait changer le paysage de la bande dessinée contemporaine pour toujours. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-39)
40. Cf. *The Absolute Sandman IV*, p.515. « JANVIER 1993. Le label Vertigo, dirigé par l’éditrice Karen Berger, est lancé. Le numéro #47 du *Sandman* dans l’arc narratif de « Brief Lives » est la première publication du label. [↑](#footnote-ref-40)
41. Cf. *The Absolute Sandman V*, p.516. « Il semble approprié, ainsi, que lorsque le *Sandman* s’est terminé, il ne se soit pas vraiment terminé. *The Dream Hunters* célébrait notre dixième anniversaire. […] *Endless Nights* célébrait notre quinzième anniversaire. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-41)
42. Neil Gaiman, « Introduction », dans Alisa Kwitney, *The Sandman. King of Dreams*, San Francisco: DC Comics (Vertigo), 2003, p.9. « Bien que je vienne de passer huit mois à raconter des histoires intéressantes sur Dream et sa famille pour un volume intitulé *Endless Nights*, célébrant les dix années du label Vertigo de DC Comics. » [Ma traduction] [↑](#footnote-ref-42)