



**HAL**  
open science

## **Sandman, de Neil Gaiman: passage du temps, oeuvre-passage (du comic book au roman graphique)**

Cyril Camus

### ► **To cite this version:**

Cyril Camus. Sandman, de Neil Gaiman: passage du temps, oeuvre-passage (du comic book au roman graphique). Passages, Amélie Dochy; Céline Rolland; Damien Alcade, Feb 2012, Toulouse, France. ⟨hal-04389522⟩

**HAL Id: hal-04389522**

**<https://univ-tlse2.hal.science/hal-04389522v1>**

Submitted on 11 Jan 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

## **Sandman, de Neil Gaiman : passage du temps, œuvre-passage (du *comic book* au roman graphique)**

L'expression « roman graphique » est aujourd'hui omniprésente partout où l'on vend des bandes dessinées et partout où l'on en parle. Un des enjeux actuels de la critique de bande dessinée est donc d'essayer d'établir un usage rigoureux et intellectuellement fertile de cette formule volontiers « fourre-tout ». Cette réflexion théorique est donc naturellement présente aux marges des analyses de ma thèse sur les œuvres de l'anglais Neil Gaiman. En effet, comme nous allons le voir, l'une de ses œuvres majeures, la série de bandes dessinées *Sandman*, occupe une place singulière dans l'histoire éditoriale et esthétique de la bande dessinée américaine, qui en fait une sorte de lieu de passage d'une approche narrative et d'une pratique éditoriale qui ont longtemps prévalu de manière écrasante (toutes deux sont désignées par le terme *comic book*) à une autre forme de récit et de publication qui n'en finit pas d'opérer une percée impressionnante sur le marché depuis les années 1990 : le roman graphique.

Ce dont je vais parler à présent, c'est du concept de « roman graphique » dans un cadre strictement anglophone, dans le contexte américain où l'expression a vu le jour, d'abord pour des publications très isolées dans les années 1970, comme le récit de *fantasy Beyond Time and Again* de George Metzger ou les chroniques sociales réunies dans le volume *A Contract with God* de Will Eisner. Après de tels précurseurs, une forme distincte du *comic book* et appelée « roman graphique » a commencé à être popularisée par la sortie simultanée, en 1986, des récits super-héroïques *Watchmen* d'Alan Moore et *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, et du premier volume de *Maus*, d'Art Spiegelman, qui articule en bande dessinée le témoignage du père de l'auteur sur Auschwitz. Ensuite, à partir de 1991, l'immense popularité du deuxième volume de *Maus*, et des premières rééditions *paperback* de groupes de récits de *Sandman* parus préalablement sous forme de *comic books* ont véritablement lancé cette vogue des romans graphiques décrite ainsi par Jean-Paul Gabilliet : « À l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle, le secteur des comic books a enfin pris conscience de l'évolution du marché vers une offre divisée nettement entre revues et albums qui se traduit pour les libraires spécialisés par un chiffre d'affaires où la part représentée par les périodiques diminue régulièrement face aux livres, reflétant en cela une tendance lourde à laquelle les éditeurs ont commencé à s'adapter à partir de la fin des années 90. »<sup>1</sup>. C'est aussi à l'article de Gabilliet que je dois la petite synthèse chronologique du phénomène que je viens de vous proposer<sup>2</sup>.

L'expression « roman graphique » est d'abord souvent employée, de la manière sans doute la moins intéressante, pour traduire un jugement esthétique : un « roman graphique » serait ainsi une bande dessinée simplement longue, « intelligente », « élaborée » et destinée à un public adulte et sophistiqué, par opposition à des « comic books » courts, adolescents et naïfs. La référence au « roman » témoigne bien sûr d'une volonté d'association à la littérature, et par là même d'une recherche de reconnaissance socioculturelle. Il s'agit à mon sens d'une confusion entre deux formes de communication artistique, l'une passant essentiellement par le verbe, et l'autre essentiellement par l'iconographie et par l'art de la juxtaposition spatiale.

---

<sup>1</sup> Jean-Paul Gabilliet, « Du Comic book au graphic novel : L'Européanisation de la bande dessinée américaine », paru dans la revue électronique *Image [&] Narrative* : Gray Kochhar-Lindgren, dir., *Image [&] Narrative, Issue 12: Opening Peter Greenaway's Tulse Luper Suitcases* (Université de Louvain/Faculté des arts, 2005) <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/gabilliet.htm>> §7 ; §9

<sup>2</sup> Voir Jean-Paul Gabilliet. « Du Comic book au graphic novel », §17-18 ; §20.

Une anecdote racontée par Gaiman à propos de la réception de *Sandman* (DC Comics/Vertigo, 1989-1996), et citée dans *The Sandman Companion* de Hy Bender (1999), donne un bon exemple de cette manière de concevoir la notion de « roman graphique », et la conclusion de Gaiman traduit de manière assez amusante mon opinion sur cette utilisation de l'expression :

Once, while at a party in London, the editor of the literary reviews page of a major newspaper struck up a conversation with me, and we chatted pleasantly until he asked what I did for a living. "I write comics," I said; and I watched the editor's interest instantly drain away, as if he suddenly realized he was speaking to someone beneath his nose.

Just to be polite, he followed up by inquiring, "Oh, yes? Which comics have you written?" So I mentioned a few titles, which he nodded at perfunctorily; and I concluded, "I also did this thing called *Sandman*." At that point he became excited and said, "Hang on, I know who you are. You're Neil Gaiman!" I admitted that I was. "My God, man, you don't write comics," he said. "You write graphic novels!"

He meant it as a compliment, I suppose. But all of a sudden I felt like someone who'd been informed that she wasn't actually a hooker; that in fact she was a lady of the evening.

This editor had obviously heard positive things about *Sandman*; but he was so stuck on the idea that comics are juvenile he couldn't deal with something good being done as a comic book. He needed to put *Sandman* in a box to make it respectable.<sup>3</sup>

Plutôt que ce genre d'emploi irrationnel qui distribue des « bons points » à des bandes dessinées en suggérant qu'elles ne sont plus des bandes dessinées mais des œuvres littéraires, et qui relègue les autres au simple rang de... bandes dessinées, l'acception qui me semble avoir une certaine utilité théorique, et que j'ai choisi d'adopter, est une combinaison de deux grandes perspectives. D'une part, il y a celle de Gabilliet qui envisage le roman graphique comme un phénomène relevant de l'histoire des pratiques éditoriales. Elle oppose donc le format matériel généralement conçu par les éditeurs comme un roman graphique (volume assez conséquent, *hardback* ou *paperback*, vendu dans les *comic shops* et dans les librairies généralistes), au format communément appelé *comic book* (numéro très fin d'un périodique bon marché (une vingtaine ou une trentaine de pages en moyenne), généralement vendu exclusivement dans des *comic shops*, et, pour certaines rares exceptions, dans des kiosques à journaux ou autres maisons de la presse)<sup>4</sup>.

On peut noter que cette acception a tout intérêt à être prise en compte, mais à condition de la considérer avec prudence. Plus précisément, dans un travail qui n'est pas socio-économique, mais qui est une étude sur la fiction que renferment les bandes dessinées, il vaudra mieux éviter d'appeler « roman graphique » tout ce qui est vendu sous cette dénomination, car, dans son acception commerciale, l'expression n'a pas toujours beaucoup de sens, comme le montre cette observation de Gabilliet :

Pour critiques et esthètes, le « graphic novel », à l'instar du roman, se conçoit dans la perspective littéraire d'une œuvre produite par un auteur manifestant une démarche créative pleine, entière et autonome. Mais pour le marché du livre aux Etats-Unis, la catégorie « graphic novel » recouvre en fait trois réalités distinctes : 1) les recueils de bandes dessinées de presse, 2) les recueils de bandes prépubliées dans des comic books grand public (mettant en scène le plus souvent des

---

<sup>3</sup> Neil Gaiman, cité dans : Hy Bender, *The Sandman Companion* [1999] (New York : DC Comics Vertigo Books, 2000) p. 4.

<sup>4</sup> Voir Jean-Paul Gabilliet. « Du Comic book au graphic novel », §7 ; §9.

super-héros ou des types de personnages apparentés), 3) les albums contenant des histoires complètes prépubliées ou non, sans rapport étroit avec les genres grand public et constituant par rapport à ceux-ci une production indépendante [...].

Il faut donc différencier la réalité économique du phénomène de sa réalité esthétique : l'unité que sous-tend l'expression « *graphic novel* » dans son contexte de marketing ne correspond pas à la diversité de fait des ouvrages mis sous cette rubrique.<sup>5</sup>

C'est peut-être Andrés Romero-Jodár qui explore la « réalité esthétique » évoquée par Gabilliet de la manière la plus intéressante. Son article sur la question propose un outil conceptuel efficace pour déterminer, en termes plus esthétiques, si l'on se trouve face à un « épisode » ou un « arc narratif » d'une série de *comic books* (même si ces derniers sont réédités en compilations *paperback* ou *hardback*), ou si l'on a bien affaire à un ou plusieurs romans graphiques (même si ceux-ci sont pré-publiés de manière périodique, au format *comic book*, ce qui est presque systématiquement le cas pour les récits d'aventures fantastiques et super-héroïques). Cet outil, c'est la notion bakhtinienne de « chronotope », comprise comme « la corrélation essentielle des rapports spatio-temporels, telle qu'elle a été assimilée par la littérature »<sup>6</sup>, ou, dans le cas qui nous intéresse, par les récits de fiction, qu'ils soient audiovisuels, graphiques, littéraires, ou autres. Pour Romero-Jodár : « The graphic novel can be defined in contrast to the comic-book in terms of a radical opposition of chronotope perception that is similar to the differentiation between the Greek romance and the adventure novel of everyday life »<sup>7</sup>. Le premier de ces deux types de longs récits antiques, ce « roman grec » que Bakhtine appelle aussi « roman d'aventures et d'épreuves » (avec pour principal exemple *Leucippé et Clitophon*, d'Achille Tatius (II<sup>ème</sup> siècle)) narre une séquence temporelle d'événements qui est en fait atemporelle. Selon les termes de Bakhtine : « un pur hiatus entre deux moments du temps biographique, qui ne laisse aucune trace dans la vie ou le caractère des héros »<sup>8</sup>, ou des « aventures » qui « s'enfilent les unes dans les autres dans une série extra-temporelle et, en somme, infinie »<sup>9</sup>.

On reconnaît bien sûr un traitement du temps similaire à celui qu'Umberto Eco a mis en évidence en 1962 dans les séries mettant en scène Superman, et qu'on retrouve dans la plupart des séries inscrites dans le « DC Universe » et le « Marvel Universe » :

A l'intérieur d'une histoire, Superman accomplit une action donnée [...] et l'aventure s'arrête là. Le même comic book, ou celui de la semaine suivante, propose une nouvelle histoire. Si celle-ci reprenait Superman au point où elle l'avait laissé, notre héros ferait un pas vers la mort. [...] Les scénaristes de Superman ont donc imaginé une solution très maligne et indéniablement originale. Ces aventures se déroulent dans une sorte de climat onirique [...] où il est extrêmement difficile de distinguer ce qui est arrivé avant de ce qui est arrivé après, le narrateur reprenant

---

<sup>5</sup> Jean-Paul Gabilliet. « Du Comic book au graphic novel », §9 ; §24.

<sup>6</sup> Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique et théorie du roman* [1975], trad. Daria Olivier (Paris : Editions Gallimard, 1978) p. 237.

<sup>7</sup> Andrés Romero-Jodár, « The Quest for a Place in Culture: The Verbal-Iconical Production and the Evolution of Comic-Books towards Graphic Novels », *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense*, vol. 14. (Madrid : Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense, 2006) p. 104.

<sup>8</sup> Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique et théorie du roman*, p. 242.

<sup>9</sup> Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique et théorie du roman*, p. 246.

continuellement le fil de l'histoire, comme s'il avait oublié de préciser quelque chose et voulait ajouter des détails à ce qu'il vient de dire.<sup>10</sup>

Les deux cas sont bien sûr différents : point de publication périodique, ni de nécessité commerciale de la poursuivre indéfiniment, dans le cas des romans grecs. Mais s'il n'y a pas les mêmes raisons, il y a en revanche bien similarité de choix chronotopiques, et Romero-Jodár peut ainsi affirmer : « I identify the Greek romance chronotope with the comic-book, and the changing time of the adventure novel with the graphic novel genre »<sup>11</sup>.

Le deuxième type de récit, le « roman d'aventures et de mœurs », se caractérise en effet par une relation au temps plus dynamique que celle des romans grecs (Bakhtine privilégie cette fois l'exemple des *Métamorphoses* d'Apulée). Et comme il l'explique, même si la série d'événements relatés dans un tel roman « ne se déploie pas dans le temps biographique au sens strict »<sup>12</sup>, elle est tout de même « une entité essentielle et irréversible. Le caractère abstrait, propre au temps grec des aventures, disparaît en conséquence »<sup>13</sup>.

Romero-Jodár montre comment cette soudaine irruption d'un temps concret dans l'horizon thématique super-héroïque contribue à forger la spécificité d'œuvres comme *The Dark Knight Returns* ou *Watchmen*<sup>14</sup>. Il souligne par ailleurs l'extrême importance que revêt la temporalité concrète, précise, ses conséquences et son irréversibilité, dans *Sandman*. En effet, dans la série de Gaiman, tout tourne autour de la lente métamorphose psychologique, et de l'avancée vers la mort, de Dream, l'entité métaphysique qui préside à la vie onirique de l'humanité. Ce personnage est présenté à l'origine comme immortel, et son existence, étirée par-delà les millénaires, est marquée par un refus presque pathologique du changement. Il semble à certains égards constituer une allégorie du temps figé des séries de *comic books*. Mais les scénarios de Gaiman le confrontent à des expériences qui bouleversent ses certitudes, le conduisent à rompre avec ses habitudes, à se remettre en question, et à s'en remettre finalement, terrassé par ses apprentissages de la responsabilité et de la compassion, aux bons soins de sa sœur, Death. En somme, il s'agit d'un personnage qui symbolise tous les personnages typiques de *comic books* du type de Superman mais qui se retrouve confronté à une réalité qui est typiquement celle d'un roman graphique. A cette intrigue principale qui déroule un temps chronologique sans ambiguïté se superposent nombre d'analepses situées en des temps protohistoriques, antiques, médiévaux ou encore élisabéthains, qui ajoutent la profondeur historique à la représentation du temps linéaire du récit moderne, et qui permettent en outre de marquer le contraste entre le Dream hautain et implacable d'autrefois, et le Dream hésitant, incertain et plus empathique qui se construit au fil des péripéties modernes.

Comme Romero-Jodár le fait remarquer au passage<sup>15</sup>, pour rendre cette temporalité concrète encore plus sensible, le récit est parsemé de marqueurs temporels qui suggèrent que

---

<sup>10</sup> Umberto Eco, « Le Mythe de Superman » [1962], *De Superman au surhomme*, trad. Myriem Bouzaher (Paris : Editions Grasset & Fasquelle, 1993) p. 124-126 (les parties citées apparaissent en caractères gras).

<sup>11</sup> Andrés Romero-Jodár, « The Quest for a Place in Culture », p. 104.

<sup>12</sup> Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique et théorie du roman*, p. 265.

<sup>13</sup> Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique et théorie du roman*, p. 268.

<sup>14</sup> Andrés Romero-Jodár, « The Quest for a Place in Culture », p. 105.

le temps du récit et le temps extra-diégétique de la publication périodique sont simultanés. Le premier récit de la série s'ouvre sur l'invocation et la capture de Dream par des occultistes en 1916<sup>16</sup>. La progression de l'intrigue moderne s'étend ensuite entre la libération de Dream à la fin du même récit et sa veillée funèbre à la fin de la série. Le premier récit date la libération de Dream de 1988<sup>17</sup>. Or, il s'agit de l'année de parution du premier numéro de la série, dans lequel figurait ce même récit. Plus tard, Dream, à son tour, libère la Muse Calliope, qui a été séquestrée par deux écrivains sans vergogne successifs, de 1927 à 1986, puis de 1986 à l'intervention du protagoniste. Or cette intervention est datée de mars 1990<sup>18</sup> et c'est justement cette année-là que ce récit, « Calliope », est paru. Au cours du premier « chapitre » de l'arc narratif *Season of Mists*, Dream s'apprête à aller, pour la deuxième fois depuis le début de la série, en Enfer. Un des phylactères transcrivant son discours contient les mots suivants : « Two years ago I had cause to visit Hell »<sup>19</sup>. Ce récit a été publié en 1991 et celui auquel il est fait référence (intitulé « A Hope in Hell ») était bien paru en 1989, donc deux ans avant. Enfin, dans « The Golden Boy », une des parties de l'antépénultième arc narratif *World's End*, un personnage humain du nom de Brant Tucker révèle que le président des Etats-Unis, dans le temps du récit, est Bill Clinton<sup>20</sup>. Ce récit est justement paru en 1993, après l'élection extra-diégétique de Clinton. On peut donc considérer que la publication périodique, dans cette série, a été utilisée pour créer une logique chronotopique radicalement différente de celle qu'elle avait engendrée auparavant, dans l'histoire éditoriale de la bande dessinée américaine. Cette adoption d'une forme ainsi finie, et du chronotope correspondant, allait naturellement transformer en roman(s) graphique(s) pré-publié(s) ce qui avait été initialement conçu par DC comme une série (avec le chronotope abstrait, la logique d'accumulation, et la potentielle infinité que cela suppose). Contrairement à *Watchmen* et *The Dark Knight Returns*, pensées dès l'abord comme des séries limitées, *Sandman* était un vrai projet périodique, qui s'est d'ailleurs étiré sur un peu plus de sept ans. C'est l'importance croissante de la temporalité et de la finalité qui a motivé, en termes de réception et de promotion, un passage progressif d'une catégorie (la série de *comic books* du type de *Superman*) à l'autre (selon les points de vue : un roman graphique en 10 volumes, ou un cycle de 10 romans graphiques). Ce glissement est ainsi synthétisé par Stephen R. Bissette, dans son

---

<sup>15</sup> « Furthermore, the time of publication equates the time of the narration. That is, the series was released over seven years, and the story narrates how time over the same seven years affects and changes its characters. » Andrés Romero-Jodár, « The Quest for a Place in Culture », p. 106.

<sup>16</sup> Neil Gaiman (scénario), Sam Keith et Mike Dringenberg (dessins et encrage), Daniel Vozzo (couleurs) et al, « Sleep of the Just », *Sandman #1*, DC Comics, 1988 ; réédité dans : Neil Gaiman, *Absolute Sandman*, vol. 1, ill. Sam Keith, Mike Dringenberg, Chris Bachalo et al. (New York : DC Comics/Vertigo, 2006) p. 11.

<sup>17</sup> « Sleep of the Just », *Sandman #1*; réédité dans : Neil Gaiman, *Absolute Sandman*, vol. 1, p. 35 (case 4).

<sup>18</sup> Neil Gaiman (scénario), Kelley Jones (dessins), Malcolm Jones III (encrage), Daniel Vozzo (couleurs) et al, « Calliope », *Sandman #17*, DC Comics, 1990 ; réédité dans : Neil Gaiman, *Absolute Sandman*, vol. 1, p. 458 (case 6).

<sup>19</sup> Neil Gaiman (scénario), Kelley Jones (dessins), Malcolm Jones III (encrage), Steve Oliff (couleurs) et al, « Season of Mists, Chapter 1 », *Sandman #22*, DC Comics, 1991 ; réédité dans : Neil Gaiman, *Absolute Sandman*, vol. 2, ill. Shawn McManus, Kelley Jones, Mike Dringenberg et al. (New York : DC Comics/Vertigo, 2007) p. 41 (case 4).

<sup>20</sup> Neil Gaiman (scénario), Michael Allred et Bryan Talbot (dessins), Michael Allred et Mark Buckingham (encrage), Daniel Vozzo (couleurs) et al, « The Golden Boy », *Sandman #54*, DC Comics, 1993 ; réédité dans : Neil Gaiman, *Absolute Sandman*, vol. 3, ill. Jill Thompson, Vince Locke, Bryan Talbot et al. (New York : DC Comics/Vertigo, 2008) p. 435 (case 6).

encyclopédie gaimanienne *Prince of Stories* : « as Neil has noted, *Sandman* grew from a periodical to the multi-chapter graphic novel form over time »<sup>21</sup>. C'est sans doute cet ancrage de l'évolution du marché et des conceptions esthétiques au sein même de l'histoire éditoriale de *Sandman*, qui fait considérer la bande dessinée de Gaiman comme la véritable œuvre emblématique de l'émergence du roman graphique, malgré ses multiples précurseurs dans ce domaine. Les propos de Stephen Bissette constituent un exemple particulièrement expressif de cette impression générale :

As Guy Delcourt said to me during a conversation in Copenhagen in September 1993, the windfall success of *Watchmen* and *[The] Dark Knight [Returns]* [...] wasn't followed by anything of equal substance [...].

It was Neil's *Sandman*-collected trades that saved the day. Despite the episodic nature of the first issues collected [...], Neil's *Sandman* was a coherent work of great merit, substance, and growing popularity. The first trade collections hit just in time, at the beginning of the 1990s. *Sandman*'s invented mythos, the adult quality of the work itself, the sophistication of Neil's scripts and collaborative artists, Dave McKean's then-innovative covers and book design work, and the satisfying reading experience the *Sandman* collections offered [...] were instrumental in expanding the graphic novel market.<sup>22</sup>

Ces remarques concernent surtout le volet éditorial (et donc économique) du phénomène, même si elles sont mâtinées d'ébauches de considérations esthétiques. L'analyse de *Sandman* proposée par Romero-Jodár s'ouvre en revanche sur une phrase qui traduit un sentiment assez similaire, mais totalement motivé par sa réflexion esthétique sur les chronotopes de la bande dessinée anglophone : « The graphic novel trend/genre can be said to have reached its full definition with Neil Gaiman's *The Sandman* [...], a long work published inside the "Vertigo" imprint of DC Comics for graphic novels »<sup>23</sup>. On peut d'ailleurs noter, pour aller dans le sens de Bissette, que Vertigo, la collection mentionnée par Romero-Jodár, n'existait pas encore lorsque les premiers numéros du périodique *Sandman* sont parus. Cette collection est généralement présentée comme l'espace de publication pour adultes au sein d'un catalogue DC Comics plutôt destiné à un lectorat à prédominance adolescente. Et elle est née en 1993, c'est-à-dire à la suite des premières rééditions de récits de *Sandman* en recueils paperback. *Sandman* y a alors été intégré de manière rétroactive.

Enfin, même Gabilliet, moins prompt à l'hyperbole admirative, situe tout de même *Sandman* parmi les principales publications du début des années 90 qui ont contribué à solidifier l'expérience éditoriale ébauchée par les œuvres de Moore et de Miller (et d'Art Spiegelman hors des structures de diffusion populaires) :

Le déclic se produisit, comme nous l'avons vu plus haut, en 1986-87, avec les grosses ventes de *The Dark Knight Returns* et *Watchmen*, qui avaient chronologiquement suivi la très bonne réception du premier volume de *Maus* d'Art Spiegelman [...]. Ces succès de librairie lancèrent le processus qui rebondit une première fois en 1991-2 avec la parution de *Maus II* et la visibilité grandissante de la série DC *Sandman* [...] grâce à sa diffusion en librairies [...].<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Hank Wagner, Christopher Golden et Stephen R. Bissette, *Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman* (New York : St Martin's Press, 2008) p. 151.

<sup>22</sup> Hank Wagner, Christopher Golden et S.R. Bissette, *Prince of Stories*, p. 151

<sup>23</sup> Andrés Romero-Jodár, « The Quest for a Place in Culture », p. 106.

<sup>24</sup> Gabilliet, « Du Comic book au roman graphique », §20

Il me semble en conclusion que, quelle que soit la terminologie adoptée, quels que soient les traits d'un récit plus particulièrement étudiés, la dichotomie *comic-books*/romans graphiques prend véritablement tout son sens si l'on considère avant tout cette opposition entre récits conçus pour s'adapter à une publication périodique potentiellement éternelle, et récits construits et organisés en fonction d'un début, d'un milieu et d'une fin bien définis. Ces deux manières d'envisager la finalité d'une fiction peuvent avoir des conséquences sur un grand nombre différent de caractéristiques du récit, le traitement du temps étant celle qui a intéressé tout particulièrement Romero-Jodár dans son article. *Sandman* est en tout cas une œuvre dont la publication a contribué à changer beaucoup de choses dans l'horizon esthétique de la bande dessinée anglophone, et nul doute que des études ciblées des différents traits typiques du *comic-book* ou typiques du roman graphique dans cette série se révéleront toujours fertiles et éclairantes sur ces deux formes, sur leurs parentés et sur leurs spécificités propres et rivales. Comme *Sandman* est aussi une bande dessinée métafictionnelle, on y trouve régulièrement des réflexions sur son propre statut, et je voudrais conclure sur l'une des plus ludiques et des plus marquantes. Il s'agit d'une légende qui décrit l'approche narrative d'un personnage de serveuse qui veut devenir écrivain. Elle choisit, à la manière d'un auteur de *comic-book*, d'évacuer à tout prix temps et mortalité, et annonce ainsi, par contraste, ce que la série va choisir au contraire de réintroduire et de mettre au cœur de son récit : « All Bette's stories have happy endings. That's because she knows where to stop. She's realized the real problem with stories—if you keep them going long enough, they always end in death ».<sup>25</sup>

Ce clin d'œil métatextuel est d'autant plus intéressant qu'il se situe vers le début de la série, dans un récit publié en 1989, et qu'il annonce ce qui va se passer à la fin de la série, dans des récits qui seront publiés en 1996. C'est typiquement le genre d'allusions proleptiques que des auteurs de romans graphiques pré-publiés peuvent se permettre, car ils savent comment leur récit va se clore, alors que des auteurs de *comic-books* ne peuvent pas se le permettre, parce que, en théorie, leur récit ne doit pas avoir de fin, sauf en cas de baisse des ventes.

---

<sup>25</sup> Neil Gaiman (scénario), Mike Dringenberg (dessins), Malcolm Jones III (encrage), Daniel Vozzo (couleurs) et al, « 24 Hours », *Sandman* #6, DC Comics, 1989 ; réédité dans : Neil Gaiman, *Absolute Sandman*, vol. 1, p. 156 (case 1).