MAIL GARMAN

SANDMAN VEILUS MORTURE

Illustré par Michael Zulli Jon J Muth Charles Vess

Préface de Mikal Gilmore

VERTIGO

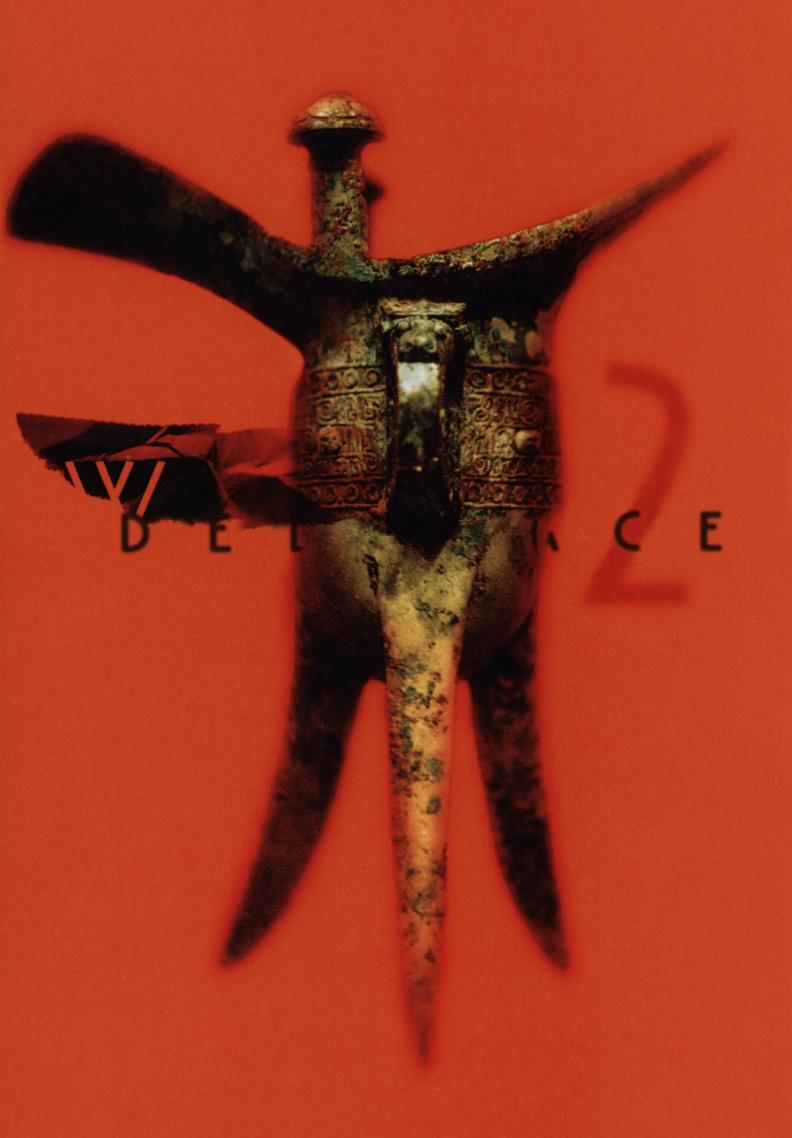
Panini comics

CHALFON

JAMES ELROY FLECKER, 1884-1915

Entre les piédestaux des nuits et du matin Entre la mort sanglante et le désir radieux Sans sommations ni clameurs de triomphe Le factionnaire se dresse sur le pont de feu. Âme éphémère, pensée parée de rêves, Jette là tes lauriers, défais-toi de ta lyre. Les rouages du temps tournent, tournent, Leurs courants insondables jamais ne se lassent. Les dieux là-haut sur le pont Chuchotant leurs faux serments d'amour Railleront ta plongée dans la rivière obscure Dont le flot roulant sans fin T'emportera, roi du rêve – Déchu, à jamais insaisissable – Avec tant de rois qui rêvèrent jadis, Ombres pâles en leur demeure glacée.

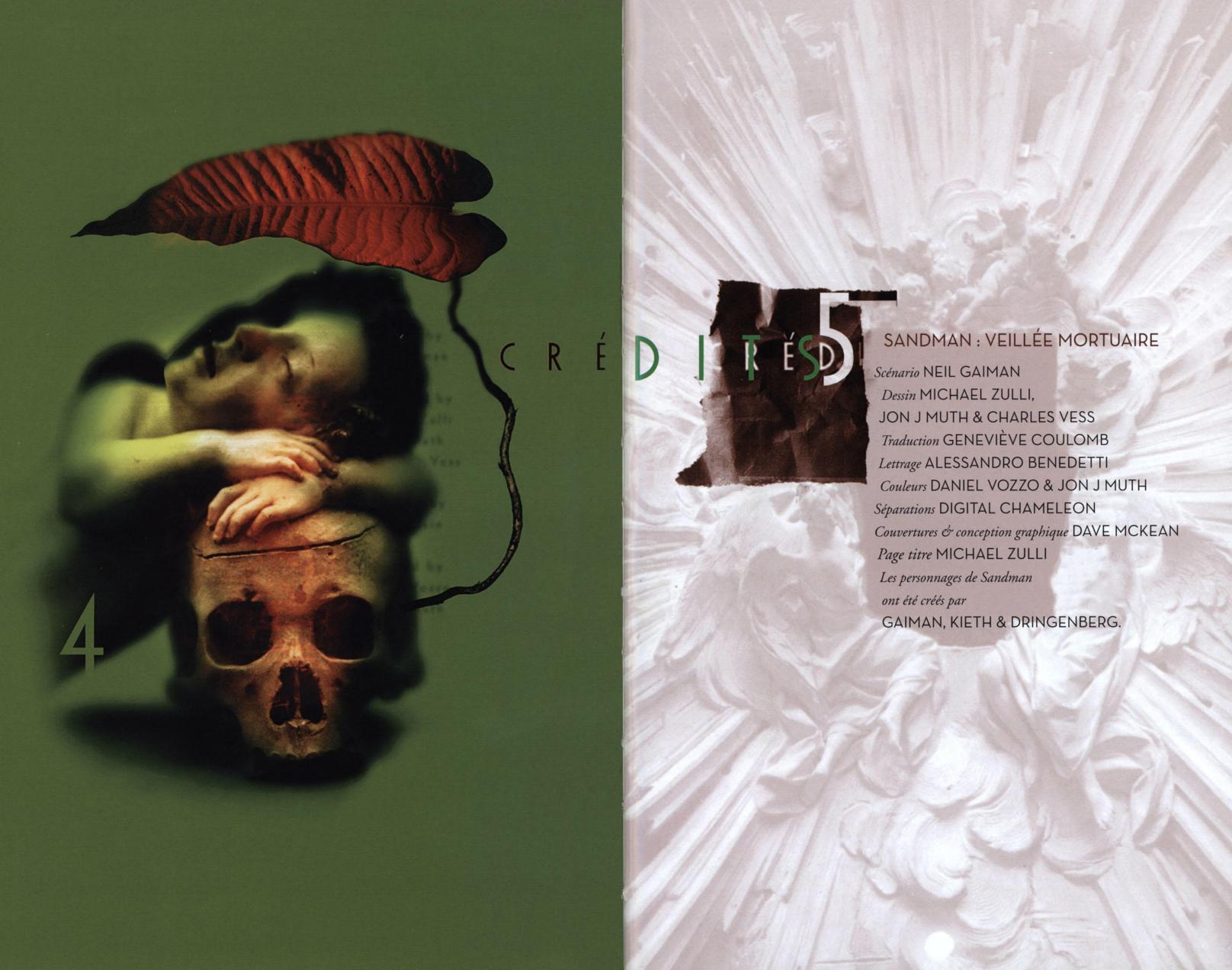
se lassent.



Cet album est dédié à Dave McKean en gage de gratitude.

Je n'imagine pas ce qu'aurait été Sandman sans Dave, notre image publique – créateur des couvertures, des caractères, du design, etc. – et mon plus dur critique.

Ce fut un de ces voyages longs et étranges, qu'on est heureux de faire en compagnie d'un ami.



Directeur de l'édition française ALAIN GUERRINI. Comité de direction A. GUERRINI, A. DENECHERE, S. DALLAIN.

Directeur délégué SÉBASTIEN DALLAIN. Directeur éditorial européen MARCO M. LUPOI. Rédacteur en chef WALTER DE MARCHI.

Responsable marketing opérationnel MARJORIE TODRANI. Chef des ventes BENOÎT FRAPPAT. Coordinatrice commerciale LYDIE PHAM.

Contrôleur de gestion GRÉGORY PELUSO. Relations presse FHCOM. Coordinateurs éditoriaux MATTEO LOSSO, ANNA RODELLA.

Supervision LAETITIA SAMMARTINO. Rédacteur MARCO RICOMPENSA. Directeur artistique MARIO CORTICELLI.

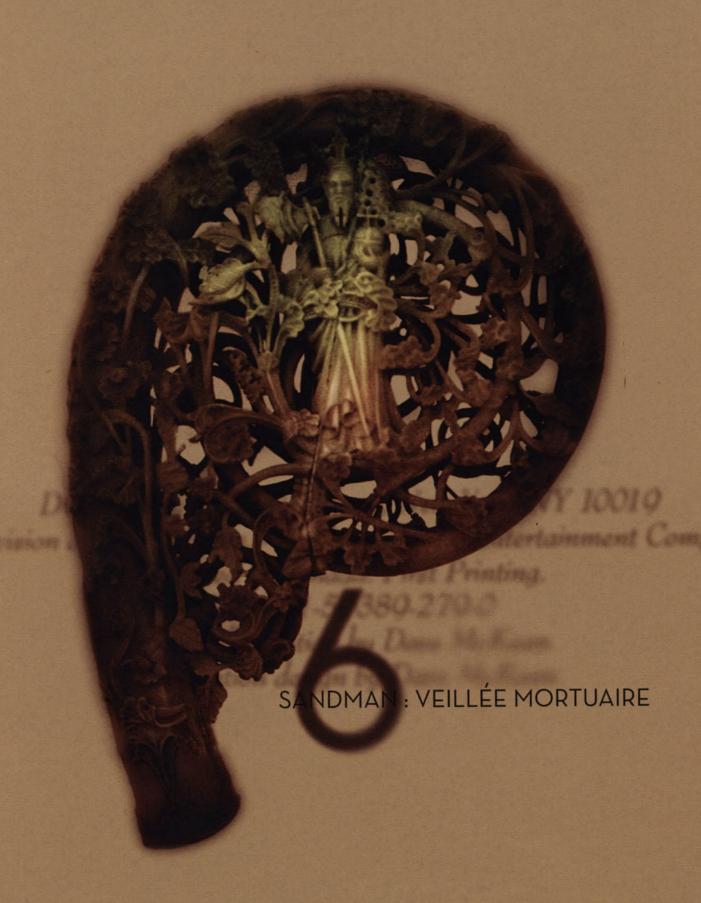
Conceptrice graphique SABRINA PIU. Maquettiste CHIARA BENASSI. Avec la collaboration de J. BAGLIO, S. CONY,

A. JODKOWSKI, MPG, V. PARRA, S. VAUBOIS et de toute l'équipe de Panini.

Un ouvrage DC COMICS / PANINI FRANCE S.A. Commercialisation et relations média: PANINI FRANCE S.A.

Z.I. SECTEUR D – B.P. 62 – 06702 ST-LAURENT-DU-VAR CEDEX - www.paninicomics.fr

presse-bd@panini.fr - tél. 04 92 12 57 57 / fax 04 92 12 57 58.



SANDMAN - VEILLÉE MORTUAIRE

Couverture, introduction et édition reliée copyright © 1997 DC Comics. All Rights Reserved.
Paru initialement dans THE SANDMAN 70-75. Copyright © 1995, 1996 DC Comics. Tous droits réservés.

VERTIGO CULT: SANDMAN 10 – ISBN: 978-2-8094-0685-6. VERTIGO and all characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. Pour l'édition française: © 2009 Panini France S.A. Tous droits réservés. Droits de reproduction et de traduction réservés pour tout pays. Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit: photographie, microfilm, bande magnétique, disque, Internet ou autre constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection du droit d'auteur. Dépôt légal: avril 2009. VERTIGO CULT est une marque déposée par PANINI FRANCE S.A. Impression: Lito Terrazzi, Loc. Cascine del Riccio - 50015 FIRENZE. Imprimé en Italie / Printed in Italy.



Chapitre 1
Suite aux récents
événements...

Chapitre 2 Veillée mortuaire 4

> 66 Chapitre 3 À notre réveil

120 EXILS Epilogue 94

Script de NEIL GAIMAN
Illustrations et couleurs de JON J MUTH

LA TEMPÊTE 146

Script de NEIL GAÏMAN

Matériel emprunté à WILLIAM SHAKESPEARE

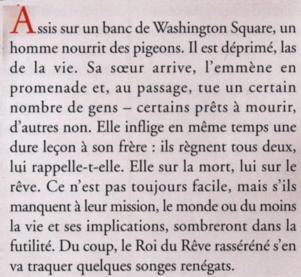
Dessin de CHARLES VESS

Merci à BRYAN TALBOT, JOHN RIDGWAY

E THE MYSTERIOUS MÏSTER ZED

186 Remerciements
Biographies

DE MIKAL GILMORE



Vous connaissez probablement cet épisode. Il figure parmi les plus populaires de l'extraordinaire série Sandman, écrit par Neil Gaiman à ses débuts, lors de la première édition de 1989. C'est même au cours de ce récit - Le Battement de ses ailes, chapitre 8 – que Gaiman dit avoir enfin trouvé le ton juste de la série. Personnellement, je pense qu'il y était parvenu plus tôt, dans deux récits particulièrement troublants intitulés Passagers et 24 Heures. C'est dans leurs pages, si je ne me trompe, que Gaiman a cerné les possibilités de la bouleversante et mystérieuse chronique dont l'élaboration avançait à pas de géant. Dès Passagers et 24 Heures, Gaiman se montre clair. Sandman nous conduit dans un périple au cœur de l'épouvante et de l'espoir. L'environnement sera parfois terrifiant et détaché du monde, bien qu'aussi familier, profond et déconcertant que les tréfonds du cœur humain. Sans ces deux contes effroyables, bourrés de révélations envoûtantes, l'apparition de Death, la pimpante sœur aînée du Roi du Rêve, aurait peut-être eu un impact moindre.

Quoi qu'il en soit, cela se passait, disais-je, en 1989 : bonne année pour rêver et commencer des projets ambitieux si vous étiez auteur de comics. La BD atteignait même une popularité inégalée depuis les années 60. Les réalisations prodiges comme Watchmen d'Alan Moore ou The Dark Knight Returns de Frank Miller – fantasias superhéroïques empreintes d'un réalisme social à couper le souffle – avaient assuré un afflux massif de lecteurs à ce média. En outre, Art Spiegelman (Maus), Dave Sim (Cerebus), Chester Brown (Yummy Fur), Jaime et Gilberto Hernandez (Love & Rockets) et Jamie Delano (Hellblazer) écrivaient alors des scénarios captivants où se mêlaient joie, terreur, sensualité, désespoir, fatalité, histoire, courage et même salut, parfois – ce qui en faisaient des jalons dans l'histoire du comic depuis plus d'un demi-siècle.

C'est dans ce contexte que Sandman a émergé. L'auteur et journaliste anglais Neil Gaiman avait déjà à son actif trois projets de comics originaux, Signal to Noise, Violent Cases et Black Orchid. Tout cela illustré par son ami de longue date Dave McKean, qui allait aussi produire les couvertures étranges et fascinantes de toute la série Sandman. Dès ces premiers titres, Gaiman avait fait la preuve de sa puissance évocatrice pour créer des ambiances, de la vitalité de son style et de ses personnages. Avec Sandman, cette verve s'est encore développée, sa créativité atteignant les sommets. Il existait déjà un Sandman dans le panthéon de DC - justicier pendant la guerre -, mais il n'a rien à voir avec le mage des ténèbres que Gaiman s'apprêtait à enfanter. Entre ses mains, Sandman devient l'histoire du Roi du Rêve, Morphée, "personnification anthropomorphique des songes". Il croisera d'autres dieux, démons et fragiles êtres humains. En pénétrant dans les royaumes où rêvent ou règnent ces créatures, Morphée entre en conflit avec leurs craintes et espoirs les plus intimes. Parfois – dans Le Battement de ses ailes, par exemple –, cela donne juste un conte lyrique un peu fou. D'autres fois, dans Passagers, 24 Heures ou Collectionneurs, où Morphée tombe dans un congrès de tueurs en série et retourne contre eux leurs pratiques, Sandman devient si épouvantable et si déboussolant qu'on s'étonne que la censure ait laissé passer l'épisode. « Sandman ne sera pas toujours une histoire d'horreur », m'a dit Gaiman en 1989. « L'horreur, pourtant, est souvent la fiction qui nous dit la vérité sur nous-mêmes. Prise en ce sens, c'est un genre finalement optimiste. Mais je préfère que les scénarios soient aussi variés et imprévisibles que nos rêves même. Bref, Sandman devrait suivre les méandres de l'inconscient humain où qu'ils le mènent, jusqu'aux enfers les plus sombres de nos mythologies intérieures. Évidemment, je m'attends toujours à ce que DC m'appelle un beau matin pour m'annoncer, "Navrés, on renonce à poursuivre la publication." Mais non, ils continuent de m'épauler au maximum. Pour ma part, j'aimerais bien produire un bon mensuel. Je veux dire, pourquoi n'existerait-il pas de bons comics mensuels? »

Peu à peu, il s'est avéré que Gaiman était plus qu'un bon scénariste de BD périodiques. L'œuvre qu'il élaborait là aspirait à devenir une mythologie à part entière. Par elle-même, l'exploitation des mythes dans les comics n'avait rien de neuf. Voyez Winsor McCay dans son ouvrage de référence Little Nemo des années 20, Carl Barks dans Uncle Scrooge et Donald Duck des années 50, Will Eisner avec le Spirit, Jerry Siegel et Joe Shuster (premiers Superman

des années 30), Hergé dans Tintin, ou Jack Kirby et Stan Lee avec leurs chefs-d'œuvre Marvel des années 60. Tous avaient mis des scénarios à base de mythologie, une technologie créative et des protagonistes originaux au service de leur étincelante production. Mais avec Sandman, Gaiman vise à user des comics d'inspiration mythologique pour nourrir et approfondir les légendes classiques et l'histoire populaire, pour interagir avec elles. D'une part, cette approche peut paraître une ruse postmoderne, empruntant aux folklores grecs, scandinaves, asiatiques, arabes, plus à des scènes de Dante, Blake, Milton et Dore pour les incorporer aux comics du XX^e siècle et à quelques poncifs d'épouvante. Traité par Gaiman, pourtant, cela fonctionne, et à la manière dont il l'entend. Ses contes des Éternels - déités de la Mort, du Désespoir, de la Joie, de la Folie, de la Destruction et du Destin, tous frères de Dream – ont la résonance d'une invention prodigieuse, splendidement apocryphe. Sans doute, on voit très bien la sensibilité actuelle sous-jacente et le subterfuge amusant des divinités et des héros de comics partageant même espace et mêmes dilemmes. Mais en même temps, on a l'impression de découvrir une foule de légendes fascinantes et atemporelles : d'antiques volumes perdus nous révélant comment la littérature et les croyances de tant de peuples différents ont pu partager tant de schémas identiques. Dans ses meilleurs moments – ils sont nombreux! –, Sandman ressemble à une histoire secrète de l'inconscient : un panorama des relations occultes entre dieux et démons, monstres et humains, vivants et défunts, entre ces rêves impalpables et ces terreurs qui ont donné vie à tous les panthéons. Vu sous cet angle, Sandman élargit notre connaissance des mythes humains autant que les écrits de Thomas Bulfinch, Sir James Frazer, Edith Hamilton ou Joseph Campbell. Ne me croyez pas sur parole. Lisez-les, vous verrez.

À mesure que la saga de Sandman se déployait, de 1988 à 1996, elle aura été source d'immenses plaisirs. Grâce entre autres à la manière créative dont Neil nous raconte l'histoire des univers, réels ou imaginaires. Intrigues et topographies paraissent graviter les unes autour des autres, chacune influant sur leur destin mutuel et déclenchant des événements qui se répercuteront des années durant, aux tournants les plus inattendus du récit. Certains pourraient voir là l'équivalent version comics d'un réalisme magique, mais Neil n'a jamais caché la source de son style narratif surréaliste : il naît d'une affection profonde pour Le Songe d'une nuit d'été de Shakespeare et de son désir de transposer sous une forme moderne ce mélange d'horreur et de badinage. Autre point fort de Sandman : l'art avec lequel Neil manipule un large éventail de héros aussi disparates qu'inoubliables, dont la profondeur, l'importance et parfois la dangerosité d'abord insoupçonnées prennent corps au fil des pages. Ici, je pense à Lyta, super-héroïne ratée, à demi folle et si maltraitée par Dream au début de la série : elle lui rendra finalement la monnaie de sa pièce. Et à Thessaly la rouée, la sorcière homicide de Jouons à être toi, dont l'absence d'amour pour Morphée conduira presque ce dernier à sa perte dans Vies brèves. (À quoi diable Dream pensait-il le jour où il en a fait sa maîtresse ?)

Mais à mon avis, Sandman nous offre deux délices suprêmes. L'un consiste à suivre l'évolution de Morphée lui-même. Ce cheminement, aussi subtil que complexe,

appelle autant de largeur d'esprit que de compassion de la part du lecteur. Évidemment, le Roi du Rêve est peu facile à comprendre. Il n'est pas non plus le personnage le plus sympa que vous croiserez dans la série. La palme de ce genre revient aux deux sœurs les plus humaines de Morphée, Delirium et Death. Et aussi aux plus cabochards, malgré leurs perplexités constantes, des animaux parlants : Matthew, le corbeau bien-disant, et Barnabas, un chien à qui on ne la fait pas. Dieu soit loué d'avoir créé les bêtes parlantes surtout aussi réussies. Comparé à d'autres personnages qui hantent les mythologies de Sandman, Morphée peut être carrément imbuvable. Il est hautain, glacial et sans cœur. Il courtise les femmes, puis les laisse choir, sinon pire : Nada - dont La Maison de poupée nous retrace l'histoire - a été rejetée à l'abysse infernal et condamnée à souffrir éternellement, simplement pour avoir froissé l'orgueil du Roi du Rêve. Dream a eu aussi un fils, Orphée, dont il ne s'est guère occupé. Plus tard, au moment où ce fils vit une terrible épreuve, il le livre à une éternité de tourments indicibles. Plus tôt dans le récit, il rencontre Calliope, mère d'Orphée, en un lieu inattendu et sauvage. Force lui est alors d'affronter la vérité : la ruine de sa vie de femme est en partie causée par son infidélité envers elle.

Pourtant, Dream est parfois accessible au remords. Peu à peu, malgré lui, il en vient à examiner ses actes. Peut-être même à se connaître lui-même. Dans La Maison de poupée, second tome de la série, Morphée s'avise que ses créations - ces rêves qu'il modèle pour peupler nos nuits, réfléchir et parfois inspirer nos désirs et pulsions les plus profonds peuvent causer des dégâts au-delà du domaine du songe. Ravages qui se propageront à l'infini dans le monde de veille, déjà harcelé de terreurs et de souffrances. Dans Saison des brumes, Dream se décide à libérer enfin Nada, l'amante qu'il a vouée à l'Enfer. Quand il la rejoint, il comprend que ses regrets pour les malheurs qu'il lui a causés ne rachètent pas sa faute. Dans Vies brèves - à mon goût, le plus génial des albums Sandman -, Dream est contraint de rendre justice à Orphée, qu'il a abandonné à un sort horrible. Il n'a pour cela qu'un moyen. L'épiphanie de désespoir à laquelle il se trouve confronté après avoir tué son fils est l'instant le plus terrible de toute la saga. Enfin, dans Les Bienveillantes ouvrage publié juste avant celui que vous avez en main -, Dream s'aperçoit que son obsession du pouvoir, des responsabilités et de l'autorité n'était que l'écho de son propre vide intérieur. Pire encore, que tout cela lui servait d'excuse pour n'avoir pas osé aimer ni protéger réellement ceux de ses proches qui l'auraient mérité. Et finalement, il voit ce qu'il doit faire pour expier. À la fin des Bienveillantes, Morphée tend la main à sa sœur Death. Elle la saisit... Il cesse d'exister. Pourquoi Dream a-t-il choisi cette issue ? À vous de deviner. Peut-être, comme le dit un des personnages, pour se laver de sa négligence à l'égard d'Orphée et de la mort de celui-ci. Je dirais plutôt que Morphée est mort par amour. Pas le cœur brisé, attention. Ce n'est pas une maîtresse bafouée qui a eu raison de lui, quoique...? Je le répète: Thessaly, devenue Larissa dans cet épisode, n'augurait rien de bon en ce sens... Tout cela, en fait, est la faute à pas de chance. Morphée a fait les mauvais choix. Mauvais pour lui comme pour autrui. Jamais il n'a compris ce que réclamait son propre cœur. Jamais il n'a connu ses limites, ni ses besoins réels. Jamais il n'a compris ce qu'il y avait de légitime ou de vraiment respectable dans les désirs de ses proches. Il a été grand, certes... mais terrible, aussi. Et bien que tous

ces aspects de son affectif et de son être aient été intimement liés, aucun d'entre eux n'a su maîtriser ni transformer l'autre. Pas avant l'épilogue.

Mes propos, j'en ai conscience, ne rendent pas un portrait flatteur du premier rôle qui, des années et des milliers de pages durant, a porté Sandman. Je sais aussi que mes idées risquent d'aller contre la conception que Gaiman a de Dream, mais cela ne fait que confirmer le brio avec lequel l'auteur a accompli sa tâche : dès l'instant où vous créez un personnage et un cadre qui occupent l'imagination des lecteurs, il vous devient impossible de décider de leurs répercussions dans lesdites imaginations. En fait, ne sontce pas les défauts de Morphée qui le rendent vraiment digne de la dimension mythique où Gaiman l'a placé? En reconnaissant ses tares, Dream devient capable d'accéder à la rédemption. C'est ce qui fera de lui, en dernier ressort, un héros authentique. Les héros, ne l'oublions pas, ne sont pas forcément des gens sympathiques. Avouons même que la plupart des héros classiques - et historiques, donc! - sont une armada de bandits prétentieux, bourrés de complexes passionnants. Le concept du héros sans complications et notre obsession pour ses vertus morales sont une vision moderne, hélas! hortcomings that finally allows

Je l'ai dit plus haut, l'épisode dans lequel Morphée tue son fils Orphée est le plus bouleversant, le plus fertile en événements de la saga. Il est aussi le seul moment de bonté de Sandman. Car il s'agit bien d'un acte de miséricorde. Mais Morphée l'ayant accompli, il doit réaliser qu'il s'est aussi tué lui-même. Et c'est peut-être en partie ce qui l'a motivé. Le sang versé n'attire-t-il pas des sanctions ? Surtout lorsqu'il s'agit du sang d'un proche. Plus tard, quand Morphée expiera son exaction, ce sera par la même occasion l'acte de miséricorde ultime. Personne, bien sûr, n'a cru que Les Bienveillantes étaient les Furies, ces trois vieilles teigneuses? En fait, elles sont Dream et Death. D'une certaine façon, tragique et involontaire, elles sont aussi Lyta, Larissa et Nuala. Le cœur de Morphée était désormais inguérissable. Ni sa volonté propre, ni la médecine ne pouvaient plus rien pour lui. Les dieux ni leurs égaux ne peuvent recourir au traitement médical - quoique parfois on se dise que la divinité judéo-chrétienne aurait intérêt à s'y soumettre. Mais au fil de ces récits, Morphée a compris l'inanité de vivre avec un cœur irréparable. Surtout un cœur comme le sien.

Donc, Morphée meurt. Il n'a plus guère le choix. C'est pour lui, comme on dit, le seul parti à prendre.

Comme le dit l'écrivain activiste John Perry Barlow en évoquant le décès de son ami Jerry Garcia, c'est "une mort colossale". Elle se répercute à travers la structure de tout ce qui s'est passé auparavant dans l'histoire. C'est bien plus que la mort d'un dieu ou d'un être immortel et c'est bien mieux : c'est celle d'un homme, qui libère son cœur tourmenté, et ce faisant sauve des vies. Un autre Roi du Rêve lui succédera, vous le verrez dans le présent album. En toute probabilité, il sera un Dream bien meilleur. Mais plus jamais il n'y aura de Morphée.

J'ai parlé de deux régals de choix offerts par la lecture de Sandman. Le premier était, disais-je, de suivre l'évolution de Morphée, le personnage central. Le second est d'assister à l'éclosion des talents de Gaiman. Ce bonheur n'est pas essentiellement différent de celui qu'on éprouvait à regarder mûrir au fil de leur carrière ces géants du rock'n'roll qu'étaient

les Beatles ou The Clash. C'est la joie de voir des artistes extraordinaires devenir plus époustouflants encore, à mesure que leur esprit fait face au défi de ses propres promesses.

J'ignore si Gaiman avait planifié d'avance ce qu'il allait accomplir avec Sandman, et je n'ai pas l'intention de le lui demander. L'œuvre s'étend sur plus de 76 épisodes mensuels, ce qui représente 2 000 pages de dessin et de texte. Il pourrait aussi bien avoir concocté certains passages au fur et à mesure qu'il la rédigeait. Je soupçonne - j'espère - que cette dernière hypothèse est la bonne. Voici des années, lors des premières sorties de Sandman, Neil m'a dit qu'il avait prévu environ 40 chapitres. « J'ai toujours su quand l'histoire s'arrêterait, me dit-il, et ce que serait le dernier panneau. » Peu après, j'ai rapporté ces paroles à un autre auteur britannique de comics, qui a d'abord ouvert de grands yeux, puis s'est mis à rigoler. « Il s'imagine vraiment savoir où il va? Comment son truc doit finir? Il croit au père Noël. M'est avis qu'il va avoir de sacrées surprises. » Mais bon, quelle que soit sa méthode, Gaiman a produit un roman graphique de longue haleine cohérent, foisonnant et envoûtant. Tous ses lecteurs doivent se féliciter qu'elle ait duré presque deux fois plus qu'il ne l'avait anticipé.

Outre les 76 épisodes de Sandman, rédigés sur plusieurs années, Gaiman a produit quelques récits en un volume ; un certain nombre d'œuvres à suites dont The Books of Magic; deux mini-séries mettant en scène Death, la sœur aînée plus cool que nature de Morphée; Mr Punch, conte traitant des leçons et désillusions indispensables qu'apporte la jeunesse – album magnifiquement illustré par Dave McKean, son ami et collaborateur de toujours, auteur à titre personnel depuis quelques années de la série Cages, publié par Tundra; et Neverwhere, une mini-série télé de la BBC, qui est sortie il y a peu en album. Enfin, il est co-auteur avec Terry Pratchett de De Bons Présages, roman fantastique religieux dans une note pessimiste. Tout cela représente un travail écrasant, et le plus incroyable est que Neil a trouvé le temps d'effectuer de nombreuses tournées et apparitions pour assurer la promotion de ces ouvrages. De surcroît, sa vie privée a subi en même temps de grands bouleversements : vers la moitié de Sandman, il a dû s'arracher à l'Angleterre pour se parachuter au beau milieu de l'Amérique, échangeant ainsi un pays étrange contre un autre peut-être plus bizarre encore. Il est aussi devenu papa d'un troisième enfant. Ces travaux et changements divers ont sans doute été captivants et riches d'enseignements, mais je suppose qu'il a dû parfois se trouver un peu débordé par tant d'agitation. Que ces expériences lui aient servi à documenter les passages les plus éloquents et passionnés de son Sandman, je n'en serais nullement surpris.

Quoi qu'il en soit, une œuvre primordiale de Gaiman est désormais achevée. Le présent album est l'épilogue de Sandman. Plus exactement, tout s'est terminé dans le tome précédent, Les Bienveillantes. Veillée mortuaire pourrait n'être que l'histoire de cette zone de non-être qui s'étend entre mort et renaissance, entre l'horreur, la peine et l'horreur plus grande encore de l'espoir possible. Gaiman a, dit-il, l'intention d'écrire des œuvres plus courtes ayant pour protagonistes les autres Éternels, et comblant certains vides dans l'histoire de Morphée. Mais on ne peut s'attendre à ce qu'il nous raconte le règne du nouveau Roi du Rêve.

Ce régal mensuel va me manquer, je l'avoue. Même s'il me reste *Preacher* de Garth Ennis, *Bone* de Jeff Smith et *Stray Bullets* de David Lapham à attendre chaque mois. Pour

moi, Sandman aura été l'aventure littéraire la plus excitante, la plus captivante de la décennie, infiniment meilleure que presque tout ce que la télévision et le cinéma nous ont proposé. Cependant, Sandman et Morphée lui-même devaient nécessairement avoir une fin un jour. Comme le dit un de mes poètes préférés : « L'histoire ne s'achève qu'une fois écrit le dernier mot. » Ce dernier volume lu, on peut regarder en arrière et mesurer l'ampleur de ce que Gaiman a créé: un authentique chef-d'œuvre de culture populaire, plus audacieux, ingénieux et lourd de sens que tout ce que l'intelligentsia littéraire a produit à la même période. Peu importe que la plupart des critiques et autres arbitres du bon goût soient d'accord là-dessus : ces gens-là ont nécessairement un métro de décalage avec la sphère habitée par Gaiman. Tout ce qui compte, c'est que l'événement Sandman ait eu lieu, qu'il soit là, et que Gaiman et les artistes hors du commun qui ont collaboré avec lui ces dernières années aient su façonner une telle merveille, aussi vitale et révolutionnaire.

Mon personnage favori dans Sandman, Delirium la tendre, l'incohérente, demande à Morphée : « Quel est le mot qui veut dire que les choses ne sont pas toujours pareilles ? Il doit y en avoir un. » Dream le lui donne : « Changement. » Elle lui demande aussi : « Quel est le mot qui désigne le moment précis où l'on s'aperçoit qu'on a oublié ce qu'on ressentait quand on faisait l'amour avec quelqu'un qui vous plaisait ? » Dream répond : « Il n'y en a pas. » Et Delirium d'enchaîner : « Ah ? Je croyais qu'il y en avait peut-être un. » Delirium a raison, bien sûr. Il en existe bel et bien un et, tout au fond, Dream doit le connaître, mais il n'est pas encore prêt à le prononcer. C'est le mot "miséricorde", et ce qu'il symbolise cadre parfois mal avec le monde de veille. Sa seule réalité, en fait, se situe dans cet étrange royaume du rêve, et même là ses bienfaits sont éphémères.

C'est ainsi que fonctionne Sandman: il dévoile au lecteur des vérités et possibilités qui vous permettent d'en découvrir d'autres – les vôtres, les meilleures. Un tel travail engage le cœur et l'esprit sans les manipuler. Bel exploit en ce siècle – et de tout temps –, n'est-ce pas ?

Voilà, j'ai tout dit. Il ne me reste plus qu'à ajouter : merci, Neil, de nous avoir donné une œuvre aussi inoubliable. À quand la prochaine ?

Mikal Gilmore collabore régulièrement au magazine *Rolling Stone* depuis 1977. Il est l'auteur de *Shot in the Heart*, publié en 1994 chez Doubleday et lauréat d'un prix littéraire.

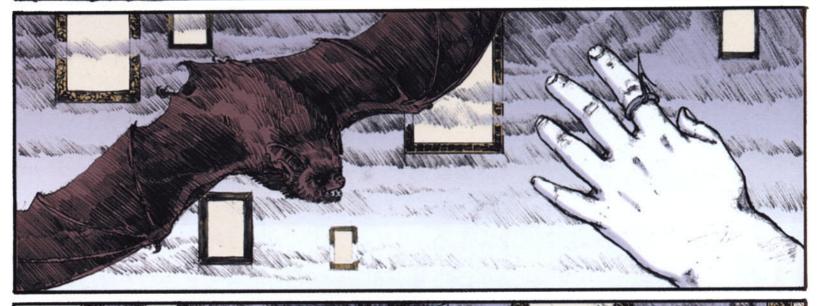
VEILLÉE MORTUAIRE



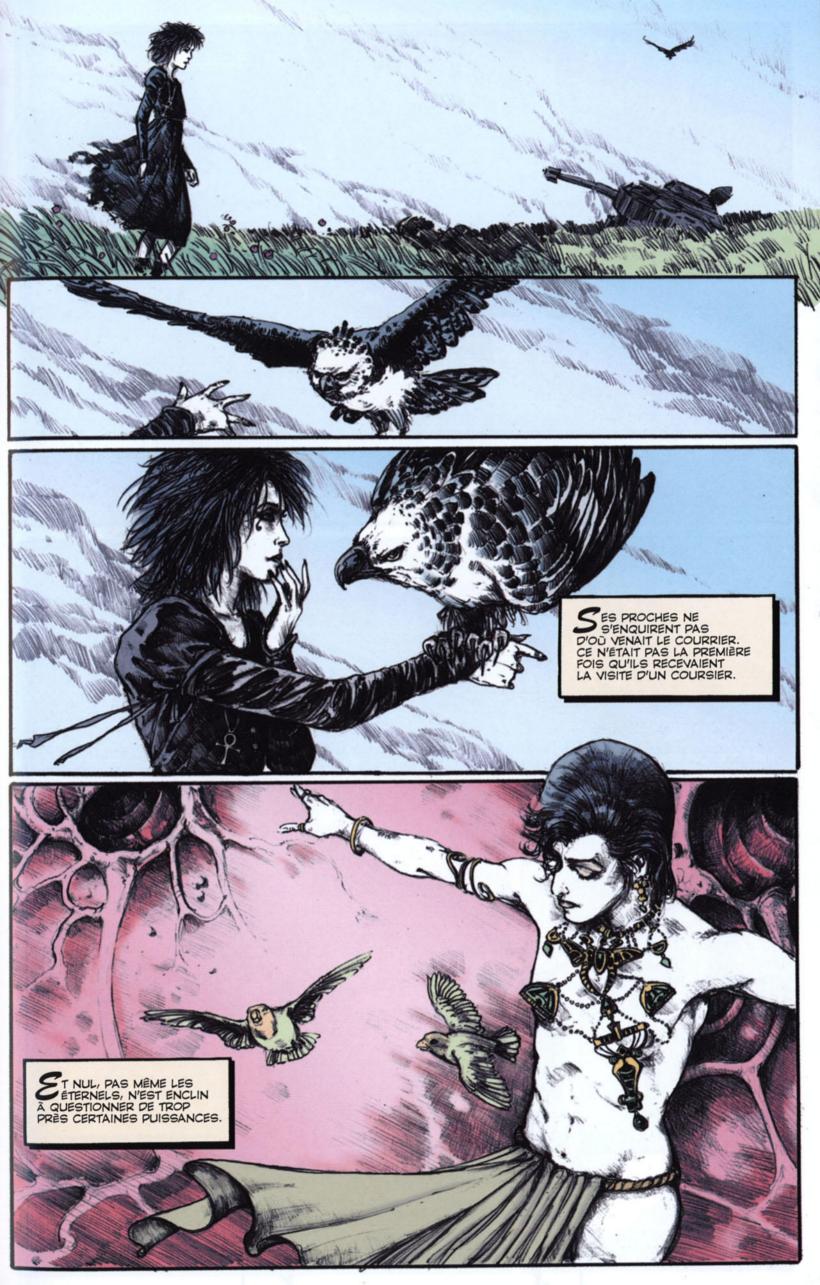




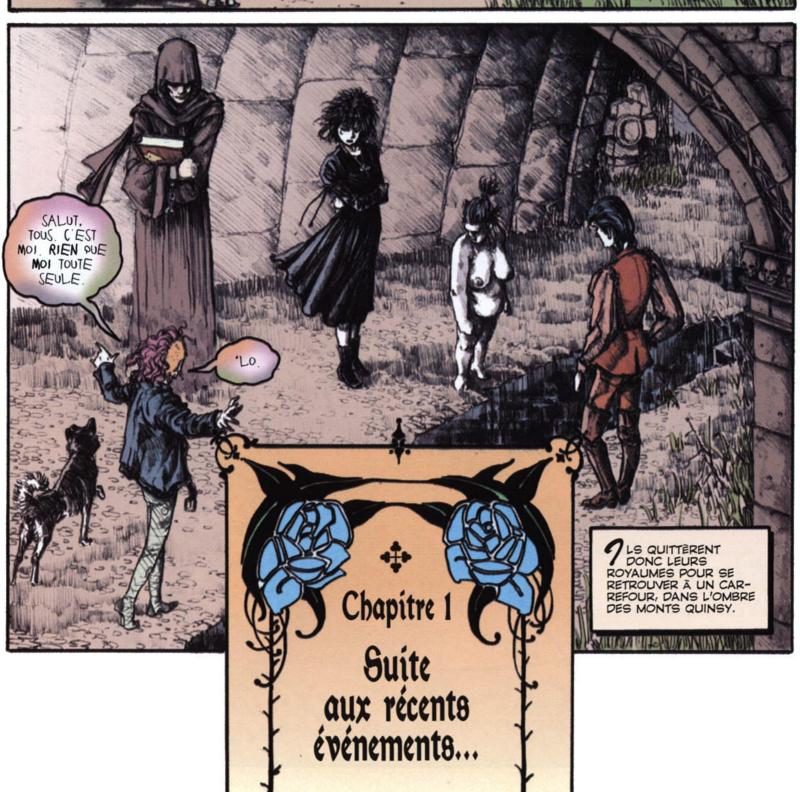






























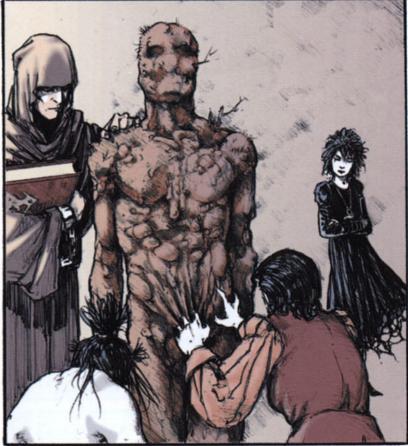














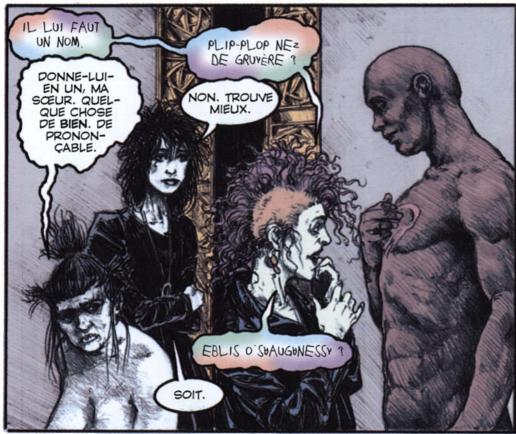




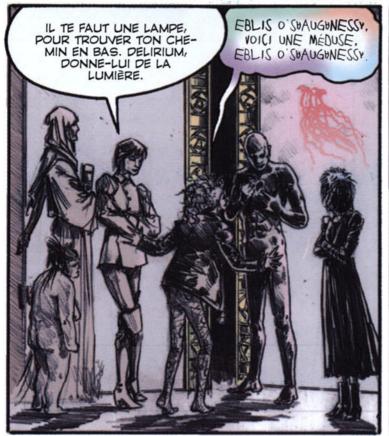


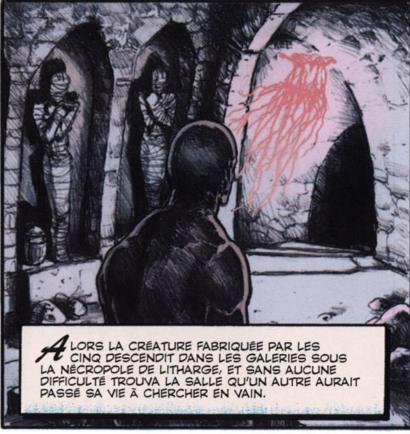
















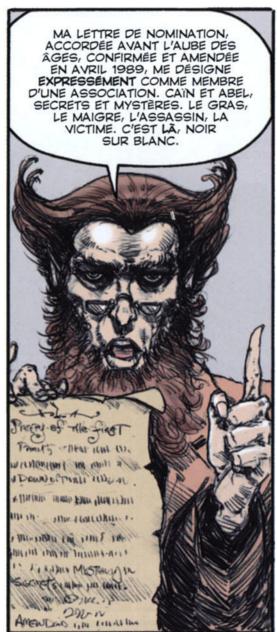




















IL N'EST PAS AUSSI
BEAU QUE MOI. C'EST...
COMMENT DIRE CELA
CHARITABLEMENT... UN
DEMEURÉ BREDOUILLANT,
AUX DENTS MAL RANGÉES, FAGOTÉ JE NE
SAIS COMMENT, ET RÉPANDANT ALENTOUR UNE
ODEUR DE CHOU AUSSI
VAGUE QUE TENACE.



ET SI VOUS VOYIEZ
SA SALLE D'EAU. SANS
VOULOIR MÉDIRE, IL Y
A DES CHOSES INCRUSTÉES DANS LE LAVABO...
ARRIVÉES AU STADE DE
LA VIE INTELLIGENTE,
DU MOINS JUSQU'À
METTRE AU POINT
UN SYSTÈME
POLITIQUE.





























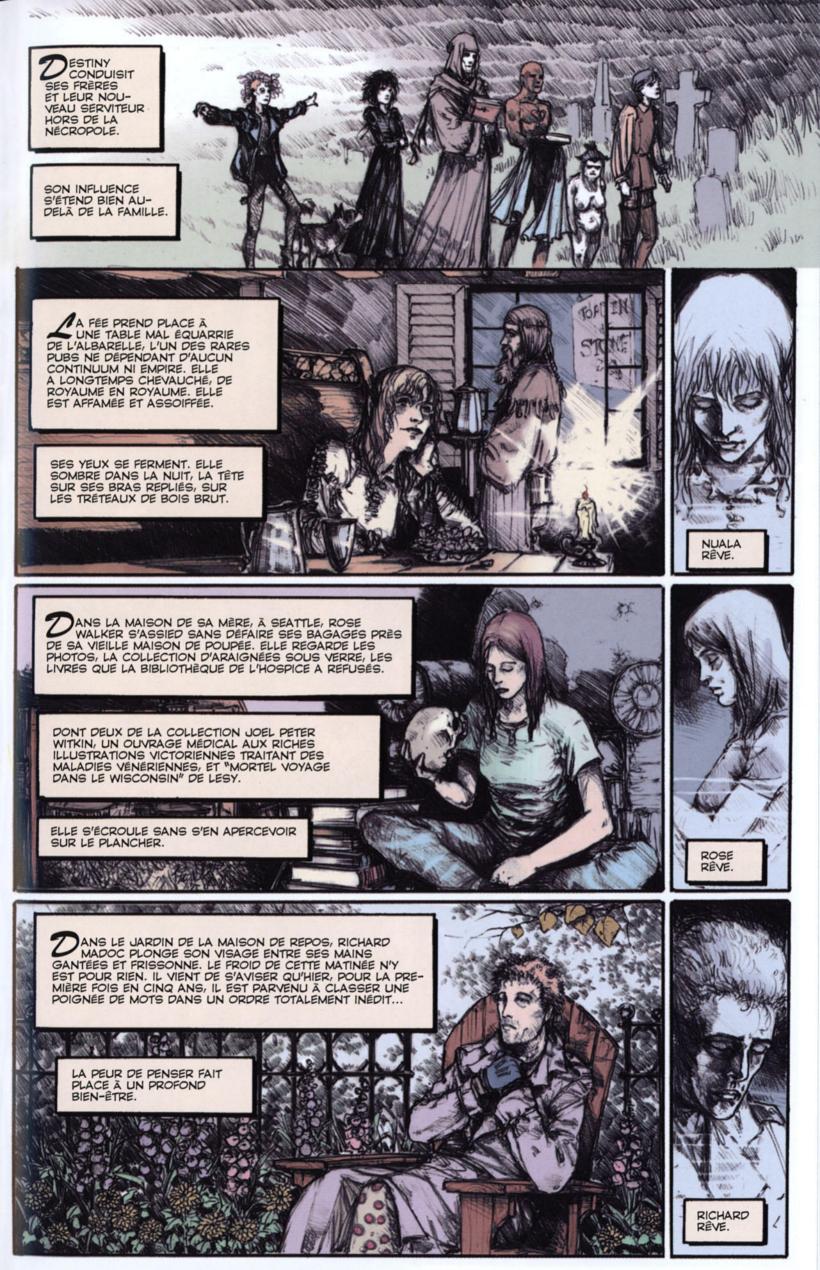




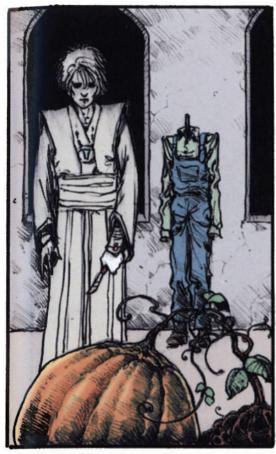














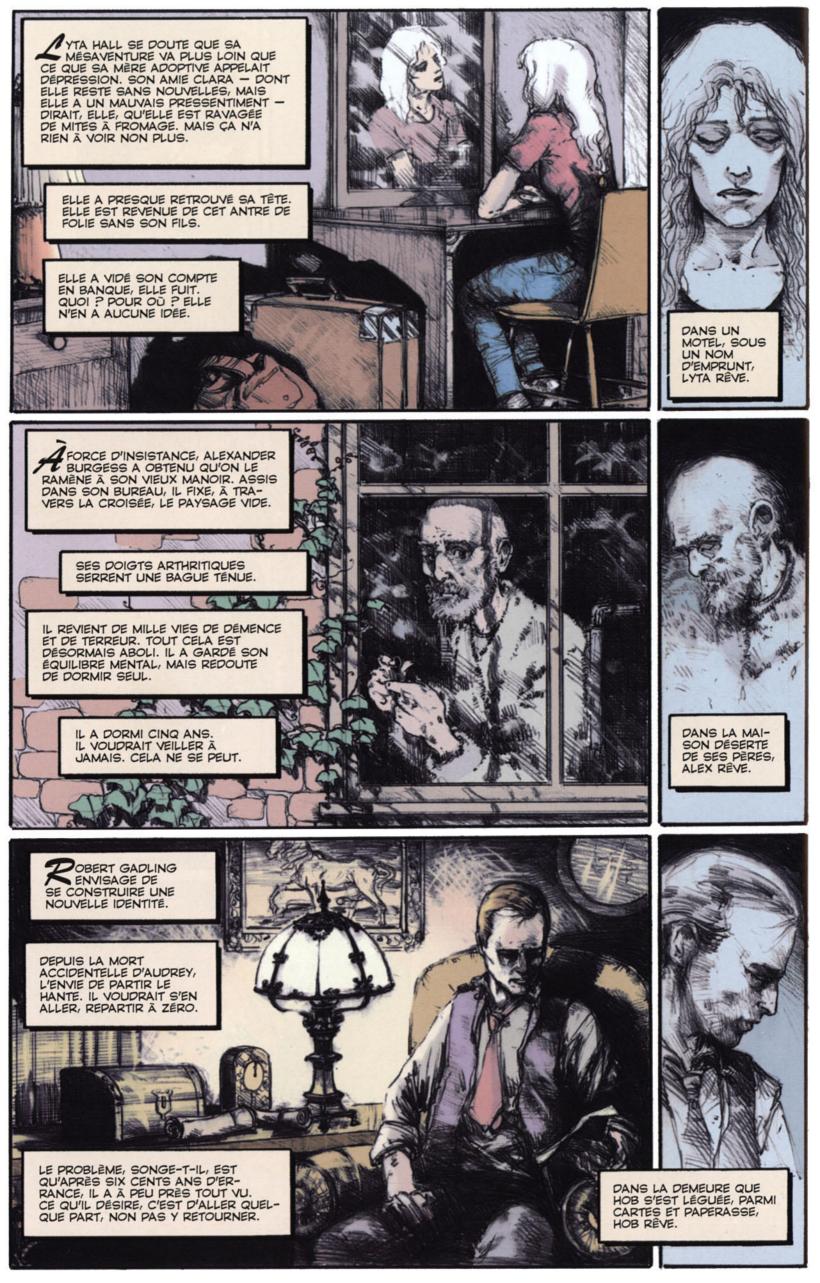


















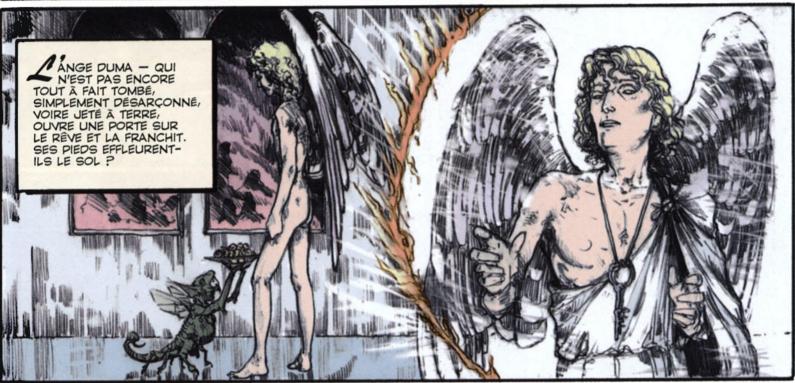








































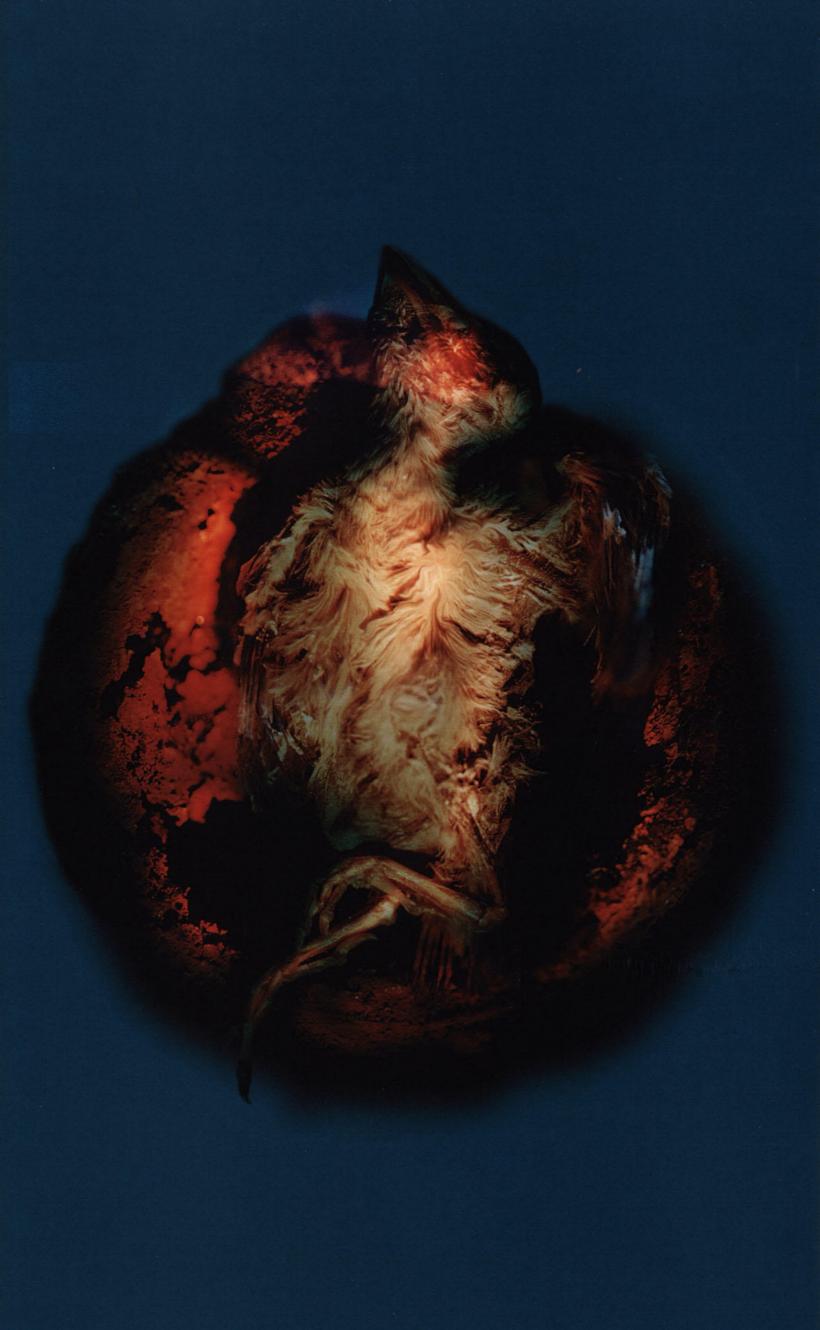






















Chapitre 2 Veillée mortuaire

















































































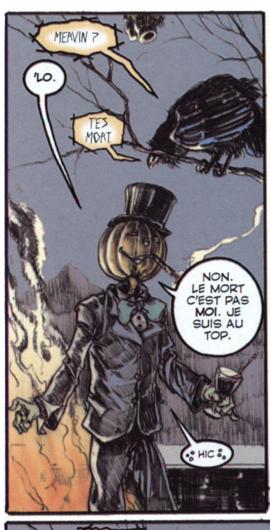




































































MMM. NON. EN FAIT
NON. TU ME RESSEMBLES... EN MOINS BIEN,
IL Y A UN PROBLÈME AU
NIVEAU DU NEZ, MAIS
SUFFISAMMENT POUR
TROMPER QUI N'AURAIT
PAS ÉTUDIÉ ATTENTIVEMENT MON VISAGE.
BOIS DE CERF
À PART.



CERTES, L'EXCÈS DE VIN REND POSSIBLES TOUTES CES CHOSES. MAIS LA SEULE PENSÉE ME RETOURNE L'ESTO-MAC. TU N'ES PAS MON FILS, JE PRÉSUME ?



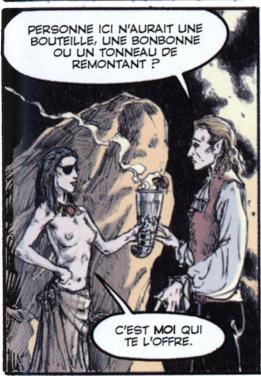












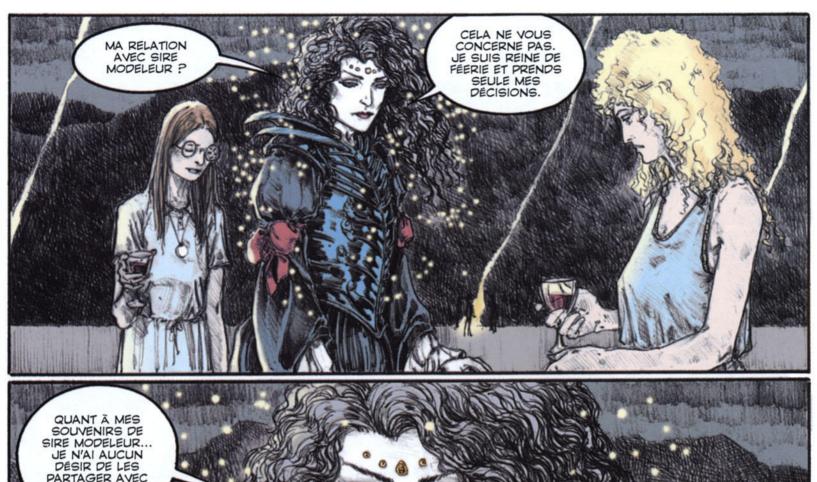






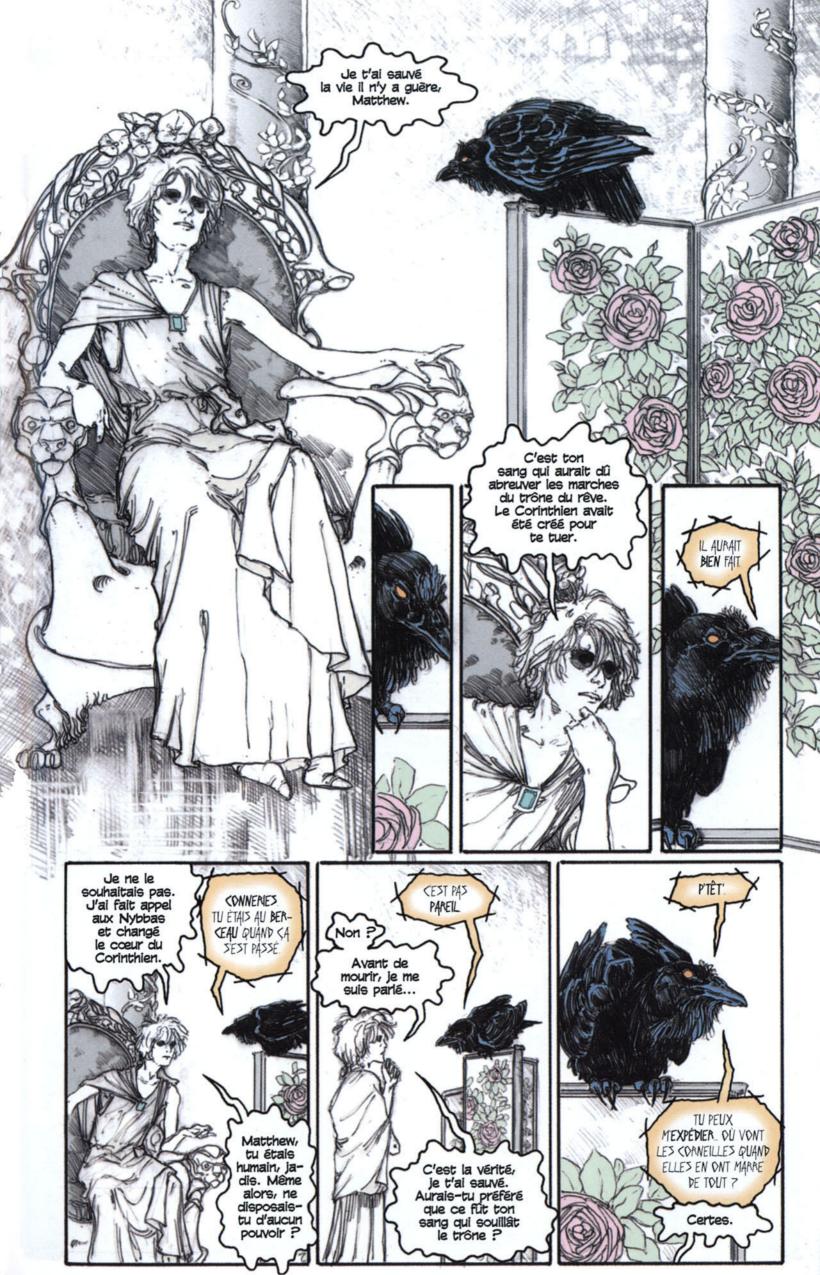


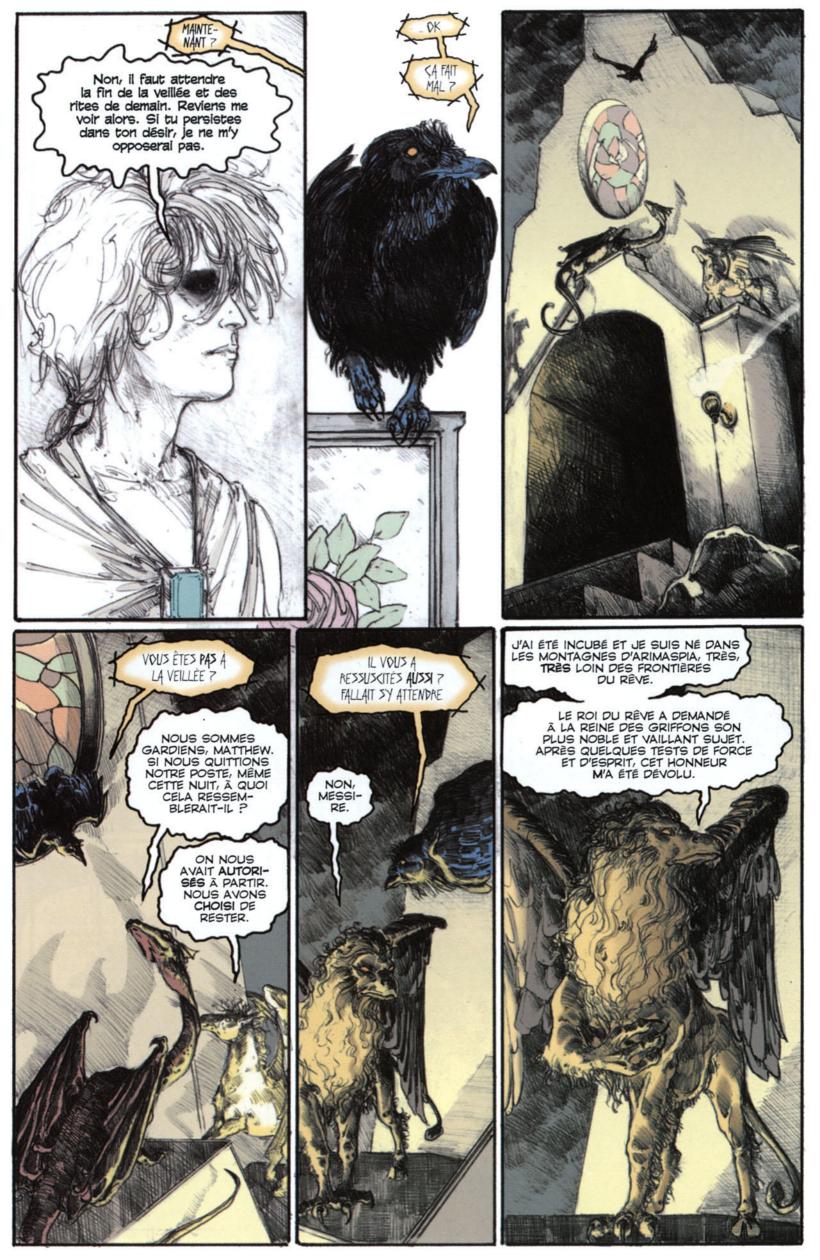


































































J'AI PEU À PEU CESSÉ DE L'INTÉRES SER. À SON INSU, PROBABLEMENT.

J'ÉTAIS LÀ À
SA DISPOSITION.
IL M'AVAIT INSTALLÉE EN SON PALAIS,
EN SON MONDE.
IL N'AVAIT PLUS À
ME SÉDUIRE. IL EST
RETOURNÉ À SES
TRAVAUX.



J'ÉTAIS OÙ IL M'AVAIT VOULUE... ET POUR LUI, CELA SUFFISAIT.

ET QUAND LE FEU DE SON AMOUR A CESSÉ DE M'ÉCLAIRER, J'AI RÉALISÉ QUE JE N'AVAIS JAMAIS ÉTÉ ÉPRISE.



JE LUI AI PARLÉ... IL M'A ÉCOUTÉE SANS MOT DIRE. J'AI HURLÉ. POUR-QUOI NE ME PRIAIT-IL MÊME PAS DE RESTER ?

J'AI HURLÉ. POUR-QUOI NE ME PRIAIT-IL MÊME PAS DE RESTER ? POURQUOI SON TRAVAIL COMPTAIT-IL PLUS QUE MOI ? POURQUOI REFUSAIT-IL D'EN DISCUTER ?







































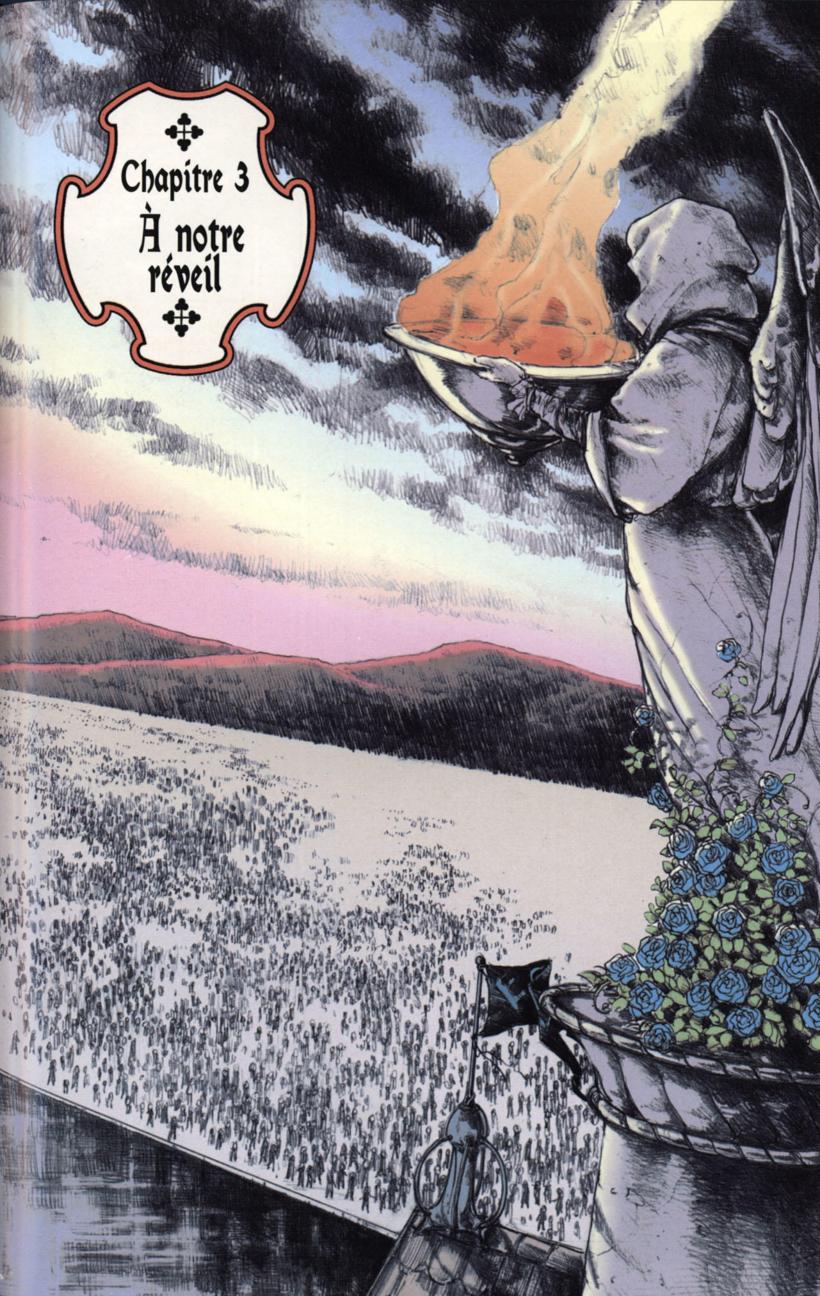




raim corpt

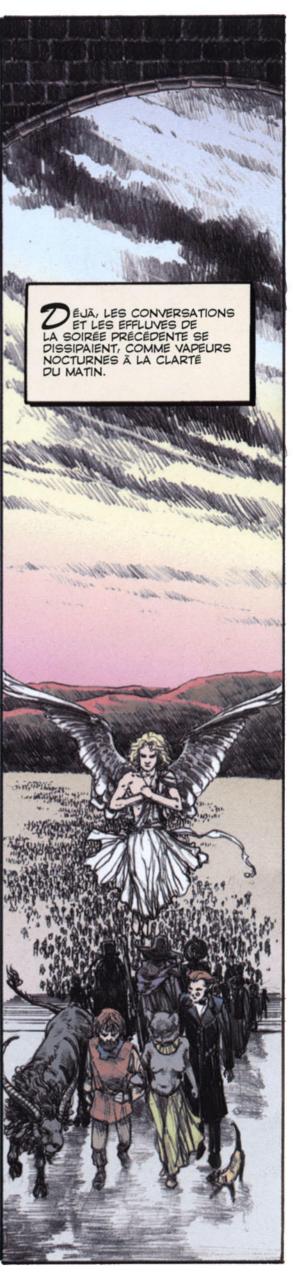
coltem Many de la louis de la

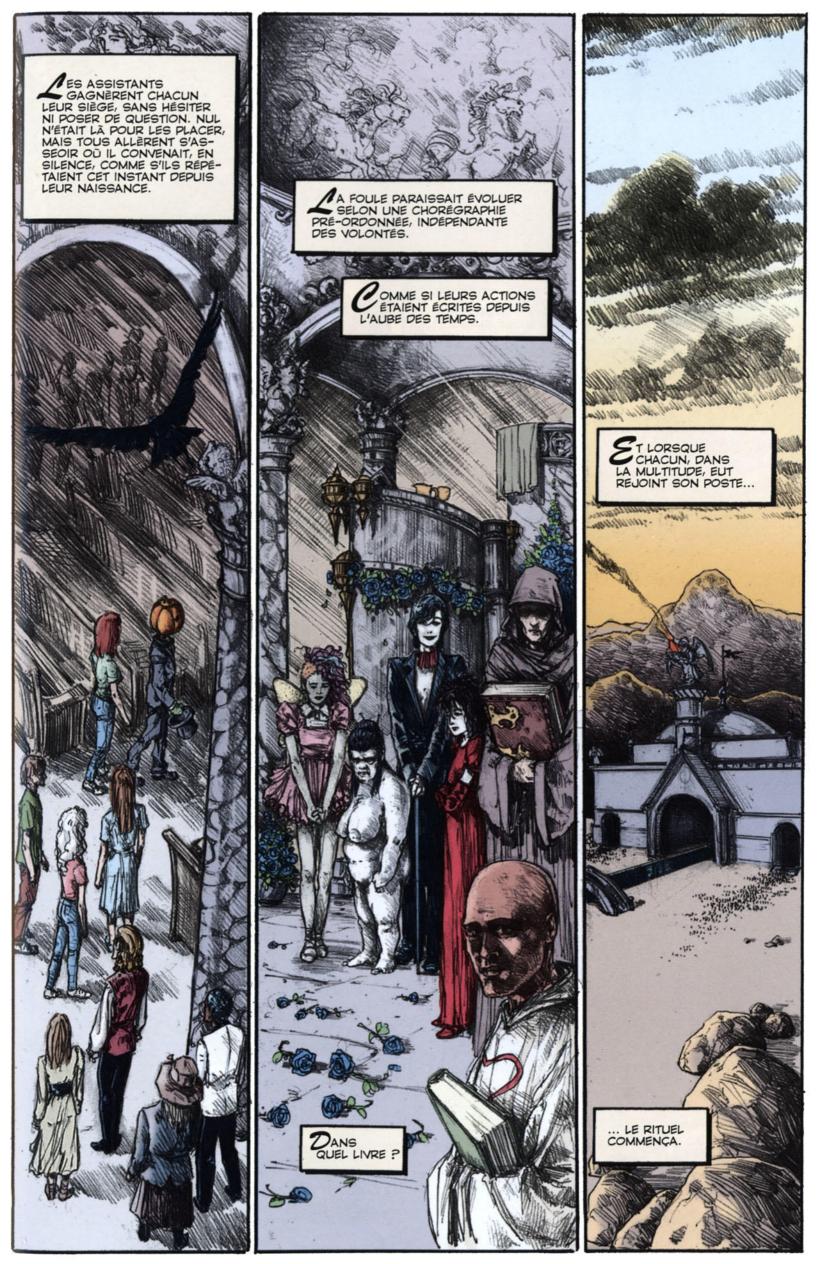








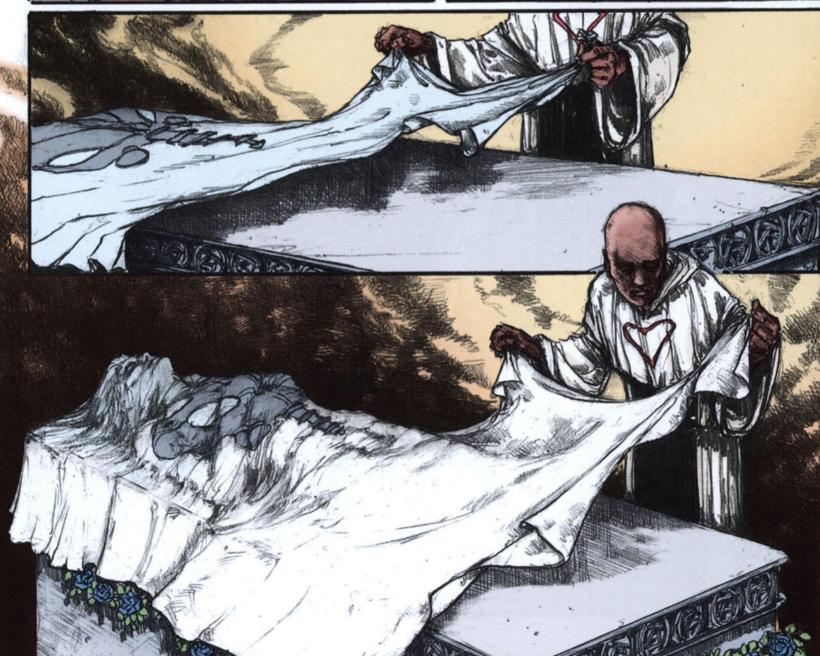
















































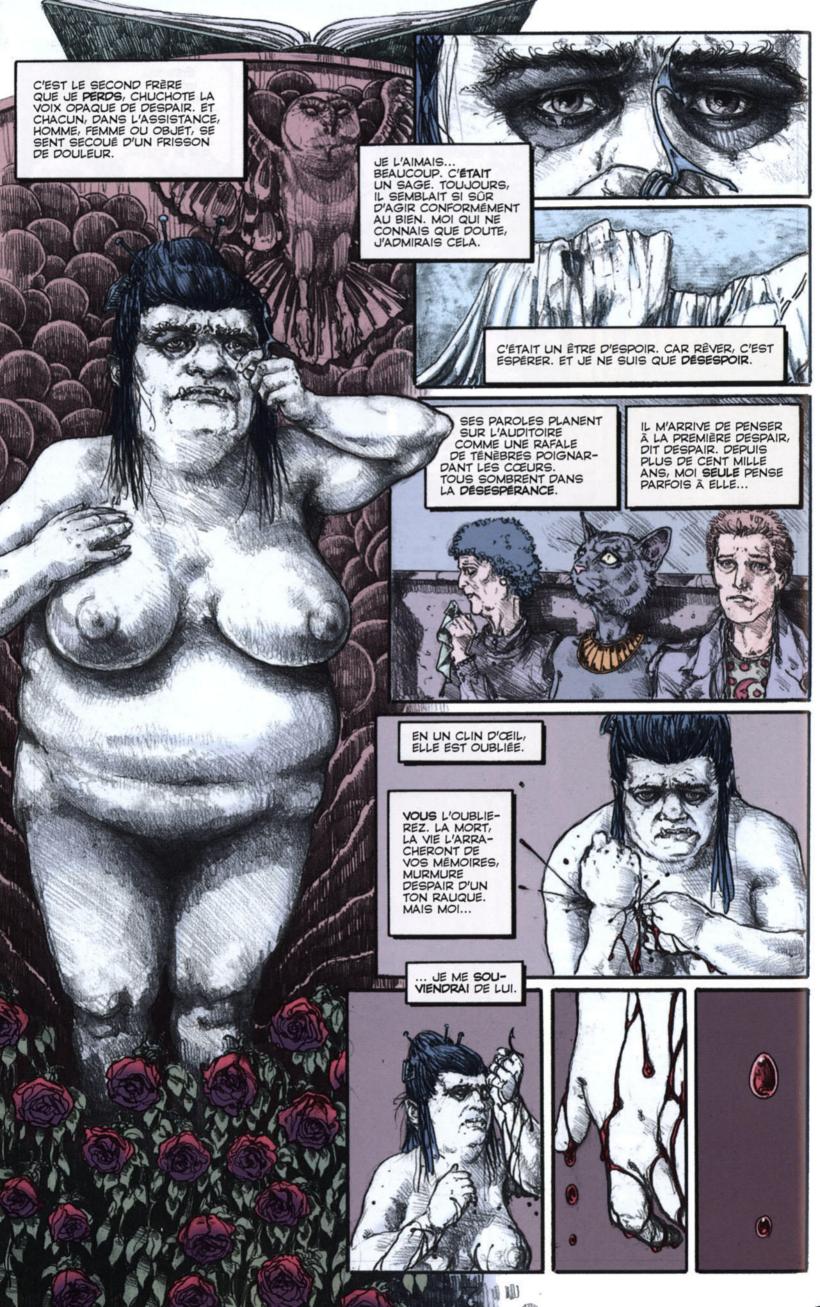




























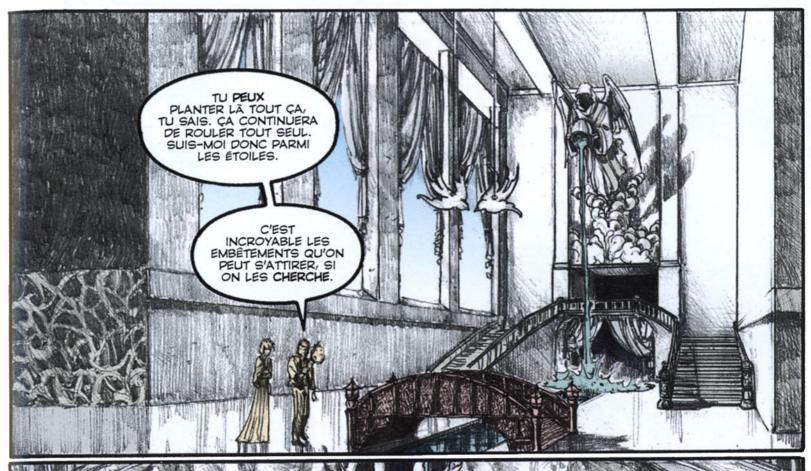


OUS ONT VU
SE RÉFLÉCHIR EN
ELLE LA MISÉRICORDE, LE MIRACLE, LA
CONSCIENCE QUE
TOUTE CHOSE AU
MONDE A UNE FINALITÉ... FINALITÉ OÙ
CHACUN DE NOUS
EST INCLUS...







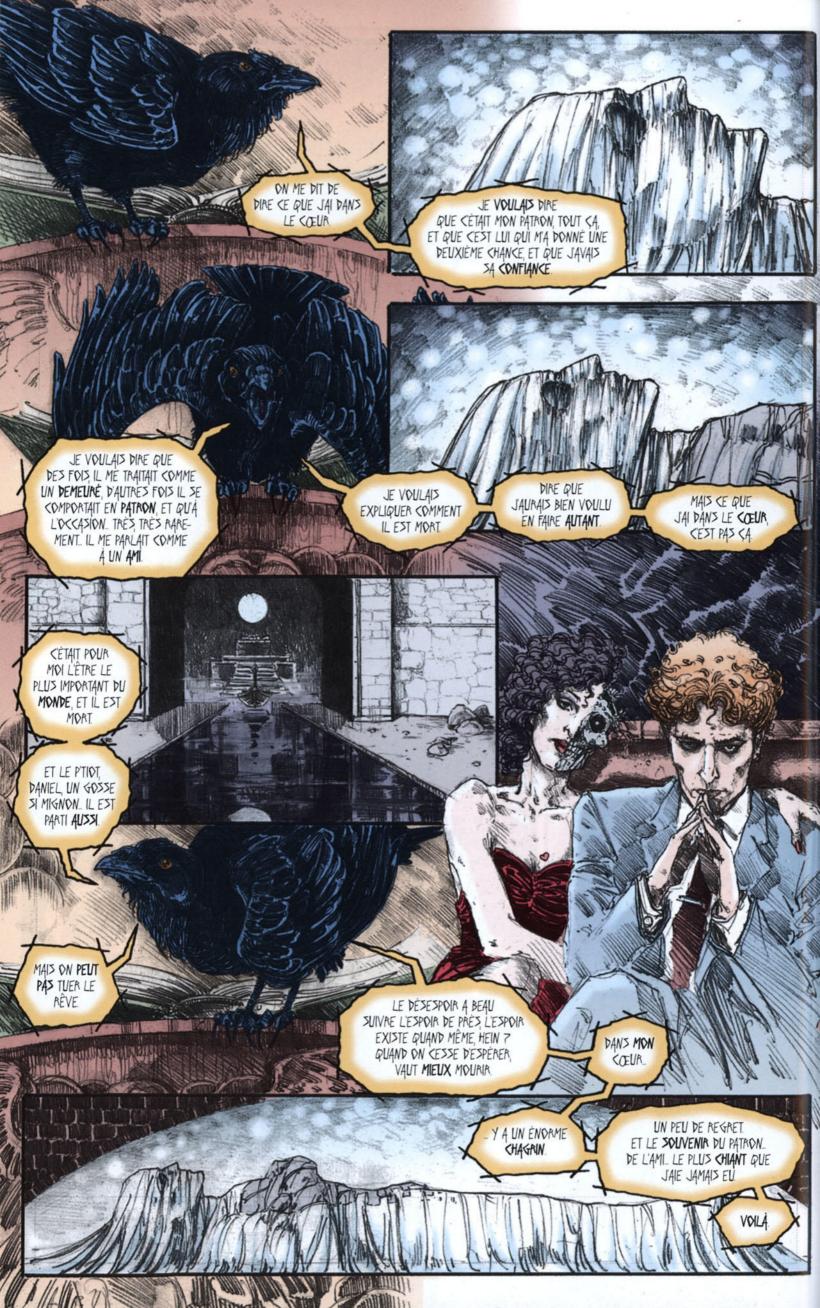


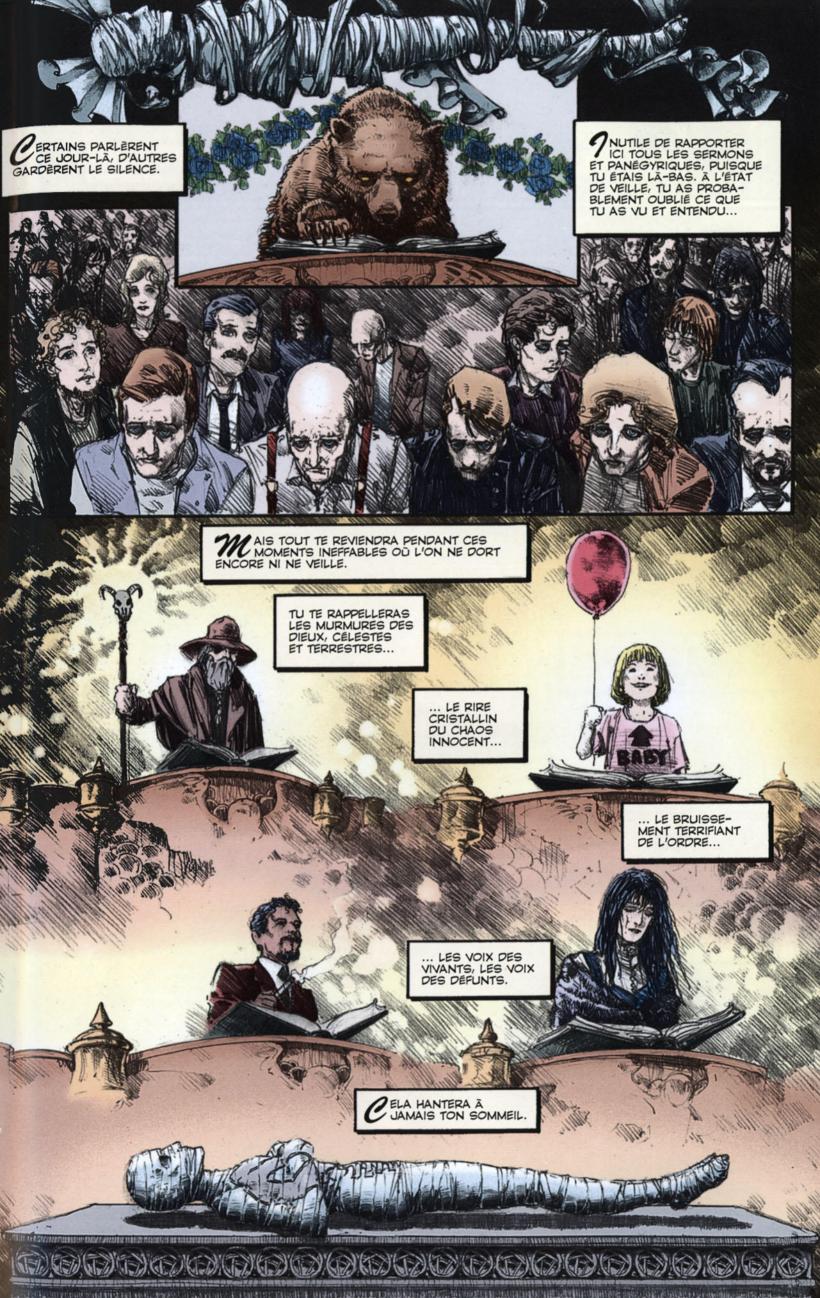


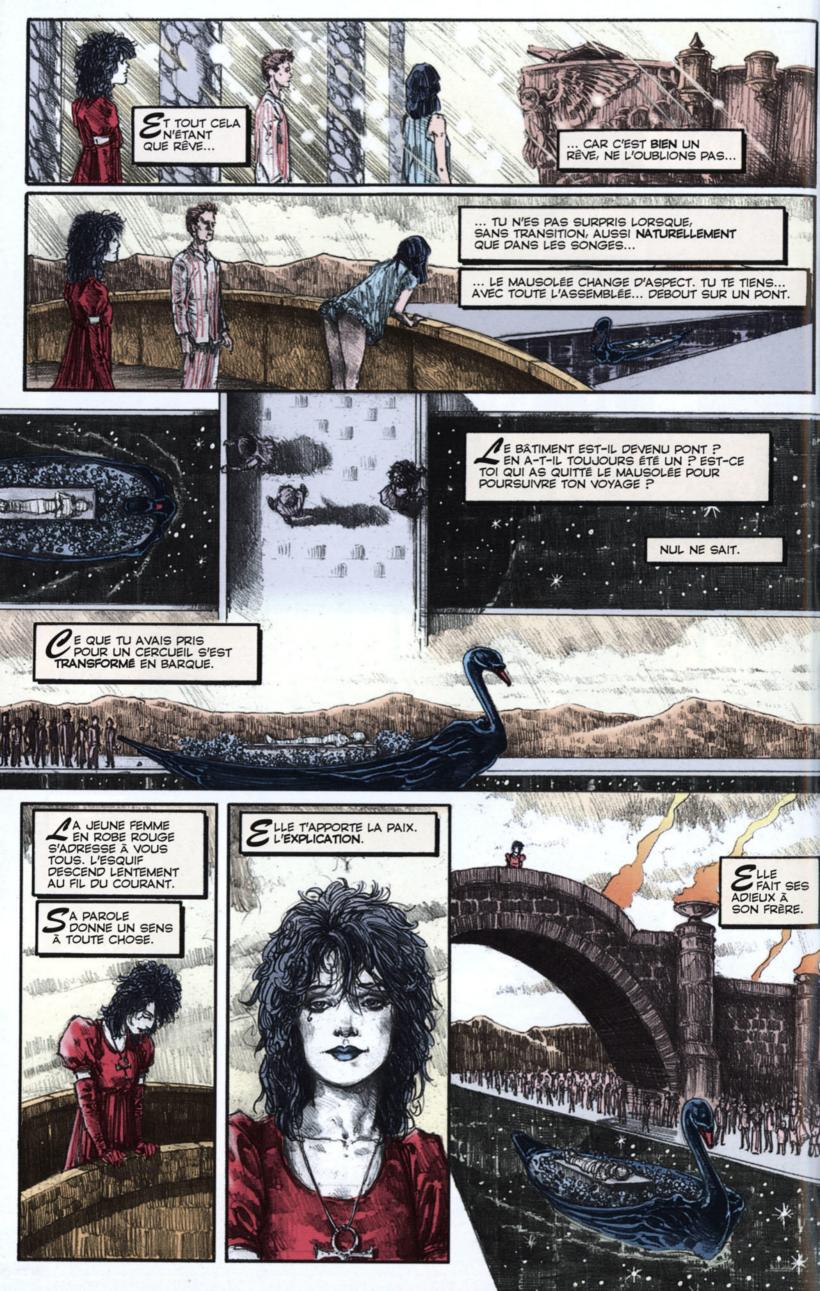










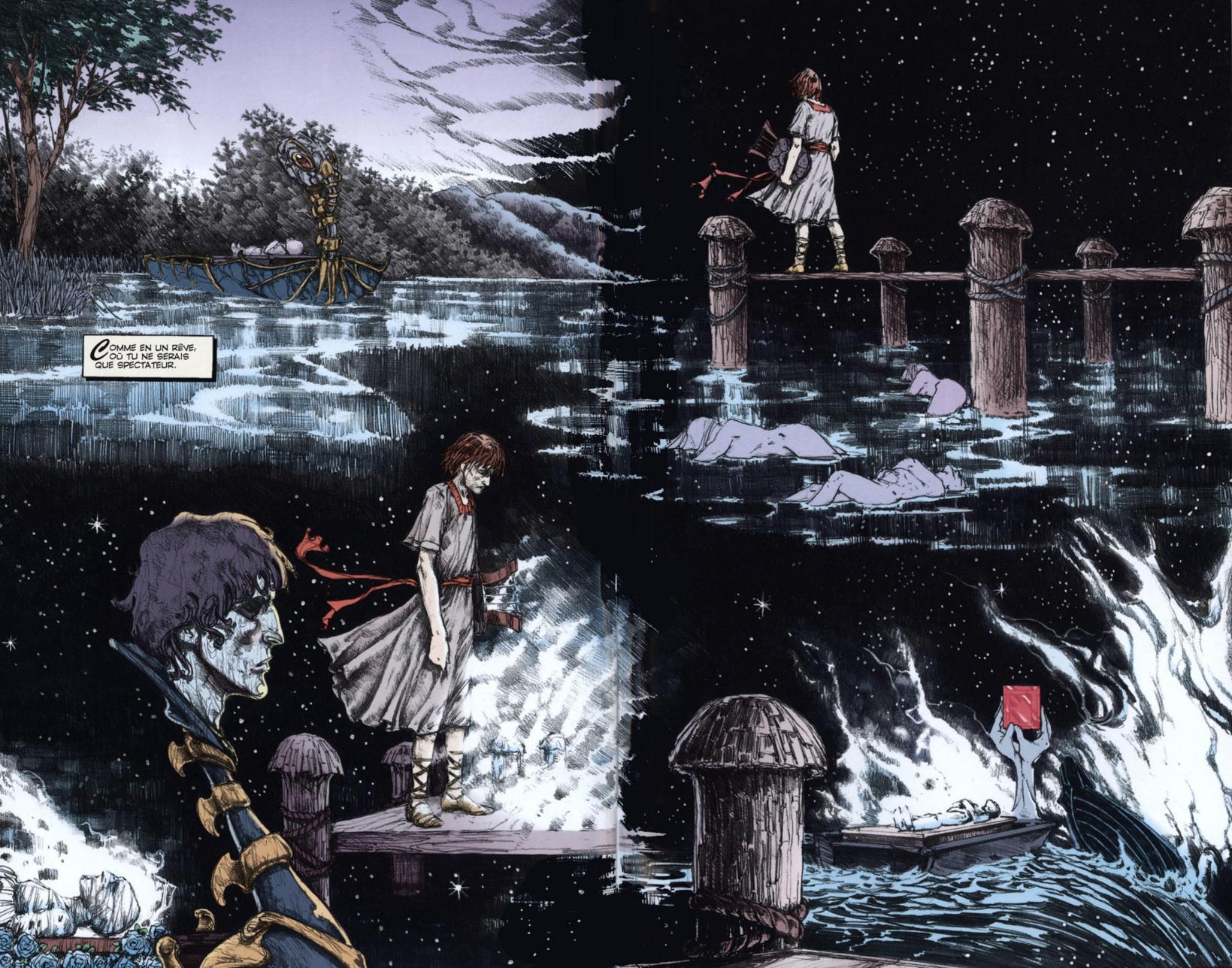


















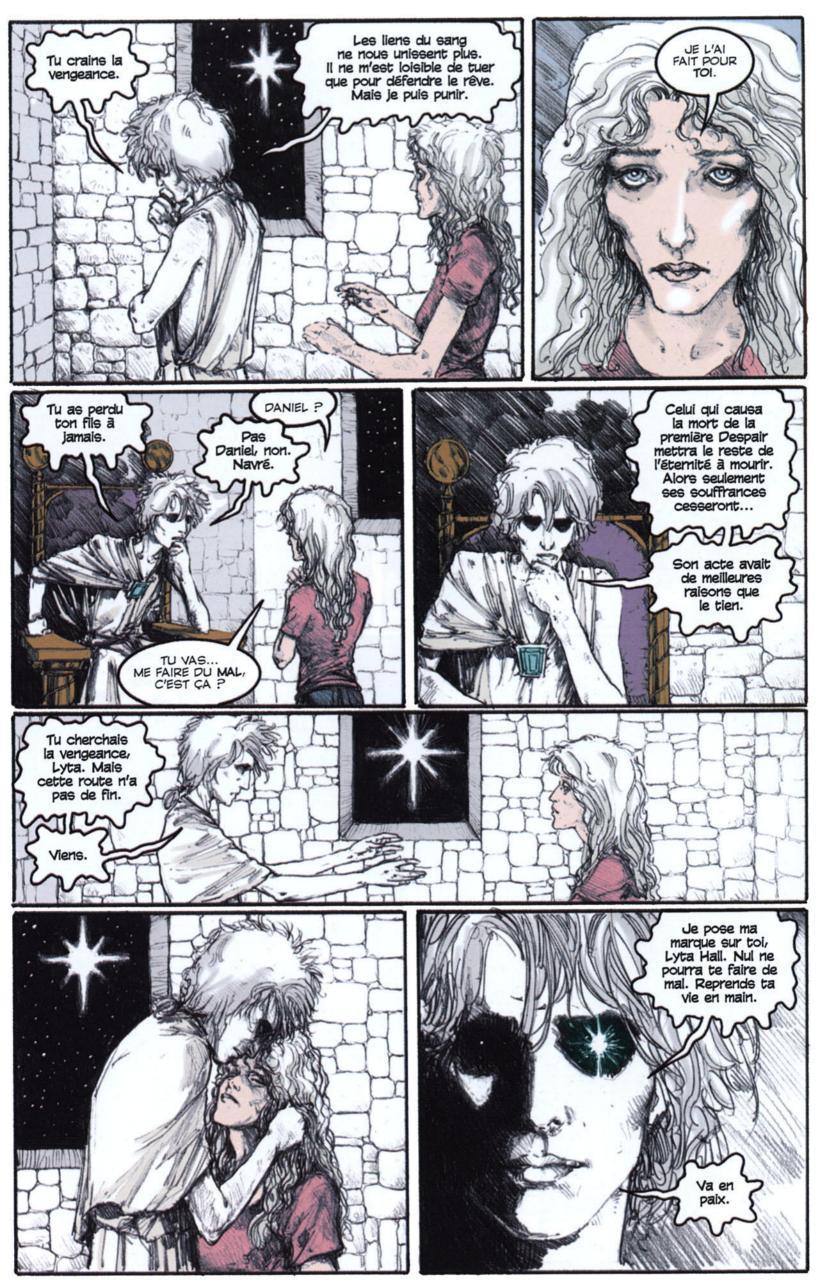




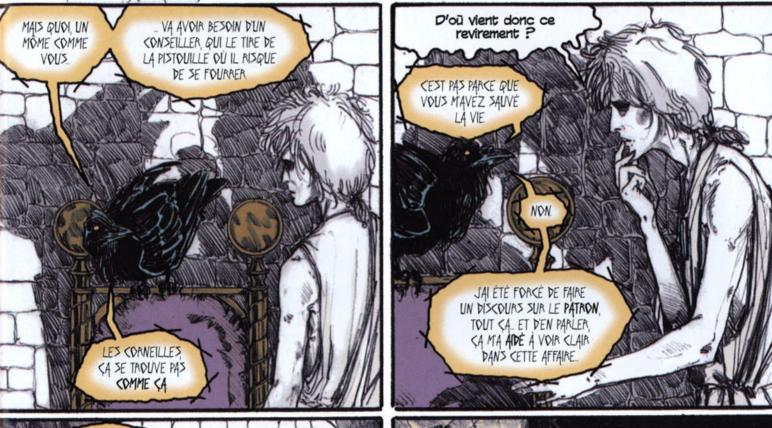






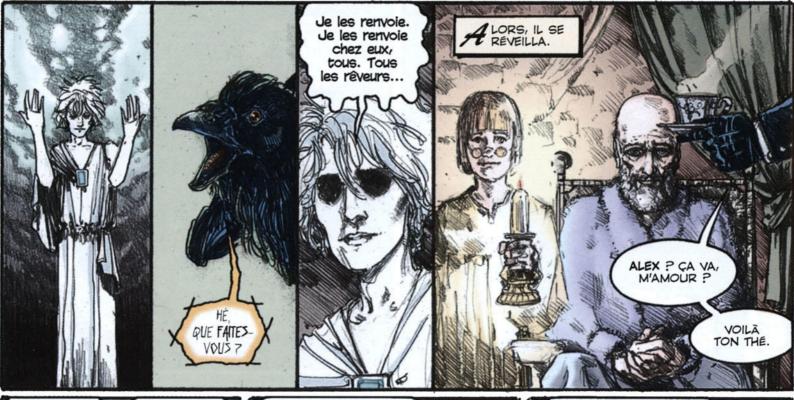


















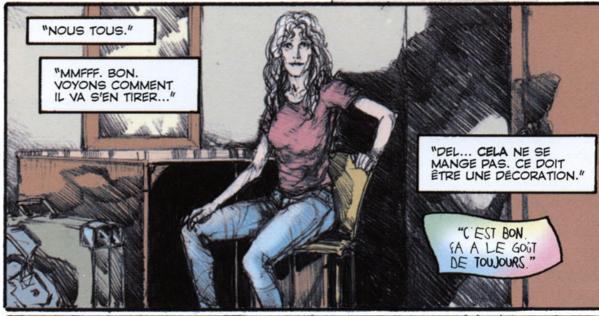






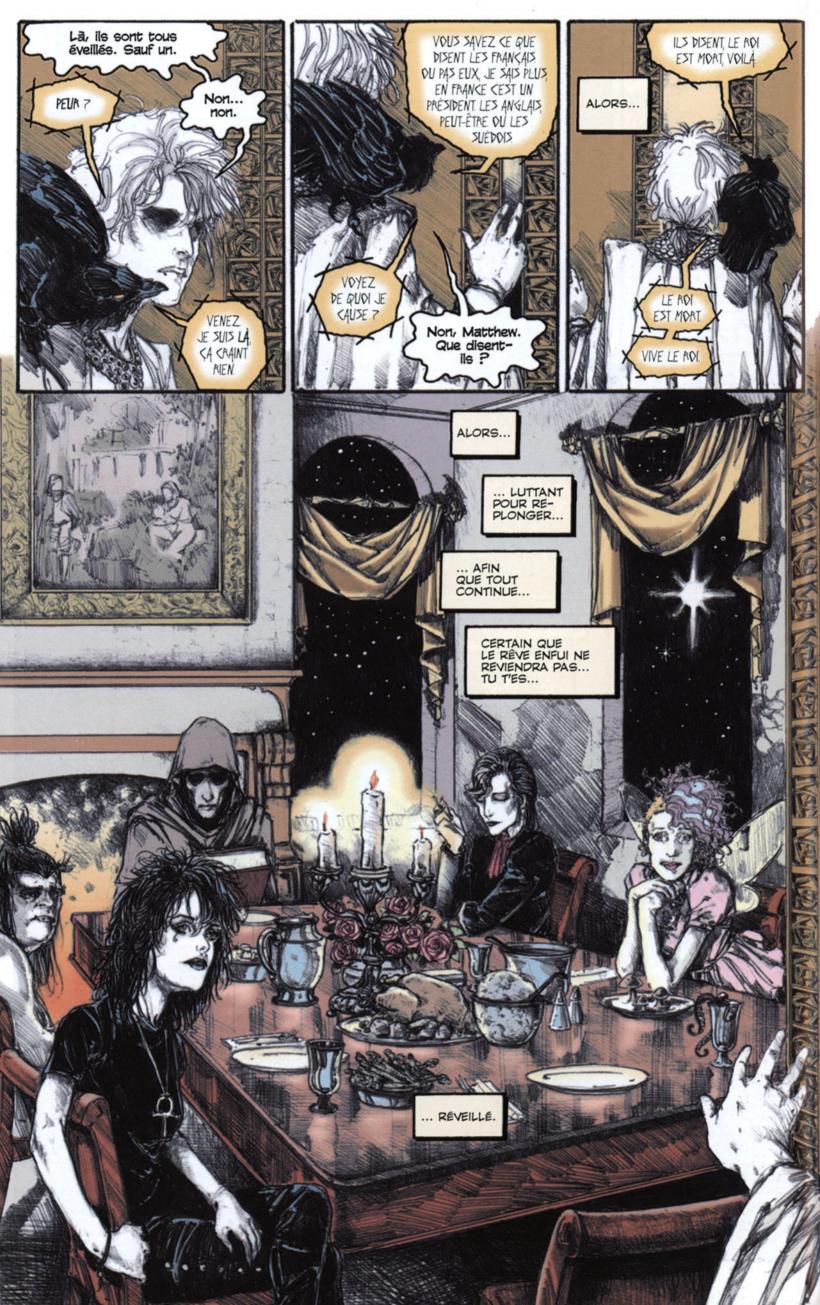




















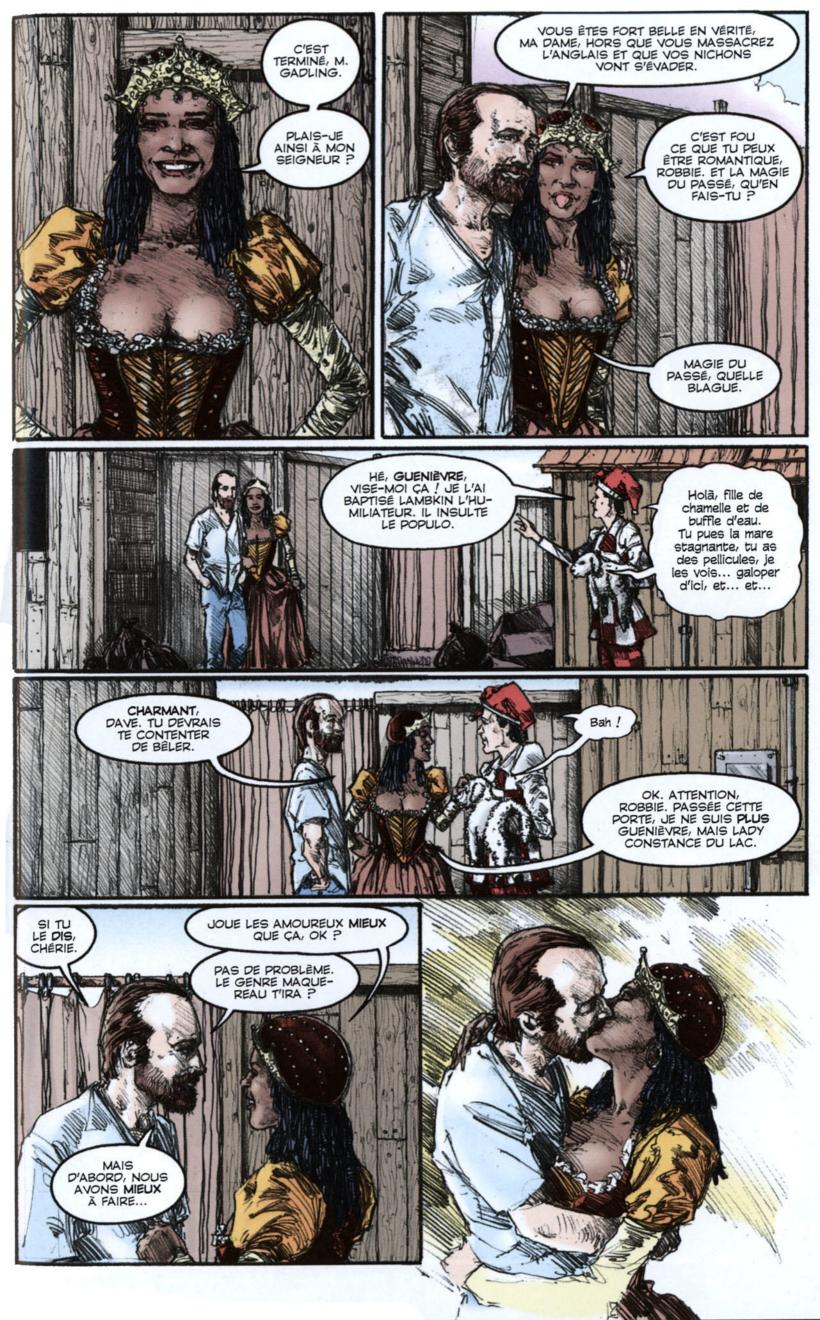




































































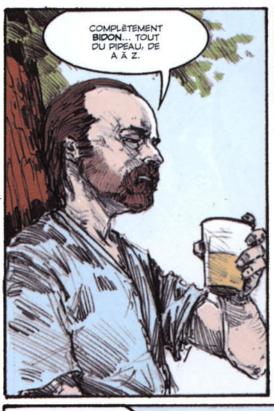
























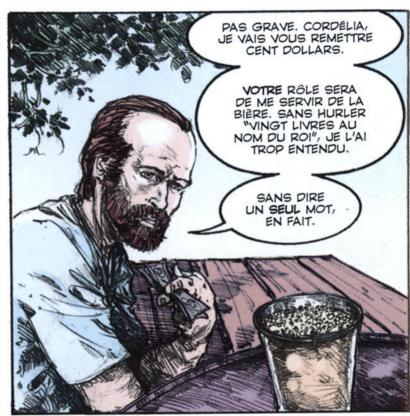


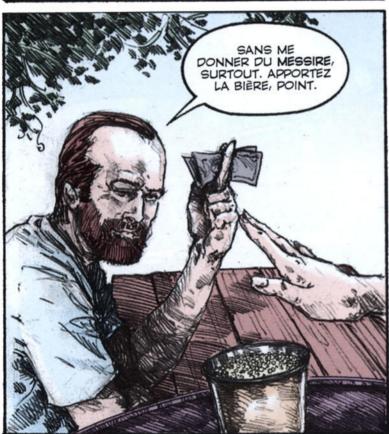






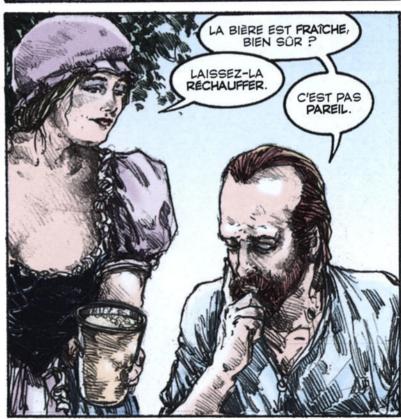


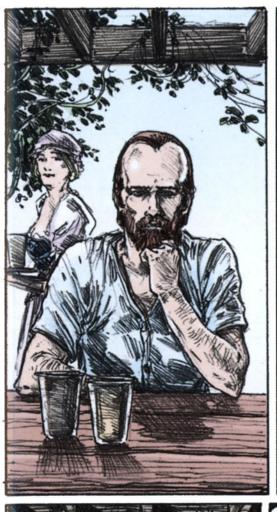


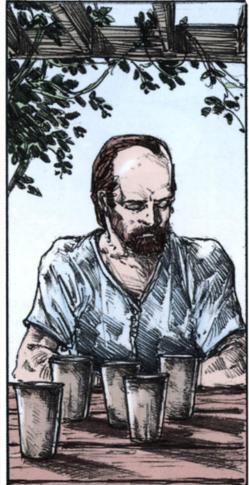


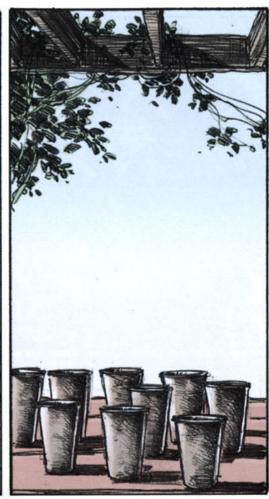












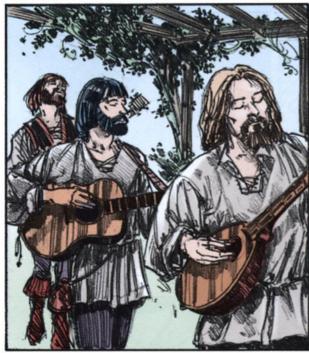






































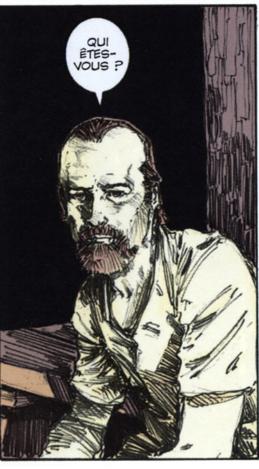






























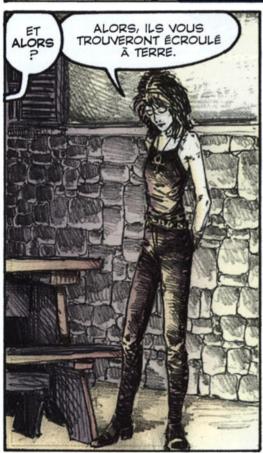










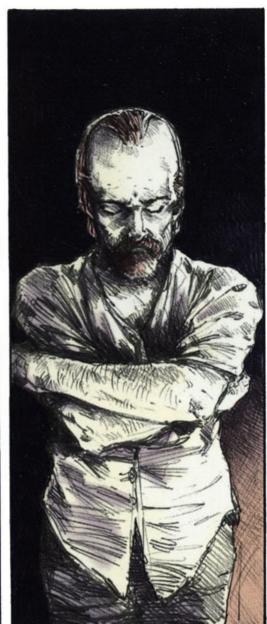






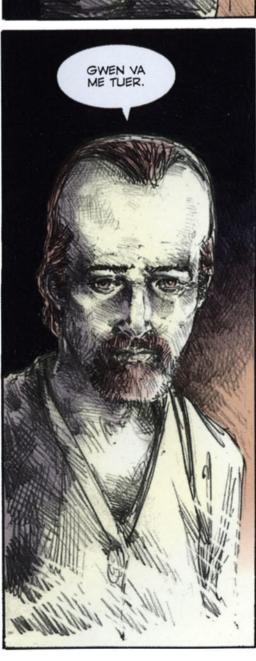
















































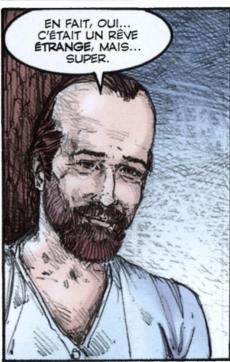


























Fin-







tet-

nfant, j'ai grandi parmi des bosquets de mûriers. En été, les arbres inondaient l'herbe verte d'une pluie de taches pourpres.



es oiseaux de mille couleurs dansaient dans le ciel, quand j'étais enfant. Leurs chants illuminaient mes jours. "Nous sommes ce que nous décidons d'être", sifflait le chardonneret à midi.

"Je rêve de rêves de rêves de rêves", vocalisait le rossignol sous la lune nacrée.



Nos jeunes filles aux lèvres pareilles à des prunes étaient mille fois plus belles que celles des autres villages, alors.







Fris est le désert, gris les sables sous le ciel gris. Je dis à mon guide, "Ce désert est gris", et il acquiesce. Il vient d'un village, non loin d'ici. Je lui demande le nom de ce désert. Le guide ne répond pas. Ce nom porte malheur. Ma vie porte malheur, désormais.

on fils a noué alliance avec les adeptes du Lotus Blanc. "Estime-toi heureux que je te laisse la vie", m'a dit l'empereur.



Et me voici, le cœur et les yeux envatis de sable, la pensée refluant sur le gris des sables, et mes rêves, telle l'écume, flottant sur le désert.





e village suffit à peine à nourrir ses hommes.

> Cette nuit-là, malgré le froid, je me suis glissé parmi les rochers Et j'ai installé dans ma manche le chat le plus petit.

> > A peine avons-nous assez d'eau pour notre traversée du désert.

> > > Se charger d'un chaton est folie.



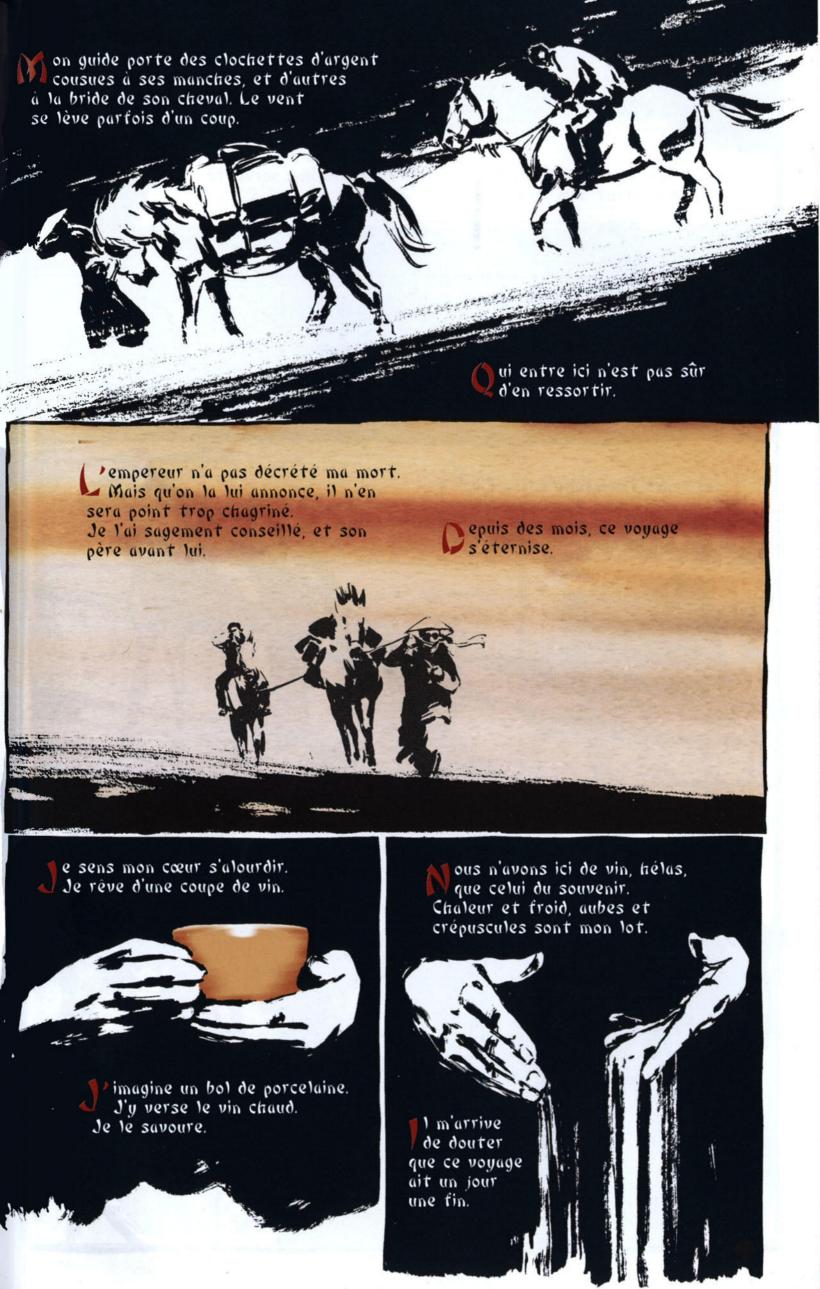
ous faisons halte pour nous soulager. Le chaton aussi.

J'espère qu'il arrivera vivant à la cité de Wei, par-delà le désert.

C'est à Wei que je vivrai mes dernières

Le vent talète doucement sur le désert, comme les vaguelettes de l'océan sur le rivage.















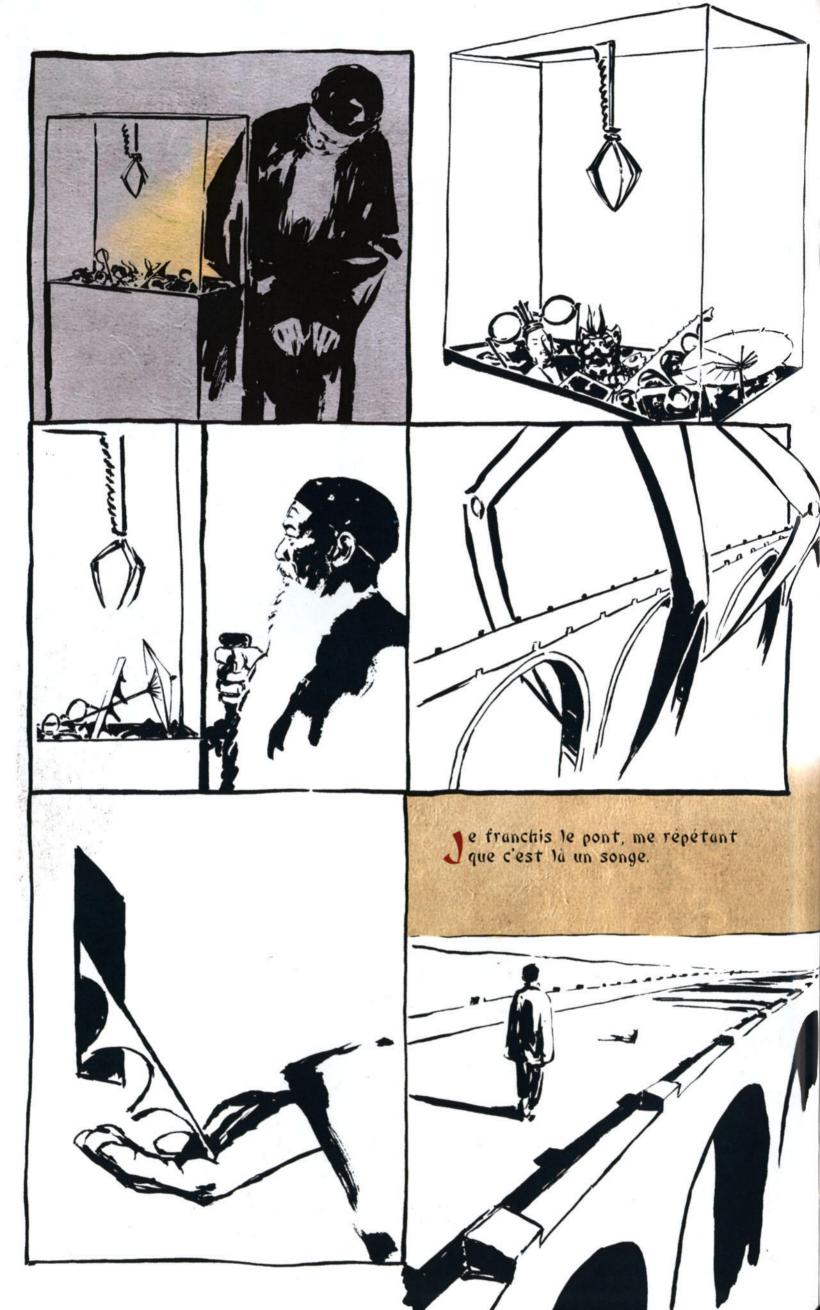




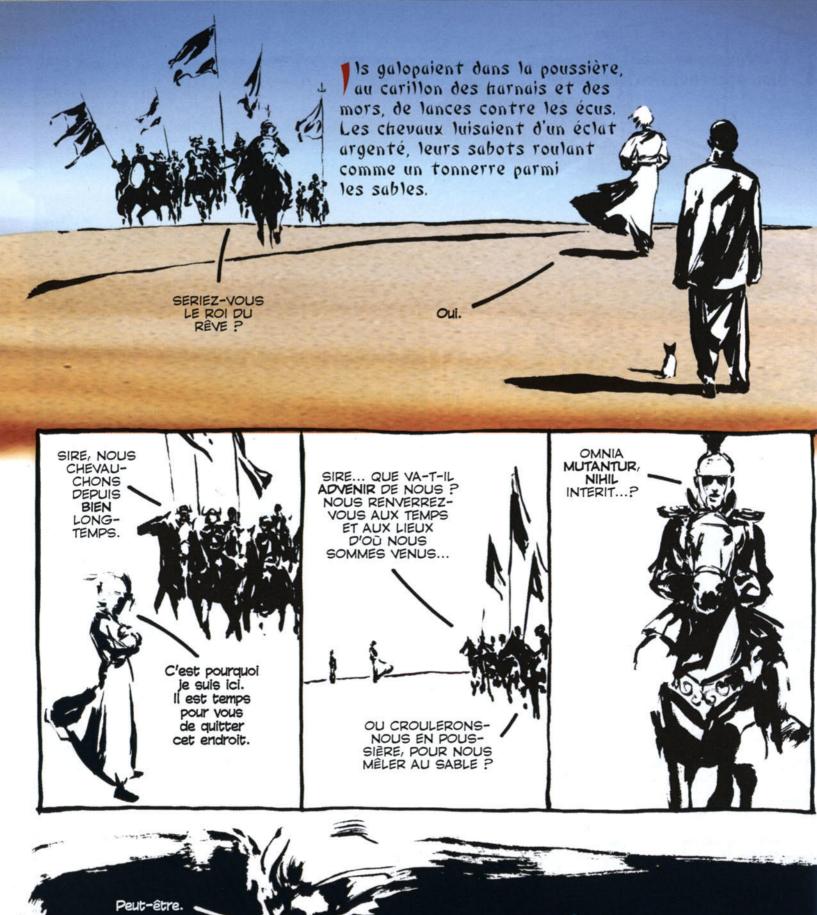
































e prendrai le pinceau dès que nous aurons atteint Wei, mon vieil ami. Ma pensée va à vous. À mon épouse, seule en disgrâce dans la capitale. mon fils. xilé dans le désert gris du bout du monde, je n'éprouve plus de désespoir. Je chéris la raideur de ma main. Je revois le frémissement des mûriers dans le soir violâtre. Demain j'arriverai à la cité de Wei. eul le phénix s'élève pour ne plus redescendre, tout se transforme. t rien jamais ne se perd.























TU EMPLIS
SA SOTTE TÊTE
DE CES BILLEVESÉES.
LA VOILÀ QUI PREND
VINGT-SIX ANS, ET
QUI NE SE MARIE
PAS. VEUX-TU LA
VOIR MOURIR VIEILLE
FILLE ?



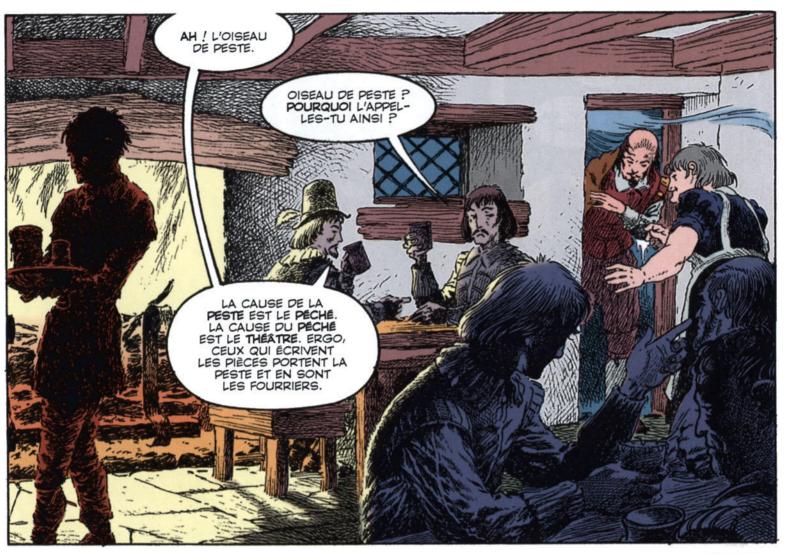














MERCI, MADAME QUINEY.

Mesonomine





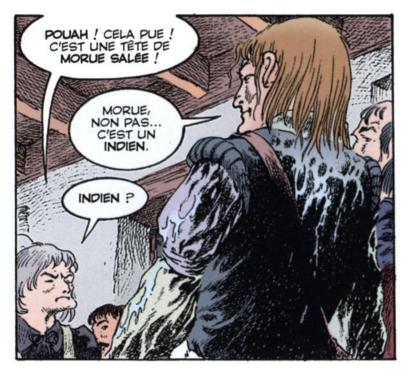


























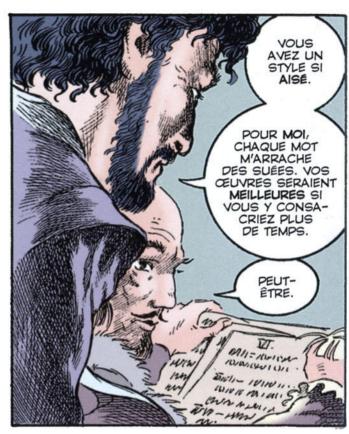












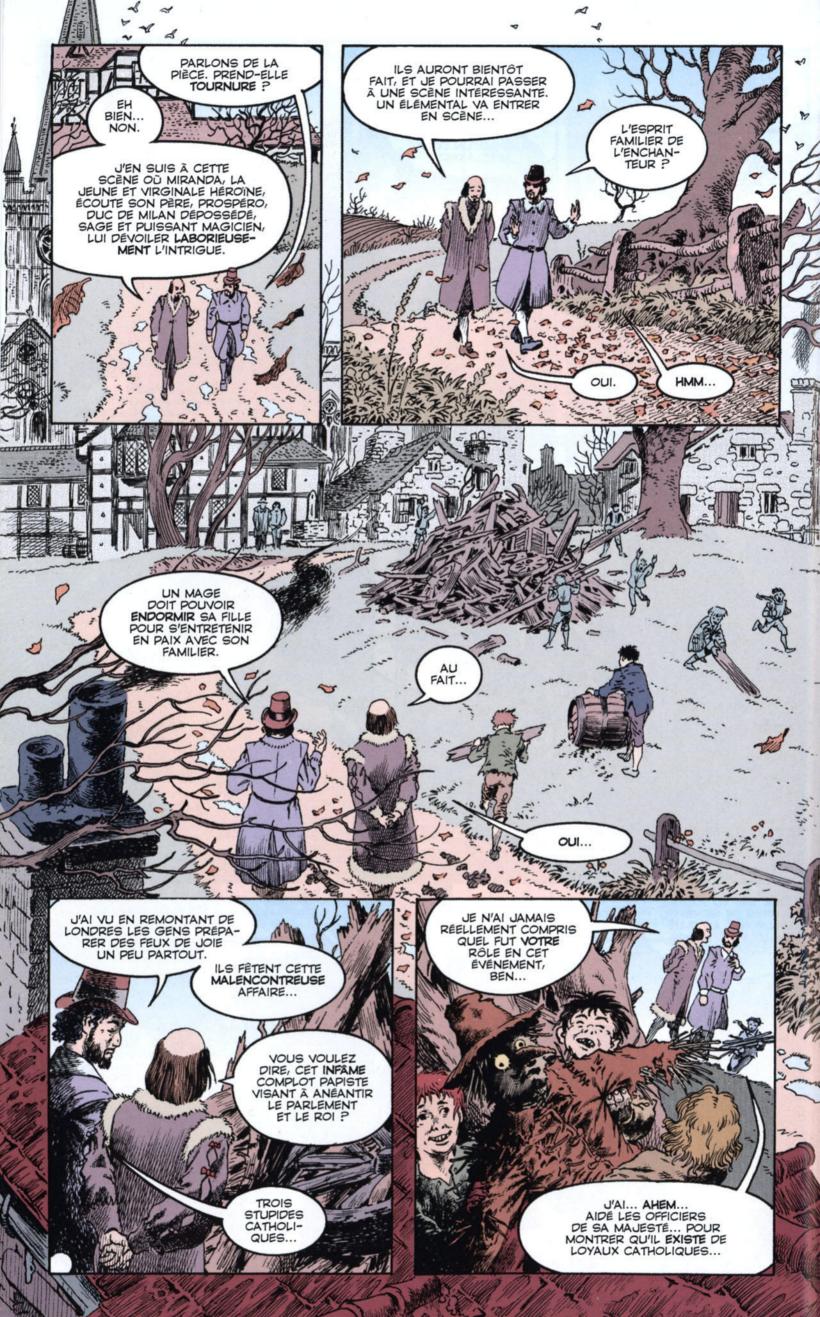
















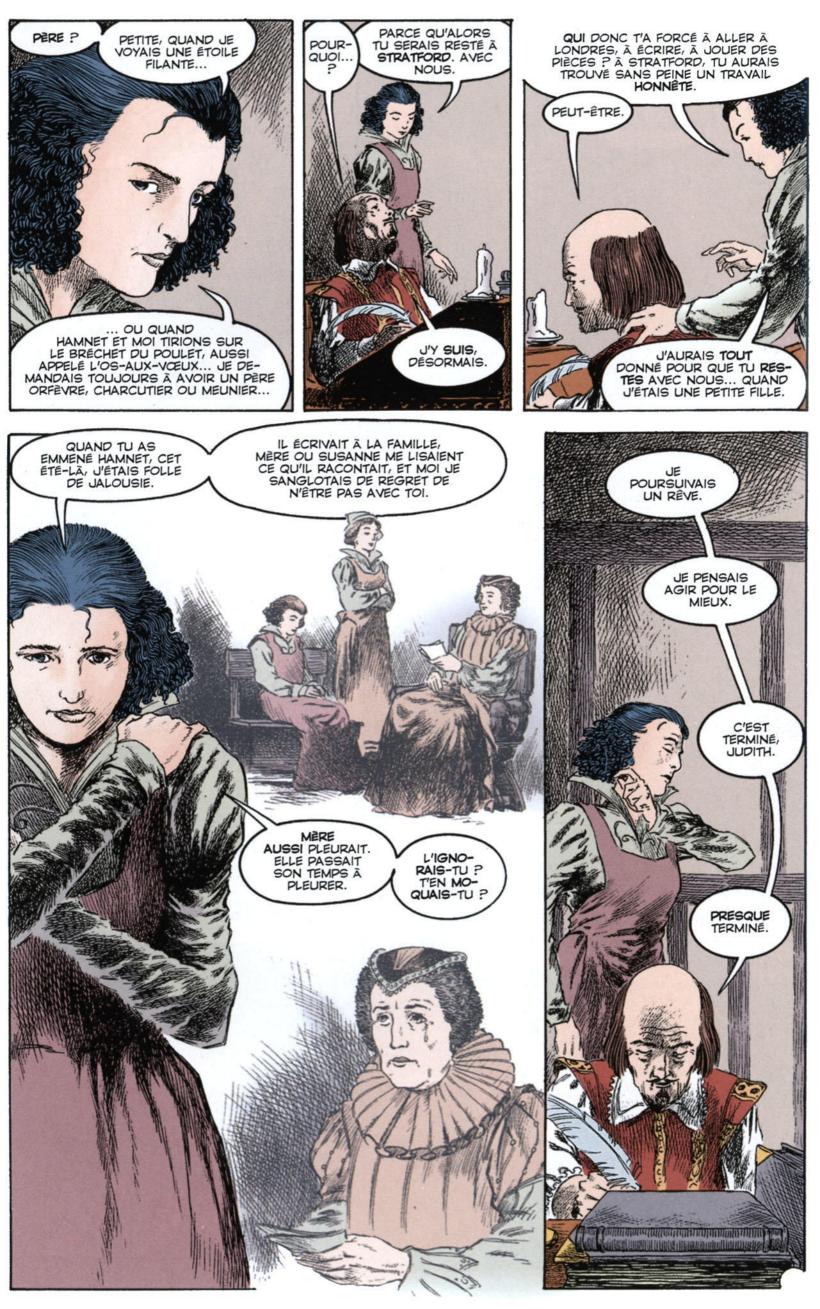








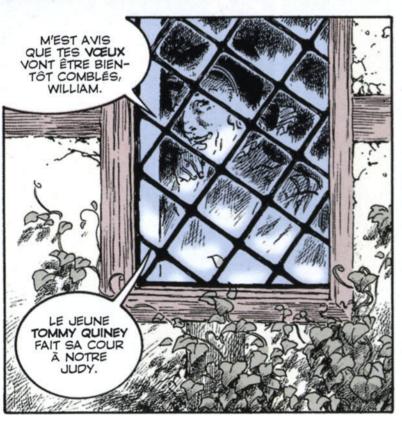


















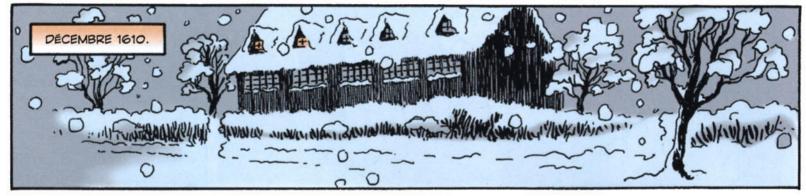


















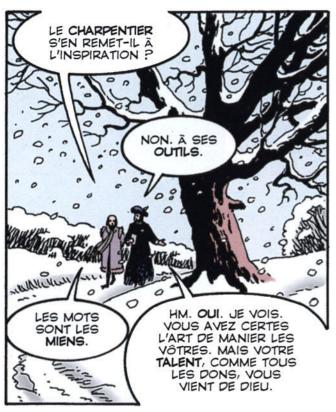












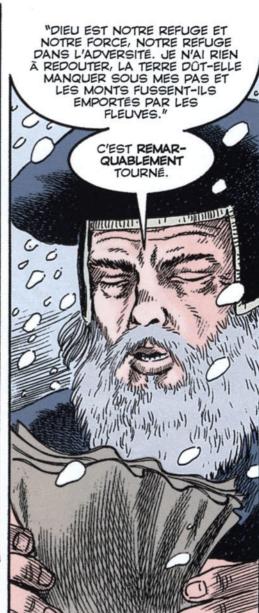






























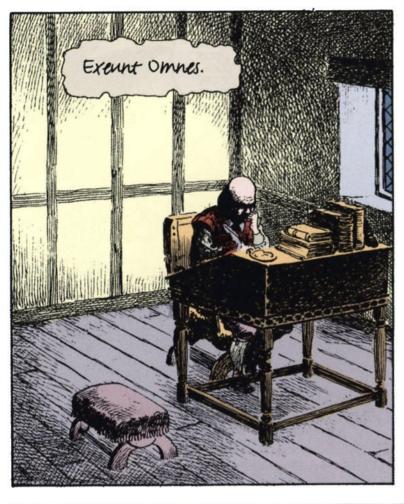


































ON NE PASSE JAMAIS EN COULISSES, POUR REGARDER LES ACTEURS CHAN-

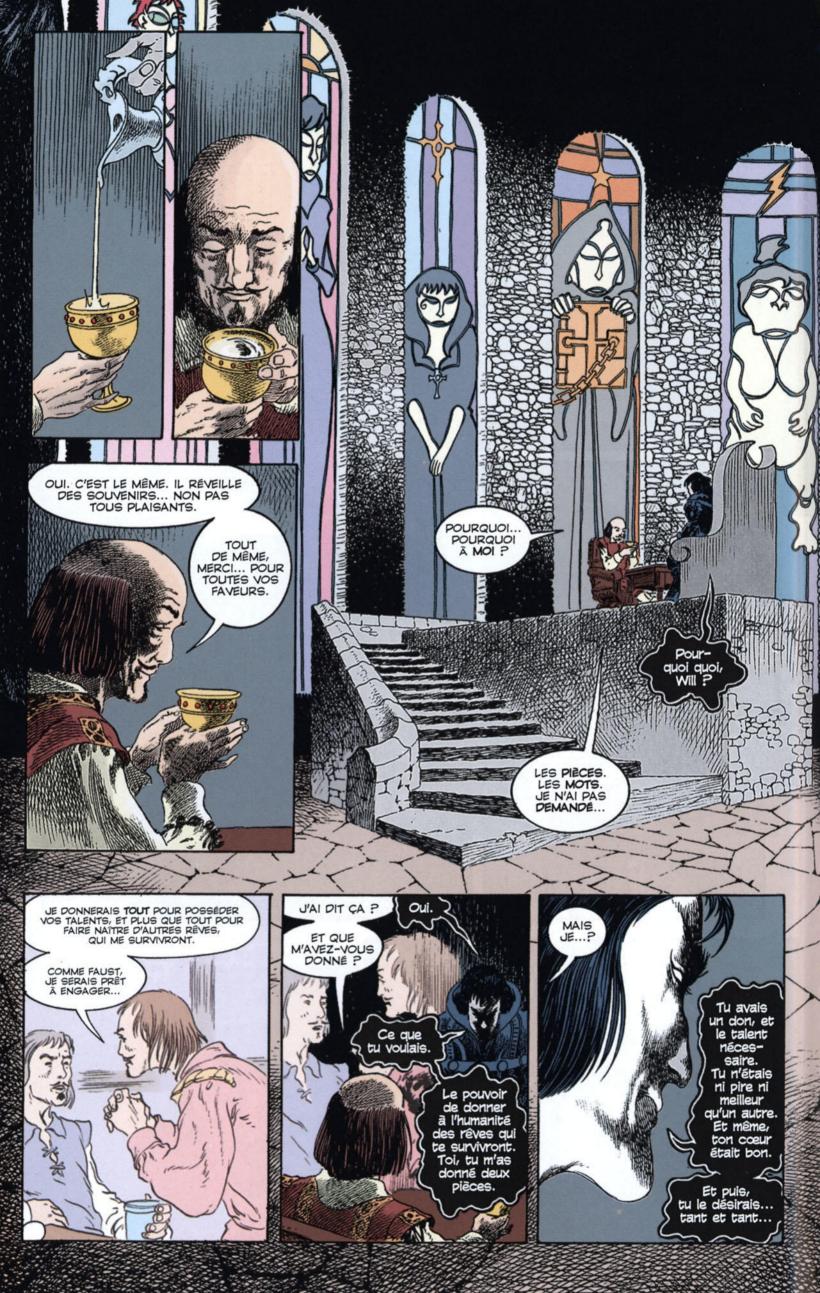


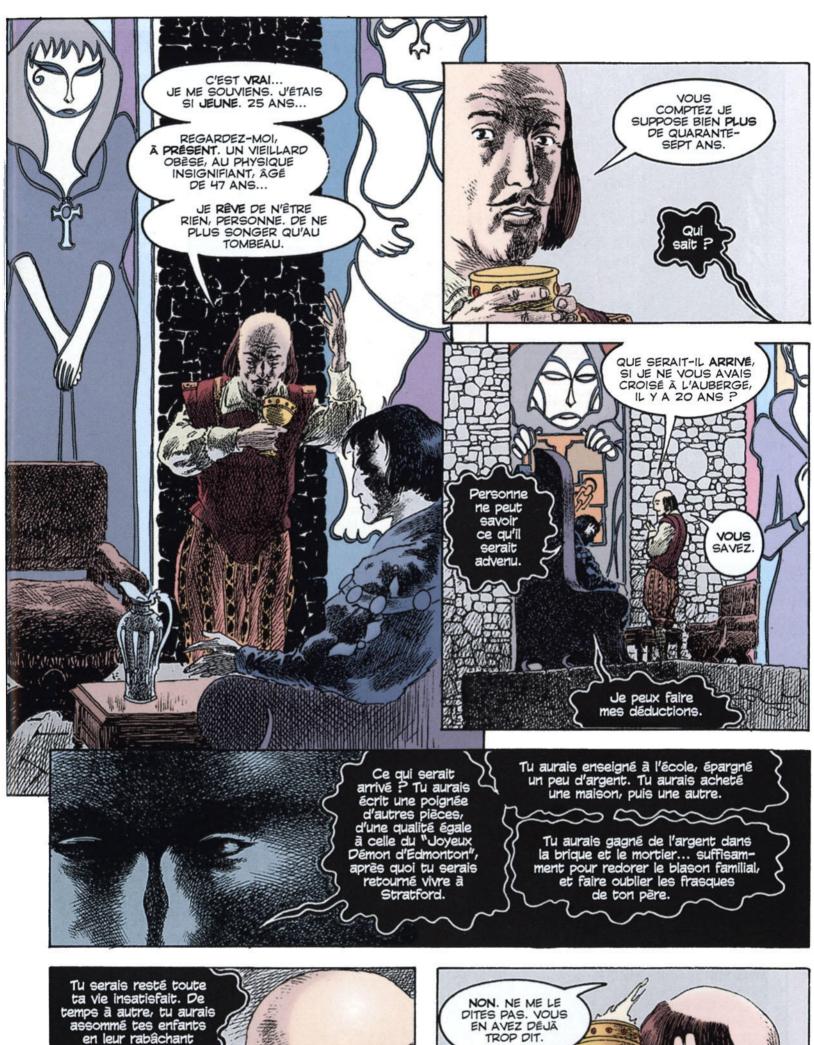






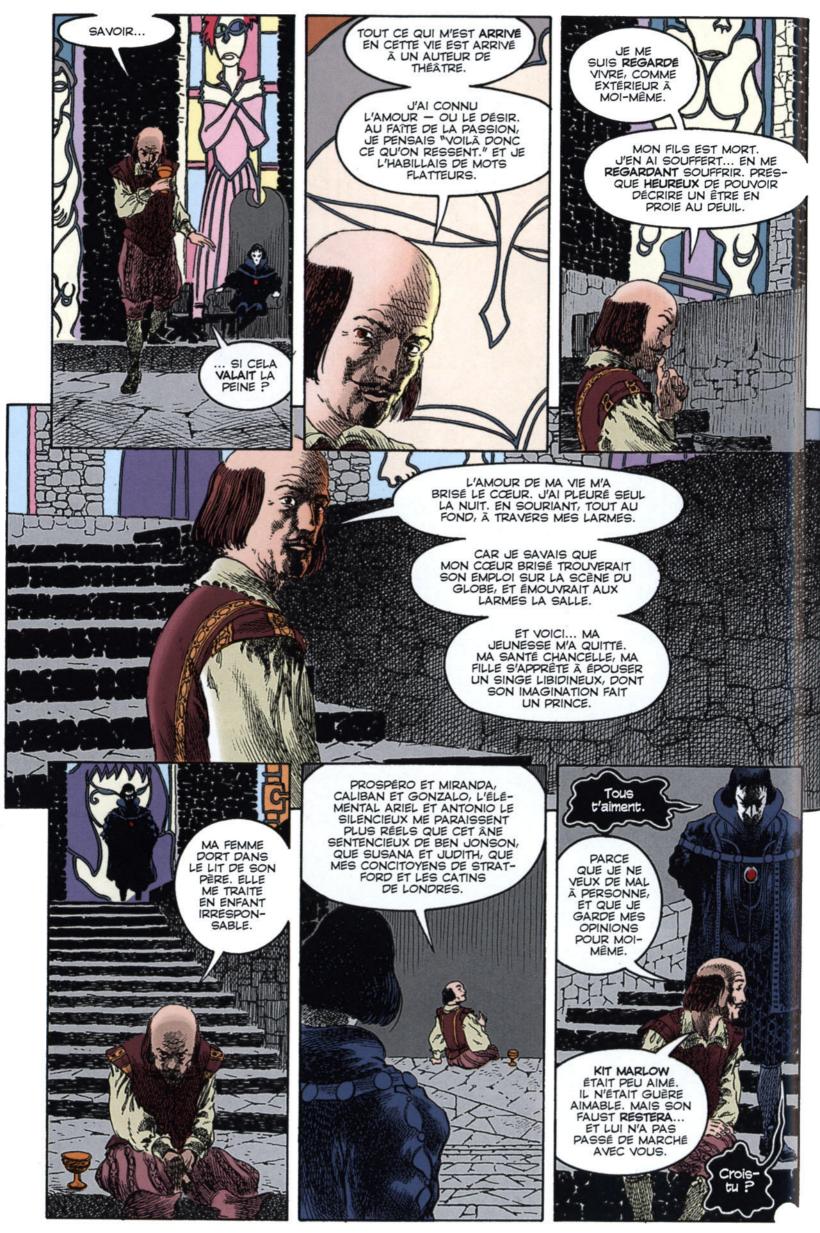


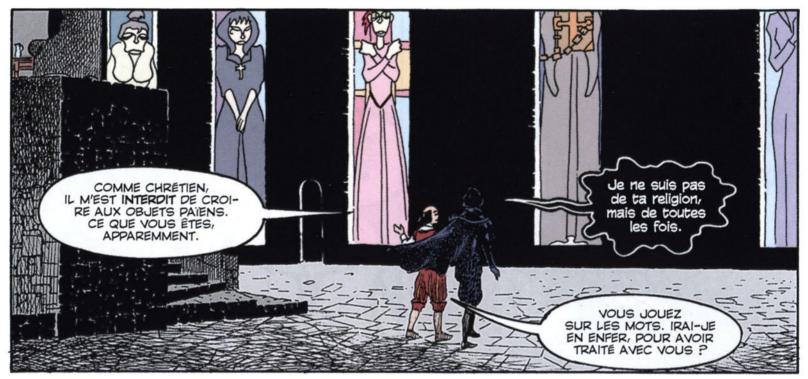








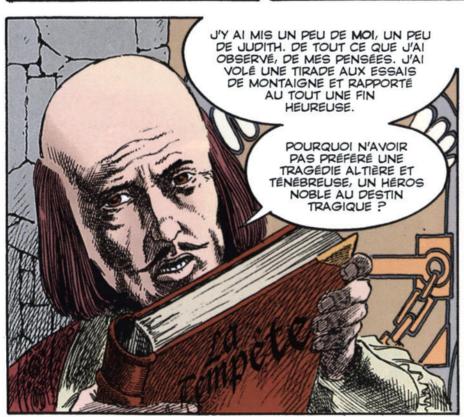


























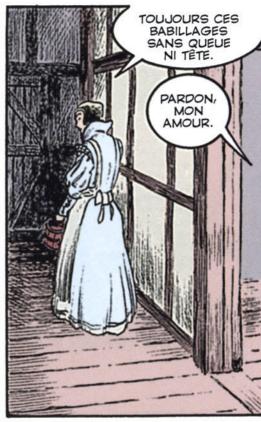










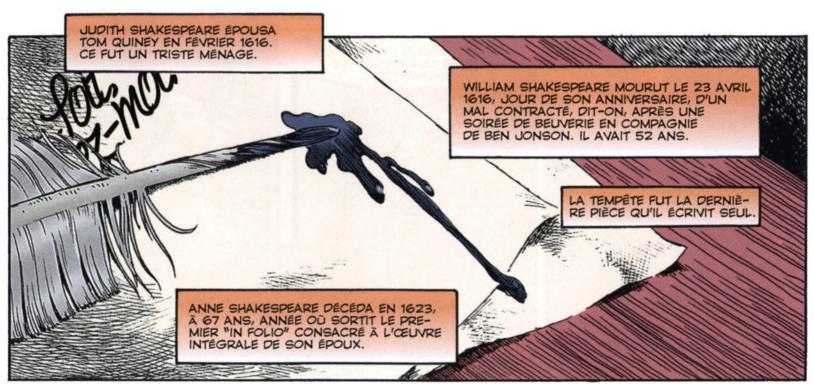












e ne vaux rien pour les scènes d'adieux.

De mille et mille façons, ces récits traitent de l'art de... dire adieu, justement.

Dans mon agenda électronique,
il y a un très grand nombre d'adresses
d'amis et collègues qui nous
ont quittés pour toujours.
Leurs noms restent là.
Je n'aurais qu'une touche à
presser pour les effacer.
Mais comme adieu, ce serait trop brutal,
trop définitif. Alors, je n'ose
pas faire ce geste.



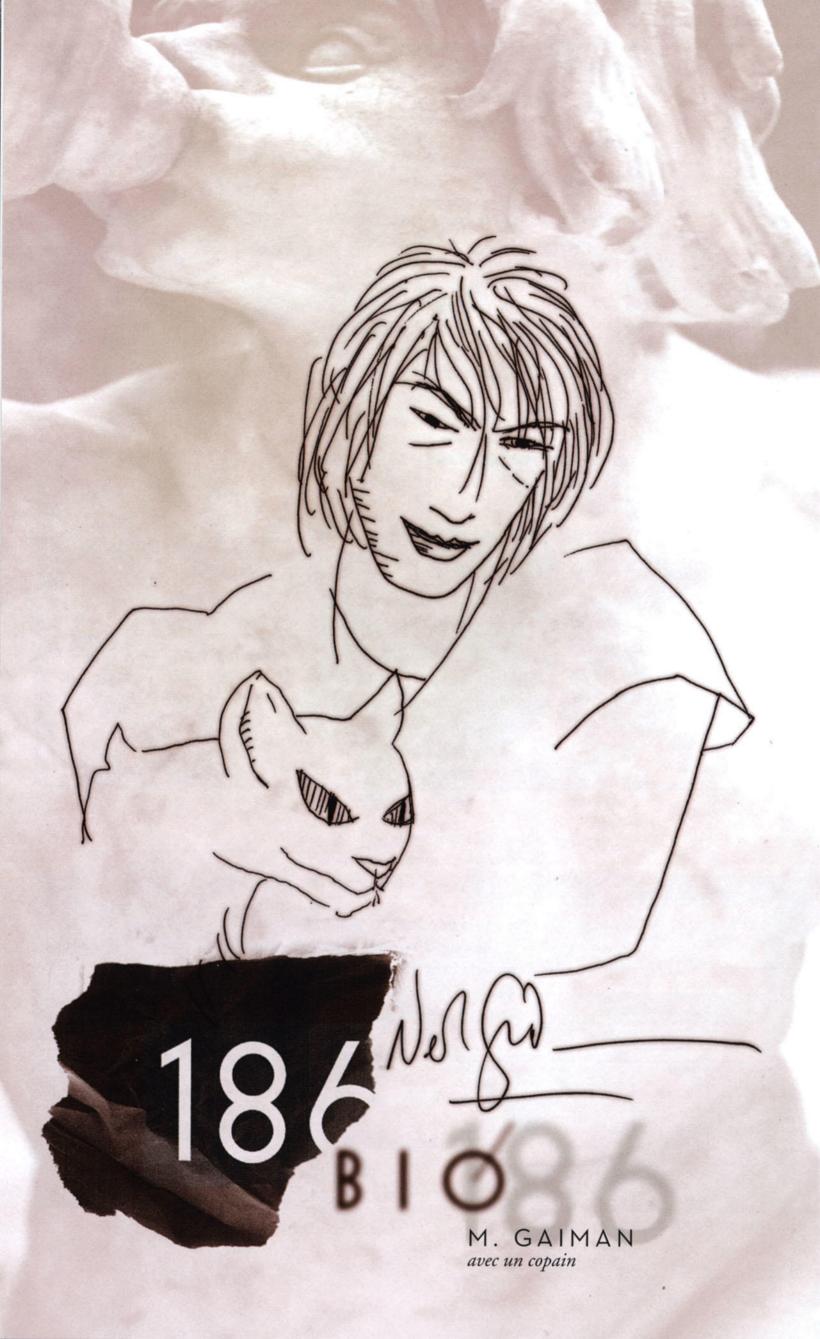
Roger Zelazny est mort alors que j'achevais le chapitre 1 de cet album.
Ses obsèques ont servi de documentation au deuxième.

Les dix tomes de Sandman, dont celui-ci constitue l'épilogue, contiennent des réflexions sur l'art du conteur. Mais quand je revois les neuf ans écoulés depuis que j'ai commencé Sandman, je pense moins aux récits qu'à mes amis.

Ceux que j'ai déjà rencontrés et les autres.

Aux amis de Sandman et aux miens, merci.

Neil Gaiman







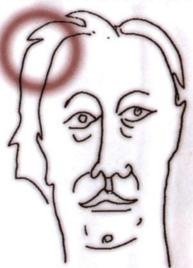
M. VESS





RIO

M. MCKEAN



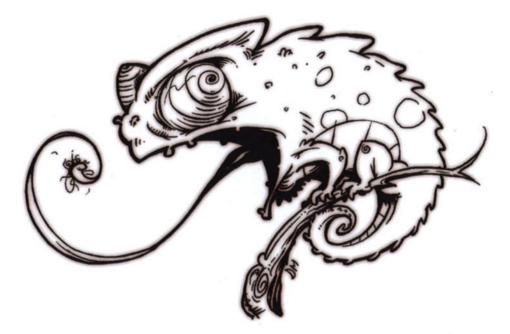
M. GILMORE



M. VOZZO



M. KLEIN



M. DIGITAL CHAMELEON



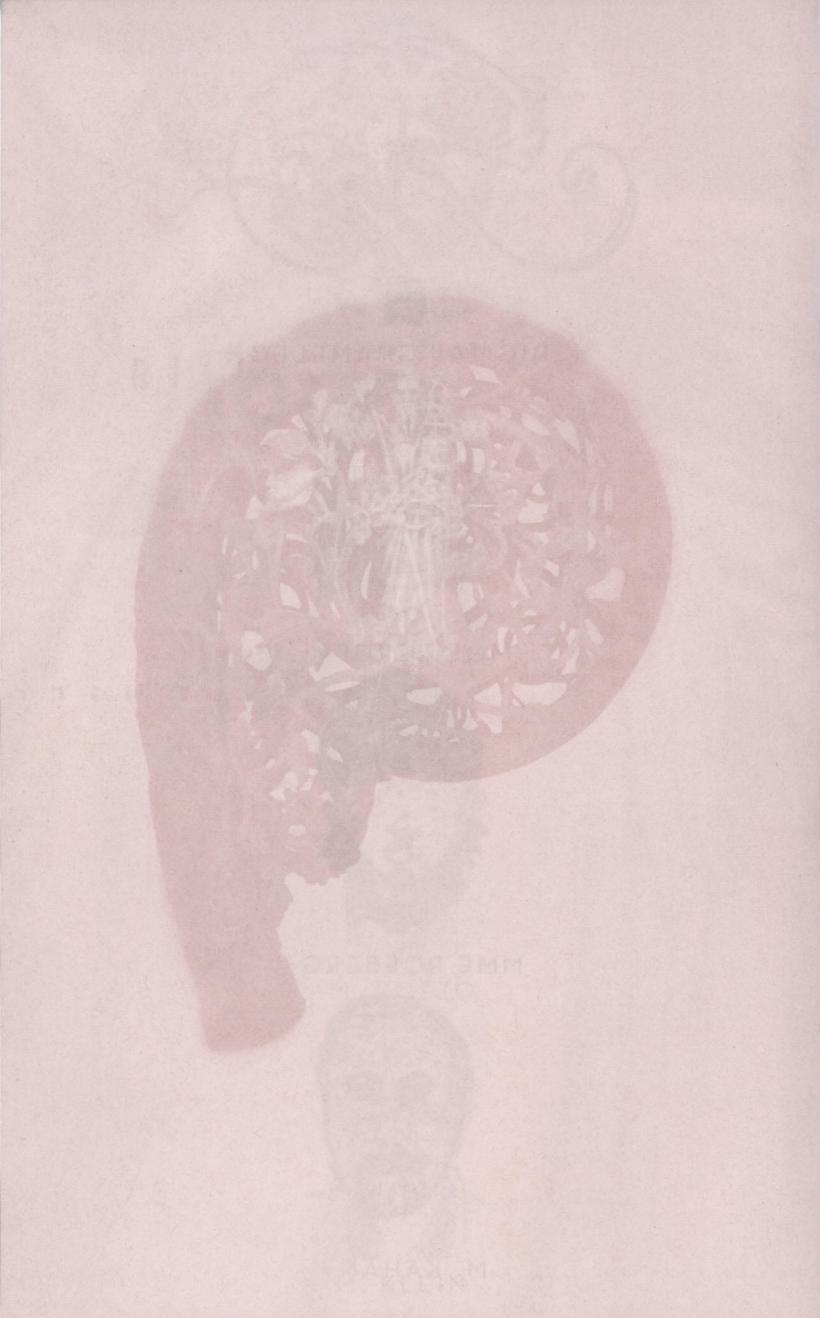
MME BERGER



MME ROEBERG



M. KAHAN



SANDMAN

Si SANDMAN a été la série de comics la plus applaudie des années 1990, si elle a collectionné les prix, ce n'est pas un hasard. Cette épopée troublante, élégamment rédigée par Neil Gaiman, est illustrée par les artistes les plus cotés. Dans ce mélange de mythe moderne et de fantasy tragique, fiction, drame historique et légende s'entrelacent. La saga de SANDMAN est unique dans le genre de la littérature graphique. Jamais vous ne l'oublierez.

Neil Gaiman

est l'auteur de deux best-sellers du New York Times, American Gods et Coraline – illustrés par Dave McKean. Ses autres œuvres sont Neverwhere, Stardust (American Library Association's Alex Award, au top 10 en 2000 de la littérature pour jeunes adultes) et le court récit de fiction Smoke and Mirrors. Il est aussi l'auteur de 1602 et The Eternals pour Marvel. Il a remporté une foule de prix, tels que Hugo, Nebula, World Fantasy et Bram Stoker Awards. Originaire d'Angleterre, Gaiman vit actuellement aux États-Unis.

VEILLÉE MORTUAIRI

Dieux antiques, amis et ennemis s'assemblent dans VEILLÉE MOR-TUAIRE pour rendre un dernier hommage à feu le Roi du Rêve et conclure l'interminable histoire de Morphée l'Éternel. Après de très étranges obsèques, les échos de Morphée subsistent. Ils effleurent un homme qui refuse la mort, un lettré chinois perdu dans le désert du Rêve, et enfin Shakespeare qui, au crépuscule de sa vie, doit remplir envers Sandman une obligation consentie vingt ans auparavant.

Chaque album de la série "Sandman" est un récit autonome qui peut se lire indépendamment des autres volumes.



