



HAL
open science

Religion et iconoclasme dans les comics de la collection Vertigo

Isabelle Licari-Guillaume

► **To cite this version:**

Isabelle Licari-Guillaume. Religion et iconoclasme dans les comics de la collection Vertigo. Philippe Delisle. Bande dessinée et religions, Karthala, 2015. <hal-02168895>

HAL Id: hal-02168895

<https://hal.science/hal-02168895v1>

Submitted on 5 Jul 2019

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

Religion et iconoclasme dans les comics de la collection Vertigo

Isabelle Licari-Guillaume

NB : Cet article est initialement paru dans l'ouvrage Bandes dessinées et Religions dirigé par Philippe Delisle et publié en 2016 aux éditions Karthala.

Iconoclasme et bande dessinée

L'iconoclasme désigne étymologiquement la « destruction des icônes » : comme le rappelle Alain Besançon, l'iconoclasme dans ses premières occurrences historiques indique une volonté de « purification de l'Église, de retour à sa tradition véritable, corrompue par l'idolâtrie¹ ». En revanche, dans son sens le plus courant, l'iconoclasme signifie le refus de la tradition et des usages établis, ce qui inclut, entre autres mais pas exclusivement, la tradition religieuse. En ce sens, l'image que l'iconoclaste moderne cherche à démanteler n'est plus une icône matérielle, mais bien une représentation mentale.

Dans le contexte de la bande dessinée, c'est bien davantage cette seconde acception qui doit nous occuper, étant entendu que la bande dessinée est un iconotexte, c'est-à-dire, selon la définition élaborée par Michael Nerlich, « un artefact conçu comme unité non illustrative mais dialogique entre texte(s) et image(s).²» L'image étant une donnée inamovible du média, l'intention iconoclaste ne peut se manifester par la destruction littérale des icônes dessinées, mais bien plutôt à travers une subversion du message qu'elles véhiculent.

1 Alain Besançon, *L'image interdite : une histoire intellectuelle de l'iconoclasme*, Fayard, 1994, p. 170.

2 Michael Nerlich, « Qu'est-ce qu'un iconotexte ? » in *Iconotextes*, ed. Alain Montandon, Ophrys, 1990, p. 268.

Aux États-Unis, la bande dessinée a longtemps été perçue comme un média iconoclaste au sens large, c'est-à-dire contraire à la tradition des bonnes mœurs, nuisible à la moralité de ses lecteurs et particulièrement des enfants qui en constituaient, encore à l'époque, le public principal. Accusée de « corrompre les innocents », selon l'expression bien connue du psychologue Fredric Wertham³, elle fait l'objet d'une censure sévère à partir de 1954 avec l'instauration du Comics Code, une instance d'auto-régulation qui vérifiait notamment la présence de violence ou de nudité dans les publications prévues pour la distribution en kiosques, et attribuait son précieux sceau d'approbation.

Pour autant, cela ne signifie pas l'édulcoration systématique de l'intégralité de la production de bande dessinée *mainstream*. Pour commencer, le développement de la distribution de comics via les boutiques spécialisées (*direct market*) permet de contourner l'autorité du Comics Code : on voit ainsi apparaître des projets tels le *Camelot 3000* de Mike W. Barr et Brian Bolland (1982-85), qui s'il n'interroge pas la religion, ébranle tout au moins la bienséance de l'époque en mettant en scène un personnage transgenre et en figurant explicitement l'acte sexuel⁴. Le courrier des lecteurs montre assez combien de telles décisions paraissaient transgressives dans leur contexte original.

D'autre part, il est devenu possible, à partir des années 1980, de tout simplement abandonner le sceau d'approbation du Comics Code en cours de publication. Chez DC Comics, c'est la série d'horreur *Saga of the Swamp Thing*,

3 Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, Rinehart, 1954. Pour plus d'éléments à ce sujet, voir aussi Bart Beaty, *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*, University Press of Mississippi, 2005.

4 Plus précisément, il s'agit du chevalier Tristan, dont l'âme a été réincarnée dans un corps de femme. Le personnage est aux prises avec son amour pour Isolde (qui est toujours une femme dans cette incarnation), les moqueries de ses frères d'armes, et un sentiment d'enfermement permanent.

scénarisée par Alan Moore et dessinée par Steven Bissette et John Totleben,
qui est la première à sauter le pas : le numéro 29

d'octobre 1984⁵ n'ayant pu obtenir l'aval de la commission de censure en raison de ses dessins jugés trop choquants, décision fut prise par les responsables éditoriaux de poursuivre la publication sans le Comics Code Authority.

Néanmoins, on trouve encore trace d'une certaine forme d'autocensure dans des comics ultérieurs à cette date et ne portant pas le sceau du Comics Code. C'est par exemple le cas dans *The Sandman*, série culte de Neil Gaiman publiée par DC Comics entre 1988 et 1996. L'auteur rappelle que dans les premières années, le mot « masturbation » était tout bonnement proscrit, et que toute occurrence de « dick » était remplacée par « thingie » (« machin ») lors de la relecture éditoriale⁶. C'est seulement à la fin de la série que Gaiman obtient, de dure lutte, le droit de faire imprimer un « fuck » somme toute assez inoffensif⁷ ; mais cette petite victoire est néanmoins le signe annonciateur de changements plus profonds dans la politique éditoriale de DC Comics.

Autour du succès commercial et critique de *Saga of the Swamp Thing*, et plus encore de *The Sandman*, DC a bâti une collection distincte du reste de ses productions et baptisée Vertigo. La trajectoire éditoriale de Vertigo montre clairement combien l'iconoclasme et la subversion ont peu à peu été acceptés, jusqu'à devenir une véritable marque de fabrique pour le label, qui s'enorgueillit de traiter de thèmes destinés à un lectorat adulte. Cet iconoclasme, on va le voir, se manifeste à la fois par un refus de l'ordre moral établi et par une mise en question de la tradition judéo-chrétienne.

5 Alan Moore, John Totleben, Steven Bissette et. al., *Saga of the Swamp Thing 2*, DC/Vertigo, 2009, pp. 36-60

6 Hy Bender, *The Sandman Companion*, Titan Books, 1999, p. 59.

7 Neil Gaiman, Mark Hempel et. al., *The Sandman 9 : The Kindly Ones*, DC/Vertigo, 1996 chap.8 p. 24.

Il faut bien comprendre que Vertigo, du moins au début, se développe sur la base d'une cosmologie préexistante, celle de l'univers de DC Comics, dans lequel les enfers et leurs démons jouent un rôle important, tout comme le Dieu unique qui est à l'origine du monde. En ce sens, l'univers de DC peut apparaître relativement conservateur en ce qu'il valide une vision du monde spirituel structurée par les concepts de paradis et d'enfer. Cependant, dès 1985⁸, Alan Moore récupère un personnage bien plus marginal issu de la tradition DC pour affirmer dans *Swamp Thing* que Dieu est une femme, mettant donc sérieusement en doute l'identité du Créateur⁹, et plantant les graines d'une possible subversion religieuse.

De fait, une dizaine d'années après *The Sandman*, des séries comme *Transmetropolitan* ou encore *Preacher* se distinguent justement par la liberté de leur ton et par les attaques directes qu'elles prononcent à l'égard de la religion chrétienne. *Preacher*, scénarisé par Garth Ennis et dessiné par Steve Dillon, met ainsi en scène un ancien homme de dieu qui se donne la mission de traquer le Créateur pour lui demander des comptes quant à l'état global de l'humanité. On y croise aussi une parodie d'organisation religieuse rassemblant un chœur grotesque de créatures sadiques, boulimiques et consanguines ; le tout concourt à dresser un portrait peu flatteur des croyants.

La série se distingue également par la décision de représenter explicitement le Dieu judéo-chrétien, qui apparaît sous les traits d'un bel homme barbu, tantôt solaire et bon, tantôt cruel et vengeur (cette ambivalence est d'ailleurs traitée sur le mode du ridicule). Non contents d'insulter copieusement leur Créateur, les personnages vont finalement

⁸ Alan Moore, Stephen Bissette, John Totleben et al. *Saga of the Swamp Thing 2*, DC Comics, p. 121.

⁹ Il s'agit en fait de Rama Kushna, déesse indhoue issue des aventures de Deadman (créé en 1967 par Arnold Drake et Carmine Infantino) à qui elle confère ses super-pouvoirs.

mettre à exécution un plan qui culminera avec la mort violente et définitive de Dieu, ce qui constitue sûrement l'une des formes les plus

extrêmes de transgression religieuse dramatisées au sein de la collection.

L'argument principal invoqué par Vertigo pour justifier cette systématisation de la transgression est que cette dernière ne se résume pas à de la provocation gratuite ; elle est au contraire au service d'une narration complexe et d'un scénario novateur. L'intention est ici d'affirmer la littérarité du média afin de le faire profiter de la respectabilité culturelle dont est investie la fiction romanesque ; elle va de pair avec un usage immodéré de la part de Vertigo du terme « graphic novel », qui permet aussi aux comics recueillis sous forme de volumes reliés (*trade paperbacks*) de paraître dans les librairies généralistes, garantissant leur accessibilité à un public plus large que les simples consommateurs traditionnels de comics de super-héros. Ainsi, des séries comme *The Sandman*¹⁰, mais aussi *Preacher*¹¹ et *Transmetropolitan*¹², sont réputées jouir d'une forte popularité auprès du lectorat féminin, traditionnellement peu consommateur de comics.

On remarque d'ailleurs que la fondatrice de Vertigo, Karen Berger, est une diplômée de littérature anglaise et d'histoire de l'art arrivée chez DC Comics en ignorant tout ou presque des comics et de leur tradition. La fonction qu'elle s'assigne à la création de Vertigo en 1993 devait être d'« aider le média à grandir¹³». L'iconoclasme et la provocation ne sont donc plus un acte d'irrévérence immature, mais au contraire un moyen d'exprimer une analyse percutante et novatrice, avec pour but de renouveler les formes d'expression en bande

10 Stephen Bissette, Christopher Golden, Hank Wagner, *Prince of Stories*, St Martin's Griffin, p. 30.

11 S. L. Osbourne, « Drinking with the Boys », *Sequential Tart*, vol 1 n°1, 1998.

12 Christy Kallies, « Space Beavers and Three-headed Cats », *Sequential Tart* vol 2 n°1, 1999.

13 Jennifer M. Contino, « A Touch of Vertigo: Karen Berger », in *Sequential Tart*, jan. 2001.

dessinée. Shelley Bond, la nouvelle directrice qui a remplacé Berger en 2013, ne dit rien de moins lorsqu'elle promet : « Expect nothing but the deft storytelling, incomparable artistry and the bravado which has made Vertigo an industry leader.¹⁴ »

L'insistance conjointe sur « storytelling » et « bravado » montre que Vertigo, à présent, assume pleinement son iconoclasme. Le label *for mature readers* qui orne les couvertures de la collection est bien devenu une marque de fabrique, dans laquelle la maturité requise est émotionnelle autant qu'intellectuelle. L'idée d'une bande dessinée transgressive et provocatrice n'est plus un repoussoir, comme elle avait pu l'être durant les années 1950 ; au contraire, elle peut à présent servir de socle commun à une collection éditée par DC Comics, la plus ancienne et, selon certains, la plus conservatrice des maisons d'édition états-uniennes.

Vertigo se présente donc comme une collection iconoclaste à deux égards : d'abord, ses séries mettent en question, parfois de façon brutale, les fondations de la société contemporaine, parmi lesquelles figure bien entendu la religion, particulièrement dans le contexte d'une publication états-unienne. Ensuite, la collection nous invite à interroger les fondements du média et notamment le paradigme bédéique du superhéros omnipotent et infiniment bon (donc en quelque sorte divin), dans le sillage de la tendance révisionniste¹⁵ initiée par des récits tels *Watchmen* et *The Dark Knight Returns*, tous deux publiés par DC Comics en 1986.

14 « Shelly Bond promoted to executive editor of Vertigo », in *Comic Book Resources*, 19 dec. 2012.

15 Selon l'usage critique consacré aux États-Unis, le terme « révisionnisme » désigne simplement le fait de revisiter le paradigme en vigueur concernant les super-héros. Voir par exemple l'usage qu'en fait Geoff Klock dans *How To Read Superhero Comics and Why*, Continuum, p. 202.

Afin d'expliciter cette évolution, et faute de pouvoir rendre compte ici de l'ensemble des séries éditées par Vertigo, je m'appuierai sur deux exemples. Je traiterai bien entendu de *The Sandman*, scénarisé par Neil Gaiman et illustré par un collectif d'artistes, puisque cette série est l'un des piliers de l'identité de Vertigo ; mais je me pencherai également sur la série *Transmetropolitan*, de Warren Ellis et Darick Robertson, qui est légèrement postérieure et a été rattachée à Vertigo après que sa collection d'origine, Helix, a été annulée par DC. En effet, *Transmetropolitan* me semble emblématique du ton général de Vertigo, notamment à travers la mise en scène explicite de la violence, et l'utilisation d'un langage volontiers blasphématoire.

Transmetropolitan, une condamnation ambiguë de la religion

Transmetropolitan est une bande dessinée satirique d'anticipation. On y suit Spider Jerusalem, personnage largement inspiré du journaliste gonzo Hunter Thompson et anti-héros lancé dans une croisade enragée contre le mensonge et l'injustice sociale. L'action se déroule dans « la Ville », version futuriste de New York qui se distingue par son multiculturalisme (et donc entre autres sa diversité religieuse).

Il serait inexact de parler de dystopie : en effet, l'avenir que peignent les créateurs a vu se réaliser de nombreuses avancées technologiques bénéfiques pour l'homme (on y soigne le cancer avec de simples pilules et la gestion des déchets a cessé d'être un problème). En revanche, cet avenir présente, de façon exacerbée, les mêmes travers que la société américaine actuelle : le fossé entre les riches et les pauvres est devenu un puits sans fond, de nombreux quartiers se ghettoisent, le chômage explose et les conditions sanitaires se dégradent. Dans ce cadre, on note l'importance de la présence religieuse ; comme aux États-Unis,

de nombreuses confessions se côtoient, mêlant religions traditionnelles de différentes aires géographiques, sectes chrétiennes et spiritualités alternatives. Dans *Transmetropolitan*, ce foisonnement de religions atteint des sommets parodiques : de nouvelles religions se créent chaque jour, et la plupart sont instrumentalisées à des fins politiques d'apaisement des masses populaires.

Il est intéressant de noter que le scénariste de la série, Warren Ellis, est Britannique et réside dans le Sud-Ouest de l'Angleterre¹⁶. Bien que *Transmetropolitan* soit publié par une maison américaine, son point de vue sur les États-Unis est donc bien celui d'une personne extérieure. Ellis avoue volontiers sa fascination pour l'Amérique, et il est évident que, dans son œuvre, celle-ci est à comprendre avant tout dans sa dimension mythique : ici, l'idéal du *melting pot* culturel et ethnique est associé à l'obsession américaine de la religion, puisque les États-Unis restent le seul pays riche dans lequel la religion soit considérée comme très importante par une majorité des habitants¹⁷.

Le personnage principal, Spider, peut être nettement qualifié d'iconoclaste au sens où il condamne les débordements de l'idolâtrie dans cet univers étrangement proche du nôtre. Contre les images trompeuses qu'utilisent les prosélytes religieux, Spider prône la réhabilitation du texte écrit comme vecteur de la vérité ; cependant, cette quête sacrée du vrai peut se lire comme une forme alternative de spiritualité, ce qui ferait de Spider un prophète, une sorte d'idole malgré lui.

Un passage montre par exemple Spider se rendant à une convention des nouvelles religions¹⁸, durant laquelle il se livre à un

16 Warren Ellis, « Who I Am and Where I Am », *warrenellis.com*, oct. 2011.

17 « Among Wealthy Nations, US Stands Alone in Its Embrace of Religions », *pewglobal.org*, dec. 2002.

18 Warren Ellis, Darick Robertson et. al., *Transmetropolitan 1 : Back on the Street*, DC/Vertigo, pp. 122-143.

[illustrations]

iconoclasme *littéral*, puisqu'il renverse les stands des intervenants, brise leurs panneaux et fustige leurs méthodes, les appelant : « fucking vampires sucking the will out of people whose only crimes were to be frightened and tired¹⁹ ». Il dépeint donc la religion comme une forme d'abus de faiblesse, un opium du peuple permettant d'apaiser les tensions sociales et d'éviter la révolte tant espérée par Spider.

Par ailleurs, la scène de la convention rappelle nettement le passage de la Bible au cours duquel Jésus renverse les tables des marchands installés devant le temple de Jérusalem, et exige : « take these things hence ; make not my father's house an house of merchandise » (Jean 2:15-16). Cet intertexte est d'autant plus évident que Spider est déguisé en Jésus depuis le début de l'épisode, et que son patronyme l'associe très explicitement à la Jérusalem biblique. Les hommes d'église sont donc des escrocs, qualifiés de « voleurs » et de « sangsues »²⁰, qui vénèrent l'argent et non Dieu lui-même. Face à ces usurpateurs, c'est paradoxalement Spider qui endosse le rôle du Christ.

Mais dans le même temps, la caractérisation du personnage le présente parfois sous un jour plus satanique : outre son amoralité pragmatique et la profanité de son langage, il arrive que Spider soit dessiné environné de flammes rappelant le bûcher infernal²¹. Or, on sait que conformément à la tradition inaugurée par Milton, Lucifer est souvent présenté dans les séries Vertigo comme un rebelle romantique, condamné pour avoir défié le pouvoir absolu de Dieu. Le personnage a été traité comme tel dans *Sandman*, et a même bénéficié d'une série retraçant ses aventures, ce qui prouve bien l'attrait de cette figure biblique²². Il semble donc envisageable d'interpréter

19 Warren Ellis, Darick Robertson et. al., *Transmetropolitan 1 : Back on the Street*, DC/Vertigo, 2009, p. 142.

20 *Ibid.* p. 142.

21 Warren Ellis, Darick Robertson et. al., *Transmetropolitan 3 : Year of the Bastard*, DC/Vertigo, 2009, p. 36.

22 Mike Carey et. al., *Lucifer*, DC/Vertigo, 2000-2006.

Spider comme un héritier de la fascination exercée par le motif du héros rebelle qui se dresse seul contre la tyrannie.

De façon plus générale, on distingue un traitement burlesque de la religion, dégradée par le mercantilisme et le cynisme. Par exemple, le mythe de Jésus marchant sur l'eau donne lieu à la production de chaussures de sport spéciales permettant de flotter en l'air (le modèle s'appelle Air Jesus). Pire encore, l'un des personnages, un mutant amoral et satyriatique répondant au nom de Fred Christ, monte une religion centrée autour de la satisfaction des désirs sexuels. Ces nombreuses références à la religion chrétienne se doublent de parodies de sectes ou de spiritualité *new age* rivalisant d'absurdité (on trouve ainsi une secte prônant la lobotomie au pic à glace).

Face à la simplicité des injonctions de propagande religieuse qui s'étalent à l'envi sur des panneaux aux couleurs vives, Spider propose la réhabilitation du texte écrit. En effet, les slogans de la Convention sont des phrases racoleuses, parodies grotesques de textes publicitaires (« God Loves Guns and So Should You »²³) ; en opposition à cela, on trouve les articles de Spider, qui pour leur part s'imposent comme des textes dont la structure, la longueur et la complexité suggèrent qu'ils sont à même de rendre compte de la vérité.

À cet égard, il est significatif que le journal pour lequel écrit Spider s'appelle *The Word*, ce qui signifie « le Mot », mais aussi « le Verbe », puisque ce terme est également celui qui est employé en anglais dans l'Évangile de Jean ; « In the beginning was the word, and the word was with God, and the word was God » (John 1:1). L'effet créé est celui d'une proximité particulière, d'un lien direct entre le texte écrit et la divinité, par opposition aux images qui seraient, elles, trompeuses.

23 Warren Ellis, Darick Robertson et. al., *Transmetropolitan 1 : Back on the Street*, DC/Vertigo, 2009, p. 134.

La présentation typographique des textes de Spider confère à ceux-ci un statut particulier : ils sont reproduits directement sous forme de récitatifs, sur fond jaune, en caractère d'imprimerie²⁴, ce qui crée un contraste direct avec le reste du récit qui, comme un grand nombre de comics des années 1990, est lettré à la main²⁵ (en l'occurrence par Clem Robins, l'un des lettrés les plus actifs chez Vertigo). De façon encore plus intéressante, durant les passages où Spider rêve²⁶, l'accès à sa conscience se fait également sous forme de texte imprimé, et la typographie y est identique à celle des articles. Ce détail tend donc à suggérer que le subconscient de Spider seraient en quelque sorte de nature textuelle, que lui-même serait une créature de mots. D'ailleurs, l'étymologie de « texte », qui renvoie à un objet tissé, rappelle l'activité de l'araignée (*spider*) qui est de tisser une toile.

Pour autant, il serait erroné d'omettre complètement la dimension iconique de Spider, qui reste malgré tout un héros de BD, et de plus un héros présenté au lecteur selon les codes graphiques du héros providentiel, lancé dans une croisade solitaire contre le mensonge des dirigeants de la ville.

Bien la série ne relève pas vraiment du genre superhéroïque²⁷, on ne peut nier qu'Ellis et Robertson utilisent des procédés de mise en image analogues aux conventions du superhéroïsme. Pour les couvertures des numéros mensuels, mais aussi dans le corps du récit,

24 La typographie a évolué au fil des épisodes, mais on peut par exemple se référer à l'épisode suivant : Warren Ellis, Darick Robertson et. al., *Transmetropolitan 5 : Lonely City*, DC/Vertigo, 2009, p. 136.

25 Drew Bradley, « Lettering Week : Talking the Talk With Clem Robins », *Multiversity Comics*, 24 avril 2014.

26 Warren Ellis, Darick Robertson et. al., *Transmetropolitan 5 : Lonely City*, DC/Vertigo, 2009, p. 102.

27 Il est bien entendu difficile de définir les limites du superhéroïsme. Cependant, la triade souvent identifiée comme formant le cœur du genre (pouvoirs, costume, identité secrète) ne s'applique pas vraiment à Spider, qui précisément n'a pas d'identité « civile », porte un costume de lin noir et n'a d'autre pouvoir que l'extraordinaire corrosivité de sa hargne. Pour une discussion plus poussée de ces questions, voir Peter Coogan, « The Definition of the Superhero », in *A Comics Studies Reader*, eds. Jeet Heer et Kent Worcester, Upress of Mississippi, 2009.

on trouve fréquemment des représentations en pleine page²⁸, où Spider est présenté dans une posture dynamique, et mis en valeur par le contraste chromatique (son fameux costume noir se détachant sur les panneaux lumineux multicolores de la ville), à l'instar de certains super-héros.

De plus, le personnage est présenté comme une sorte de prophète, à travers l'influence des textes qu'il publie, mais aussi à travers la ferveur de ceux qui le lisent. Une séquence en particulier montre Spider recrutant et entraînant une foule de ses lecteurs dans un quartier défavorisé afin de leur faire prendre conscience des disparités sociales qui ravagent la Ville²⁹. Ici, Robertson nous montre véritablement Spider dans une position de prophète guidant le peuple.

Dans ce contexte, il est intéressant de mentionner que Spider Jerusalem n'était pas le premier nom choisi par Warren Ellis durant l'élaboration de la série ; initialement, le personnage devait s'appeler Caleb Newcastle³⁰, mais le nom a été rejeté par les éditeurs de DC car il semblait « trop britannique ». Si « Newcastle » est indubitablement très anglais, Caleb est le prénom porté, dans la Bible, par l'un des explorateurs envoyés en reconnaissance par Moïse dans le pays de Canaan. Comme lui, Spider peut donc être vu comme un éclaireur qui affronte l'inconnu pour permettre à son peuple de connaître une vie meilleure.

Spider est donc à la fois briseur d'icônes religieuses et icône lui-même, car même si le personnage est volontiers blasphémateur, le traitement dont sa personne fait l'objet emprunte aux codes du religieux. Cette ambigüité est d'ailleurs dramatisée au cours du récit : en effet, à mesure que Spider acquiert une certaine

28 Par exemple Warren Ellis, Darick Robertson et. al., *Transmetropolitan 3 : Year of the Bastard*, DC/Vertigo, 2009, pp. 86-94.

29 Warren Ellis, Darick Robertson et. al., *Transmetropolitan 3 : Year of the Bastard*, DC/Vertigo, 2009, pp. 86-94.

30 Christy Kallies, « Space Beavers and Three-Headed Cats », *Sequential Tart* vol 2 issue 1, 1999. <http://www.sequentialtart.com/archive/jan99/robertson.shtml>

notoriété parmi les habitants de la Ville, plusieurs produits dérivés apparaissent, et notamment plusieurs séries télévisées fondées sur son personnage³¹ (on trouve ainsi des pastiches de film pornographique ou d'*anime* japonais). Ces séries sont évidemment traitées sur le mode parodique, enfilant les clichés et stéréotypes relatifs aux différents genres traités ; par conséquent, les pages correspondantes ont été réalisées par des artistes dont les styles graphiques sont en accord avec l'esthétique parodiée (par exemple Lea Hernandez, qui réutilise les codes du manga).

Implicitement, cette prise de parti renforce donc l'idée qu'il existe un Spider original, celui de Robertson, qui ne serait pas réductible à une série de clichés, tandis que ses versions alternatives, qui mettent en scène ses divers avatars, ne seraient, elles, que des représentations trompeuses destinées à recueillir l'admiration et les deniers des habitants de la Ville. Ici encore, Ellis postule une opposition entre la pureté d'une figure religieuse unique, et les idoles païennes qui en dérivent.

Dans *Transmetropolitan*, malgré une condamnation claire de la religion, le héros reste donc une image prophétique, au point qu'il est presque divinisé. Au contraire, *The Sandman* prend le contrepied en proposant une humanisation des Dieux, composant ainsi une pluralité de religions dénuée de toute transcendance.

***The Sandman*, ou l'humanisation du divin**

Dans *The Sandman*, le personnage éponyme, qui répond également au nom de Dream, est l'incarnation du principe du rêve. Il n'est pas un dieu à proprement parler mais fait partie d'une fratrie de créatures surnaturelles appelées les Endless, des personnages représentant les aspects fondamentaux et

31 Warren Ellis, Darick Robertson et. al., *Transmetropolitan 6 :Gouge Away*, DC/Vertigo, 2010, pp. 8-22.

immuables de l'existence. Parce que Dream est éternel, les histoires sont situées en divers lieux et époques : cependant, elles ont pour point commun de traiter toutes soit du personnage de Dream, soit du principe du rêve et de la rêverie en général. Bien que de nombreux dieux et déesses interviennent dans la diégèse, la série célèbre avant tout l'imagination et les capacités créatives de l'humanité, ce qui inclut bien évidemment la capacité à forger des mythes et des religions. A cet égard, *The Sandman* replace donc l'homme au centre de sa cosmogonie.

Neil Gaiman, bien qu'il vive actuellement aux États-Unis, est également originaire de Grande-Bretagne, et n'avait jamais visité l'Amérique au moment de son travail sur *Sandman*. Sa situation est donc analogue à celle de Warren Ellis dans le sens où il porte sur la société états-unienne un regard largement extérieur. Cependant, alors qu'Ellis se définit comme athée³², Gaiman entretient un rapport plus complexe à la spiritualité. Né dans une famille juive s'intéressant à la scientologie, mais scolarisé dans plusieurs écoles anglicanes, il affirme n'embrasser aucune de ces tendances, et entretient au contraire un rapport assez inédit aux concepts de religion et de divinité. Dans des entretiens sur le sujet, Gaiman se montre évasif, répondant à la question « Do you have any personal religious beliefs » par un laconique « yes »³³. L'auteur semble en fait plus intéressé par les religions dans leur diversité, et explique sur le ton de la plaisanterie qu'il rêverait d'exercer le métier d'inventeur de panthéons cosmiques.

Au-delà, Gaiman fait montre d'une grande prudence dans son traitement de questions religieuses sensibles. Ainsi, dans *Sandman*, un Dieu unique est mentionné, qui habite une cité céleste et possède un pouvoir considérable. Cependant, celui-ci

32 Patrick Meaney, *Warren Ellis : The Captured Ghosts Interview*, Sequart, 2013.

33 Hy Bender, *The Sandman Companion*, Titan Books, 1999, p. 106.

n'est jamais représenté, et ne se manifeste que par le biais des messages transmis par les Anges. Gaiman insiste sur le fait que la cité céleste dont il est question n'est jamais nommée Paradis, mais simplement « the Silver City »³⁴, et qu'en conséquence, il est nécessaire de faire la part des choses entre le Dieu des monothéismes et son alter ego fictionnel. Il confirme au cours d'un entretien : « I don't even believe the creator who turns up at the end of 'Season of Mists' is necessarily the same as the Judeo-Christan god.³⁵ »

Mais Gaiman ne se limite pas à évoquer le dieu unique des monothéistes ; il met au contraire en scène une grande variété de dieux et déesses, issus de multiples panthéons. « Season of Mists » est à cet égard le passage le plus frappant : Bastet l'Égyptienne, Thor du panthéon nordique, et même le démon Etrigan issu de la cosmogonie DC se côtoient sur la même page, coexistant sans effort au sein du même univers graphique. Cette coexistence suppose, en soi, que toute forme d'exclusivité religieuse est erronée : en effet, si tous les dieux sont réels, auquel faut-il accorder sa dévotion ?

Si l'utilisation de figures divines est fréquente en bande dessinée (on songe notamment au personnage de Thor dans les bandes dessinées Marvel, ou à la série *New Gods* de Jack Kirby), dans *The Sandman* elles ont ceci de particulier qu'elles ne sont jamais présentées comme omnipotentes, ni même dignes d'une admiration ou d'une déférence particulières. Les dieux côtoient les hommes et d'autres personnages issus de récits non religieux (par exemple les contes de fées ou les personnages de Shakespeare) sans qu'il ne soit fait état d'une essentielle différence. Cette mise à niveau peut s'accomplir via l'humour et un traitement burlesque de la divinité, comme lorsque Thor, frappé de xylostome aigu après une soirée arrosée, inflige une

34 Neil Gaiman, Kelley Jones et. al., *The Sandman 4 : Season of Mists*, DC/Vertigo, 1992, p. 104.

35 Hy Bender, *The Sandman Companion*, Titan Books, 1999, p. 105.

[Illustrations]

plaisanterie graveleuse à une assemblée de dieux et déesses traitant d'austères questions de géopolitique³⁶.

Plus fréquemment, cependant, l'humanisation des dieux se traduit par le recours au pathétique : c'est par exemple le cas pour Ishtar, ancienne déesse de l'amour babylonienne contrainte à devenir danseuse de cabaret une fois ses fidèles disparus³⁷. Son corps, encré en aplats de noir, apparaît fatigué, ridé, profondément humain, suscitant moins le désir que l'empathie. L'idée d'une toute-puissance divine est radicalement remise en cause par l'idée que les dieux ne peuvent exister qu'aussi longtemps que demeurent les humains qui croient en eux.

Dès lors, il y a en fait centralité de l'humain, puisque ce qui fait l'unicité d'une religion, c'est l'empreinte idiosyncratique de l'imagination de chacun ; en d'autres termes, les spécificités religieuses de tel ou tel culte ne sont pas dictées de façon transcendante, d'en haut, mais dépendent des peuples et des cultures qui leur donnent naissance, d'en bas. Le traitement accordé aux enfers est particulièrement éclairant ; dans *The Sandman*, il existe un lieu unique, situé sous terre, dont on apprend qu'il porte une variété de noms (« Once upon a time, there was a place that wasn't a place. It has many names : Avernus, Gehenna, Tartarus, Hades, Abaddon, Sheol.. »³⁸). Les hommes qui s'y trouvent ne purgent pas une peine infligée en guise de punition par une puissance suprême ; ils y souffrent car eux-mêmes ressentent le besoin, conscient ou non, de se dédouaner d'erreurs commises dans leur vie. En d'autres termes, même la punition infernale dépend de l'imagination humaine, qui investit de sens religieux des images archétypales.

36 Neil Gaiman, Kelley Jones et. al., *The Sandman 4 : Season of Mists*, DC/Vertigo, 1992, p. 179.

37 Neil Gaiman, Jill Thompson et. al., *The Sandman 7 : Brief Lives*, DC/Vertigo, 1994, chap 5 p. 19.

38 Neil Gaiman, Kelley Jones et. al., *The Sandman 4 : Season of Mists*, DC/Vertigo, 1992, p. 39.

Dans *The Sandman*, les images sont donc exploitées pour leur capacité à signifier simultanément un ensemble de concepts voisins dans diverses religions. Les enfers que nous montre Kelley Jones sont *en même temps* la Géhenne, le Tartare, et toutes les autres manifestations ponctuelles de ce concept ; d'ailleurs, dans le dessin en question, on aperçoit des cheminées fumantes, rappelant une forme bien plus contemporaine d'horreur – à savoir les camps de concentration qui hantent l'imaginaire collectif comme une nouvelle modalité de l'enfer sur terre.

Ici, l'image est profondément païenne ; un signifiant y correspond à plusieurs signifiés, contrairement à une icône religieuse dont l'essence même est de suggérer la présence de la chose qu'elle représente. Au cours d'une interview, Neil Gaiman explique sa vision de la spiritualité en ces termes : « Gods, Religions, and National boundaries [...] are completely imaginary. They're purely notional. They don't tend to exist. »³⁹ La comparaison est éclairante : en effet, les frontières sont une manifestation directe de la capacité humaine à transformer une construction abstraite et largement accidentelle en élément non seulement fondamental de la vie quotidienne, mais aussi constitutif de l'identité d'une communauté, susceptible de revêtir une importance symbolique majeure.

Cette importance cruciale de la subjectivité idiosyncratique est reflétée par le traitement de Dream, figure centrale du récit, Dream. Le Roi de rêves est doté de plusieurs noms, qui lui ont été donnés par les différentes civilisations humaines qu'il a fréquentées, mais aussi de plusieurs visages. En effet, *The Sandman* se distingue par les choix esthétiques qui gouvernent le choix des dessinateurs ; car contrairement à une bande dessinée comme *Transmetropolitan*, la cohérence graphique n'est pas une préoccupation majeure. Non seulement les dessinateurs, qui se succèdent pour des raisons pratiques, ne sont pas contraints de pasticher le style

39 Jessa Crispin, « An Interview With Neil Gaiman », *Bookslut*, 2006.
http://www.bookslut.com/features/2006_10_010057.php

graphique de leur prédécesseur, mais chacun est au contraire libre de développer sa propre vision des personnages, au point que ceux-ci en deviennent parfois méconnaissables. Ces variations soulignent et reprennent une autre forme de variation, celle qui correspond à la focalisation intradiégétique, c'est-à-dire au personnage qui regarde Dream ; en effet, le visage de ce dernier change et se modifie pour endosser une identité compatible avec la culture de celui ou celle qui le contemple.

Un exemple assez éclairant est celui de sa conversation avec Bast (Bastet), durant laquelle Dream prend peu à peu une apparence féline, correspondant à celle que Bast imagine qu'il a⁴⁰. Le même phénomène se produit avec Nada, princesse africaine qui perçoit Dream sous les traits d'un homme noir⁴¹. Dream est donc à lire/voir comme un ensemble de possibles, de versions équivalentes parmi lesquels l'original est absent.

De plus, Dream est souvent absent du récit, ou à sa marge : il parle peu, agit peu, et il arrive que des mois entiers de publication s'écoulent sans que les lecteurs ne le voient apparaître (par exemple durant l'arc narratif intitulé « A Game of You », où il ne fait son entrée qu'à la toute fin du récit). Même lorsqu'il est présent, il s'illustre rarement dans des scènes d'action. En cela, Gaiman subvertit les codes de représentation typiques du héros, privant le personnage principal de sa centralité et refusant (au moins dans une certaine mesure) de présenter Dream comme une figure surhumaine, qu'il faudrait admirer ou imiter. C'est que la fonction prend le pas sur l'individu ; Dream en tant qu'individu n'est pas central (cette incarnation particulière de sa personne finit d'ailleurs par mourir), il n'a d'importance qu'autant qu'il symbolise la capacité humaine à rêver et à imaginer. Le dessin qui le représente n'a pas valeur d'icône religieuse ; il n'est qu'une synecdoque symbolisant la créativité.

40 Neil Gaiman, Jill Thompson et. al., *The Sandman 7 : Brief Lives*, DC/Vertigo, 1994, chap. 6 p. 14.

41 Neil Gaiman, Mike Dringenberg, et.al., *The Sandman 2 : The Doll's House*, DC/Vertigo, 1995, p. 29.

Dans son article sur la religion dans *Sandman*, Emily Ronald estime que le monde dépeint par Gaiman est privé de transcendance, celle-ci faisant place à une « philosophie de l'émerveillement » (« philosophy of wonder⁴² »). Elle affirme : « The actual processes of worship, ritual, teachings, community – in short the things that make up tangible features of a religion – are irrelevant next to the divine-human encounter that lies potential in every moment.⁴³ » En d'autres termes, c'est la possibilité de la rencontre avec le divin qui prend le pas sur toute forme d'interaction réelle.

Il me semble que Ronald laisse de côté une donnée fondamentale : dans *Sandman*, il y a équivalence fondamentale entre la fiction religieuse et la fiction séculière. Ce postulat conduit, il est vrai, à l'absence de transcendance (ou à ce que j'ai nommé humanisation des figures divines) ; mais il amène surtout à investir tout discours fictionnel d'une forme de sacralité. Pour dire les choses autrement, si les récits mythologiques et religieux sont issus de l'esprit humain, alors tous les produits de cet esprit sont également sacrés. Les actes de « vénération, rituel, enseignement, communauté » dont Ronald déplore l'absence sont déplacés dans le domaine de la fabulation (storytelling)⁴⁴, et c'est dans l'acte de narration orale que s'accomplit l'équivalent gaimanien de la vénération, où le conteur rend hommage non pas à une divinité mais bien à l'imagination humaine⁴⁵.

42 Emily Ronald, « Present Gods, Absent Believers in *Sandman* », in *Graven Images*, eds. David Lewis and Christine Hoff Kraemer, Continuum, 2010, p. 318.

43 *Ibid.* p. 320.

44 J'emprunte à Cyril Camus son excellente traduction de *storytelling*, concept que la langue française peine à rendre, et invite le lecteur à se référer à la justification qu'il propose : Cyril Camus, *Mythe et fabulation dans la fiction populaire de Neil Gaiman*, thèse de doctorat, université Toulouse 2 le Mirail, 2012, dirigé par Françoise Besson, p. 17.

45 Voir également Isabelle Guillaume, *Figures du rêve dans The Sandman*, mémoire de M2, ENS de Lyon, 2012, dir. Jean-Paul Gabilliet.

Conclusion

Si la remise en cause de la religion est moins directe et moins outrancière que dans *Transmetropolitan*, elle est peut-être plus radicale dans la mesure où *The Sandman* interroge non seulement la possibilité de croire en un dieu particulier, mais subvertit aussi ces icônes séculières et modernes que sont les superhéros.

Dans les deux séries, on trouve une préoccupation quant au statut de la religion aux États-Unis, qui s'exprime par un refus clair de l'orthodoxie religieuse. Dans *Transmetropolitan*, le divin est déplacé et sécularisé ; il ne réside plus dans les sectes obscurantistes de la Ville, mais dans la quête de vérité ultime dans laquelle se lance un héros nettement prophétique. Au contraire, dans *The Sandman*, le sacré réside dans l'image, qui est par essence polysémique, au contraire de l'icône religieuse.

S'il y a donc bien iconoclasme dans les deux cas, celui-ci n'est jamais radical. Puisque les deux séries revendiquent implicitement le statut d'objet culturellement légitime, elles font appel à un ensemble de représentations sociales et littéraires qui, toutes sécularisées qu'elles soient, sont néanmoins empreintes de tradition religieuse. Le vocabulaire et l'iconographie biblique, notamment, informent et nourrissent le récit.

De plus, les deux séries entretiennent un rapport ambigu avec le paradigme du superhéros, qui est la figure iconique de la bande dessinée américaine par excellence. D'une part, on a donc un antihéros charismatique qui refuse d'être adulé, nous poussant ainsi à remettre en question nos pratiques de lecture. D'autre part, on trouve un personnage principal qui se tient en retrait de la narration, et dont l'apparence rejette la fixité de l'icône au profit d'une multiplicité d'images que doit nourrir l'imagination du lecteur. Ce refus de l'adulation est bien entendu à tempérer au vu de l'immense succès rencontré par les deux séries (et particulièrement par *The Sandman*, qui bénéficie, en même temps que son scénariste, d'une large communauté de fans).

Au regard des deux définitions de l'iconoclasme évoquées plus haut, on constate que le refus de la tradition et du conformisme est plutôt à chercher du côté de *Transmetropolitan*, où le héros incarne le désir de réforme de la société. Au contraire, *The Sandman* apparaîtrait avant tout comme un refus des images divines matérielles et trompeuses pour un retour à plus de spiritualité. Par la mise à niveau qu'elle opère entre le divin et l'humain, la BD invite à un renouvellement de la foi et de l'émerveillement, sans pour autant encourager l'appartenance à l'une ou l'autre confession particulière.