

Guida non ufficiale a

Sandman



Attraverso gli occhi di Sogno



EDIZIONI NPE

GUIDA NON UFFICIALE A SANDMAN – ATTRAVERSO GLI OCCHI DI SOGNO
di Simone Rastelli

© dell'Autore dei testi

© Edizioni NPE per questa edizione

© All DC Comics characters and images are tm & © DC Comics.

All Rights Reserved.

Tutte le immagini utilizzate sono riprodotte
per finalità scientifiche, come supporto
delle argomentazioni proposte nel testo.

Collana: L'arte delle Nuvole, 34

Direttore Editoriale: Nicola Pesce

Ordini e informazioni: info@edizioninpe.it

Capo Redattore: Stefano Romanini

Ufficio stampa: Gloria Grieco

ufficiostampa@edizioninpe.it

Coordinamento editoriale: Valeria Morelli

Correzione bozze: Gloria Grieco

Illustrazione di copertina: Luca Magnante

Immagine del corvo sul francobollo sul retro: (c) [istockphoto.com](https://www.istockphoto.com)

Stampato tramite Tespi srl – Eboli (SA)
nel mese di GIUGNO 2021

Edizioni NPE

è un marchio in esclusiva di Solone srl
via Aversana, 8 - 84025 Eboli (SA)

edizioninpe.it

facebook.com/EdizioniNPE

twitter.com/EdizioniNPE

instagram.com/EdizioniNPE

Simone Rastelli

Guida non ufficiale a Sandman

Attraverso gli occhi di Sogno



*A Erica, che ha sostenuto,
e a Edoardo, oggi cucciolo,
che forse un giorno leggerà tutto questo.*

Indice

PREFAZIONE	11
CONVENZIONI	17
PROLOGO	19
1.1 Corto circuito	19
1.2 Un eroe dimenticato e due autori sconosciuti	20
<i>ENTER SANDMAN</i>	27
2.1 Adatto a un pubblico adulto	27
2.2 Un horror dal taglio fantasy	30
2.3 <i>Set in the DC Universe</i>	35
2.4 «Ti mostrerò il terrore in una manciata di sabbia»	39
CARATTERISTICHE E IDENTITÀ	43
3.1 La vicenda: soggetto e intreccio	43
3.2 Temi cardine: crisi, cambiamento e complessità	48
3.3 Una serie finita	52
3.4 «Sandman» e l'universo DC	55
3.5 Archi narrativi e racconti liberi	59
3.6 Stile	63
3.6.1 Una misteriosa voce narrante	66
3.7 Gli Eterni	71
3.7.1 Una famiglia	74
3.7.2 L'eternità non è per sempre	78
3.7.3 Gli Eterni "sono" e non "rappresentano"	80
3.8 Dèi, streghe e tutti gli altri esseri fantastici	84

3.8.1 <i>De natura deorum</i>	86
3.8.2 Riti di donne	92
3.8.3 Il Dio delle religioni del libro	94
3.8.4 Problemi di utilizzo del Mito: il caso di Orfeo	96
3.9 Gestione dei personaggi secondari	100
3.10 Presentarsi e definirsi: le copertine di Dave McKean	102
3.11 L'importanza dei dettagli e il lettering di Todd Klein	107
3.12 Lasciare qualche mistero	108

RAFFIGURARE MORFEO, OVVERO: CANONE CON VARIAZIONI **113**

4.1 Canone iconografico e identità del personaggio	114
4.2 Prima della cristallizzazione: Sam Kieth	119
4.3 Mike Dringerberg: stabilizzazione	121
4.4 Kelley Jones: solidità al centro del Sogno	123
4.5 Shawn McManus e <i>Il gioco della vita</i>	125
4.6 Un padre distante: Bryan Talbot	128
4.7 Fragilità: Jill Thompson e <i>Vite brevi</i>	130
4.8 Oltre la fisicità: Mike Hempel e <i>Le Eumenidi</i>	134
4.9 Una nuova realtà: Michael Zulli e <i>La veglia</i>	135

SOGNO E I VIVENTI **139**

5.1 frammenti di un'amicizia	141
5.2 Accordi con i Viventi: Death	145
5.3 <i>Drifting into my solitude</i>	148
5.4 Nada, Calliope e le altre	151

TUTTO SCORRE **157**

6.1 «Padre mio, perché mi hai abbandonato?»	161
6.2 «Supercalifragilisticoespiralidoso»	168
6.3 Il Potere, ma quale gloria?	172
6.4 Distruzione: fuga o ricerca di nuovi equilibri?	179
6.5 Rottura di armonia e ricerca di un nuovo equilibrio: Death	181
6.6 Abbandonare regni: il caso di Lucifero	183
6.7 Il senso del potere	188
6.8 Questioni di giustizia	193
6.8.1 Il caso di Prez Rickard	193
6.8.2 Equa punizione	199

6.9 Rapporti fra gli Eterni - Affari di famiglia	203
6.9.1 Regni e responsabilità: il caso di Joshua Norton, imperatore d'America	204
6.9.2 I sogni non sono desideri	207
6.10 Regole e responsabilità	210
6.11 Dinamiche di un'uscita di scena	216
6.11.1 Un complotto contro se stesso	218
6.11.2 L'esplosione di una crisi	220
6.12 Crisi e linee di tensione	221
6.13 Daniel: «Prenderai il mio posto quando andrò via»	224
DELLA STESSA MATERIA DEL SOGNO – RIFLESSIONI	231
7.1 Il sogno, le storie, la realtà e la legittimazione	233
7.2 Racconto, Sopravvivenza, Memoria	239
7.3 Da dove vengono le storie?	240
7.4 L'eterno ritorno delle storie	244
7.5 L'opportunità di Shakespeare	248
LUNGO I BORDI	253
8.1 Una certa idea di cultura	255
8.2 Nuovi autori, nuovi lettori?	258
8.3 Una particolare demografia di lettori?	266
8.4 Una particolare visione sull'identità individuale?	272
LA FINE NON È LA FINE: LE OPERE EXTRACANONICHE	281
9.1 Canone ed extracanone	283
9.2 «The Books of Magic»	286
9.3 Death	289
9.3.1 <i>L'alto costo della vita</i>	290
9.3.2 <i>Il grande momento della tua vita</i>	292
9.3.3 <i>A Winter's Tale</i>	295
9.4 Desiderio	295
9.5 Celebrazioni	297
9.5.1 <i>Cacciatori di sogni</i>	298
9.5.2 <i>Notti eterne</i>	300
9.5.3 «Sandman Overture»	304

«THE SANDMAN»: COMPENDIO	321
10.1 «Sandman» nn. 1-7: <i>Preludi e Notturmi</i>	321
10.2 «Sandman» n. 8: <i>Il battito delle sue ali</i>	323
10.3 «Sandman» nn. 9-16: <i>Casa di bambola</i>	324
10.4 «Sandman» n. 17: <i>Calliope</i>	325
10.5 «Sandman» n. 18: <i>Il sogno di mille gatti</i>	327
10.6 «Sandman» n. 19: <i>Sogno di una notte di mezza estate</i>	327
10.7 «Sandman» n. 20: <i>Façade</i>	328
10.8 «Sandman» nn. 21-28: <i>La stagione delle nebbie</i>	329
10.9 «Sandman» n. 29: <i>Thermidor</i>	332
10.10 «Sandman» n. 30: <i>August</i>	332
10.11 «Sandman» n. 31: <i>Tre settembre e un gennaio</i>	334
10.12 «Sandman» nn. 32-37: <i>Il gioco della vita</i>	335
10.13 Vertigo Preview: <i>Paura di cadere</i>	337
10.14 «Sandman» n. 38: <i>La caccia</i>	337
10.15 «Sandman» n. 39: <i>Terre soffici</i>	339
10.16 «Sandman» n. 40: <i>Il Parlamento dei corvi</i>	339
10.17 «Sandman Special» n. 1: <i>Orfeo</i>	341
10.18 «Sandman» nn. 41-49: <i>Vite brevi</i>	341
10.19 «Sandman» n. 50: <i>Ramadan</i>	343
10.20 «Sandman» nn. 51 - 56: <i>La locanda alla fine dei mondi</i>	345
10.20.1 «Sandman» n. 51: <i>Le due città</i>	346
10.20.2 «Sandman» n. 52: <i>Il racconto di Cluracan</i>	346
10.20.3 «Sandman» n. 53: <i>Il Leviatano di Hob</i>	346
10.20.4 «Sandman» n. 54: <i>Il ragazzo d'oro</i>	347
10.20.5 «Sandman» n. 55: <i>Cerimonie</i>	347
10.20.6 «Sandman» n. 56: <i>World's End</i>	347
10.21 «Vertigo Jam» n. 1, «Sandman» n. 57-69: <i>Le Eumenidi</i>	349
10.22 «Sandman» nn. 70-73: <i>La veglia</i>	352
10.23 «Sandman» n. 74: <i>Esili</i>	354
10.24 «Sandman» n. 75: <i>La tempesta</i>	354
 APPENDICI	 357
 BIBLIOGRAFIA	 379
 RINGRAZIAMENTI	 405

DELIRIO: Qual è la parola per le cose
che non sono mai uguali a se stesse?
Sono certa che ce ne sia una, non è così?
Deve esserci per forza...
Quella cosa che ti fa capire che il tempo sta passando. Esiste?

SOGNO: Cambiamento.

«SANDMAN» N. 43 *VITE BREVI*

DOTTOR WHO: È scomparso tutto, non è così?
Tutto quello che eri, via in un attimo
come un alito sullo specchio.
Potrebbe arrivare in qualunque momento adesso.

CLARA: Chi dovrebbe arrivare?

DOTTORE: Il Dottore

CLARA: Ma sei tu, sei tu Il Dottore.

DOTTOR WHO: Sì, e lo sarò sempre.
Ma i tempi cambiano, e io con loro.

Tutti cambiamo, se ci pensi.
Siamo tutti persone diverse
nel corso della nostra vita,
e va bene.

È giusto non fermarsi mai,
nemmeno un solo giorno,
Ci puoi giurare.

Ricorderò per sempre
quando Il Dottore ero io.

DOCTOR WHO: IL TEMPO DEL DOTTORE – STEVEN MOFFAT

Prologo

1.1 Corto circuito

C'è una vecchia casa nella campagna inglese, dove, sotto la misterica sigla OAM e uno strano simbolo, si riuniscono persone bizzarre, dalle quali non si può sperare di ricavarne qualcosa di buono. Infatti c'è chi indaga su di loro. Nella casa c'è una cantina, e questa è chiusa a chiave. La chiave è custodita da Roderick Burgess, metà mistico metà mago, assetato di potere, che di quell'accollita ambigua è capo indiscusso. Nella cantina c'è un disegno che realizza un incantesimo di contenimento. È accurato e potente, il culmine della tecnica magica di Burgess.

Al centro del disegno c'è un'ampolla e dentro l'ampolla c'è qualcosa.

Quel qualcosa forse è vivo. Burgess è convinto che lo sia. Ed è convinto che quel qualcosa sia in suo potere. Pensandolo, è pervaso dall'ebbrezza del potere. Non è la preda per la quale si era messo in caccia, ma è ugualmente soddisfatto.

Tuttavia, l'entità non dà segni di vita. Se ne sta lì, inerte.

E aspetta.

L'entità può permettersi di aspettare, perché ha tutto il tempo del mondo.

E intanto Burgess invecchia, il suo corpo si incurva e il suo volto si riempie di rughe. Un giorno capita che un estraneo, in quella casa condotto non dal caso, si ritrovi in quella cantina e incroci il suo sguardo con quello dell'entità (sì, l'entità ha uno sguardo e, allora, pensiamo che sia in qualche modo anche umana, ma è solo un nostro riflesso condizionato e antropocentrico). L'entità gli parla, le sue parole risuonano nella mente dell'uomo. «Ti conosco», gli dice. «In te c'è parte di me. Povera creatura. Non deve essere facile per te. Non c'è nulla che tu possa fare per me». Una pausa. «Ora dimentica».

L'estraneo si chiama Wesley Dodds e negli anni successivi inizierà la propria lotta contro il crimine. Nelle sue azioni, userà il gas per stordire gli avversari e indosserà una maschera antigas per proteggersene. A volte, indizi

Nella pagina successiva:

Fig. 1.1. L'incontro fra Wesley Dodds e Morfeo nella cantina della casa di Roderick Burgess.

Neil Gaiman, Matt Wagner, Teddy Kristiansen: Sandman
Midnight Theatre. © DC Comics, 1995.

sul caso che sta seguendo gli giungeranno attraverso i sogni, così come agli antichi eroi giungevano i segni degli dèi. Il nome di battaglia che ha scelto è "The Sandman".

1.2 Un eroe dimenticato e due autori sconosciuti

L'incontro fra Wesley Dodds e la creatura, che noi sappiamo essere "Sogno degli Eterni", "Lord Morfeo", "Signore delle Storie", è messo in scena in *Sandman Midnight Theatre*, con soggetto scritto da Neil Gaiman e Matt Wagner e sceneggiatura del solo Wagner¹. L'albo esce nel 1995, quando la saga di «Sandman» volge al termine, ma la sua ambientazione è contemporanea alle vicende del primo episodio della saga, *Sleep of the Just*. È molto probabile che la maggior parte dei lettori abbia chiara l'identità della creatura, che nelle pagine della storia rimane innominata, ma non conoscano granché di Wesley Dodds. Non solo: probabilmente la loro eventuale conoscenza di Wesley Dodds deriva dalla lettura del lavoro di Neil Gaiman, o addirittura: potrebbero aver letto quell'albo proprio perché si aspettavano di incontrarvi Lord Morfeo.

Tutto questo è interessante sotto molti aspetti.

Ma procediamo con calma.

Chi è Wesley Dodds? Che cosa la sua controparte mascherata "Sandman" ha a che fare con "The Sandman"?

Il Sandman di Wesley Dodds appare nel luglio 1939, nel numero 40 di «Adventure Comics», creato da Gardner Fox (testi) e Bert Christman (disegni)². Non possiede alcun superpotere e combatte i criminali con armi di propria

¹ Neil Gaiman, Matt Wagner, Teddy Kristiansen: *Sandman Midnight Theatre*, DC Comics Vertigo (1995). Ed. it: Rw Lion, 2013.

² La prima apparizione del personaggio è disputata fra il citato numero 40 di «Adventure Comics» e il numero del 1939 di «New York's World Fair Comics». In quanto segue, questo è un punto irrilevante.



Nella pagina successiva:

Fig. 1.2 *Black Orchid* resta oscurato da «Sandman», ma in effetti offre un pieno dispiegamento delle caratteristiche della scrittura di Gaiman, in particolare della capacità di creare tensioni emotive intense tramite una lenta accumulazione di eventi e relazioni lungo l'intreccio.

Dave McKean: «Black Orchid», copertina dell'edizione brossurata, © DC Comics, 1991.

realizzazione: gas ipnotici creati nei laboratori di sua proprietà, maschere antigas per proteggersi dai loro effetti, una pistola a gas donatagli da Lee Travis, il Crimson Avenger, suo partner occasionale. Sogna crimini, e sono proprio questi sogni tormentatosi a spingerlo all'azione; e parimenti in sogno gli giungono indizi critici per la soluzione dei casi. Reclutato nella nascente Justice Society of America, combatte i nazisti durante la seconda guerra mondiale, per poi defilarsi nei decenni successivi. Problemi di salute e psicologici, un cuore male in arnese, un terribile incidente occorso al suo partner per il quale si sente responsabile, lo allontanano dalla lotta al crimine. In compenso, svaniscono anche i sogni che lo tormentavano. Wesley Dodds si distacca da Sandman, fino a rimuoverne il ricordo. Negli anni 1960 e 1970, compare sporadicamente nelle rimpatriate annuali della JSA, ma sostanzialmente è un personaggio avviato verso una serena vecchiaia da ex combattente del crimine. E verso l'oblio.

Intanto il mondo cambia e negli anni Ottanta le grandi case di supereroi inseguono un nuovo ciclo di rinnovamento. Nuovi autori, non pochi dei quali britannici, sulla scia del successo di Alan Moore, nuove atmosfere, nuove tematiche, nuovo linguaggio. E nuove ambizioni autoriali. La DC Comics tenta di rivitalizzare vecchi personaggi, affidandoli ai nuovi talenti. È Proprio nel corso di questo progetto che, nel febbraio 1987, Neil Gaiman entra nell'orbita della casa editrice di «Superman», insieme a Dave McKean.

Il loro primo lavoro per la casa statunitense è sul personaggio di Black Orchid (fig. 1.2), la cui memoria è talmente flebile, che la stessa Karen Berger³, editor della DC, non ne ricorda l'esistenza e addirittura non ne afferra il nome. Alla proposta di Gaiman, risponde: «Black Hawk Kid? Chi è?». In effetti, Black Orchid è

³ Per un profilo dell'attività di Karen Berger, cfr.: Mara Famularo: *Karen Berger, la signora Vertigo* (2016), disponibile presso: <http://www.fumettologica.it/2016/01/karen-berger-vertigo-dc-comics>.

BLACK Orchid™

1
ONE
THING
IS
CERTAIN...

2
GOING
DOWN...

3
YES...

by

NEIL

GAIMAN

and

DAVE

McKEAN



DC COMICS
VERTIGO

ISBN: 0-930289-55-2



giusto il primo nome libero della lista di personaggi su cui desidererebbe lavorare recitata sia dall'autore inglese che dall'editor. Il primo era stato "Phantom Stranger", ma la sua riscrittura era già stata affidata a Paul Kupperberg.

Nel settembre 1987, conclusa la realizzazione di *Black Orchid*⁴, discutendo i suoi progetti, Gaiman propone una serie sul personaggio di Sandman, ma Berger rifiuta. Trascorre un mese e la scena si ripete, in un contesto leggermente modificato. Berger e la DC, infatti, valutano che *Black Orchid*, pensato per la pubblicazione in formato prestige⁵, sia, in quel momento, un prodotto destinato a poca fortuna per due motivi: è basato su un personaggio femminile ed è scritto e disegnato da due sconosciuti. La scelta della casa editrice è di far precedere la pubblicazione di *Black Orchid* da altri lavori dei suoi autori. McKean lavorerà alle copertine di «Hellblazer»⁶ e collaborerà con Grant Morrison ad *Arkham Asylum*; a Gaiman viene offerta una serie mensile. In questo modo, i loro nomi potranno diventare familiari ai lettori e a quel punto

⁴ In *Black Orchid*, Gaiman racconta le origini del personaggio, creato da Sheldon Mayer nel 1973 e apparso fugacemente sulle pagine di «Adventure Comics», radicandole nello scenario del nuovo *Swamp Thing* di Alan Moore. Questa volontà di costruire una nuova tradizione all'interno dell'universo DC è uno dei tratti importanti dell'approccio di Gaiman, poiché dà l'idea della sua visione e della sua ambizione. A conferma di ciò, si può considerare lo scenario proposto da Gaiman alla DC nel suo *Notes Towards a Vegetable Theology*, dove definisce un contesto di riferimento per un universo narrativo ispirato a *Swamp Thing*. Gaiman rimarrà a lungo nell'orbita di *Swamp Thing* e avrebbe dovuto rilevare il personaggio, insieme a Delano, dopo la run di Rick Veitch: il progetto naufragò in seguito al rifiuto della DC di pubblicare l'episodio n. 88: *Swamp Thing meets Jesus*. Cfr. Hank Wagner, Christopher Golden, Stephen R. Bissette: *Prince of Stories*, op. cit.. Per un'accurata analisi dell'opera, vedi Hanna Means-Shannon: *The Early Years, Black Orchid's Passive and Impassive Universe Part 1* (2013), disponibile presso <http://seuart.org/magazine/21022/neil-gaiman-the-early-years-black-orchid%E2%80%99s-passive-and-impassive-universe-part-1> e Hanna Means-Shannon: *Neil Gaiman: The Early Years, Black Orchid (Part 2), "Gangsters and Scientists"* (2013) disponibile presso <http://seuart.org/magazine/21376/neil-gaiman-the-early-years-black-orchid-part-2-gangsters-and-scientists>.

⁵ La DC chiamava "prestige format" un formato particolare, con maggior foliazione (nel caso di *Black Orchid* 48 pagine) e qualità della carta e della stampa migliori rispetto al formato ordinario usato per i seriali, detto anche "pamphlet format".

⁶ McKean lavorerà contemporaneamente ai tre progetti, decidendo poi di lasciare «Hellblazer». Dal canto suo, Berger, temendo ritardi nella produzione di *Arkham Asylum*, aveva deciso di sollevarlo anche dalla collaborazione a «Sandman». McKean racconterà che l'incontro in merito aveva avuto un carattere così collaborativo, che impiegò un giorno per afferrarne il contenuto: cfr.: Neil Gaiman, Dave McKean: *Dustcovers: The Collected Sandman Covers 1989-1997*, DC Vertigo, 1997.

Black Orchid potrà essere pubblicato con ragionevoli speranze di successo. Anche per questa serie, Gaiman propone una lista di nomi, via via scartati. Alla fine, ricordando una precedente proposta dello scrittore di lavorare su «Sandman», Berger gli propone di utilizzare il nome “Sandman”, purché non abbia niente a che fare con il vecchio personaggio, sul quale sta lavorando Roy Thomas per Infinity Inc.⁷.

Sintetizzando: dal punto di vista editoriale, il Sandman di Gaiman nasce da una necessità di marketing: preparare il pubblico ad accettare un prodotto già realizzato, ma privo, secondo gli esperti della casa editrice, di reali possibilità di vendita data la scarsa popolarità degli autori negli Stati Uniti.

Gli scrupoli dei responsabili DC, sebbene come minimo intempestivi, le caratteristiche indicate come ostacoli al successo dell’albo essendo presenti fin dall’inizio del progetto, sono ragionevoli: chi sono Neil Gaiman e Dave McKean, nel mondo del fumetto statunitense del 1987? E soprattutto, chi sono per gli appassionati a cui *Black Orchid* è indirizzato? Semplicemente dei signor nessuno.

Gaiman ha alle spalle una esperienza a dir poco variegata nel giornalismo; una carriera a suo dire intrapresa dopo i primi rifiuti ricevuti dai suoi racconti, con l’obiettivo di capire i meccanismi del mercato editoriale. Il suo nome inizia così a circolare e nel 1984 arriva a pubblicare due libri: una biografia del gruppo pop Duran Duran (scritta “per denaro”) e *Ghastly Beyond Belief*, una raccolta di citazioni da opere di fantascienza. Nel 1986, inizia la collaborazione con Dave McKean, conosciuto tramite un’improbabile proposta per la realizzazione di un fumetto indirizzata ad autori inediti: quel progetto non ha alcuno sviluppo, ma i due trovano il modo di realizzare *Violent Cases*⁸, che viene prodotto dalla rivista «Escape» di Paul Gravett.

Tutto qui⁹.

Certo, Gaiman aveva sottoposto a Berger una storia per «Swamp Thing», ambientata nel XVI secolo, che aveva colpito l’editor, ma, nonostante tutta la stima che i due inglesi potevano aver guadagnato, la titubanza della DC è facilmente comprensibile.

In realtà, quello che in questa serie di eventi è significativo è che la DC abbia prima prodotto *Black Orchid*, quindi pensato di distribuirlo nel cosiddetto

⁷ Cfr Hy Bender: op. cit., pagg. 22-23.

⁸ Neil Gaiman, Dave McKean: *Violent Cases*, Titan Books, 1987. Ed. it.; *Casi Violenti*, Edizioni BD.

⁹ Cfr: *Hy Bender*, op. cit., pagg. 12-24.

prestige format e infine deciso di produrre altre opere dei suoi autori per promuoverne la vendita. Da una parte, l'opera doveva aver suscitato perplessità molto forti; dall'altra, la casa editrice era altrettanto fortemente motivata a investire sui nuovi talenti. Il tratto ondivago che emerge dalla gestione di questa vicenda da parte della casa editrice è il sintomo di un'incertezza che riflette senz'altro un momento di esplorazione di nuovi territori e approcci, ma al tempo stesso riflette forse le tensioni interne al processo decisionale della casa editrice.

La fine di questa storia, dal punto di vista editoriale, è appunto quel corto circuito da cui siamo partiti: «Sandman», nato come opera per far conoscere Gaiman e McKean al pubblico statunitense, raggiunse una popolarità tale da valere come raccomandazione per opere e collane, quasi fosse un brand. La DC promosse quindi sotto l'insegna del "Re dei Sogni" collane come «The Dreaming»¹⁰, «Lucifer»¹¹, «Dead Boy Detectives»¹² e «The Sandman Presents»¹³. Alle quali possiamo aggiungere «Sandman Mystery Theatre» di Matt Wagner, incentrata sul *Sandman* di Wesley Dodds, ma che per il pilota sfrutta «Sandman Midnight Theatre» con il «Sandman» di Neil Gaiman, per guadagnare la maggior visibilità possibile. E comunque, la DC pubblicò *Black Orchid* addirittura prima di *Arkham Asylum*, e l'opera non deluse le aspettative di vendita¹⁴.

¹⁰ Aa. Vv.: «The Dreaming» nn. 1-60, Vertigo, 1996-2001.

¹¹ Mike Carey et al.: «Lucifer» nn. 1-75, Vertigo, 2000-2006. Ed. it.: RW Lion, 2009.

¹² In ordine cronologico, sono finora apparse: Ed Brubaker, *Bryan Talbot: The Sandman Presents: «The Dead Boy Detectives»*, Vertigo, 2001; Jill Thompson: «The Dead Boy Detectives», Vertigo, 2005; Toby Litt, Marck Buckingham: «Dead Boy Detectives», Vertigo, 2014, Ed. it.: *I Due Ragazzi Morti Detective*, RW Lion, 2016.

¹³ Aa. Vv.: «The Sandman Presents», Vertigo, 1999-2004. Ed. it.: Magic Press, 2003.

¹⁴ *Black Orchid* fu pubblicata come miniserie in tre parti fra novembre 1988 e gennaio 1989 (uscì quindi un mese prima di «Sandman» n. 1); *Arkham Asylum* nell'ottobre 1989.

Enter Sandman

Nella locandina campeggia un volto con sorriso ambiguo e occhi come pozzi, dentro i quali brillano stelle. In primo piano, una mano destra semi aperta, le dita leggermente piegate, il palmo rivolto verso l'alto; sopra di esso della polvere brilla sospesa. In alto a sinistra, è scritto in caratteri spigolosi «I will show you terror in a handful of dust» (“Ti mostrerò il terrore in una manciata di polvere”); immediatamente sotto la mano, il logo della testata, “Sandman”, con il motto «He controls your dreams» (Lui controlla i tuoi sogni). Ancora sotto, lo spazio è diviso in tre colonne: a sinistra, la presentazione: «A horror edged fantasy, set in the DC Universe» (“Un fantasy dal taglio horror all'interno dell'universo DC”); al centro il logo della casa editrice, la DC Comics di Superman e Batman; a destra i nomi degli autori. Ancora più in basso, al centro, in caratteri piccoli sotto il logo DC, la dichiarazione/avvertimento «Suggested for Mature Readers» (“Adatto a un pubblico maturo”) (fig. 2.1)¹.

Siamo nell'autunno 1988 e la DC dispiega la campagna promozionale per la nuova serie «The Sandman». Come si conviene, ogni dettaglio della locandina è sintesi di un messaggio per il lettore potenziale e ideale: ne stimola aspettative e ne solletica il gusto.

2.1 Adatto a un pubblico maturo

C'è un pezzo importante della storia del fumetto statunitense dietro questa scritta in piccolo, che rimanda al famigerato “Approvato da CCA”, che campeggia

¹ Così è riprodotta in *Hy Bender*, op. cit., pag. 18.

Fig. 2.1. Manifesto promozionale per «Sandman». Sam Kieth, Mike Dringenberg, © DC Comics, 1988.

sulle copertine degli albi delle più famose testate DC dal 1954. È la storia del cosiddetto Comics Code (“Codice del Fumetto”), il codice di autoregolamentazione degli editori di fumetto adottato dalle maggiori case editrici. Conoscerla consente di apprezzare il valore profondo di ciò che accade nel fumetto mainstream degli anni Ottanta². Il punto significativo che qui vogliamo sottolineare è che il Comics Code propone e sostiene una visione specifica del lettore di fumetto, del fumetto stesso e del suo ruolo nella società. Una visione che opere come «Sandman» rigettano, proponendone una a quella irriducibile.

Alla base del Comics Code, infatti, c'è un preciso modello di lettore tipico del fumetto e del fumetto stesso. Nell'ottica alla base del Comics Code, il lettore di fumetto è adolescente, culturalmente, moralmente e intellettualmente sprovvisto e facilmente influenzabile. Il fumetto è visto come prodotto diretto agli adolescenti e capace di influenzare la loro formazione. Per questo necessita di un opportuno controllo dei contenuti, così da verificare che quell'influenza non sia negativa. Paradossalmente, potremmo sostenere che il principio



² La storia del Comics Code e delle vicende culturali ed editoriali a esso legate sono narrate da David Hajdu, nel suo *Maledetti Fumetti. David Hajdu: Ten Cent Plague The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*, 2008. Ed. it.: *Maledetti Fumetti*, Tunuè, 2010.

applicato dagli estensori del Comics Code sia che “da grandi poteri derivano grandi responsabilità”. Tramite il Comics Code, si forniscono al fumetto regole per garantirne la conformità ai principi morali degli estensori, cosicché sia organico a una particolare visione della società. In particolare, si limitano le potenzialità critiche del fumetto verso la società e le autorità costituite.

“Adatto a un pubblico maturo” indica quindi innanzitutto un’altra idea di fumetto, associata a un diverso modello di lettore. Un lettore culturalmente, moralmente e intellettualmente formato, autonomo e capace di affrontare l’opera con spirito critico. In una parola, responsabile. Questo lettore desidera trovare nell’opera la complessità del reale, compresi i suoi aspetti sgradevoli, e quindi richiede (in quanto fruitore) e offre (in quanto acquirente pagante) agli autori e ai produttori una maggiore libertà espressiva rispetto a quella possibile nella produzione seriale tipica, a lungo effettivamente pensata per adolescenti.

Dal punto di vista della politica editoriale di una major quale la DC, la questione è se una simile idea di fumetto sia economicamente ed editorialmente sostenibile. L’unica esperienza disponibile in quel momento era data dalla run di Alan Moore su «Swamp Thing», positiva, ma appunto unica. Dal punto di vista degli editori, era in una fase fluida, in cui si esploravano strade nuove e si correvano rischi, cercando di trovare nuove vie e, al contempo, limitare i danni. In un senso più generale, “Adatto a un pubblico maturo” indica anche la presa di coscienza dell’industria del fumetto di massa che il fumetto può esprimere opere in grado di raggiungere un pubblico più vasto di quello tipicamente legato alla produzione seriale. È una via praticabile per creare nuovi lettori, che nella produzione ordinaria non trovano alcuno stimolo. C’è quindi spazio per la produzione di lavori che sviluppino il linguaggio e amplino il dominio dei temi affrontati, opere che richiedano un maggior impegno del lettore, che non si esauriscano in *whodunit* (“giallo deduttivo”), scontri, nel conforto dato dalla ricorrenza degli schemi narrativi e dei personaggi o nell’ammiccamento al fan enciclopedico. Quello che nella produzione seriale (ribadisco: di massa e rispondente al Comics Code) rimane ambiguo³, può finalmente diventare esplicito: il linguaggio del fumetto crea opere che si confrontano criticamente con il mondo.

³ Con questo intendo il fatto che anche la produzione supereroica affronta temi non banali, esplicitamente politici, come la gestione della violenza, il rapporto fra giustizia e repressione, ma che queste letture rimangono sostanzialmente compresse e facilmente rimovibili all’interno dello schema narrativo seriale.

La ricerca di questa nuova maturità ha avuto una coda ironica nella richiesta di messa al bando di una serie di opere dalle biblioteche. L'ironia sta nel fatto che le denunce prendono alla lettera l'ambizione di questo nuovo approccio e lo rivoltano contro le opere stesse. «Sandman» risulta una delle più bersagliate da queste ingiunzioni, accusato di usare “linguaggio offensivo”, trattare “temi contro la famiglia” e di essere insomma una lettura inopportuna per gli adolescenti⁴. “Adatto a un pubblico maturo” diventa quindi una sorta di autodenuncia su cui far leva per allontanare quelle opere dalla portata degli adolescenti.

2.2 Un horror dal taglio fantasy

Gli anni Ottanta sono stati cruciali per il fumetto seriale e mainstream statunitense e «Sandman» si inserisce nella scia dei cambiamenti innescati da Frank Miller (con *Il ritorno del Cavaliere Oscuro*, innanzitutto, ma è bene non dimenticare il suo lavoro con Mazzucchelli su «DareDevil») e Alan Moore (*Watchmen*, ma ancora prima *Miracleman*). Trattando di «Sandman», dobbiamo anche considerare una corrente che nasce dal passato, dagli anni Cinquanta, dai fumetti della EC Comics e della lotta per difendere i bambini dai fumetti; è una corrente rimasta sommersa per un paio di decenni, ma che è tornata in superficie, impetuosa e redditizia.

È la corrente dell'horror.

Il genere horror era stato vittima illustre del Comics Code originario varato nel 1954 che raccoglieva raccomandazioni a editori e autori su tematiche, prospettive e obiettivi pedagogici da rispettare per poter essere dichiarati letture adatte ai ragazzi. Il risultato era stato il bando di molti degli ingredienti caratteristici dell'horror. Ma la versione del 1971 del Codice allenta i vincoli sul genere in una maniera se non clamorosa certamente significativa su cui vale la pena soffermarsi.

Nella versione del 1971, nella sezione “Standard Generali - Parte B” compare ancora immutato il punto 2: «All scenes of horror, excessive bloodshed, gory or gruesome crimes, depravity, lust, sadism, masochism shall not be permitted» (“Non sono ammesse scene dell'orrore, eccessivi spargimenti di sangue,

⁴ Cfr.: *Comic Book Legal Defense Fund: Case Study: Sandman*, disponibile presso <http://cbldef.org/banned-comic/banned-challenged-comics/case-study-sandman>.

crimini cruenti o raccapriccianti, depravazione, lussuria, sadismo, masochismo”): questo è ancora il limite invalicabile e, nella genericità tipica del documento, sempre appellabile per forzare un divieto o richiedere un adattamento. Tuttavia, poco sotto, risulta significativamente mutato il punto 5, che nella versione originaria recitava: «Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, torture, vampires and vampirism, ghouls, cannibalism and werewolfism are prohibited» (“Sono proibite scene o elementi che abbiano a che fare con morti viventi, tortura, vampiri e vampirismo, demoni, cannibalismo e licantropia”). Nella versione più recente è diventato: «Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, or torture, shall not be used. Vampires, ghouls and werewolves shall be permitted to be used when handled in the classic tradition such as Frankenstein, Dracula, and other high calibre literary works written by Edgar Allen Poe, Saki, Conan Doyle and other respected authors whose works are read in schools around the world» (“Non devono comparire scene o elementi che abbiano a che fare con morti viventi o torture. Vampiri, demoni e licantropi possono essere inseriti se presentati come nella tradizione classica, come Frankenstein, Dracula e altre opere letterarie di alto calibro scritte da Edgar Allan Poe, Saki, Conan Doyle e altri autori stimati, i cui scritti vengono studiati nelle scuole di tutto il mondo”).

Se nel Codice originario i punti 2 e 5 si rafforzavano a vicenda, nel nuovo sono, in una certa misura, messi in tensione fra loro.

Tutta una serie di argomenti e personaggi non sono più vietati *tout-court*, ma se ne concede la trattazione e l'utilizzo, facendo riferimento alla tradizione letteraria. Ecco il punto, ed è bene fare attenzione e rileggere: oltre che la caduta del divieto assoluto, viene stabilita una connessione fra fumetto e letteratura tradizionale. Il Codice, che aveva avuto come maggior nutrimento il disprezzo per il fumetto, riconosce implicitamente che il fumetto è assimilabile alla letteratura, di cui diventa semplicemente una articolazione, che utilizza un linguaggio specifico.

Le case editrici sfruttano immediatamente le nuove possibilità e varano una serie di testate i cui titoli richiamano le storiche serie della EC di Bill Gaines: «Tomb of Dracula» (Marvel, 1972), «Supernatural Thrillers» (Marvel, 1972), «Monsters Unleashed» (Marvel/Curtis, 1973), «Haunt of Horror» (Marvel/Curtis, 1974); «The Dark Mansion of Forbidden Love» (DC, 1971), «Secret of Sinister House» (DC, 1972); «Ghostly Haunts» (Charlton, 1971). Da notare che alcune di esse utilizzano un personaggio che introduce le storie, esattamente come la «Old Witch», il «Vault Keeper» e il «Crypt Keeper» della EC. In particolare, l'ospite di «Secret of Sinister House» è, fra il sesto e il sedicesimo

Nella pagina successiva:

Fig. 2.2. La run di Alan Moore su «Swamp Thing» è sia un esperimento fondamentale per il seriale mainstream, perché mira ad allargare il pubblico di lettori oltre quello adolescenziale, sia un caso esemplare della politica editoriale della DC degli anni 1980, che affida a una nuova leva di autori il compito di rivitalizzare personaggi minori o in difficoltà.

Michael Zulli, «Saga of the Swamp Thing Book» 1, copertina, © DC Comics, 1987.

numero della rivista, Eva, che poi ritroveremo nel Regno del Sogno. In questa sorta di rinascimento horror, nascono anche personaggi quali Ghost Rider (Roy Thomas, Gary Friedrich, Mike Ploog, Marvel, 1972), Man Thing (Stan Lee, Roy Thomas, Gerry Conway, Gray Morrow, Marvel, 1971) e Swamp Thing (Len Wein, Berni Wrightson, DC, 1971). Da notare che in Giappone nel 1972 Go Nagai inizia la pubblicazione di «Devilman».

Il successo dell'horror nel fumetto statunitense segue d'altra parte quello che il genere sta vivendo nel cinema. Qui il via libera è stato dato nel 1964, allorché decade il Motion Picture Production Code, meglio conosciuto come Codice Hays. Nel filone abbondano le pellicole cosiddette di "serie B", prodotte cioè con piccoli budget, ma in esso spiccano lavori quali *La notte dei morti viventi* (George Romero, 1968) e *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968). Nei decenni successivi, registi come David Cronenberg e John Carpenter produrranno ottimi lavori di notevole profondità e impatto utilizzando i meccanismi del genere horror. Fin dal lavoro di Romero, inoltre, al cinema il genere horror è veicolo di una visione critica della società.

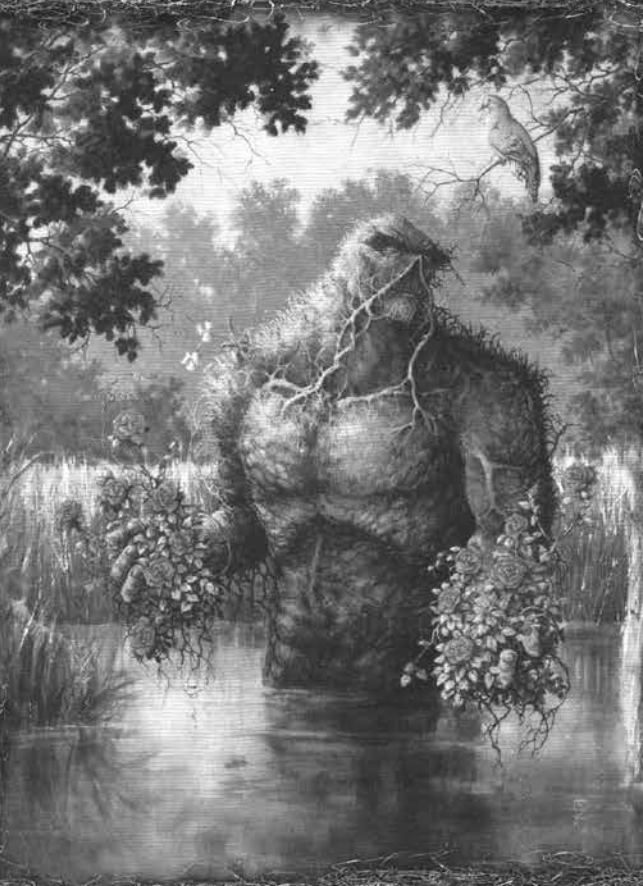
Su che cosa si basa il fascino dell'horror? Dal fatto di stimolare emozioni basilari (il terrore), evocare timori ancestrali (del Male, del Nulla) e rimozioni culturali (la Morte, il destino ultraterreno)? La sua diffusa condanna (i codici di autocensura per il cinema e il fumetto) e svalutazione critica possono averlo relegato in una nicchia per amatori, sulla linea di confine del buon gusto, rendendolo intrinsecamente elemento identificativo di una speciale comunità di appassionati, che si guadagnano senza troppa fatica la qualifica di trasgressivi?

Qualunque siano le ragioni, il dato di fatto è che, negli anni Ottanta, l'horror ha ritrovato il suo posto stabile negli scaffali delle fumetterie e una nuova leva di autori e lettori sui quali contare.

Su questi lettori conta anche la DC come potenziale pubblico di «Sandman».

VERTIGO
BOOK 1

SAGA OF THE
SWAMP
THING



alan moore
steve bisette
john toleben

Fra le testate di genere horror della DC, una riveste particolare importanza: «La Saga di Swamp Thing». La serie recupera un personaggio di seconda schiera, che aveva debuttato nelle pagine di «House of Secrets» nel 1971, per divenire eroe eponimo di una testata, che visse per ventiquattro numeri, fra il 1972 e il 1976. Creato da Len Wein e Bernie Wrightson, un suo primo rilancio, previsto per il 1978, fu una delle tante vittime della cosiddetta DC Implosion, un massiccio ridimensionamento del parco testate DC. Nel 1982, finalmente torna la grande occasione, sull'onda del successo del film di Wes Craven ispirato al personaggio⁵. La DC affida il lavoro a Martin Pasko, che conduce la serie per i primi 19 numeri⁶, per poi lasciarla in favore dei propri impegni televisivi. Serve quindi un nuovo autore. Karen Berger, editor DC, sceglie un nome sostanzialmente sconosciuto al pubblico statunitense. Lo ha reclutato in Gran Bretagna, dove ha pubblicato alcuni fumetti di grande successo. Ha trent'anni, si chiama Alan Moore e accetta la sfida.

Le storie di Moore per «Swamp Thing» si segnalano subito per l'alta qualità, ma il punto di svolta arriva con *Love and Death*⁷, in cui l'abbondanza di zombie e la presenza dell'incesto va decisamente oltre le soglie stabilite dal Codice. La DC decide di non sottoporre la storia alla CCA. Di più: nessun altro episodio della serie sarà sottoposto alla CCA per l'approvazione; scelta di buon senso, visto che le storie proposte da Moore attingono a piene mani in quell'immaginario horror che il Comics Code del 1954 aveva stroncato senza pietà, proprio in nome del fascino che esercitava sui lettori, e la cui ambiguità è ben presente allo stesso Alan Moore:

Ci immergiamo nell'horror per ottundere le nostre emozioni nei confronti degli orrori della vita reale? [...] Potrebbe essere uno strumento utile, se non vitale, con il quale riusciamo a investigare e comprendere le origine dell'orrore senza esporci a danni fisici o mentali?⁸

Difficile sopravvalutare l'importanza di Alan Moore e «Swamp Thing», non solo per il fumetto statunitense in generale, ma per Gaiman e «Sandman» in particolare. In «Swamp Thing», Moore riversa lirismo e passioni intense;

⁵ Wes Craven: *Swamp Thing*, 1982. Ed. it.: *Il mostro della palude*. La sceneggiatura del film è firmata da Wes Craven, Len Wein e Bernie Wrightson.

⁶ Con l'eccezione dei numeri 14 e 15, scritti da Dan Mishkin.

⁷ Alan Moore, Stephen Bissette, John Totleben: *Love and Death*, «Swamp Thing» n. 29 (ottobre 1984); in *Saga of The Swamp Thing, Book 2: Love and Death*. Vertigo, 1990.

⁸ Cfr. Alan Moore: *Introduction in Saga of the Swamp Thing Book 1*, Vertigo, 1990, pag. 7.

le emozioni forti, attese dal genere, sono suscitate tramite uno stile lirico; il suo approccio meticoloso, se non maniacale, alla sceneggiatura sarà di riferimento per molti autori della nuova leva britannica, come Jamie Delano, Grant Morrison e, appunto, Neil Gaiman. È da «Swamp Thing» che inizia l'onda lunga che porterà alla creazione della Vertigo, che debutterà nel Gennaio 1993⁹.

E, pensando a «The Sandman», non è possibile evitare la suggestione del viaggio di Swamp Thing oltre la vita, narrato in *Down amongst the Dead Men* ("Giù in mezzo ai morti")¹⁰ e di quello di Abigail Cable nel proprio sogno, raccontato in *Abandoned Houses* ("Case abbandonate")¹¹. Nel primo colpisce la rappresentazione de Lo Spettro, guardiano del passaggio verso il Pandemonium: il suo volto, i suoi occhi attraverso i quali passa la luce che illumina quel territorio: come non pensare al volto e agli occhi di Morfeo? Nel secondo, incontriamo Caino e Abele (come da tradizione DC custodi rispettivamente della *House of Mystery* ("Casa del Mistero") e della *House of Secrets* ("Casa dei Segreti"), ma soprattutto scopriamo che il sogno è una realtà autonoma rispetto a quella in cui viviamo e troviamo l'affermazione di Abele: "Ogni cosa è fatta di storie". Questi sono esattamente i principi che fonderanno il regno del Sogno, così come lo narrerà Gaiman.

2.3 Set in the DC Universe

Un universo narrativo a propria disposizione è un valore aggiunto.

Quanto meno, le politiche editoriali di Marvel e DC sembrano considerarlo tale, visto da una parte l'impegno profuso nella gestione della continuity e, dall'altra, il rilievo dato all'inserimento dei nuovi personaggi nel contesto generale¹². Il fondamento di questo approccio sta nel fatto che il collegamento fra

⁹ Il n. 47 di «Sandman» sarà il primo albo pubblicato sotto l'etichetta Vertigo. «Swamp Thing» passerà sotto l'etichetta Vertigo con il n. 129: *Swamp Fever* (gennaio 1993), scritto da Nancy Collins e disegnato da Scott Eaton.

¹⁰ Alan Moore, Stephen Bissette, John Totleben: *Down Amongst the Dead Men*, «Swamp Thing annual» n. 2, 1985, in *Swamp Thing Book 2: Love and Death*, 1990.

¹¹ Alan Moore, Stephen Bissette, John Totleben: *Abandoned Houses*, «Saga of the Swamp Thing» n. 33 (Novembre 1984), in *Swamp Thing Book 2*, op. cit..

¹² Vale la pena notare che Vertigo adotterà una politica diversa rispetto all'universo di ambientazione delle sue storie e sostanzialmente eviterà di considerare la sua coerenza come elemento fondante. La stessa ritrosia nel pubblicare crossover può essere considerata conseguenza di quella scelta: dal 1993 a oggi, ne risulta uno solo, *Children's Crusade*, peraltro

Nella pagina successiva:

Fig. 2.3. Ispirazione. Lo Spettro, come appare nello «Swamp Thing» di Moore e Bissette.

Alan Moore, Stephen Bissette: *Down Amongst the Dead Men*, «Swamp Thing Annual» n. 2, pag. 19, © DC Comics, 1985, RW Lion.

avventure e personaggi ambientati in uno stesso scenario, facilita il passaggio di un lettore da una testata all'altra: i cosiddetti crossover, storie in cui appaiono personaggi appartenenti a testate diverse, rispondono certo a una curiosità degli appassionati, ma hanno anche la funzione di esca per i lettori di una testata specifica verso le altre della stessa casa editrice che condividano la stessa ambientazione. Caso esemplare sono quelle saghe che, sfruttando magari una propria testata, coinvolgono tutto un universo e si sviluppano con uscite distribuite su diverse testate (dette *tie-in*): per seguirne lo svolgimento nella sua totalità, il lettore è costretto ad acquistare, o almeno a leggere, anche serie che magari non frequenta. Ecco il contatto che può convertirsi in affiliazione.

La gestione di un universo coerente pone peraltro non poche questioni a editori, autori e lettori. Quanto originale può realmente essere una nuova idea, un nuovo personaggio, per poter rientrare nei canoni dell'universo noto, essere approvata dalla casa editrice e accettata dai lettori? Inoltre: la necessità di rispettare la continuità non rischia di restringere troppo i margini di invenzione, innovazione e approfondimento degli autori? L'accumulo di eventi nell'universo, la loro pretesa consistenza reciproca, può portare all'esaurimento delle effettive potenzialità narrative, tramutate in vincoli e costrizioni?

Un universo coerente è sicuramente apprezzato dai fan, ma può risultare in una barriera all'entrata per i nuovi lettori (quanto bisogna conoscere dell'universo, perché si possano apprezzare le avventure dei suoi protagonisti?), cosicché anche dal punto di vista commerciale la necessità di un compromesso è evidente: il prodotto deve sì soddisfare i clienti fidelizzati, ma deve anche essere in grado di attrarne di nuovi. L'utilizzo di rimandi interni solletica il gusto del lettore fedele; ma se afferrarli diventa importante, o addirittura indispensabile, per capire gli intrecci e le relazioni fra i personaggi, è abbastanza probabile che il lettore occasionale ne sia frustrato e decida di non leggere

mediocre. Cfr. Aa. vv.: *Children's Crusade*, Vertigo, 1994., Ed. it: *La Crociata dei Bambini*, Planeta deAgostini, 2007.



STA APRENDO
GLI OCCHI.

quella testata, diventando così un lettore perduto. Per il fumetto seriale supereroico questi sono punti critici della politica editoriale, affrontati più volte nella sua lunga storia, tramite *reboot*¹³, mini saghe¹⁴, *run* affidate ad autori di fama riconosciuta, e ambientazioni alternative¹⁵.

Dal punto di vista del lettore, un nuovo personaggio che entri a far parte dell'universo, è un nuovo tassello, che ci si aspetta allarghi ulteriormente le prospettive, proponga nuove avventure, ma anche si colleghi ai personaggi e agli eventi conosciuti. In altre parole, qualcosa di nuovo, ma non troppo; qualcosa che abbia una sorta di affidabilità, poiché l'universo di appartenenza garantisce per lui. E i garanti sono proprio i personaggi dell'universo che appaiono nelle pagine della nuova testata a fianco del nuovo eroe. Un po' come avviene per l'affiliazione ad alcune associazioni: dei membri qualificati devono garantire per il candidato.

Può anche capitare che un personaggio guadagni una forte autonomia rispetto all'universo originario. Sintomo dell'autonomia raggiunta è il comportamento dei lettori, che lo avvicineranno non come componente dell'universo di origine ma come personaggio a sé stante. La presenza dei vecchi personaggi, un tempo garanti, appare allora un'intrusione, una sorta di traccia archeologica dello sviluppo.

¹³ *Reboot* è il termine con cui si indica un vero e proprio azzeramento del contesto narrativo, con modifiche profonde di molti personaggi e addirittura la soppressione di quelli considerati non più adatti. La DC lo attua a esempio nel 1985, tramite la saga *Crisis on Infinite Earths*, che riscrive la storia dei supereroi della casa editrice. Il *reboot* consente quindi al nuovo lettore di avvicinarsi alla testata senza subire il peso della sua *continuity* pregressa.

¹⁴ Le mini saghe sono avventure inserite nella *continuity* di una testata e mirano ad attrarre lettori con la promessa di una qualità sopra la media. Si sviluppano nell'arco di un numero limitato di uscite, che hanno un carattere di autonomia e per le quali spesso si propone un'edizione in volume. Sono affidate ad autori di prestigio e promosse con particolare cura. Hanno sia l'obiettivo di rilanciare una testata o un personaggio, con la promessa del "grande evento", sia quello di attrarre lettori che frequentano altre testate supereroiche o che sono interessati agli autori coinvolti. Per la risonanza degli autori (o l'abilità della promozione) è suscettibile di attrarre anche lettori che si mantengono ai margini del fumetto supereroico. *All Star Superman* di Grant Morrison e Frank Quitely è un esempio di questo genere di prodotto.

¹⁵ L'esplorazione di avventure e situazioni non coerenti con l'universo è affidato a iniziative speciali, che nell'universo Marvel prendono il nome di *What if* e in quello DC *Elseworlds*. Si tratta di storie fuori *continuity*, in cui gli autori hanno libertà sia rispetto all'ambientazione sia rispetto al profilo canonico dei personaggi. In esse, i supereroi si muovono in universi paralleli, in altre epoche e possono scambiarsi di ruolo con i loro avversari. Esempio classico in casa DC di una mini serie fuori *continuity* è *The Dark Knight Return* di Frank Miller.

A questo proposito, Alan Moore, presentando il suo ciclo di «Swamp Thing», scrive:

La prima cosa che chiunque legga un fumetto horror contemporaneo realizza è che ci sono grandi vantaggi economici nel poter promuovere un fumetto agonizzante, di scarse vendite, con l'apparizione di una celebrità. [...] questo approccio ha i suoi aspetti affascinanti e le sue assurdità. Le assurdità sono ovvie: per funzionare bene, l'horror ha bisogno di un'atmosfera sottile e mantenuta con cura; di una qualità soggetta a essere bruscamente distrutta dall'improvvisa entrata in scena di un uomo in calzamaglia verde e mantello arancione, specialmente se come personaggio è amante dei giochi di parole¹⁶.

Questa conquista dell'autonomia avviene per lo «Swamp Thing» di Alan Moore, ma anche per il suo derivato «Hellblazer» e in maniera ancor più accentuata per «Sandman», che nasce e muove i primi passi nell'universo DC, ma, episodio dopo episodio, creerà un proprio universo specifico e autonomo.

2.4 «Ti mostrerò il terrore in una manciata di sabbia»

«Ti mostrerò il terrore in una manciata di sabbia», il motto della serie che Gaiman propone alla DC nel soggetto inviato a Karen Berger nella primavera 1989¹⁷, è ispirato a un verso da *The Wasteland* (“La terra desolata”) di T.S. Eliot, che recita «I will show you fear in a handful of dust»¹⁸. A posteriori, lo slogan cattura forse più il programma iniziale che il risultato ottenuto, a ben vedere reso in maniera più calzante dai versi immediatamente precedenti quello utilizzato (“E io vi mostrerò qualcosa di diverso/ Dall'ombra vostra che al mattino vi segue a lunghi passi, o dall'ombra/ Vostra che a sera incontro a voi si leva”). Comunque sia, chiamare in causa Eliot per l'epigrafe a un fumetto suona ambizioso, se non addirittura pretenzioso, ma il verso ha una sua innegabile pertinenza con la saga del Signore dei Sogni e suggerisce efficacemente l'atmosfera delle vicende che verranno narrate, così come

¹⁶ Alan Moore: *Introduction in Alan Moore*, Steve Bisette, John Totleben: *Swamp Thing Book 1*, op. cit., pagg. 8-9.

¹⁷ Cfr.: Neil Gaiman: *The Sandman – An Outline in: Absolute Sandman vol. I*, Vertigo, 2010, pag. 546.

¹⁸ T. S. Eliot: *The Wasteland*. Ed. it.: *Poesie*, a cura di Roberto Sanesi, Bompiani, 1966, pag. 256.

A destra:

Fig. 2.4. Il Sandman della Golden Age aveva partecipato occasionalmente alla JSA. Anche il Sandman di Gaiman partecipa all'universo DC: nel primo arco questa collocazione serve ad aiutare la nuova testata, che omaggerà l'universo di appartenenza anche in «The Wake». Di fatto, questa affiliazione non viene sfruttata nella costruzione dell'intreccio e la serie, anche nella percezione generale, si svincola da quell'universo.

«Sandman» n. 2, pag. 21, © DC Comics, 1988.

l'utilizzo di Eliot di frammenti di miti per la costruzione de *La terra desolata* richiama quello di Gaiman per la definizione dell'universo narrativo di Sandman. A livello di annotazione, vale anche la pena segnalare che in epigrafe a *La terra desolata* pone una frase dal *Satyricon* di Petronio, che recita: «Ora, coi miei stessi occhi vidi a Cuma la Sibilla sospesa in un'ampolla. E come quei ragazzi dicevano: Sibilla, cosa vuoi? Lei rispondeva: Desidero morire»¹⁹, citazione che descrive in maniera appropriata lo stato d'animo di Morfeo nella fase finale della vicenda. Sempre rimanendo nell'orbita del poeta irlandese, abbiamo il celebre finale de *Gli uomini vuoti* («È questo il modo in cui il mondo finisce, non con un botto ma con un uggliolo di paura»)²⁰, che definisce una fine senza effetti speciali ma pervasa di timore, ben corrispondente alla scelta stilistica e di atmosfera utilizzata per lo scioglimento della vicenda di Morfeo.

Naturalmente, la polvere della citazione diventerà la polvere del Sogno: quella che Morfeo custodisce in un prezioso sacchetto, uno dei tre simboli del suo potere, e quella che il sonno lascia negli occhi dei viventi²¹.



¹⁹ Cfr.: Petronio Arbitro: *Satyricon*, Rizzoli, 2009, par. 48.

²⁰ T. S. Eliot: *Gli uomini vuoti*. Ed. it.: *Poesie*, a cura di Roberto Sanesi, op. cit., pag. 297. Sanesi traduce seccamente *whimper* con "piagnisteo".

²¹ Nel folklore nordeuropeo, The Sandman, uomo della sabbia, è un essere che porta buoni sogni, gettando della polvere magica negli occhi di chi dorme, quella polvere che ogni tanto ci infastidisce al risveglio.

Quella polvere è la “materia di cui sono fatti i sogni”, l’elemento di cui sono composti i viventi tutti, come scrive l’amato Shakespeare²². Quella polvere è la materia prima delle storie e, poiché le storie fondano la visione e l’interazione dei viventi con la realtà, quella polvere è la sostanza che consente ai viventi di leggere la realtà e il Signore dei Sogni, che Harun al Rashid, il sultano della Baghdad de *Le mille e una notte*, apostrofa anche Signore delle Storie è, in questo modo, anche colui che consente ai viventi di accedere alla Realtà. Secondo Distruzione il Sogno fonda la realtà stessa, ma anche se questa rimane solo un’opinione, è evidente la profondità delle conseguenze di una crisi nel mondo del Sogno.

²² William Shakespeare: *La Tempesta*, Atto IV, scena I, che Gaiman cita in «Sandman» n. 75: *The Tempest*, pag. 27.

