

7. NEIL GAIMAN

(Portchester , 10 novembre 1960 -)

Autore di fumetti, scrittore, giornalista, sceneggiatore televisivo e radiofonico britannico, scrive anche favole e storie per l'infanzia, drammi radiofonici e testi per canzoni.

E' padre di tre figli e proprietario di ben sette gatti!!



7. NEIL GAIMAN

- **1960:** nasce a Portchester (Inghilterra) da genitori di origine polacca e impara a leggere a soli 4 anni.
- **1965:** il primo libro che divora è *The Lord of the Rings* di Tolkien.
- **1967:** riceve in dono *The Chronicles of Narnia* di C.S. Lewis e dell'autore già al tempo lo colpisce “l'uso delle frasi parentetiche rivolte al lettore in cui parlava direttamente con lui” – decide che, una volta divenuto scrittore, avrebbe utilizzato lo stesso sistema diretto.

7. NEIL GAIMAN

- **1984**: comincia la sua carriera come giornalista – scrive critiche letterarie e biografie di gruppi musicali quali i Duran Duran.
- **1989**: in giugno inizia *Signal to Noise* (tr. Rapporto segnale /disturbo) una *graphic novel* sugli ultimi giorni di un regista in punto di morte – vince l'**Eisner Award** come migliore albo illustrato nel 1992 – viene diffusa nell'ottobre 1996 come dramma radiofonico per la BBC Radio Three.
- Nello stesso anno inizia anche la pubblicazione della serie di fumetti *The Sandman* che si concluderà nel 1996.

7. NEIL GAIMAN

- **1990:** inizia a pubblicare i suoi romanzi – il primo, intitolato *Good Omens* (nella versione italiana “Buona Apocalisse a tutti!”) è una commedia.
- **1996:** pubblica *Neverwhere* (tr. Nessundove), nato come serie televisiva, ricco di allusioni a fiabe e cultura dell’epoca Vittoriana.
- **1997:** esce *Stardust*, vincitore del Premio Alex nel 2000 – da esso verrà tratto un film (2007).
- **2001:** è la volta di *American Gods*, vincitore del Premio Nebula (2002) e del Premio Hugo (2009) – è un misto di *fantasy* e mitologia.

7. NEIL GAIMAN

- Negli anni seguenti continuerà a pubblicare romanzi brevi e lunghi vincendo altri premi ma, come egli stesso ha detto, preferisce il fumetto ad ogni altra forma di racconto perché *“in molti sensi è un terreno non ancora esplorato, un terreno vergine.”*
- Quando lavorava su *The Sandman*, la sensazione era di *“avere in mano un machete e di dirigersi nella giungla [...] Mi sono trovato a scrivere in luoghi e a fare cose che nessuno aveva mai fatto prima ... E ci sono riuscito e mi sono divertito tantissimo.”*

Infatti ...

6. NEIL GAIMAN

- **1991:** il numero 19 della serie *The Sandman* intitolato “*A Midsummer Night's Dream*” (tr. Sogno di una Notte di Mezza Estate) vince il **World Fantasy Award** quale miglior racconto – prima di allora nessuno aveva mai vinto questo premio con un fumetto.
- Curiosamente subito dopo la vittoria le regole del premio vengono cambiate per fare in modo che un fumetto non possa più essere iscritto a partecipare!
- Norman Mailer (scrittore statunitense della Beat Generation) ha detto di Sandman: “*Assieme a tutto il resto, Sandman è un fumetto per intellettuali, e devo dire che era ora*”.
- LA Times lo ha descritto come “*la più grande vicenda epica nella storia dei comic book*” e “*il miglior fumetto mensile al mondo*”.

“L’uomo della sabbia”



- E’ una figura mitica legata al folklore.
- Nel racconto di **H. C. Andersen** (*Ole Lukøje* – 1841) veniva invocato per fare addormentare e sognare i bambini grazie a della finissima sabbia spruzzata sui loro occhi per impedire loro di aprirli e vederlo.
- Nel racconto di **E. T. A. Hoffmann** (*Der Sandmann* – 1815) era invece un mostro capace di cavare gli occhi ai bambini che non volevano dormire per darli poi in pasto ai suoi figli, creature dotate di becchi ricurvi come quelli dei gufi.



THE
SANDMAN

(1989 – 1996)

- Nella serie di fumetti di Gaiman il protagonista è ***Dream*** conosciuto con diversi nomi tra i quali *Morfeo*, *Oneiros*, il *plasmatore*, il *principe delle storie* e altri ancora: è la personificazione antropomorfa di sogni e storie.
- E' uno dei sette Eterni, ***The Endless***, ognuno dei quali incarna e regola un particolare aspetto dell'esistenza:
 - ***Destiny*** è nato appena prima che il primo essere vivente venisse al mondo – il destino di un uomo è scritto prima che egli nasca;
 - alla comparsa del primo essere vivente nasce anche ***Death*** che continuerà ad esistere anche dopo la fine dei tempi;
 - l'uomo appena nato inizia a sognare, ed ecco ***Dream***;
 - il sogno provoca cambiamento, per cui ***Destruction*** di ciò che era prima;

The Sandman (1989 – 1996)

- la distruzione del passato si manifesta in *Desire* di altro;
- e *Despair* per non poter avere la cosa voluta;
- infine ecco *Delirium*, che una volta era Delizia, o Piacere: perché?

La Distruzione è il prodotto del cambiamento, portato da Delizia attraverso la distruzione della sua vecchia identità e la creazione di una nuova, Delirio appunto.

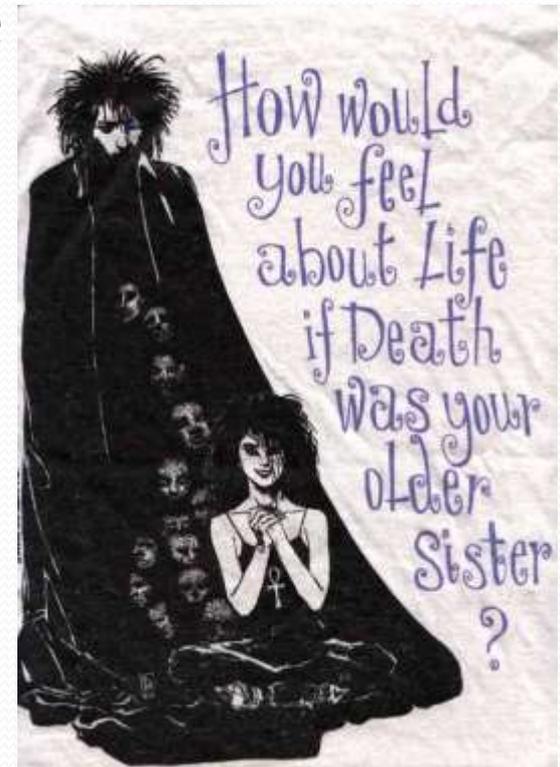
- Distruzione prova a diventare un'artista e, sebbene la sua arte sia imperfetta, egli è rinvigorito dalla **libertà di creare**.
- In questo complesso universo le divinità nascono e si concretizzano *in funzione della volontà dei propri adoratori*: una volta che l'adorazione e la fede terminano il dio si spegne, perde forza e scompare o decade adattandosi a fare lavori di bassa lega.

The Sandman (1989 – 1996)

- Morfeo regna sul mondo dei sogni: lì può fare qualsiasi cosa desideri attingendo alle idee e alla forza di tutti i sognatori.
- Gli abitanti del luogo, da lui creati, lo rendono simile al mondo di *Alice nel Paese delle Meraviglie* con sogni, incubi, ma anche esseri curiosi:
 - la **viverna**, il **grifone** e il **cavallo alato** a guardia del palazzo;
 - **Mervin lo spaventapasseri** con la testa a forma di zucca;
 - **Caino e Abele** in eterno litigio tra di loro;
 - **Matthew, il corvo** di Sogno, che in precedenza era un uomo, perfetto contraltare alle divinità che pullulano nella serie con il suo modo così umano, pratico e disincantato di vedere il mondo;
 - il **bibliotecario Lucien** e la **biblioteca del sogno** in cui sono presenti tutti i libri che le persone hanno sognato o solo favoleggiato di scrivere così come tutte le idee di romanzo che non si sono mai concretizzate.

The Sandman (1989 – 1996)

- Gaiman trae a pieni mani dalla Bibbia, dal mito, dalla leggenda creando una sintesi originale e “magica”.
- E’ però l’approfondimento psicologico dei personaggi il punto che ha permesso di elevare la serie al di sopra della media delle altre produzioni fumettistiche e letterarie in genere.
- Il protagonista, ad esempio, che è stato a contatto con gli uomini per migliaia di anni, si *contamina* sempre più con le loro passioni passando dall’essere un dio freddo e razionale a diventare un essere capace di crescere e soffrire.



The Sandman (1989 – 1996)

- Il **tema portante** dell'intera vicenda narrata, quindi, è la **crescita**.
- La crescita del protagonista non è concepita come invecchiamento fisico – impossibile per un essere immortale – né intesa come una sfida a nuove esperienze, visto che Sogno esiste da miliardi di anni.
- Il percorso che egli affronta è quello dell'**evoluzione morale**: per fare ciò Sogno deve correggere situazioni ed eventi che lui stesso ha contribuito a creare o che ha favorito con le sue omissioni.

METALLICA

Enter Sandman (1991)

- E' una canzone dei Metallica, dall'album *Metallica* del 1991 (conosciuto anche come *The Black Album*).
- E' uno dei pezzi più famosi del gruppo ed è stato creato in origine come *theme song* per il *wrestler* Jim Fullington, il cui nome d'arte è *The Sandman*.
- Il testo parla delle paure di un bimbo terrorizzato dall'arrivo dell'uomo sabbia. James Hetfield e un ragazzino recitano una preghiera del mondo anglosassone, "*Now I lay me down to sleep*".



The Boogeyman (2005)

- Creatura leggendaria e oscura quanto *the sandman* è *the boogeyman*, un essere cattivo e misterioso presente nella tradizione di vari paesi - in Italia è noto anche come *il Babau!*
- Nel 2005 S. Kay dirige il film *Boogeyman*, un *J-Horror* che deve la sua efficacia ad un'atmosfera di tensione psicologica costruita su ciò che **NON** viene mostrato.
- L'uomo nero di Tim è reale o è solo frutto di fantasia?

