

Al risveglio i sogni scappano via, come sabbia tra le dita...

Alzarsi dal letto al mattino è spesso una faccenda sgradevole, specialmente se questo avvenga con un orologio che si mette ad urlare ad un orario prestabilito e che ci strappa via dalla meraviglia dei sogni notturni.

Sogni che, stando alla tradizione, dobbiamo all'intervento dell'Uomo del Sonno, the Sandman.

Proviene da un folklore millenario, questa figura che visita le nostre stanze proprio nei momenti che precedono il sonno. Ma è un angelo o un demone? Difficile a dirsi, nessuno è mai riuscito a guardarlo con attenzione. Alcune leggende sostengono che abbia il cranio a forma di Luna, e gli occhi come pozzi scuri illuminati da stelle. Ha con sé un sacchetto pieno di sabbia, ne prende un pizzico e la sparge sui nostri occhi. C'è chi dice che la polvere luccichi nella penombra mentre cade sul nostro viso come astri remoti, altri che produca una leggera musica simile ad un carillon lontano, o al palpito delle ali delle fate, ma nessuno ha davvero mai sentito questo suono, perché il momento che la sabbia tocca la nostra pelle e si posa sulle palpebre siamo già per strada verso la terra del sogno.

E a mattina, mentre le nebbie della notte si disperdono, ci grattiamo via dagli occhi la "sabbia", a livello medico definito solo *muco*, ma è più affascinante considerarlo il segno del passaggio di Sandman, che mentre dormivamo ci ha regalato visioni e fantasie.

L'uomo del Sonno è una figura che accomuna moltissime culture in giro per il mondo, e che tuttora rientra nel nostro vocabolario, anche in forma di soprannomi e modi di dire: per esempio è frequente che i pazienti che devono sottoporsi ad interventi chirurgici si riferiscano al loro anestesista proprio come *the Sandman*, con il connotato quindi di una creatura benigna, che induce un veloce sonno profondo, senza dolore, ma pieno di sogni.

In Norvegia e in Svezia lo chiamano John Blund, in Belgio e in Sud Africa ci si riferisce a lui come Klaas Vaak, ed è uno gnomo con una lunga barba bianca che abita in un castello di sabbia.

Nel folklore rumeno c'è Moș Ene, Nonno Ene, che deposita la sua magica sabbiolina sulle ciglia dei sognatori.

In Quebec e in Canada c'è Bonhomme Sept Heures, un personaggio sinistro e minaccioso che vaga alla ricerca di bambini ancora fuori dai loro letti alle 7 di sera. Quando li trova butta loro sabbia negli occhi per accecarli e catturarli più facilmente e poi se li porta via!

Mille nomi, per un'identità che a sua volta appare multiforme.

Non è facile stabilire le origini di Sandman proprio perché fa parte di una tradizione orale millenaria. Esistono tantissime figure amichevoli e affettuose nei confronti dei bambini pronte a premiarli se si comportano bene, e qualche passo accanto a quelle figure c'è sempre il corrispondente responsabile delle punizioni, se la condotta invece non è delle migliori. E i bimbi ubbidienti si sa, vanno a dormire quando viene detto loro di farlo.

Impossibile stabilire chi abbia inventato Sandman, e la cosa è resa ancora più ingarbugliata dal fatto che esistano, specialmente oggi, numerose versioni di Sandman, che fanno sì non si possa sapere di quale si stia parlando ad una prima semplice menzione.

Per quanto riguarda la mitologia greca, come di consueto, le cose si complicano ulteriormente:

i sogni non erano generalmente personificati, anche se esistono esempi in cui questo accade, principalmente in poesia. Nell'Iliade per esempio un *òneiros*, cioè appunto "un sogno", viene convocato da Zeus, che gli ordina di andare da Agamennone per esortarlo alla battaglia. L'*Oneiros* arriva alla tenda di Agamennone e lo trova addormentato, allora assume le fattezze del fidato consigliere Nestore e come tale gli appare, consegnando il messaggio di Zeus.

Nell'Odissea si parla della terra del sogno, che giace accanto ai prati di asfodelo dell'Ade, dove vagano le anime dei defunti. Gli asfodeli sono fiori dall'apparenza pallida e un po' spettrale, che nell'antica Grecia erano spesso coltivati sulle tombe, forse anche per la credenza che i morti se ne cibassero.

Esiodo stabilisce che la "tribù dei sogni" è composta dai figli di Nyx, la notte. Tra loro ci sono, per citarne alcuni: Ker - Destino, Thanatos - Morte, e Hypnos.

Hypnos è la personificazione del sonno. Vive in una caverna nell'Ade con il suo gemello Thanatos, dove non arriva né la luce del Sole né quella della Luna. La terra davanti alla caverna è tempestata di papaveri e altre piante soporifere. All'interno della caverna poi scorre il Lete, il fiume dell'oblio. Si dice che Hypnos sia un dio calmo e gentile, pronto ad aiutare gli umani in difficoltà, visto che dopotutto è a lui che appartengono per metà delle loro vite.

Figure correlate a Hypnos e agli Oneiroi sono i Somnia, i sogni, che stando alle Metamorfosi di Ovidio sono i mille figli di Somnus. Ovidio ne nomina tre: Phantasos, che appare in forma di oggetti inanimati. Phobetor che appare in forme animali ed infine Morfeo.

Il suo nome deriva dalla parola greca μορφή, forma, e quella che assume Morfeo è umana. Ovidio dice che “non c'è nessun altro altrettanto capace di imitare l'andatura, i lineamenti e la parlata dell'uomo. (Morfeo) è in grado di emulare anche gli abiti e i costumi di ciascuno”. Come altre divinità associate al sonno, Ovidio rappresenta Morfeo alato.

È in nome suo che viene battezzata la morfina, alcaloide contenuto nell'oppio, estratto, per riportare tutto in cerchio all'inizio, dai papaveri.

Per i bambini europei di un paio di secoli fa l'idea del passaggio dell'Omino del Sonno poteva avere connotati allarmanti.

Nel nord e nel centro dell'Europa Morfeo/Sandman appare in molte storie per bambini, ed è un personaggio del folklore, quindi anche qui ancora una volta multiforme.

Far addormentare un cucciolo che non ha sonno può essere complicato, specialmente quando l'adulto abbia invece molta voglia di dormire, e sul quel campo di battaglia fatto di cuscini e lenzuola sono state adottate negli anni varie strategie.

Ninna-nanne, favole, canzoni. È lì che Sandman è cresciuto e cambiato, adattandosi all'abbisogna, un personaggio creato dai genitori per tranquillizzare o invece intimare obbedienza nei loro piccoli.

Così, tanto quanto la relazione con un bambino che non vuole dormire può diventare turbolenta, anche la figura di Sandman inizia ad essere fatta anche di qualcos'altro, e non solo magica, benigna polverina di stelle.

Tanto quanto Babbo Natale ha i suoi sosia oscuri, così anche Sandman ha un lato ombra, spaventoso tanto quanto la sorveglianza 24 ore su 24 del caro Saint Nick.

Resta tutto tramandato a voce fino al 1771, quando per la prima volta Sandman arriva su pagina.

Avviene sui dizionari tedeschi del 18° secolo, che descrivono brevemente un idioma dell'epoca “Sandman sta arrivando”, usato come dolce presa in giro di qualcuno che appaia stanco e pronto per dormire.

Nel 1798, sempre in un dizionario, lo stesso idioma appare come frase usata dai genitori quando i loro bambini inizino a strofinarsi il viso per il sonno, sottintendendo che Sandman ha appena lanciato loro la sua sabbia magica e non riescono più a tenere gli occhi aperti.

Naturalmente per diventare una frase fatta che trova posto in un dizionario significa che la nomenclatura *Sandman* doveva essere diffusa e in circolazione ben prima del 1771.

Ma la prima storia vera e propria è del 1816, e a scriverla è Ernst Theodor Amadeus Hoffmann. Si tratta di un racconto breve, una lettura di circa mezz'ora, niente affatto una favola per bambini, che esplora l'aspetto più sinistro di Sandman. Si chiama appunto “L'uomo della sabbia”.

La storia si apre con tre lettere. La prima è scritta da un giovane uomo di nome Nathaniel, che confida all'amico Lothaire una bizzarra vicenda della sua infanzia. Quando Nathaniel era bambino la sua famiglia aveva l'usanza di sedersi tutti intorno ad un tavolo dopo cena, con gli adulti che raccontavano storie ai bambini. Ma molto spesso, allo scoccare delle 9 di sera, il padre si ritirava nel proprio studio, interrompendo così i bei racconti, dove veniva poco dopo raggiunto da un socio di nome Coppelius. Si trattava di un uomo repellente e spaventoso, che amava fare dispetti ai piccoli, e il cui arrivo i genitori di Nathaniel sembrano temere ogni giorno di più.

Visto che una sera la madre di Nathaniel lo incita ad andare a dormire “perché sta arrivando The Sandman”, quando di fatto sta arrivando Coppelius, il bambino all'udire i passi dell'uno pensa sia l'altro, ed inizia ad associare le due figure, e a convincersi che il collega del padre sia in effetti una creatura mostruosa dotata di poteri soprannaturali.

È un processo che l'autore descrive con “L'uomo della sabbia mi ha condotto lungo il sentiero del meraviglioso e del fantastico, che così prontamente trovano casa nella mente di un bambino”.

Spaventato e pieni di dubbi Nathaniel bambino chiede delucidazioni alla sua balia, su chi sia Sandman e se visiti abitualmente casa loro, e la balia in cambio gli racconta una storia terrificante, secondo cui Sandman lancia la sua sabbia addosso ai bambini per portare via loro gli occhi, che gli servono per sfamare i propri bambini, che abitano nel suo nido sulla Luna.

Angosciato e curioso Nathaniel una notte decide di spiare cosa accada nello studio del padre, e, prontamente sorpreso, viene minacciato da Coppelius di asportargli gli occhi. Solo le implorazioni del padre gli salvano la vista. Pochi giorni dopo il padre di Nathaniel muore in una misteriosa esplosione proprio nel suo studio, in seguito pare ad un esperimento alchemico.

Nathaniel oggi cresciuto sta raccontando tutto questo all'amico Lothaire, nonché fratello della fidanzata Clara, perché l'orrendo Coppelius, a suo dire responsabile della morte del padre, è riapparso nella sua vita, camuffato da ottico piemontese si fa chiamare Giuseppe Coppola, e lo sta tormentando e minacciando come in passato.

La sua presenza assume via via connotati sempre più oscuri e terrificanti, compromettendo ogni aspetto dell'esistenza di Nathaniel, ogni certezza, ogni affetto.

È uno splendido racconto gotico ed inquietante che ti suggerisco di leggere, la prossima volta che il clima ci regala un temporale!

Tra l'altro nel 1991 Paul Berry ne ha fatto una versione animata in stop-motion, o per meglio dire, non tanto una versione dell'intera storia di Hoffmann, quanto della versione di Sandman raccontata dalla balia. Si tratta di un magnifico corto di circa 9 minuti, piuttosto spaventoso, che gli valse persino l'Oscar.

Tornando alla storia: apparve per la prima volta nel 1817 in una raccolta di racconti intitolata *Notturmi*, poi nel 1834 venne tradotta in inglese e pubblicata nell'annuale uscita “The Keepsake”, che si può tradurre con “pensierino, souvenir, ricordo”. Si trattava di una compilation di arte e letteratura creata per essere il regalo perfetto per Natale, e naturalmente il gusto tutto inglese della ghost story natalizia trovò nella storia di Hoffmann una splendida aggiunta alla prestigiosa collezione.

Calvino, a proposito de “L'uomo della sabbia”, disse “La scoperta dell'inconscio avviene qui, nella letteratura romantica fantastica, quasi cent'anni prima che ne venga data una definizione teorica”.

Ed infatti in seguito alla pubblicazione su Keepsake il racconto divenne importante nell'ambito della psicanalisi, perché Freud ne fece grande uso nel suo trattato “The Uncanny”, tradotto con il perturbante, il sinistro, o anche *lo spaesamento*.

Il perturbante è un aggettivo sostantivato che indica un aspetto della paura, evocato quando qualcosa ci appare familiare e sconosciuta allo stesso tempo, estranea ma riconoscibile. Suscita angoscia, confusione, estraneità. Leggere L'uomo della sabbia è un magnifico esercizio in letteratura romantica e sperimentazione del graduale incedere dello spaesamento.

Strano e quotidiano insieme, da cui ovviamente anche l'uncanny valley (traducibile con la zona perturbante o valle perturbante), l'ipotesi presentata dallo studioso di robotica Masahiro Mori nel 1970, secondo cui la sensazione di familiarità e di piacevolezza generata da automi antropomorfi aumenta solo al punto in cui l'estremo realismo produce invece un brusco calo delle reazioni emotive positive, destando al contrario repulsione e inquietudine.

L'esperienza editoriale seguente è nel 1841, quando Hans Christian Andersen pubblica una favola, questa sì intesa per i più piccoli, che si chiama Ole Chiudigliocchi, dal nome del suo protagonista, che indossa sempre pigiami di seta e ha con sé degli ombrelli colorati.

Andersen non lo chiama mai Sandman, e certo almeno all'inizio i punti in comune non sono molti, Ole è un personaggio benevolo, non usa la sabbia, ma piuttosto spruzza del latte degli occhi dei bambini. Nessuno al mondo conosce tante belle storie quanto lui, che le racconta così bene! Di ombrelli ne ha due, uno all'interno ha delle belle figure, e Ole lo spalanca sui bimbi buoni e così loro fanno sogni bellissimi. L'altro non ha alcun disegno, ed è riservato ai bimbi cattivi, che patiscono un sonno pesante, e si svegliano a mattina senza aver sognato proprio niente.

Alla fine della favola il bimbo scopre che Ole ha un fratello che, invece di visitare chi dorme notte dopo notte portando sogni, visita ciascuno una volta sola, portando la morte. Anche il fratello si chiama Ole Chiudigliocchi.

Circa 10 anni dopo, nel 1852 escono due traduzioni diverse della storia, che cambiano il dettaglio del latte in “una certa polvere” l'una e “sabbia” l'altra.

Altri 10 anni dopo circa, nel 1861, il nome originale di Ole scompare del tutto nella traduzione inglese, e lui diventa direttamente Sandman.

Così facendo si mescola alla pre-esistente tradizione di Sandman, quella orale, e arrivato il 1890 ha preso un'altra forma ancora.

Rimane una figura abbigliata con indumenti notturni, ma gli ombrelli magici sono spariti, e al loro posto ci sono soltanto due sacchetti pieni di sabbia, uno che porta sogni e l'altro solo sonno vuoto.

Uno degli elementi più interessanti della figura di Sandman è che nella sua ambivalenza ricorda quelle filastrocche o ninna-nanne con melodie dolcissime, ma un testo violento e crudo.

Da sempre gli adulti, specialmente per fortuna nei secoli scorsi, sono soliti raccontare favole che funzionano come ammonizioni, come Cappuccetto Rosso per citarne una soltanto.

In quest'ottica l'idea di terrorizzare i bambini perché dormano non è una cattiveria e basta, è anche un volerli preparare, avvertire del fatto che là fuori, nel mondo, è pieno di lupi.

Ma se spesso i cattivi delle favole hanno punti deboli, si possono adottare strategie per avere la meglio su di loro, niente può assicurarti la vittoria sull'Uomo del sonno.

L'unico scenario positivo è che vinca lui, e tu dorma.

Non può essere sconfitto né ingannato.

All'inizio del 20° secolo alla figura di Sandman viene dato un incarico importantissimo. Dotato com'è a raccontare storie, tanto quanto Mamma Oca, diventa un personaggio archetipico, autore di fiabe a filastrocche, ed inizia ad essere noto come una specie di fata, la cui unica preoccupazione è il benessere e la gioia dei piccoli, che visto da dove arriviamo mi sembra un bel miglioramento.

Nel 1954 The Chordettes registrano “Mr Sandman”, allegra e spensierata, salvo poi essere usata nel 1981 sui titoli di coda del film Halloween. Niente da fare, l'ambivalenza ritorna.

Negli anni '70 la televisione francese trasmette Bonne nuit les petits, ogni sera alle 7:50 per 10 minuti, uno show nel quale c'è un orso di nome Nounours che arriva a bordo di una nuvola guidata dal suo amico Sandman, “Le marchand de sable”, che suona il flauto mentre il Sole tramonta e poi crea una piccola cascata di sabbia che fa addormentare i bambini.

Sulla tv americana Sandman compare un po' ovunque, in Sabrina vita da strega, le Superchicche, Charmed, nella versione animata The Real Ghostbusters degli anni '80.

Per non parlare della... sognante, è il caso di dirlo, versione di Sandman in Le 5 Leggende, film del 2012 estremamente sottovalutato ed uno dei miei preferiti di sempre!

Per quanto riguarda i fumetti le incarnazioni sono se possibile anche più numerose:

negli anni '40, cui ancora ci si riferisce come l'Epoca d'Oro dei Fumetti, freschi di seconda guerra mondiale si decide di cercare una accessibile e veloce forma di escapismo con l'intrattenimento offerto dai supereroi. La maggior parte nasce qui, Superman, Batman, Wonder Woman.

Ma nasce anche Sandman, nel 1939, creato da Gardner Fox e Bernard Christman per la DC. È un uomo di nome Wesley Dodd che tormentato nei sogni dalle attività criminali dei malvagi decide di mettere i suoi poteri a servizio del bene. Inventa una formula per vari gas soporiferi e sedativi assortiti con cui carica la sua “gas-gun”, indossa una maschera e nottetempo se ne va in giro ad addormentare e catturare i criminali che ha visto nei suoi sogni.

Nel 1963 nasce Sandman in versione antagonista dall'altra parte del cielo, cioè nel mondo Marvel, di solito è un nemico di Spider-Man, creato da Stan Lee e Steve Ditko.

Negli anni '70 la DC lo re-inventa di nuovo, questa volta è l'alter-ego di Hector Hall, nome che tornerà in ruolo cruciale anche nell'incarnazione successiva di Sandman, ed è creato da Joe Simon and Jack Kirby. In questa versione si intendeva rappresentare l'aspetto più popolare del mito di Sandman, eterno ed immortale, la cui missione fondamentale è proteggere i bambini dai mostri nei sogni, ed ha accanto due “assistenti”, due incubi che si chiamano Brute e Glob, fastidiosi, ma

fondamentalmente innocui. Dopo un ulteriore mega retcon negli anni '80 diventa persino membro della Justice League!

Ed infine, nel 1987 la DC chiede al giovane e promettente Neil Gaiman di produrre un titolo per loro, vogliono che riesumi qualcosa finito nel dimenticatoio, e per prima cosa lui riporta in vita il poco noto Black Orchid. I 3 numeri hanno un buon successo, e la DC torna a bussare a casa Gaiman. A lui interessa Sandman, dell'epoca d'oro, ma ha in mente un concetto diverso. Karen Bergen, editor all'epoca, gli disse “Beh, allora fai un personaggio nuovo con lo stesso nome”. E lui lo fece.

Dream, o Morfeo, o Oneiros, Principe delle storie è uno dei 7 eterni, il terzo genito dopo il fratello Destiny e la sorella Death. Stando ad Abele, uno degli abitanti delle Terre del Sogno, Dream apparve poco dopo Death, perché le cose vive devono nascere prima di poter sognare.

Ha tre simboli del suo potere: un elmo, un amuleto, un rubino, noto come The Dreamstone e un sacchetto pieno di sabbia.

The Sandman di Neil Gaiman uscì in 75 numeri dal 1989 al 1996, cambiando per sempre il panorama del fumetto per adulti e alzando l'asticella, dimostrando di cosa il mezzo fosse capace quando messo nelle mani di narratori sicuri.

E a proposito di narratori sicuri, nel 1994 Sandman appare anche nel romanzo di Mondodisco di Terry Pratchett All'anima della musica!, il 16°. Qui viene accennato che Sandman metta a dormire la gente sì con la sabbia, come le sue personificazioni precedenti, ma senza tirarla fuori dal sacco... cioè a botte!

Nel mondo 3D che abitiamo è difficile che qualcosa sia univocamente positivo o negativo, e la tradizione della figura dell'Uomo del Sonno sembra insegnarci più di tutto proprio questo.

Oltre naturalmente all'importanza di fare i bravi, meritarcì bei sogni e perdonare Sandman se, nell'entusiasmo, ci lascia un po' di sabbia extra negli occhi alla mattina.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Sandman>

<https://history.howstuffworks.com/history-vs-myth/who-is-sandman.htm>

<http://monstersherethere.com/monster/sandman>

<https://narcomed.com.au/page1.html>

https://ro.wikipedia.org/wiki/Mo%C8%99_Ene

<https://allabouteyes.com/mr-sandman-3-facts-eyes-sleep/>

<https://short-facts.com/what-is-the-story-behind-sandman/>

<https://allhomosapienswelcome.wordpress.com/2013/03/17/the-sandman/>

<https://msuweb.montclair.edu/~nielsenw/uncanny.html>

Paul Berry – The Sandman https://youtu.be/2Hz3QB31K_c

'Der Sandmann' and 'the uncanny': a sketch for an alternative approach

<https://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny>

MALCOLM V. JONES <https://www.jstor.org/stable/43151619>

<https://www.imageandnarrative.be/inarchive/uncanny/michielscharpe.htm>

<https://www.grin.com/document/1170260>

<https://studycorgi.com/psychoanalytic-reading-of-hoffmanns-and-kafkas-works/>

https://www.greekmythology.com/Other_Gods/Hypnos/hypnos.html

Sleep and dreaming in Greek and Roman philosophy di Joseph Barbera

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19014776/>

INDIANA UNIVERSITY - <https://blogs.libraries.indiana.edu/wyliehouse/2018/01/18/sleep-tight-dont-let-the-bed-bugs-bite-a-myth-debunked/>

<https://thedreaming.moteofdust.com/2008/08/05/the-sandman-and-psychoanalysis/>

mr. Sandman <https://www.youtube.com/watch?v=Fty3Nzc-oiY>