

157

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

TESINA:

EL LENGUAJE DEL CÓMIC CONTEMPORÁNEO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE  
LA COMUNICACIÓN PRESENTA:

ESTEBAN ZORRILLA RUIZ.

Asesor: Mtra. Francisca Robles.

295472 Mayo, 2001



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Índice:

---

*I*ntroducción.

---

*C*apítulo 1:  
*El lenguaje del cómic*

---

*C*apítulo 2:  
*Elementos gráficos en The Sandman*

---

*C*apítulo 3:  
*Elementos escritos en The Sandman*

---

*C*onclusiones

---



## INTRODUCCIÓN

*"You will read between the lines. If you're waiting for a vision,  
to illuminate your mind to leave this world of misery,  
oh!!!, leave it all behind... You'll be grateful when you're dead."*  
Kula Shaker

Han pasado ya nueve años, desde que Daniel Barbieri escribiera, en la conclusión de su libro *Los Lenguajes del Cómic*:

"Hoy a finales de los años ochenta, estamos... en una época *post*. *Post*-revistas de cómic de autor, no porque ya no existan, sino porque lo que ya no existe es el papel que se habían constituido, en sus años de oro, de proveedoras de información no sólo sobre el presente del cómic de buena calidad sino también sobre su pasado. Las revistas de autor actuales presentan sólo material nuevo o casi, no siempre de mejor calidad, y si esta elección concede un espacio mayor a los autores jóvenes, se siente la falta de un discurso propositivo como el que hiciera *Linus* a finales de los sesenta. En ciertos aspectos, el cómic ha vuelto a ser como antes, simple entretenimiento: ha cambiado el público, porque si antes era simple entretenimiento para un público en general de poca cultura, ahora lo es para un público de cultura media y alta".<sup>2</sup>

Barbieri escribió lo anterior en 1991, actualmente en abril de 2000, han pasado nueve años y la industria del cómic y su lenguaje han evolucionado hacia un nuevo concepto. Uno incrustado en la cultura del consumo de finales de la década. Si bien Barbieri escribió lo citado como una predicción sobre lo que serían los cómics en los noventa, ahora concluida dicha década es un buen momento para repensar el medio, su lenguaje y lo que han aportado estos años.

Los años comprendidos entre 1991 y 2000, definitivamente son *post*, como lo dijera Barbieri, y peor aún (o mejor aún, no lo sé), son tiempos de *post*-modernidad. La década de los noventa en términos sociales se volvió más caótica, caracterizada por un bombardeo de información, que confunde los medios con la realidad, con una población mundial desilusionada de los cambios o las propuestas de cambios (Generación X), una juventud que prefiere refugiarse en la no existencia, el mundo virtual. Los noventa vieron crecer una industria y parafernalia alrededor de las computadoras y en ellas un sub-mundo de ideas y conceptos, de verdades y mentiras: la internet. Los habitantes del mundo en esta década fuimos testigo del primer ser vivo clonado, de la primera exploración humana en el suelo marciano (*proyecto Pathfinder* de la Nasa), del rompimiento de las barreras comerciales entre México, Norteamérica y Europa, del sueño de la riqueza de un México felizmente engañado por la política neoliberal y sobre todo, de un nuevo replanteamiento del arte y la cultura, música creada totalmente por máquinas, *performance* multicolores de imagen, sonido, actuación, grafismo y ruido, mucho ruido.

Tomando en cuenta la cita de Barbieri, las preguntas a hacernos ahora son: ¿Cómo puede existir un medio artesanal en la vorágine del mundo contemporáneo? Y no sólo eso, ¿Cómo puede un medio y un lenguaje, como es el cómic, no sólo existir, sino además crecer, fortalecerse y mantenerse?.

En décadas anteriores a la última del siglo, el cómic significó para la población estadounidense de *post*-primera y segunda guerra mundial una ilusión, una esperanza. En nuestro país significó un moldeador de actitudes y conductas, además de un medio crítico de los sistemas establecidos a través de la sátira velada. En conclusión el cómic ha creado una imaginaria que alivia las conciencias y permite creer en algo.

El cómic de los noventa necesita conservar su papel, proporcionarle a la población, no de una región, país o continente, sino de todo el planeta, algo en qué creer, algo en qué refugiarse, pero al mismo tiempo, algo que permita aprender, pero no bajo el esquema establecido de la educación ortodoxa, sino a través de un medio que se vale de miles de convenciones icónicas que culturalmente comparte el mundo entero.

---

Lo anterior, es precisamente la razón de repensar el medio y sobre todo su lenguaje. La imaginaria de los noventa está alimentada por personajes virtuales, habitantes del mundo de los sueños que eclécticamente viven un mundo hoy, en el ayer y el mañana.

El lenguaje del cómic actual, necesita repensarse para que lo asimilemos, ya que como lo dijera Jorge Pérez Valdés, "*La historieta es el medio de comunicación masivo de mayor potencial educativo que, hasta la fecha, no ha sido aprovechado*".<sup>3</sup>

Siempre se ha entendido como una premisa dada, que la lectura está asociada a la acción de leer palabras, sin embargo las palabras no son lo único que puede leerse, también están las notas musicales, los diagramas, los símbolos e imágenes en una computadora, una película, un cómic.

El lenguaje del cómic es una mezcla de imágenes y palabras. Estos dos factores se articulan de diferentes maneras para generar en el lector atmósferas, emociones, reacciones y de esta forma, cada elemento contribuye a fortalecer la eficacia del mensaje.

El presente trabajo tiene como finalidad apoyarse en un cómic nacido en los noventa, para avanzar hacia una exploración del cómic actual que permita recorrer por los elementos que lo componen, despejando el camino hacia una lectura rica en relaciones multimediales.

Para avanzar hacia una exploración del cómic actual es necesario analizar cada uno de los elementos que lo componen, tanto en forma escrita, visual y narrativa.

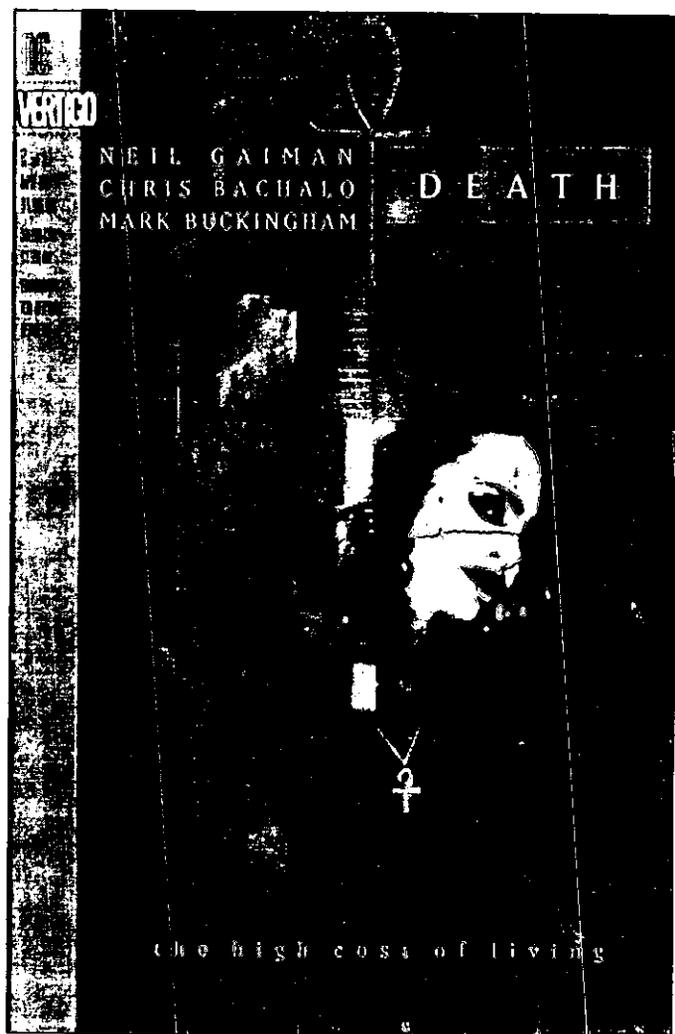
El cómic que se emplea en este trabajo como un apoyo al análisis es *The Sandman* de Neil Gaiman, ya que a principios de los noventa, cuando la tendencia existente en el cómic comercial era el grafismo, la supremacía de la imagen por encima de la historia, *The Sandman* volvió los ojos de la industria hacia el guionista y significó un parte aguas en la cultura del consumo y no precisamente el re-establecimiento del cómic de autor, sino un nuevo concepto.

*The Sandman* significó la recuperación de un sector de lectores que estaban dejando de leer historietas y abrió un mercado para los creadores de historias adultas, enfocadas en el terror y *suspense* sofisticado para un público ansioso de propuestas heterodoxas, que disfrutaba con revisiones poco convencionales de personajes e historias anteriores. Este público, netamente de los noventa, se caracterizaba por no incluir al común consumidor de historietas, el infantil. Este público, buscaba otro tipo de historias como devenir lógico de su edad (jóvenes entre los 17 y 23 años) y su mayor poder adquisitivo, beneficiando la creciente oferta de *merchandising* y las ventas de la editorial que tuvo a bien aprovechar este momento.

El presente trabajo busca desmenuzar los elementos que componen el lenguaje del cómic apoyándose en *The Sandman*, un cómic nacido en la industrial cultural de consumo de la década de los noventa. No pretende ser una interpretación de la historia de *The Sandman*, sino un análisis del lenguaje del cómic apoyado en la mencionada historieta.

Dicho análisis se compone de tres capítulos, el primero es una exposición de los análisis realizados anteriormente sobre el lenguaje del cómic, y me refiero anteriormente a los realizados principalmente en la década de los noventa (Daniel Barbieri, Scott McCloud y Will Eisner), esto sin descuidar los teóricos de la comunicación que abordaron el lenguaje de las historietas como un medio (Román Gubern, Oscar Masotta, Armand Matelart). Posteriormente se analizan los elementos que componen el lenguaje del cómic sólo en cuestión gráfica, aterrizándolos en *The Sandman*, para finalmente abordar los elementos escritos y narrativos.

# Capítulo 1.



El  
Lenguaje  
Del Comic.

## CAPÍTULO 1

*"El saber social se ha ubicado en la iglesia,  
luego en la universidades, después en revistas  
literarias y ahora en los medios de comunicación."  
Fernando Carriel<sup>4</sup>*

Dentro de los medios de expresión gráfica más importantes se encuentra el Cómic junto a los libros, los diarios y el cartel. El Cómic es el principal vehículo de lectura de millones de jóvenes y adultos a nivel mundial, es el mayor negocio de las emociones dentro de las letras e imágenes impresas. Es un medio de comunicación inmensamente rico en potencial comunicativo, es poseedor de un lenguaje único capaz de influenciar a otros medios, prestarles elementos, personajes e historias.

El panorama actual del Cómic en México se encuentra en el momento perfecto para desarrollar una cultura del Cómic, es el momento de generar una historieta artística con base en la influencia de grandes dibujantes y guionistas ingleses, argentinos, españoles, franceses y por supuesto japoneses. Una de las características principales de este medio es la capacidad que tiene de relacionarse y mezclarse con otros medios de comunicación como el cine, la música, el cartel, la novela, etc. Hoy en día cuando el Cómic cumple cien años, debemos repensarlo y plantearlo como una forma expresiva muy útil para nuestra cultura, que en tiempos anteriores Posadas desarrollo como fundamento para la cultura gráfica de México.

Sin embargo, para poder iniciar un análisis sobre el cómic o las historietas, es necesario iniciar por el concepto, es decir, se requiere definir qué es un cómic, que características lo diferencian de otras expresiones artísticas y populares.

### 1.1 DEFINICIÓN DEL CÓMIC

La manifestación gráfica y escrita más cercana a las historietas es la ilustración, ¿En qué se diferencia el cómic de la ilustración?

La ilustración es una imagen acompañada o no de un texto, que busca comunicar un mensaje específico, ya sea el comentario del autor o esclarecer una idea, de esta manera, podemos encontrar ilustraciones tales como las que aparecen en los periódicos, que son una forma de expresar el punto de vista de un dibujante con respecto a una idea, suceso o noticia. Estas ilustraciones también son llamadas caricaturas ya sean políticas o sociales en general.

Por otro lado, podemos encontrar ilustraciones en los libros (de texto, científicos, análisis, etc.). Este tipo de ilustraciones buscan apoyar una idea para hacerla más clara, es decir, apoyar gráficamente un concepto expuesto por el autor para aclarar una idea específica.

Con base en lo anterior podemos reforzar la idea con lo que Daniel Barbieri menciona: "La imagen del cómic cuenta, la ilustración comenta"<sup>5</sup>. Partiendo de esta idea, podemos concluir en que la imagen de la ilustración expresa un comentario o punto de vista y la imagen del cómic cuenta una situación y por lo tanto no comenta algo sino que tiene una situación o historia que contar.

Scott McCloud, define al cómic o historieta de la siguiente forma: "Cómic: Forma plural, que usa un verbo en singular. Imágenes yuxtapuestas y otras imágenes en una secuencia deliberada, que intentan comunicar información y/o producir una respuesta estética en el observador"<sup>6</sup>. En esta definición aparecen elementos que caracterizan al cómic en particular.

---

McCloud menciona: *Imágenes yuxtapuestas*, esto refuerza la idea que mencionamos anteriormente, la imagen del cómic es parte de un conjunto de imágenes que buscan transmitir un mensaje. Esta definición también menciona que las imágenes intentan comunicar información y/o producir una respuesta, esto último nos refiere inmediatamente a un medio de comunicación, por lo tanto al hablar de un cómic, estamos hablando de un medio de comunicación.

Tratemos de establecer una definición del cómic con base en las ideas expuestas: **Cómic:** Medio de Comunicación que transmite un mensaje a través de la yuxtaposición de imágenes en una secuencia establecida por el autor.

Veamos una definición más. El diccionario Larousse, describe al cómic de esta manera: *"Secuencia de representaciones gráficas acompañadas por un texto, que relatan una acción a través de saltos sucesivos de una imagen a otra sin que por ello se interrumpa la narración ni el desarrollo y comprensión de la situación"*.

Aquí aparece una nueva característica, *Secuencia de representaciones gráficas acompañadas por un texto*. Entonces, ahora estamos hablando de un medio de comunicación que no sólo utiliza un lenguaje que es gráfico, sino también el escrito. Sin embargo, no todos los cómics emplean palabras o texto. Existen historietas que carecen parcial o totalmente de texto, por lo tanto la implementación de las palabras en conjunto con las imágenes en un cómic no siempre es necesario. Veamos ahora como se complementa nuestra definición.

**Cómic:** Medio de Comunicación que transmite un mensaje a través de la yuxtaposición de imágenes en una secuencia establecida por el autor y que pueden o no ser acompañadas de texto.

La definición del diccionario Larousse, incluye una descripción de cómo las imágenes del cómic narran una historia. Menciona que *relatan una acción a través de saltos sucesivos de una imagen a otra sin interrumpir la narración*. Esto quiere decir que el cómic es una secuencia de imágenes que narra una historia o situación a través de brincos entre las imágenes. Aquí podemos preguntarnos ¿Qué existe entre una imagen y otra?

Sin lugar a dudas, la respuesta es nada. La mayoría de los cómics o los cómics con mayor difusión mantienen entre una imagen y otra un espacio en blanco, que no tiene imágenes ni palabras. Este espacio en blanco evoca más a la imaginación del lector que a la lectura de imágenes o palabras, sin embargo es una parte fundamental con la que se narra una historia, por lo tanto podemos considerar que el cómic no sólo tiene elementos gráficos y escritos, sino también narrativos. Estos elementos por sí mismos articulan el mensaje y dan una estructura a las imágenes acompañadas de las palabras que permite que articulen una narración.

Partiendo de la conclusión anterior, los elementos narrativos del cómic no son el espacio en blanco por sí solo, sino el efecto que crea al transitar la lectura de una imagen a otra, por lo tanto estamos hablando de que los elementos narrativos del cómic son las transiciones de una imagen a otra, de una página a otra, por lo tanto de una acción o situación a otra.

Complementemos ahora nuestra definición: **Cómic:** Medio de Comunicación que transmite un mensaje o narra una situación o historia a través de la interrelación y yuxtaposición de elementos gráficos, escritos y narrativos establecidos en una secuencia determinada por el autor.

Una vez establecida nuestra definición del cómic, hablemos ahora, a modo enunciativo del porqué del nombre cómic. En sus inicios, el cómic apareció como un medio de entretenimiento que tenía por objetivo divertir a la gente y las historias narradas eran gags o chistes<sup>6</sup>, de este sentido cómico del medio se desprendió el nombre cómic. Evidentemente, estamos hablando de una palabra en inglés, sin embargo no es el único término utilizado para referirse a este medio de comunicación.

---

En España, al inicio del siglo XX apareció una revista con historietas llamada TBO, esta revista difundió ampliamente al cómic y a partir de este suceso se llama en este país, tebeos a los cómics.

En México, los cómics tienen su origen en las hojas volantes y los pasquines. Los cuales hacían alusión a la vida popular del país en ese entonces o a sucesos políticos de la época. Tal es el caso de las hojas volantes dibujadas por Posada, los cuales eran cómics en sí, ya que utilizaban la mayoría de los elementos que ahora conforman el lenguaje de las historietas. Como ejemplo podemos mencionar algunos pasquines o revistas que incluían chistes rápidos o pequeñas narraciones satíricas que pueden ahora considerarse como cómics: La Máscara, El coyote, El Fandango, El Ahuizote, El colmillo público, El hijo del Ahuizote, El Ahuizote Jacobino, etc.<sup>9</sup>

Estos pasquines y revistas eran dirigidos en su mayoría hacia el público en general, el cual no tenía una educación elevada, debido a ello, la sociedad adinerada de ese entonces consideraba que los materiales de estos medios eran para público inculto y populachero, debido a ello se les llegó a llamar historietas, término despectivo que hacía alusión a historias cortas.

Con base en lo expuesto, podemos preguntarnos: Si el cómic\* es un medio de comunicación ¿Debe entonces tener un lenguaje propio, a través del cual comunique?. Asimismo ¿Cuáles son los elementos que componen al cómic y cuáles de esos elementos son gráficos, narrativos y escritos? A continuación se presentan los elementos que componen el lenguaje del Cómic partiendo del análisis o teorías de los medios ya realizados.

## 1.2 ELEMENTOS GRÁFICOS

El cómic, al igual que el cine, es un medio que cuenta una historia, para poder hacerlo requiere de la representación de la realidad, los elementos gráficos en el lenguaje del cómic son precisamente eso, la representación de realidad. Antes de introducirnos a dichos elementos es necesario hablar sobre dos puntos, los cuales sustentan el grafismo en el cómic.

El primer punto es la línea, la cual no es un elemento del cómic exclusivamente, sin embargo es muy útil en la representación gráfica que el lenguaje de las historietas aborda. El segundo punto es el ícono y los niveles de iconicidad que alcanza el lenguaje del cómic.

**1.2.1 La Línea.-** Los elementos gráficos del lenguaje del cómic parten desde la unidad mínima de la representación gráfica, es decir, la línea.

Una línea, si bien hemos aprendido que es una secuencia de puntos, en cuestión de imágenes es la unidad mínima de un dibujo, es decir, una línea es un trazo, acción con la que da inicio cualquier trabajo en cómic, aunque posteriormente la impresión del mismo complique la definición de una línea.

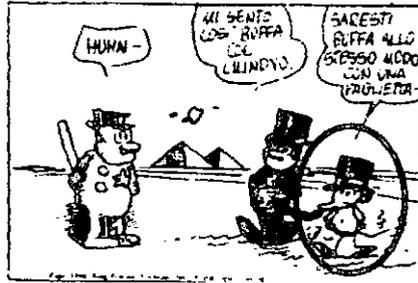
Por simple que parezca la línea y la forma con la que se realice puede provocar una reacción en el lector/observador. Aquí podemos referirnos nuevamente a Scott McCloud, quién cuestiona lo siguiente: *¿Puede un sentido hablar por los cinco sentidos?*<sup>10</sup>. Una imagen por sí sola puede representarnos una sensación y puede un observador recibir un mensaje emitido por ella.

Daniel Barbieri en Los Lenguajes del Cómic, identifica dos tipos de aplicación de la línea en los cómics. El primero es cuando la línea se utiliza exclusivamente para representar un objeto, ya sea una cuerda, un hilo o un cabello. La segunda aplicación es cuando la línea representa el contorno de una figura, ya sea un rostro, un mueble, un objeto.

---

\*: En el presente trabajo nos referiremos en la mayoría de los casos a las historietas por el nombre de cómics, ya que es el término más conocido y sobre todo, el término que no incluye una connotación despectiva hacia el medio, sin embargo por cuestiones que favorezcan la redacción del trabajo, será necesario llamarles historietas.

En el caso de la primera aplicación de la línea, esta puede considerarse con un sentido de infantilismo, ya que de esta manera los niños comienzan a representar los objetos y figuras en sus dibujos. Tal es el caso del Cómico Krazy Kat de George Herriman. Aquí las piernas y la cola del ratón son representadas por simples líneas.



La segunda aplicación busca representar una figura en una forma de mayor realismo, tal es el caso del dibujo de superhéroes, el cual busca evocar hacia una representación de una realidad específica, el cuerpo de una persona musculosa, por ejemplo.

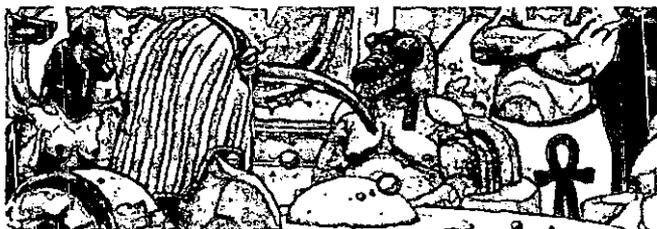
Si una línea por sí sola puede comunicarnos una emoción, puede entonces ser empleada para realizar el dibujo de un personaje y por lo tanto comunicarnos un mensaje específico o sensación. ¿Aquí podemos hacernos una pregunta?, ¿Porqué la forma de las líneas con las que se dibuja a Superman es diferente a la forma con la que se dibuja al Pato Donald?, ¿Porqué es diferente la forma con la que se dibuja a la Familia Burrón es diferente a la forma en la que dibuja Rius?

Si continuamos apoyándonos en Daniel Barbieri, él hace una distinción entre dos tipos de línea. Una línea pura y una línea modulada.

**La línea pura:** Una línea pura, es aquella que en todos sus puntos mantiene el mismo grosor. Este tipo de trazo busca suavizar las formas, generalmente es empleada en los personajes infantiles, como los de Walt Disney.



**La línea modulada:** La modulación de la línea va en función del movimiento que tenga el grosor de la línea, lo cual nos comunica que estamos hablando de un personaje de acción o un personaje peligroso o de terror.



Con esto podemos concluir que la correcta aplicación de la forma con la que se elaboran las líneas de un cómic pueden emitimos un mensaje que contribuya a fortalecer el mensaje o historia del cómic. Asimismo, podemos concluir que este primer elemento, funge un papel de ambientador de la historia a contar, es decir, nos permite involucrar al lector, ambientarlo en la historia.

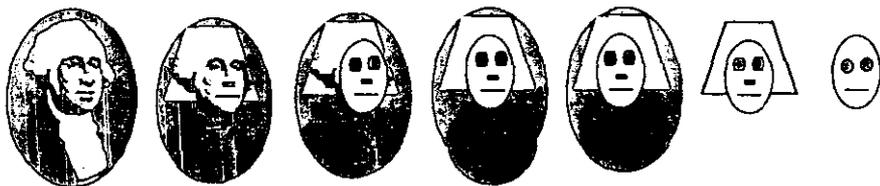
**1.2.2 El ícono.** La conjunción de variación líneas en el cómic tienen como finalidad crear una imagen, una imagen es la representación gráfica de un objeto, lugar, idea, etc. es decir un icono.

Existen diferentes tipo de iconos en el universo del lenguaje, están los iconos que nos representan una idea, tales como: ☺, ♀, ♀, ♀, ♀. Existen también los iconos que forman parte del lenguaje escrito, es decir, las letras y los iconos que representan un objeto, tales como estos:



La primer imagen nos representa a un bebé o es el ícono de un bebé, la segunda también representa a un bebé. Aquí podemos preguntarnos, si estas dos imágenes representan una misma cosa u objeto, ¿Qué las hace diferentes?. Para resolver esta pregunta nos apoyaremos de nueva cuenta en Scott McCloud.

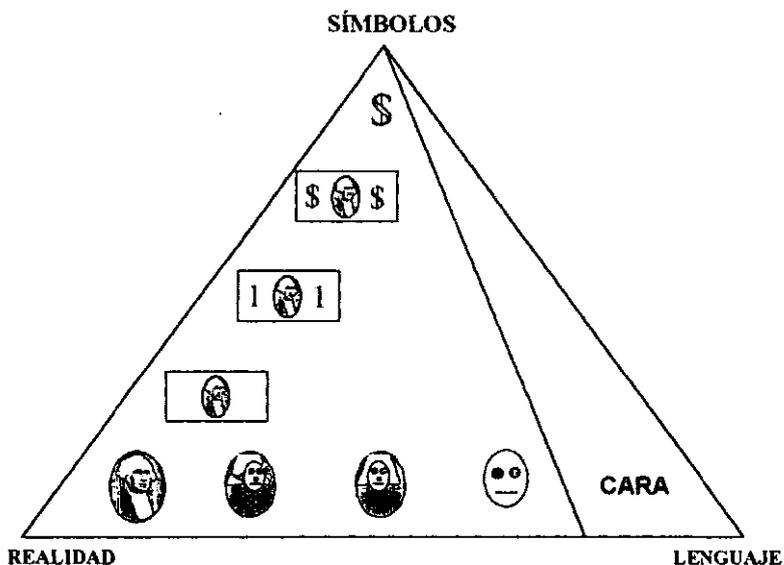
McCloud explica<sup>11</sup> que el grado de abstracción de una imagen con respecto a otra emite un mensaje también, dicho mensaje va relacionado con la identificación que puede desarrollar el lector con el personaje. Asimismo, menciona que una imagen detallada, como una fotografía nos proporciona las características necesarias para identificar a una persona en específico, mientras que una imagen con pocos detalles puede referirse a más de una persona u objeto. Veamos un ejemplo igual al que McCloud muestra:



La figura inicial nos muestra a una persona en particular, Benjamin Franklin, sin embargo conforme la imagen se va volviendo abstracta o se va simplificando, pierde esa particularidad, de tal manera que la última imagen no representa a Franklin, puede representar a cualquier ciudadano norteamericano, mexicano, francés, etc. De esta manera si se creara una historia teniendo como personaje a la última imagen, bien podría el lector identificarse con él.

Ahora bien, si fuéramos más allá y abstraieramos aún más la última imagen, llegaríamos a un nivel de abstracción mayor a las líneas, de tal forma que el siguiente paso es una palabra: CARA.

Con base en esto podemos inferir que en el terreno de lo abstracto, en un extremo está el detalle, la realidad y en el otro está el lenguaje. Sin embargo existe un nivel de abstracción que convierte a las imágenes en trazos que no representan un objeto, persona o lugar, sino una idea. Veamos el siguiente esquema:



Esta pirámide muestra los tres niveles que la iconicidad representa, el lenguaje, la realidad y las ideas. Con esto podemos inferir que en el dibujo de un cómic la forma con que se encarnan los objetos, personajes, el lenguaje y las ideas nos comunica en sí un mensaje, en lo que a forma se refiere.

Bien, con lo anteriormente expuesto podemos concluir que el lenguaje del cómic es una serie de íconos que nos representan la realidad, si bien esto es del todo evidente, podemos enfocarnos en cómo el lenguaje de las historietas muestran otros aspectos de la realidad.

Como vimos, el grafismo en este lenguaje no solo representa objetos, personas y lugares, sino también ideas o conceptos, que bien pueden ser: La luz, la voz, el movimiento o el sonido.

A continuación se exponen los elementos gráficos del lenguaje del cómic y la forma en la que contribuyen a la representación de la realidad, así como a fortalecer y ambientar el mensaje. (Los elementos gráficos del lenguaje del cómic se presentan aquí a manera de un cuadro sinóptico para agilizar la exposición de los mismos y también facilitar la comprensión y lectura de éstos.)

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	CONTRIBUCIÓN AL LENGUAJE DEL CÓMIC
El color	Representación gráfica de la luz, permite a un dibujo complementar las características de la forma que se representa, asimismo, permite darle un significado psicológico y/o emocional a la lectura visual.	A través de las connotaciones emotivas del color, el emisor puede envolver al receptor y generar en él una respuesta emocional, esto es lo que en el campo del diseño gráfico se denomina psicología del color, que es la respuesta que genera en el receptor un mensaje con color, para ello es necesario que exista entre el emisor y el receptor un código compartido de lectura, es decir un contexto cultural compartido.
El globo	Representación gráfica de la voz y habla.	La forma con la que se elaboran los globos en un cómic puede indicar la fuerza del habla de un personaje, ya sea a través de suavizarla con líneas curvas o enfatizarla, como en un grito, con un globo con formas puntiagudas.
Códigos cinéticos	Representación gráfica del movimiento.	Cuando se quiere mostrar un objeto en movimiento o a punto de caer o el cuerpo de un personaje titiritando de frío, se emplean elementos cinéticos, los cuales enfatiza la vibración de un cuerpo u objeto y también pueden emplearse para representar la rapidez con la que se mueve un vehículo, éstos contribuyen finalmente a la ambientación de la escena.
Anatomía expresiva	Representación de las posiciones y los gestos humanos en objetos o personajes.	Para que un gesto pueda comprenderse por un lector es necesario que el emisor comparta el código cultural del receptor, los códigos gestuales muestran el estado de ánimo de un personaje, asimismo las posiciones del cuerpo indican la actitud que toma un personaje con respecto a otro o a una situación.

<p>Onomatopeyas</p>	<p>Si bien los globos representan la intensidad del habla de un personaje, las onomatopeyas representan tanto a los sonidos ambientales de la escena y su intensidad.</p>	<p>La tipografía con la que se elaboran las onomatopeyas habla de la intensidad y forma del sonido que se emite, estos elementos ambientan las historia que se cuenta.</p>
---------------------	---	--

Si partimos desde la idea de que un medio de comunicación contiene un lenguaje específico y que este lenguaje es una serie de símbolos que el emisor entrega al receptor con el objetivo de que este último entienda un mensaje y genere una respuesta, podemos entonces enfocarnos en la última etapa del ciclo comunicativo: La Respuesta.

En el lenguaje del cómic (como en la televisión, el cine, la radio) la respuesta no es inmediatamente conocida por el emisor, pero sí inmediatamente generada por el receptor, al igual que el cine, podríamos decir que la respuesta del segundo es emocional, ya que ante una historia de acción en un cómic de superhéroes o ante una narración oscura en una historieta de terror, la reacción que el emisor busca generar en el receptor debe ser envolverlo en el ambiente de la historia, por tal motivo podemos concluir que el lenguaje del cómic además de ser una serie de iconos que representan la realidad, es también un ambiente compuesto por elementos que pertenecen al universo del lenguaje, el cual debe ser estar fundamentado en un contexto cultural compartido entre emisor receptor..

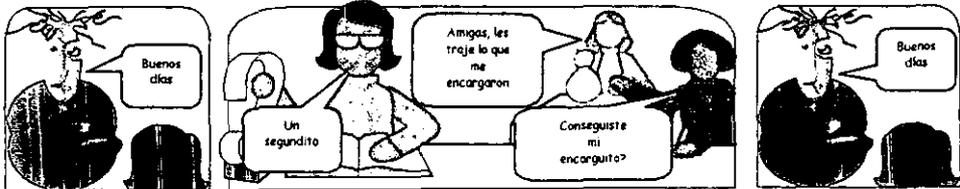
### 1.3 ELEMENTOS NARRATIVOS

Si bien, los elementos gráficos son las palabras del lenguaje del cómic, es decir, los elementos con los que se arma una historia, los elementos narrativos son la gramática de dicho lenguaje. En el lenguaje del cómic, las imágenes narran una historia o idea a través de tres elementos; la viñeta, los encuadres o puntos de vista y la transición de una viñeta a otra.

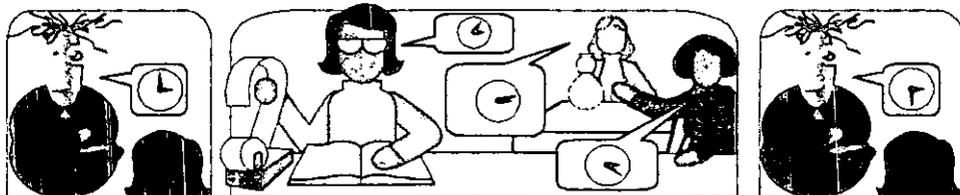
**1.3.1 La viñeta.** La viñeta es el espacio que contiene a las imágenes en los cómics, también es llamada panel. Las viñetas representan un momento determinado en el tiempo dentro de una historia. Cabe mencionar que no representan forzosamente un instante en el tiempo, sino que puede representar segundos, minutos o lapsos mucho más grandes.

En las historietas puede haber paneles de diferentes tamaños y esta es la característica que hace que representen diferentes momentos en la historia contada. El ritmo de los tiempos representados lo proporciona la misma narración, es decir, que si en una historieta las viñetas son del mismo tamaño siempre, la historia se está narrando en espacios de tiempo de la misma duración, sin embargo la combinación de diferentes tamaños de viñeta genera lapsos diferentes del tiempo representado.

En la serie de tres viñetas que se presenta a continuación, aparecen dos del mismo tamaño y una más grande, evidentemente la más grande representa más tiempo.

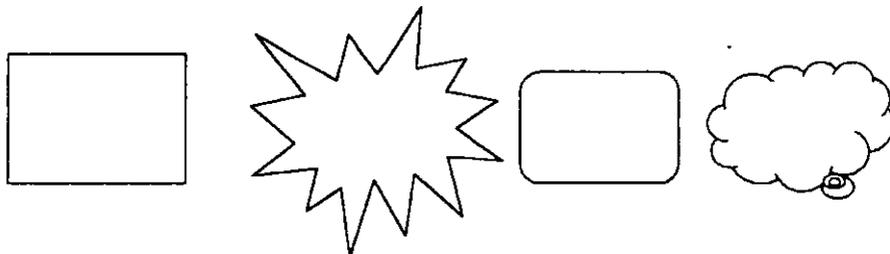


Veamos ahora la misma serie de viñetas, pero considerando el tiempo que puede representarse.



Al contrario que la fotografía, la cual es el documento de un instante de la realidad, de ahí su nombre de instantáneas, la viñeta es la oración del lenguaje del cómic, es decir, una frase se puede decir de diferentes formas, al igual que una historia en tres viñetas podría contarse de diferentes maneras, a través de representar diferentes momentos en cada viñeta.

Por otra parte, también existen diferentes formas en las viñetas, la utilización de estas va unido a la utilización de las líneas con las que se conforman, tal como lo vimos en la explicación de la línea. Las diferentes formas de viñeta buscan dar una connotación al lapso representado. He aquí algunos ejemplos:



La última forma de este ejemplo, es comúnmente empleada para mostrar el recuerdo de alguna persona o bien puede presentar una alucinación o algo similar. Existen muchas formas de viñetas, así como las viñetas que no son enmarcadas por una línea o las que ocupan toda una página.

Con todo lo anterior, podemos concluir que la viñeta es la oración en el lenguaje del cómic, que al igual que en el lenguaje escrito, contiene palabras, que en las historietas son los iconos que buscan representar la realidad. Bien, ahora veamos cómo el lenguaje de las historietas representan el tiempo y como se articulan las oraciones/viñetas para conformar todo un discurso, es decir, contar una historia.

**1.3.2 Encuadres y ángulos.** Para iniciar la exposición de los encuadres y ángulos, me gustaría mencionar una cita de Daniel Barbieri " Encuadrar significa, aislar subrayando, significa colocar en el centro de atención, de manera que el resto constituya el fondo o ambiente."<sup>12</sup> El objetivo de este apartado no es el de exponer todos los tipos de encuadres y ángulos existentes, cuestión que los textos de cine han realizado en repetidas ocasiones, sino de mencionar como estos ángulos y encuadres contribuyen a la narración en el lenguaje del cómic. (Los ángulos y encuadres se presentan aquí a manera de un cuadro sinóptico para agilizar la exposición de los mismos y también facilitar la comprensión y lectura de éstos.)

ÁNGULO / ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	CONTRIBUCIÓN AL LENGUAJE DEL CÓMIC
Plano general largo.	Presentación de un territorio visto desde un lugar lejano, ya sea en una ciudad, una manzana de edificios, el desierto, etc.	Permite ubicar al lector en el lugar en donde se llevarán a cabo los acontecimientos por narrar, es el equivalente de la frase "Había una vez en la ciudad de ...." que se utiliza en las narraciones infantiles.
Plano general.	Presentación de un lugar específico en el cual se llevará a cabo una acción, ya sea la fachada de una casa o edificio, etc.	Al igual que el anterior, ubica al lector en donde se llevará a cabo una escena, al contrario del plano general largo, ubica en un lugar específico en donde se desarrollará la acción. Si el plano general largo es una ciudad, el plano general puede ser la fachada de un edificio.
Plano total	Presenta a los personajes de cuerpo entero.	Permite mostrar los detalles de un personaje, es utilizado principalmente para presentar personajes nuevos en una historia.
Plano americano	Presenta al personaje desde la cabeza hasta las rodillas.	Permite identificar los detalles de un personaje y sin necesidad de mostrarlo al 100% podemos identificar si está caminando o no, o el contexto de acciones que realice con las piernas.
Plano medio	Presenta al personaje desde la cabeza hasta la cintura.	Permite identificar a un personaje con mayor detalle que los encuadres anteriores.
Primer plano	Recorta la figura a la altura del pecho, tal como se ven los conductores en los noticieros de TV.	Los planos americano, medio y primer, permiten conocer con diferente cantidad de detalles las características de un personaje.
Primerísimo primer plano	Encuadra el rostro de un personaje.	Es utilizado para resaltar lo que el personaje expresa, ya sea un grito, un insulto o para mostrar con detalle la actitud a través del rostro.
Plano de detalle.	Presenta una sola parte del cuerpo del personaje, ya sea un ojo, la boca, la mano, el dedo, etc.	Es el encuadre del detalle de un cuerpo, permite resaltar sus características o enfoca la atención hacia una acción determinada, es por naturaleza un encuadre intimista.

Con el objetivo de identificar la repercusión que tiene el uso de los ángulos en el lenguaje del cómic, se dividen en dos grupos principales.

ÁNGULO / ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	CONTRIBUCIÓN AL LENGUAJE DEL CÓMIC
Ángulos objetivos.	Muestran la escena a nivel de un observador en el lugar, es decir, el punto de vista como si estuviéramos viendo una representación teatral.	No muestra una connotación específica, es decir, es un punto de vista neutro.

<p>Ángulos subjetivos.</p>	<p>Existen dos tipos de ángulos subjetivos. 1) Aquellos que representan la mirada de un personaje, ya sea que se encuentre observando desde unos binoculares, la cerradura de una puerta o escondido, etc. 2) Ubica, para dar mayor detalle, el punto de vista desde un ángulo fuera de la imagen, ya se a vista de pájaro, el piso, el espacio exterior, etc.</p>	<p>Permite ubicar al lector en los ojos de un personaje o mostrar los detalles que no podríamos ver desde el lugar en donde se realizan los hechos, ejemplo de esto, es la vista de rayos X de Superman.</p>
----------------------------	--	--

**1.3.3 Transición de Viñeta a Viñeta.** Hasta aquí hemos hablado del interior de la viñeta (las imágenes), de la forma de la viñeta y del punto de vista con el que se presenta la escena en la viñeta, ahora hablemos de lo que existe fuera de ella.

Para poder exponer la utilidad de las transiciones de una viñeta a otra, nos basaremos en las ideas expuestas por McCloud<sup>13</sup>

En el lenguaje del cómic, la imaginación\* ocupa un papel muy importante, ya que las historietas no son más que imágenes presentadas una tras de otra. La imaginación es ejercida entre una imagen y otra para que el observador entienda la relación existente entre las imágenes y por lo tanto capte las acciones narradas.

En el lenguaje de las historietas existen diferentes tipos de transición entre una viñeta y otra, a continuación se presentan las más comunes.

Transición: 1) **Momento a Momento**



3) **Sujeto a sujeto**



5) **Aspecto a aspecto**



2) **Acción a acción**



4) **Escena a escena**



6) **Sin secuencia**



\*:Aquí emplearemos la palabra Imaginación, para referimos a la capacidad o habilidad que tiene el cerebro humano para crear una imagen visual de un todo con sólo ver una parte. Esto se llamó en algún momento, refiriéndonos al cine, persistencia retineana, es decir, la capacidad de unir dos imágenes independientes en un movimiento, fenómeno que permite al observador ligar las imágenes proyectadas en el cine

TIPO DE TRANSICIÓN	DESCRIPCIÓN	CONTRIBUCIÓN AL LENGUAJE DEL CÓMIC
1) Momento a momento.	Muestra la realización de una acción en los intervalos de tiempo más cortos posibles.	Permite narrar una acción realizada en la historia, emulando el tiempo real. Este tipo de transición permite hacer la escena lenta, asimismo connota tranquilidad, paz, lentitud.
2) Acción a acción.	Muestra la realización de una acción en forma sintetizada, es decir la transición anterior en corto.	Trata de narrar una acción en forma rápida, permite hacer la escena ágil, por lo tanto connota velocidad, rapidez, acción.
3) Sujeto a sujeto.	Muestra diferentes acciones relacionadas entre sí, ya que una acción provoca la siguiente o la aparición de éstas las relaciona.	Liga acciones independientes, con el objetivos de mostrar si una de ellas provoca a la otra.
4) Escena a escena.	Realiza un cambio de escena a escena en tiempo y distancia, es la representación gráfica de la frase "Y mientras tanto..." o "... y 10 años después"	Permite realizar grandes altos en la narración ya sea en tiempo y/o espacio.
5) Aspecto a aspecto.	Muestra diferentes aspectos de una escena o lugar.	Permite conocer el todo de un lugar parte por parte, connota lentitud y detalle.
6) Sin secuencia.	Presenta diferentes imágenes aparentemente sin relación o totalmente inconexas	Muestra ideas o conceptos, es usada para que el emisor provoque una asociación de ideas en el receptor, para ello es forzosamente necesario que el emisor y receptor compartan el mismo contexto cultural o que las imágenes sean conocidas por los dos.

Con lo anterior expuesto podemos inferir que la utilización adecuada de las transiciones de una viñeta a otra permiten dar ritmo a la narración. Por ejemplo, utilizando secuencias rápidas para las historias de acción y secuencias lentas para escenas intimistas. Al igual que el cine, la utilización correcta de todos los elementos permite crear una historia rica y así poder avanzar hacia un tipo de creaciones que evoquen al discernimiento del lector y no sólo historietas cuyo único objetivo sea diversión.

#### 1.4 ELEMENTOS ESCRITOS

"Escribir cómics puede definirse como la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de la narración y la composición de los diálogos. Es, a un mismo tiempo, parte y todo del medio. Se trata de una habilidad especial, cuyos requisitos no suelen ser los de otras formas de escritura. Pues ha de habérselas con una tecnología particular. Por las exigencias que implica, el guionista de cómics se encuentra más cerca del autor dramático, con la salvedad de que el escritor, en el caso de los cómics, es también el constructor de imágenes." Will Eisner<sup>14</sup>

El lenguaje del cómic, es un medio de comunicación cuyo lenguaje está conformado por la combinación de dos lenguajes, el escrito y el gráfico o visual. La realización de historias en los cómics debe precisamente afianzarse en estos dos lenguajes para hacer un solo mensaje.

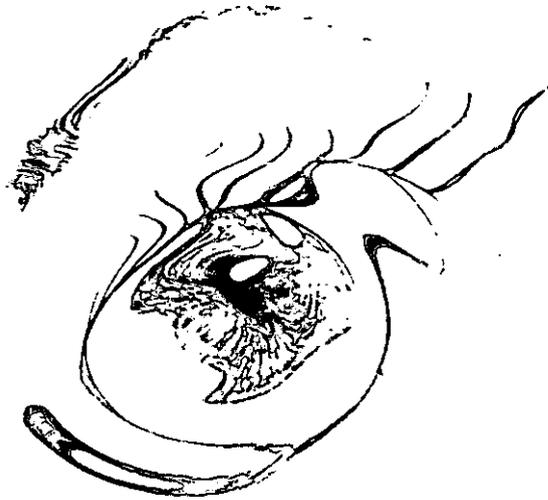
Al realizarse un cómic sin palabras, el emisor establece un mensaje que provoca la imaginación del lector, al crear una historia sin imágenes, también se está provocando la imaginación del lector. Por lo tanto el emisor del mensaje en las historietas, debe buscar interrelacionar estos dos lenguajes. Una viñeta que muestra una escena y al mismo tiempo la describe en palabras puede ser por la intención del emisor de puntualizar una acción, llamar la atención del lector hacia ella o tal vez sea un equivalente al pleonismo en el lenguaje gráfico.

Los elementos verbales del cómic son las palabras escritas que deben estar durante la narración en el momento en el que se les requiere para complementar la escena; en el caso de las imágenes es lo mismo, deben complementar la narración. Existen historietas que basan la narración en los textos y su tipografía, lo cual debe emplearse en el momento justo.

Podemos finalizar este primer capítulo de esta forma, todos los elementos que componen el lenguaje del cómic nos dicen algo sobre la historia finalmente, la cual no es creada solo por la escritura, sino también por las imágenes, así como por la narrativa y la gramática con la que se construye el mensaje. Podemos concluir con una cita: "La lectura de una buena historieta no tiene nada que envidiar a la lectura de una buena novela o la visión de una buena película"<sup>15</sup>, por lo tanto el cómic es un medio que podemos explotar enormemente, cuestión que hoy en día ha podido realizarse y precisamente Neil Gaiman, autor de The Sandman, es una muestra de ello, es por llamarlo de alguna manera, una nueva corriente en las historietas, la nueva narrativa del Cómic contemporáneo.

---

Capítulo 2.



elementos gráficos en the

**SAN MAN**

## CAPÍTULO 2

*"Las noches tienen la costumbre de dones misteriosos y rechazos,  
cosas dadas a medias con un sombrío hemisferio.  
Así actúan las noches, te lo advierto."  
Jorge Luis Borges<sup>17</sup>*

El objetivo de este capítulo es el de aplicar lo que se expuso en el capítulo anterior sobre el lenguaje del cómic en una historieta contemporánea, para ello se eligió a *The Sandman*. El porqué de haber elegido esta historieta, responde a dos razones principales. La primera es que a finales de la década de 1980, en la industria del cómic en Estados Unidos, se inició la producción de historietas con temáticas adultas, de entre ellas, sobresalió la historia de *The Sandman* como principal exponente. La segunda razón, es que la historia de *The Sandman*, fue escrita en su totalidad por un solo autor (Neil Gaiman), sin embargo fue dibujada por diferentes personas, las cuales destacan ahora como los creadores más relevantes del cómic contemporáneo.

El primer apartado de este capítulo, en un inicio estaba destinado a una breve biografía de Neil Gaiman, el autor de esta historieta, en lo que a historia y guión se refiere; sin embargo, debido a la importancia que tiene el lenguaje gráfico en el cómic, como ya lo hemos visto, no sólo se incluye una biografía de Gaiman, sino también de Dave McKean, el artista gráfico que ha tenido una participación más constante en la publicación de *The Sandman*, aunque no ha sido el único en dibujarla, si el que más contribuciones ha tenido, tanto en el dibujo de la historia como en la portada de cada publicación.

### 2.1 BREVÍSIMA BIOGRAFÍA DE LOS AUTORES RESPONSABLES.

2.1.1 Neil Richard Gaiman<sup>18</sup>, nació el 10 de noviembre de 1960 en Portchester, Gran Bretaña. Inició su carrera de escritor como periodista en 1983 en las publicaciones británicas Punch, el semanario Time Out, The Sunday Times y The Observer. En 1984, escribió dos cuentos (*We can get them for you wholesale* y *The case of the four and twenty blackbirds*) que significarían el inicio de una amplia trayectoria como escritor de relatos fantásticos. Estos cuentos y otros relatos que posteriormente realizó, se recopilaron en 1993 en el volumen *Angels and Visitations* y en *Smoke and mirrors* (1998), el primero de estos volúmenes recibió el premio Horror Critic's Guild. En 1994, el cuento *El puente del Troll* incluido en ese volumen recibió el premio World Fantasy.

En 1990, Gaiman realizó su mayor éxito en la narrativa, *Buenos Presagios*, escrita junto con Terry Pratchett, con quien también escribió en 1996 *Neverwhere*, adaptada para TV y emitida por la BBC de Londres en el mismo año.

El trabajo de Gaiman mejor conocido fueron cuatro historietas desarrolladas en 1986 en la revista 2000 A.D. Posteriormente escribió *Outrageous Tales from the Old Testament* (1987), en la que colaboró con diferentes dibujantes y ahí conoció a Dave McKean, con quien iniciaría una trayectoria de colaboraciones. Comenzó con *Going to California*, historieta realizada para la revista *Borderline*. Después realizó *Violent Cases* (1987), cómic que recibió el premio Eagle al mejor álbum de historietas. *Violent Cases* permitió a Gaiman y McKean darse a conocer en la editorial DC Comics de Estados Unidos.

En DC, todo inició con *Black Orchid* (1988-89), continuó con dos historias para *Swamp Thing* y otras dos para *Secret Origins Special* y fue en enero de 1989 cuando se publicó *The Sandman* con siete números (los cuales conformarían posteriormente el primer arco argumental, *Preludes and Nocturne*), finalmente esta historia se conformó de 75 números (10 arcos argumentales) finalizados en 1996. El trabajo realizado por Gaiman con *The Sandman* no sólo significó un gran éxito en ventas, sino también un gran reconocimiento, recibió el premio Eisner al mejor guionista de cómics en 1991, 1992, 1993 y 1994; a la mejor colección en 1991, 1992 y 1993; a la mejor reedición (por *El País de Sueños*) en 1991. También recibió los premios Harvey al mejor guionista en 1990 y 1991; y a la mejor serie en 1992, asimismo obtuvo los premios Haxtur al mejor

gulonista en 1993, 1994 y 1995. El Episodio El sueño de una noche de verano de *The Sandman* recibió en 1991 el premio World Fantasy al mejor relato fantástico, siendo uno de los pocos trabajos de historietas galardonado en un certamen literario.

Posteriormente, Gaiman realizó una vasta colección de cómic en los Estados Unidos. Actualmente Gaiman trabaja en varios guiones cinematográficos, como las adaptaciones de *Death: The high cost of living* y *Stardust*; asimismo, trabaja en componer las canciones del disco *The return of pansy smith and violent Jones*, del grupo femenino *The Flash Girls* de Minneapolis.

**2.1.2 Dave McKean**, Nació en Maidenhead, Inglaterra, en 1963. Su incursión en la industria del cómic de los Estados Unidos inició con *The Black Orchid* 1989 para DC comics en conjunto con Neil Gaiman, en la cual no sólo dibujó la historia sino también la portada del cómic, posteriormente trabajó nuevamente con Gaiman en *The Sandman*, *Violent Cases*, *Signal To Noise* y *Mr. Punch*. Sin la participación de Gaiman, ha realizado *Arkham Asylum* y la serie *Cages*. Fue el responsable de realizar todas las portadas de *The Sandman*, *Hellblazer*, *Miracleman* y *Dreaming*.

Gran parte del trabajo de McKean está basado en la utilización de la técnica del fotomontaje, él mismo realiza su fotografías, las cuales son digitalizadas en computadora, añade color a sus instantáneas y las mezcla con dibujos para crear composiciones con motivos relativos al tema o personajes de la historia para la cual se encuentre trabajando. En palabras del propio McKean, su técnica favorita es el collage, "... romper las fotos, pegarlas, rayar los negativos, cubrílos con cintas para disruptar más las imágenes, todo se vale, todo lo que le de a la imagen más textura."<sup>19</sup>, También él opina que "... llegando el fin de siglo, las artes populares tienen mucho más que ofrecer que las galerías clínicas. No tengo nada contra las galerías de arte, yo voy a galerías todo el tiempo, tengo un gran respeto por los pintores, pero disfruto trabajando en lo que puede llamarse un medio masivo. Especialmente las cosas en CD Rom, que son las técnicas del siglo que viene."<sup>20</sup>

McKean, no sólo dedica su trabajo a las artes gráficas, es diseñador e ilustrador, compositor musical y artista multimedia. Ha trabajado fuera del ambiente de las historietas en portadas de novelas y discos, las más populares han sido las portadas hechas para libros de Stephen King y Iain Sinclair, así como las que realizó para el álbum de Alice Cooper *The Last Temptation* y para el grupo *Paradise Lost*. Actualmente vive en las Afueras de Kent, Inglaterra con su pareja y su hijo.

## 2.2 SINOPSIS DE *THE SANDMAN*.

*The Sandman* es una historia sobre Morfeo, una especie de dios del sueño, es decir, el responsable de conducir a los durmientes a las profundidades de su reino, los sueños. Es una historia que cuenta en forma paralela la relación entre el mundo real y el onírico.

Los personajes humanos de la historia llevan vidas racionales y ordenadas, pero cada noche cuando duermen son conducidos por Morfeo, el cual cuenta con un poder que no conoce límites y nunca puede ser percibido por el acontecer cotidiano de la vida humana. Es un equivalente al dios de los sueños de la mitología griega, situado en el mundo moderno, que actúa dejando caer granos de arena sobre los ojos de los durmientes para llevarlos al mundo de los sueños, el cual es un universo onírico en el que habitan personajes que principalmente representan sentimientos humanos.

La fantasía, el terror y el folklore se entrelazan para crear una mitología identificable por el lector. Emplea personajes mitológicos que visten atuendos contemporáneos. *The Sandman*, presenta una historia con dioses como el sueño y la muerte, a los que acompañan elementos tan tradicionales como el infierno o Lucifer en su vertiente de ángel caído. Dioses tan atrapados por el papel que les ha tocado interpretar y tan escasos de salidas como cualquier ser humano común y corriente.

*The Sandman*, de Neil Gaiman, es una historia que se publicó en una serie de 75 números para la línea Vertigo de DC Comics. La historia está conformada por 10 arcos argumentales o lo que pueden llamarse episodios, la mayoría de estos están conformados por una historia de inicio a fin y otros por historias

unitarias. La historia central de *The Sandman* inicia con un ritual arcano del mago llamado Roderick Burgues, que realiza para atrapar a la muerte y conseguir su inmortalidad, sin embargo no todo sale como lo esperaba y atrapa al Sueño (Morfeo), hermano menor de muerte. Este queda prisionero por setenta años y cuando logra escapar debe recuperar su poder y reino, el Soñar.

Mientras Morfeo estuvo capturado, una joven durmió y no despertó. En este estado fue violada y dio a luz dormida. Despierta setenta años después, y genera un vórtice en el mundo de los sueños con lo cual inicia su destrucción. En el transcurso de la historia, Morfeo reconstruye su reino y encuentra a dos arcanos mayores del Soñar, en la mente de un joven, los cuales han construido su propio Soñar, aislado del verdadero, y hasta un propio Sandman, Morfeo dispersa el invento de los arcanos.

Sin embargo, Morfeo comete un pecado de sangre, lo que provoca la ira de tres brujas llamadas Las Benévolas, quienes continúan con la destrucción del mundo del sueño. La historia concluye con la imposibilidad del soñar, lo que ocasiona que el mundo se sumerja en la oscuridad, privando a los mortales de sus pesadillas y dulces sueños.

### 2.3 LOS ELEMENTOS GRÁFICOS EN *THE SANDMAN*.

El grafismo de *The Sandman*, fue creado por varios dibujantes, por tal motivo se presentarán a lo largo del análisis, ejemplos de los diferentes arcos argumentales de la historia y en ocasiones se realizarán comparaciones entre los números que componen cada capítulo para mostrar un amplio esquema de este cómic.

El análisis de los elementos tanto gráficos como narrativos se presentan en el orden en el que fueron expuestos en el capítulo anterior.

2.3.1 La línea. La línea en *The Sandman* de su dibujo atraviesa diferentes niveles de modulación a lo largo de los 10 arcos argumentales. Las historias iniciales muestran un tipo de línea muy irregular, modulada en todos sus aspectos y avanza en los episodios finales hacia una modulación casi nula, muy cerca de la línea pura.

El episodio primero. Preludios y Nocturnos (planteamiento del rapto de Morfeo situado en 1916). Está narrado en el pasado, el dibujo muestra el contorno de las imágenes en líneas totalmente moduladas, en algunos casos los personajes no se representan con una línea continua, sino una serie de líneas que conforman el contorno de las figuras y que además contribuyen al sombreado de la escena. El dibujo empleado en los primeros números de este arco argumental presentan un dibujo inclinado más hacia el realismo. Como se muestra en las siguientes dos viñetas:



En un episodio cercano al final de la historia, Las Benévolas, la narración transcurre principalmente en el mundo de los sueños (el cual ya ha sido recuperado por Morfeo) y no es un reino abandonado a punto de la destrucción, sino un espacio poblado por la totalidad de la mitología de *The Sandman*. En este episodio las líneas son prácticamente puras y representan el contorno de las imágenes principalmente y no el sombreado ya que éste se muestra a través del color. Un ejemplo de ello es la siguiente viñeta:



Ahora, veamos cómo evoluciona la modulación de la línea al interior de este arco argumental. Las viñetas en las que se presenta al personaje Destino, como la anterior, son líneas puras principalmente, que contribuyen a presentar una escena de tranquilidad en el Jardín de los Senderos que se bifurcan, lugar en el que habita el personaje Destino, quien, descifra los sucesos que transcurrirán más adelante en la narración. Este momento de la historia se sitúa antes de que Las Benévolas inicien la destrucción del mundo del sueño, por lo tanto se encuentra en calma. Veamos ahora las viñetas siguientes, aquí el mundo del sueño se presenta durante su colapso, en estas imágenes la línea vuelve a ser modulada mostrando una acción permanente ya que la escena lo requiere.



Como podemos ver la forma en la que se dibuja *The Sandman*, contribuye a que los escenarios que se representan, enriquezcan la historia por la forma en la que se presentan las líneas.

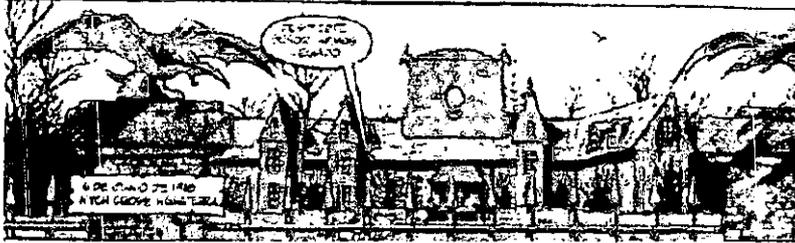
**2.3.2 La Iconicidad.** El dibujo en *The Sandman* se mueve en un punto específico de iconicidad, como lo vimos en el capítulo anterior, McCloud presenta un esquema en el cual podemos ubicar el grafismo de la historieta en cuestión. La iconicidad en *The Sandman* se puede ubicar de la siguiente manera:



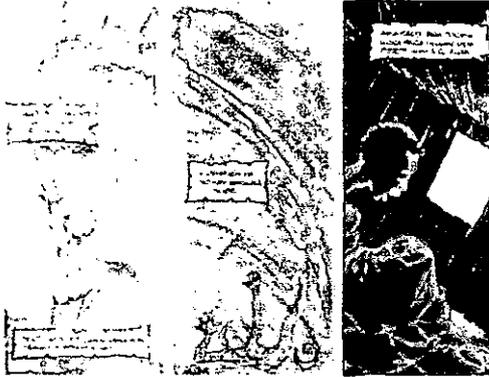
Esta puede ser una ubicación del dibujo de *The Sandman* en el esquema de McCloud en forma general, es decir, una dibujo que no es del todo abstracto, pero tiende más hacia la abstracción o caricaturización de las formas que hacia la representación realista, por otra parte, se encuentra la representación de las palabras y su connotación gráfica que, como veremos adelante tiene una fuerte relación con la manera en la que se

presentan los globos de los personajes, lo cual conlleva un grado de iconicidad o representación de la fuerza y forma de la voz en el dibujo.

El grafismo no siempre es el mismo. El dibujo de Sam Kieth, quien realiza el arco argumental de *Preludes and Nocturne*, tiende hacia la caricatura (entiéndase ésta como la deformación de los cuerpos y la exageración de los rasgos), pero los detalles de cada objeto y personaje son muy marcados. Se presentan al inicio de la historia fondos o escenarios realistas, muy detallados.



Ahora veamos que cuando la historia se vuelve más onírica, los fondos desaparecen casi por completo, y los personajes se caricaturizan. Cabe mencionar que en este arco argumental, la iconicidad de las formas busca crear escenas realistas, recordemos que es el inicio de la publicación de *The Sandman* por lo tanto se busca un ambiente más sobrio con respecto a los cómics de la época.



El tipo de dibujo del episodio *Las Benévolas* (*The Kindly Ones*) es mucho más abstracto, tiende hacia el dibujo simplista, los objetos de los fondos sólo presentan el contorno y no el detalle de cada uno. Esto puede deberse a que la historia ahora se realiza principalmente en el mundo del sueño, donde todo se debe representar en una forma más abstracta y onírica.

De esta manera podemos ver como la forma con la que se presentan los objetos y los personajes en el dibujo, contribuye a darle fuerza al mensaje o a la ambientación de la historia, creando así una atmósfera que permita envolver al lector, ya que el cómic no sólo son palabras y no son dibujos realizados a capricho del dibujante, sino que pueden representar un factor importante en la escenificación y sobre todo en la efectividad del mensaje comunicado.



**2.3.3 El Color.** El uso del color en las historietas, permite resaltar las imágenes y hacer más vistosa la historia, el discurso de los contenidos simbólicos juega un papel predominante en la narrativa de una historia. El simbolismo del color, puede emplearse no sólo en la narrativa a colores, sino también a las historietas en blanco y negro.

Es sabido en el terreno del diseño gráfico o la publicidad, que los colores cálidos como el rojo y el amarillo, tienen connotaciones emotivas diferentes a los colores fríos como el azul, verde. Asimismo, los colores intensos o fuertes son opuestos a los claros. Existe un lenguaje de los colores, el cual no exponemos en este apartado, ya que el objetivo es hablar de los colores en *The Sandman* y su connotación emotiva, viendo esto como parte del discurso, es decir, cómo éstos contribuyen al involucramiento del lector o como ofrecen información relevante a la narración.

El color es sin duda uno de los elementos de *The Sandman* que más connotaciones tiene y que mejor contribuye a la narrativa visual de esta historia.

Los primeros episodios narran una historia en el pasado en la que se realiza un conjuro para atrapar a la muerte, debido a ello, los colores que dominan las escenas son principalmente el negro, el azul, el café y el rojo, colores que tienen connotaciones del tipo oscuro o tenebroso, a lo largo de la historia cuando se presentan situaciones que hacen referencia al pasado o al infierno son presentadas con estos mismos tonos. La aplicación de los colores en la ambientación de una escena o en la ilustración es el equivalente a la iluminación en el cine, busca crear una atmósfera.

Sin embargo, en la historia *The Sandman* hay colores que aparecen con una connotación fuerte en la narrativa, colores que nos dicen algo sobre una situación o sobre un personaje. Colores con los que aparecen los personajes del Soñar que no cambian, aun cuando el dibujante en turno sea diferente, esto se debe a que, pese al cambio de dibujantes, Gaiman buscó continuidad en la identificación de cada uno de los personajes.

Cada uno de los personajes de *The Sandman* son presentados en un color que tiene relación con su personalidad.

Centrémonos en la personalidad del personaje principal: Morfeo; enamorado, adusto, obstinado, melancólico, engreído, orgulloso, distante, existencialista. Más proclive a la existencia contemplativa que a la toma de decisiones, las pocas decisiones que realiza en la historia le acarrearán la muerte y su renacimiento. Es responsable de los sueños, las pesadillas y las narraciones de los humanos. Shakespeare menciona que los humanos estamos hechos de la materia de los sueños. Sandman, deriva de un personaje del folklore centroeuropeo y anglosajón que permite soñar a los niños espolvoreando algo de arena en los ojos. Aunque se le llame en el cómic asiduamente Morfeo, el equivalente de la mitología griega, dado sus atributos sería Hipno, personificación del sueño que recorre continuamente la tierra durmiendo todo a su paso. Hipno y Tánato (Muerte), su hermano gemelo, son hijos de Nyx (Noche) y Erebo (Tinieblas) y hermanos del Destino y la Vejez.

De esta descripción de Morfeo podemos relacionar ciertas palabras que representen su personalidad; Noche, Irrealidad y Arena. Los colores que predominan en los dibujos de Morfeo en *The Sandman* son principalmente el negro, la ausencia de color que tiene relación directa con la muerte por convención, la cual se define a lo largo del cómic como un eterno soñar y de hecho se describe así misma como el ente que apagará las luces y cerrará la puerta del último ser vivo que expire en el universo, acción que cualquier madre realiza cuando lleva a sus hijos a dormir. Otro color que encontramos en Morfeo es el café claro o color arena. Las arenas movedizas son un lugar que en el cual los hombres o animales se sumergen y mueren, al igual que en los sueños, el durmiente se sumerge.



Como podemos ver, el color puede tener efectos intensos si es asociado a algún tipo de emoción, tiene también nexos culturales precedentes, externos a las historietas, nexos de cierto modo intrínsecos a esa emoción. Es interesante hacer notar, que en una historieta, el autor puede también invertir el uso simbólico de un color, o atribuirle en algún momento un significado particular importante en el contexto o en la manera de contar la historia. Un ejemplo de esto es el personaje Muerte, la cual siempre viste de negro, pero es personificada por una adolescente, juguetona y despreocupada.

Como conclusión, el color en la historieta *The Sandman* es un elemento que permite relacionar a los personajes con una emoción en particular o con un contexto mitológico. El color es la forma en la que el ojo evoca al sentimiento y crea atmósferas.

**El Globo.** Los globos son la representación del habla en el lenguaje del cómic y podemos preguntarnos ¿A



caso todos los personajes de una historieta hablan igual? En *The Sandman*, los globos juegan un papel importante en la forma de hablar de cada personaje. Podemos tomar al mismo Morfeo. ¿Cómo debe hablar el señor de los sueños?. Los globos en esta historieta también están relacionados a la connotación de los colores. La representación del lenguaje verbal de este personaje es a través de globos multiformes de color negro, con letras blancas.

Morfeo, es el único personaje en toda la historia de *The Sandman* que habla en globos negros, de hecho como podemos ver en las siguientes dos viñetas, hay una escena en la que aparece un Morfeo falso y el personaje el Corintio y Mathew (Cuervo) discuten sobre si ese Morfeo es el verdadero. En la viñeta Mathew dice: "Suena igual que él", refiriéndose a la voz de Morfeo, la cual se presenta en globos negros igual que el Sandman original.



Morfeo no es el único personaje que habla a través de globos en colores, también el personaje Delirio, palabra que significa: "Trastorno psíquico caracterizado por la persistencia de ideas en oposición manifiesta a la realidad, acompañada de una firme convicción de su existencia por parte del sujeto. Despropósito, disparate" <sup>21</sup>. Los globos de colores de Delirio, simulan una alucinación y están más relacionados con la personalidad del personaje y con el contenido de lo que dice, ya que Delirio en la mayoría de los casos se planean ideas que posteriormente ella misma contradice. Refiriéndonos al significado de la palabra, no es de extrañar que tenga como acompañante a un perro.

Existe también la deformación de los globos que permiten conocer la intensidad con la que se está hablando. En La historia de Las Benévolas podemos ver que el personaje llamado el Corintio, tiene dos bocas en vez de ojos y cuando habla a través de ellas, los globos son presentados de una forma diferente a la mayoría de los globos del cómic (Ver ilustración anterior). Asimismo, cuando Alex Burgess despierta de su pesadilla, los globos son diferentes.

También el contenido de los globos, las letras, tienen una connotación específica. La gárgola llamada Boggart



que persigue a Nuala en la historia de las Benévolas, le repite constantemente poemas, debido a ello, las letras de sus globos son elaboradas con una tipografía que asemeja un estilo gótico.

Las formas de los globos permiten evocar la voz de los personajes a través de elementos gráficos y de esta forma contribuir a la construcción del mensaje global o historia. Cada elemento que integra un mensaje es un signo que forma parte del lenguaje empleado y el color en las historietas es precisamente un signo que puede emplearse en la construcción y efectividad del mensaje o historia a contar.

**2.3.4 Códigos cinéticos.** La evocación del movimiento en el grafismo de *The Sandman*, no ocupa una posición singular, es de hecho una característica particular o propia del dibujante en turno. Por ejemplo, Sam Keith emplea diversos códigos cinéticos para representar el movimiento de la lluvia o la rapidez con la que se realiza alguna acción. Sin embargo Bryan Talbot (Dibujante del arco argumental *World's End*) trabaja con un grafismo literalmente exento de códigos cinéticos, ya que su narrativa secuencial es de menor velocidad a la de Sam Keith.

El arco argumental *World's End*, consiste en una serie de historias cortas aparentemente inconexas con la historia central, ubicada en el pasado, la mayoría de los números del arco argumental están dibujados por Bryan Talbot y por Mark Buckingham. El primero de estos, como se mencionó tiene una utilización prácticamente nula de elementos cinéticos, pero por el lado contrario Buckingham emplea dichos códigos para representar, por ejemplo, el viento o la bruma en una escena. Esto lo podemos entender como un equilibrio, ya que generalmente en los números de *World's End*, Talbot inicia la historia, posteriormente Buckingham interviene a la mitad del ejemplar para mostrar lo que sucede con los personajes del Soñar y dar paso a que finalice Talbot, por lo que podemos entender que el clímax de la historia del número respectivo es mucho más cargado gráficamente por el dibujo de Buckingham, mientras que el inicio y la culminación mantiene cierta parsimonia y ritmo en la forma de las viñetas y la narrativa propia del lenguaje visual.

Talbot



Buckingham



El arco Argumental *Las Benévolas* (*The Kindly Ones*), dibujado en su mayor parte por Marc Hempel, presenta viñetas que carecen en su totalidad de elementos cinéticos, asimismo, el grafismo de Teddy Kristiansen y Glyn Dillon carecen de lo mismo, sin embargo en el número 62 (*Kindly Ones* #6) Charles Vess dibuja las páginas de la 10 a la 17.



En esta imagen, es muy clara la utilización de las líneas cinéticas como códigos del movimiento y de hecho no solo representan esto, sino también forman parte del fondo de las imágenes.

Para concluir este apartado podemos inferir que la utilización de los códigos cinéticos, si bien es una característica propia del dibujante, puede en *The Sandman*, representar un elemento que fortalece el realismo en los arcos argumentales en los que se emplea, así como la carencia de los mismos tiene lugar en los episodios oníricos de la historia, principalmente en *The Kindly Ones*.

**2.3.5 Anatomía expresiva.** La anatomía expresiva permite mostrar el estado de ánimo de un personaje o el punto de vista que puede tener sobre una situación. En el caso de *The Sandman* y al igual que los códigos cinéticos, el manejo de las expresiones y la posición de los cuerpos en toda la historia tienen un papel constante, sin embargo no representa una característica esencial de esta historieta. La posición que muchos personajes adoptan durante toda la historia es muy marcada y habla específicamente de la personalidad o postura de dicho personaje.

Un ejemplo de este punto es el mismo Morfeo, la gestualidad con la que se presenta es prácticamente la misma durante toda la historia. Nuevamente nos referiremos al grafismo de Sam Keith en *Prefludes and noctures*, ya que es el arco argumental que más disparidad tiene con respecto a la representación visual del resto de la historia. Morfeo dibujado por Keith es mucho más expresivo, ya sea porque al inicio de la historia y ni el dibujante ni el propio Gaiman, tenían clara la personalidad del personaje.



Sería difícil establecer un juicio de valor en el que pudiéramos definir si la gestualidad y anatomía expresiva de los personajes de *The Sandman* está bien aplicada o no, y no sólo de este cómic en particular, sino en cualquier otro, ya que la gestualidad de los personajes puede deberse en gran medida a la intención que el autor confiere a la personalidad de cada uno de sus personajes. Asimismo, la figura humana y el lenguaje corporal permiten reforzar una idea, siempre y cuando dicha idea conlleve un contexto específico que permita al lector ubicar e identificar en forma correcta la postura o gesto del personaje en cuestión.

Volviendo al ejemplo, Morfeo en gran parte de la historia mantienen un rostro serio, que puede evocar a su personalidad engreída, orgullosa y distante, sin embargo Sam Keith llega a gestualizar su rostro como en las imágenes anteriores. Si encontráramos el gesto de Morfeo de la última viñeta, en otra parte de la historia, como por ejemplo, el momento en el que escapa de su encierro, seguramente el lector no podría identificar claramente cual es el mensaje, ya que dicho gesto se realiza en el momento en el que Morfeo se encuentra con su reino destruido y no cuando requiere fuerza y coraje para salir de su encierro.

Asimismo, la anatomía expresiva y gestualidad de Destino, es muy similar. Es la de un personaje serio, orgulloso y sabio hasta cierto punto. Finalmente esto se refleja adecuadamente en *The Sandman*. De la misma forma, la gestualidad y lenguaje corporal de Delirio nos dicen mucho sobre el sentido de sus diálogos y las características del personaje en sí.

Este apartado lo podemos concluir mencionando que la gestualidad es aplicada en el cómic en primera instancia para mostrar la personalidad del personaje y es de hecho un factor que lo caracterizará. Sin embargo, cabe mencionar que un gesto o posición se vuelve dano en función del contexto cultural del emisor y receptor, es decir, se requiere que exista un código cultural compartido entre ambos sujetos para que la Anatomía expresiva y la gestualidad cumplan su cometido.

**2.3.6 Onomatopeyas.** Basándonos en lo expuesto en el capítulo anterior, podemos deducir que la mayoría de los signos lingüísticos que conforman el lenguaje deben su origen como forma verbal a la realidad o al objeto específico al que se refieren. De tal manera, que si nos remitiéramos al significado etimológico de muchas de las palabras que conforman nuestro lenguaje encontraríamos finalmente una característica del objeto representado en el nombre del mismo. Las onomatopeyas, son precisamente eso, la representación verbal de lo que buscan representar, concretamente la representación verbal de un sonido.

Scott McCloud, se remite al origen de la evocación de los sentidos a través de la visión, mencionando como precursores de este tipo de representación en nuestro siglo a los expresionistas, los cuales, al contrario del impresionismo, buscaban representar sentimientos específicos a través de una pintura. Ejemplo de ello, es El Grito de Edvard Munch.



La Enciclopedia Encarta, menciona lo siguiente como pie de imagen de este cuadro: "El grito (1893) es la más dramática de las obras de Edvard Munch y una de las más famosas del expresionismo. En ella el artista expresa la angustia espiritual y el tormento emocional experimentados en determinadas etapas de su vida".<sup>22</sup>

Podemos inferir en esta obra, la representación de la desesperación o la angustia, conceptos evocados por Munch a través del grafismo de su pintura.

Otro precursor de la evocación de conceptos a través de las imágenes, es Wassily Kandinsky, el cual buscaba provocar los cinco sentidos a través de sus líneas, colores, texturas. Su pintura Improvisación 28, es una muestra clara de ello:



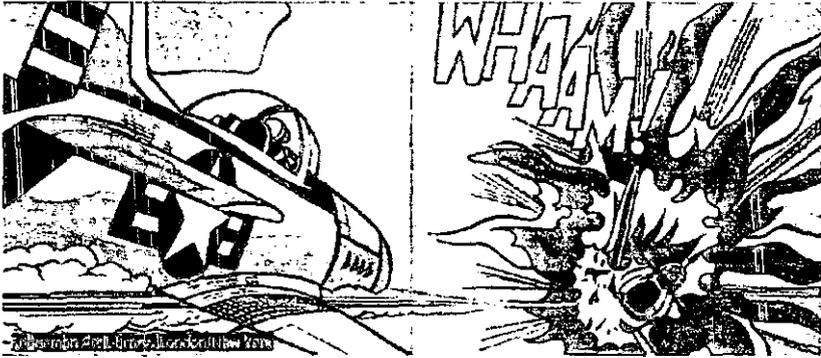
Nuevamente, revisemos la descripción que realiza la mencionada enciclopedia sobre esta pintura: "Improvisación 28 (segunda versión), pintada por Wassily Kandinsky en 1912, refleja el empeño de este

---

artista ruso por expresar mediante trazos y colores intensos el contenido espiritual de su obra y, en este caso concreto, la conexión entre las artes plásticas y la música".<sup>21</sup>

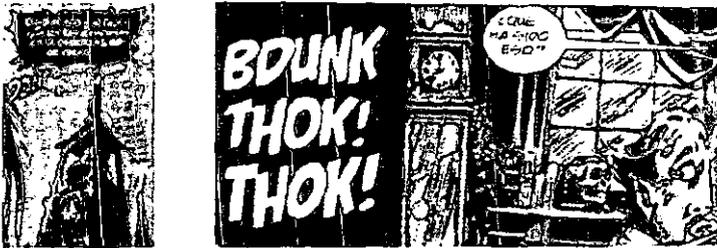
Con *Improvisación 28*, Kandisky, buscaba evocar la fuerza de la música en la pintura, con esto podemos congeniar con la descripción que realizó Paul Klee en la siguiente cita: "El arte, no reproduce lo visible, sino que hace visible, lo invisible".<sup>22</sup>

Durante los años setenta, el arte incursionó en signos o representaciones que estaban desligadas por completo de la academia, siendo el Pop Art, una corriente que buscó llevar a la galería, exposiciones y museos los iconos del consumo de masas. Una muestra de ello, es Roy Lichtenstein, él de hecho tituló una de sus obras con el nombre del sonido que busca representar: Whamm.



En esta pintura podemos apreciar que se conjugan las formas de expresión o representación de un sonido, es decir, la representación visual y la representación escrita, dándole una connotación a la tipografía de la palabra escrita, y es esa representación la que el cómic toma como evocación del ruido.

*The Sandman*, no es una historieta que se caracterice por incluir un sin número de onomatopeyas en su narración, sin embargo podemos mencionar que la utilización de estas se realiza en el momento en el que las imágenes no pueden explicar la acción que se realiza. Por ejemplo en el sonido de una campana o en los toquidos en una puerta.



Veamos ahora otra viñeta en la que el dibujo por sí sólo nos permite imaginar el sonido de la acción y por lo tanto carece de una onomatopeya.



Con estos ejemplos podemos ver que la utilización de las onomatopeyas, principalmente contribuyen a informar al lector sobre los acontecimientos realizados y no son una forma de decorar las viñetas. Finalmente la representación del sonido a través de las onomatopeyas son un elemento más que contribuye a la narración, aportando a través de su tipografía la forma o fuerza en la que los sonidos se están emitiendo.

## 2.4 LOS ELEMENTOS NARRATIVOS EN *THE SANDMAN*.

Si bien, hasta ahora hemos expuesto cómo los elementos gráficos empleados en *The Sandman*, contribuyen a la narración; ahora veremos los elementos que nos van contando la historia al interrelacionar las imágenes para crear una tira de viñetas, hasta la página completa.

**2.4.1 La Viñeta.** Al hablar de las viñetas en *The Sandman*, podemos hablar de dos cosas. Primero, la forma y contorno de las viñetas y en segundo lugar, el tamaño de las mismas.

En *The Sandman* y en muchos de los cómics contemporáneos, podemos encontrar viñetas o paneles con una línea por contorno y viñetas o paneles que carezcan de dicha línea. Este marco o contorno no sólo permite encapsular la acción, sino que también puede ser usado como parte del lenguaje no verbal, de esta forma se pueden encontrar viñetas con un contorno formado por una línea curva que simule una nube y connote los recuerdos en la narración.

La forma de la línea de las viñetas no sólo es una característica estética del dibujante o estilo. Sin embargo también se encuentran viñetas con o sin línea de múltiples formas. Veamos algunas.



Aquí podríamos preguntarnos, si existen tan variadas formas de viñetas o contornos ¿Cuál es la forma correcta o cuándo se emplea correctamente una forma de viñeta en la narración? Como vimos en los elementos gráficos, todas las formas o estilos gráficos mantienen una connotación y es ésta la que permite que se contribuya o enriquezca la narración o la forma en la que se cuenta la historia.

Veamos ahora, un panel que aparece al inicio de la historia, cuando Morfeo se encontraba cautivo en una esfera de cristal y su captor busca comunicarse con él.



La forma redonda de la viñeta simula la deformación que sufre una imagen al ser vista a través de un vidrio cóncavo, que bien podría ser una esfera.

La forma de la viñeta y el contorno o ausencia de éste, llega a ser parte de la misma historia, se emplea para transmitir algo referente al sonido o al clima emotivo en el que ocurre la acción, así como contribuir a la atmósfera de la página en su conjunto. En esos casos el propósito de la viñeta, es más que proporcionar un escenario, involucrar al lector aún más en la narración.

De esta manera la forma de la viñeta contribuye o aporta algo al mensaje, asimismo existen paneles que pueden ocupar toda una página o gran parte de ésta, y es aquí donde entramos en el segundo punto, el tamaño de las viñetas.

La viñeta nos representa un instante en el tiempo, sin embargo veamos estos dos paneles:



La diferencia de tamaños permite incluir en la viñeta muchas imágenes, lo cual ocasiona que la lectura de dichas imágenes lleve mayor tiempo al lector, debido a esto podemos inferir que el tamaño de la imagen o viñeta nos representa un tiempo diferente.

En la página siguiente se presentan dos páginas completas de *The Sandman*, en la primera, el autor muestra una narración a un ritmo determinado por el tamaño delgado y alargado de las viñetas iniciales, sin embargo el ritmo cambia completamente al crecer el panel final. Las viñetas iniciales simulan un diálogo entre el lector y el personaje, el cual está hablando de la biblioteca de los sueños.

En la tercera y cuarta viñeta Lucien menciona que en la biblioteca existen todos los libros que ha escrito el lector y después pregunta sin esperar una respuesta, que si ha escrito muchos libros y hace mención al título de uno de ellos y es en ese momento en el que la viñeta final de la página, se abre para mostrar una imagen más amplia de la biblioteca y de todos los volúmenes que contiene. De esta forma, el tamaño de las viñetas permiten dar el ritmo a la narración y después crear un espacio de tiempo más grande que permita al lector impresionarse con la inmensidad de sueños escritos en ese lugar.

Otro ejemplo de cómo se emplean las viñetas en la narración en *The Sandman*, es la segunda página de la ilustración.



En ella podemos ver que en las viñetas de la izquierda la narración lleva un cierto ritmo, el cual representa una discusión, al final, cuando Brant Tucker no encuentra la respuesta a la pregunta que se le hace, la siguiente viñeta crece con respecto a la anterior denotando sorpresa en el personaje, para dar paso a la viñeta en la que el personaje femenino le menciona: "Mira a tu alrededor" y aquí el cambio de tamaños, podría asemejar al zoom back de una cámara de cine, que al abrir el encuadre, permite ver todo el lugar.

Con todo lo anterior, podemos inferir que el marco de la viñeta, la forma de la viñeta y el tamaño de la misma, sirven para involucrar al lector y abarcar mucho más que una viñeta contenedor (por llamar de alguna manera el simple hecho de enmarcar la imagen). La variación o innovación de las formas de viñetas, el tener contorno o no y la conjugación de viñetas de diferentes dimensiones, transmite un mayor significado dentro de la estructura narrativa.

La gama de posibilidades de tamaños y forma de viñetas sufre la sola limitación de los requisitos de la narración y las limitantes a la dimensión de la página o al formato de la historieta, dado que la función de las viñetas está al servicio de la historia.

**Ángulos y encuadres.** En el capítulo primero hablamos de encuadres primero y posteriormente de los ángulos, sin embargo ahora trataremos de hablar de ambos elementos y como se conjugan entre sí.

Los encuadres en el caso de *The Sandman*, son empleados en muchas ocasiones para mostrar una inclinación o cercanía con el lector, veamos algunos ejemplos.

En esta página la narración inicia con los personajes en un plano medio, ya que es un diálogo entre Cluracán y Morfeo, cuando el primero le solicita al señor de sueños la libertad de su hermana Nuala. Analizando las razones que Cluracán le presenta a Morfeo para que nuala pueda regresar a su tierra, las siguientes dos viñetas son un primerísimo primer plano (o close up en cine) mucho más intimistas y sin ninguna palabra, estas viñetas connotan con su encuadre que Morfeo se está convenciendo por Cluracán.

La cuarta viñeta, es la respuesta convencida de Morfeo, el cual se refiere a Nuala directamente y aquí podemos observar un ángulo diferente. El punto de vista de la imagen está en la cabeza de Morfeo mirando hacia abajo a Nuala, esto podría entenderse como si Morfeo se mostrara en una posición superior, sin embargo el objetivo es mostrar a una Nuala angustiada por la respuesta del señor de los sueños, ya que en la siguiente viñeta, que es un primerísimo primer plano desde un ángulo objetivo (de frente) muestra un rostro totalmente preocupado, ya que la reacción posterior de ella es la que no quiere abandonar el mundo de los sueños y regresar a su hogar.

Veamos ahora la siguiente viñeta, en la que Morfeo se presenta desde un encuadre con un punto de vista prácticamente, desde el piso. En esta página, primero dialoga con Luciën sobre el invitado presente que es el lector, para que al referirse directamente Morfeo al lector su posición sea por llamarla de alguna manera majestuoso o superior. De hecho esta escena, transcurre cuando el reino de los sueños se encuentra en buen estado, posición completamente diferente a la siguiente viñeta en la que Morfeo se encuentra fuera del reino de los sueños y por llamarlo de alguna manera se encuentra acabado.

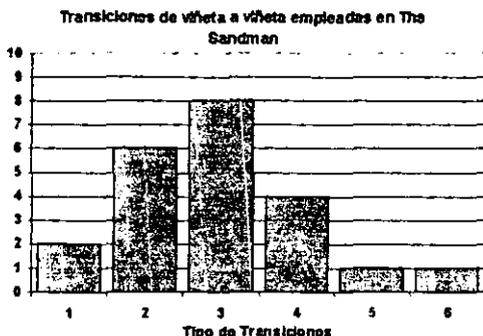
La utilización de ángulos y encuadres específicos en una narración permiten manipular y provocar emociones diversas en el lector. Partiendo de la teoría de que la respuesta del lector a una escena dada se ve influenciada por su posición como espectador. Al mirar una escena desde arriba, el espectador se siente como separado de la acción, es observador más que participante. Ahora bien, cuando el espectador contempla una escena desde abajo, experimenta una sensación de pequeñez que suscita un sentimiento de miedo. La forma de las viñetas combinadas con los encuadres y ángulos fomentan estas reacciones como consecuencia de las acciones representadas.

El involucramiento del lector en la fuerza de la narración es muy importante para cautivar su atención y envolverlo. Por ejemplo, el encuadre y ángulo con los que se presenta a Morfeo cuando su reino está siendo destruido es en la mayoría de los casos un ángulo objetivo totalmente, haciendo participe al lector de la escena y mostrado a un personaje con sentimiento humanos, sin poder escapar de ellos.

**Transiciones de Viñeta a Viñeta.** Continuando con la utilización de las viñetas como un instrumento de narración, los saltos de una a otra permiten crear los enunciados que componen el discurso del cómic.

En el caso de *The Sandman*, si bien no se trata de una historieta de acción, el principal tipo de transiciones de viñetas es de Acción a Acción y Sujeto a Sujeto, es decir, el tipo de transiciones que McCloud denomina de esa manera, como se expuso en el capítulo anterior.

Si realizáramos una gráfica ubicando las transiciones de *The Sandman* en cada uno de los tipos, el gráfico se vería de la siguiente forma:



NOTA: Se está considerando una escala del 1 al 10, como si 10 fuera el máximo uso de un tipo de transición.

Ahora bien, la utilización de un determinado tipo de transición nos puede ubicar en la acción que se está empleado en la narración. Las transiciones empleadas en *The Sandman* del tipo uno (Momento a momento) permiten crear un ambiente de tensión o suspense, por llamarlo de alguna manera. La gran utilización de transiciones de Acción a Acción (Tipo 2) principalmente son empleadas en las escenas que representan el mundo real o el mundo de la vigilia, mientras que en el Soñar las transiciones son de Sujeto a Sujeto, debido a los diálogos que continuamente aparecen en estas escenas, es decir, en una viñeta aparece una persona y lo que dice, y en la siguiente viñeta su interlocutor.

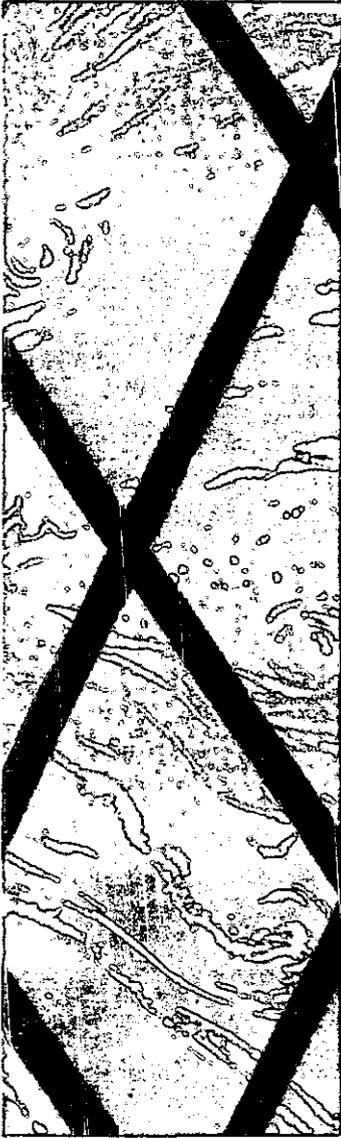
Existen en *The Sandman* viñetas en las que aparecen prácticamente símbolos, que sólo son interpretables por el contexto de la historia, un ejemplo de ello son las siguientes dos páginas de World Ends:

Como podemos ver la utilización de un determinado tipo de transición permite crear el ritmo de la narración, por lo tanto la forma en la que se está contando la historia.

Como se ha expuesto a lo largo de este capítulo, los elementos que integran una historieta, tanto gráficos como narrativos, contribuyen a la conformación del mensaje, es decir, a la narrativa del mismo. Un cómic no debe sólo incluir imágenes que ilustren los diálogos o narraciones escritas, sino es una forma de contar y sus elementos contribuyen a ello.

Mucho se ha hablado de que en los tiempos actuales la lectura no es el medio con el cual se puede llegar a las masas, pero si la lectura acompañada de grafismo o imágenes y el cómic es precisamente un medio que puede contribuir a la penetración o difusión de conceptos, ideologías o hasta de asuntos educativos.

En el caso de *The Sandman*, podríamos decir que todos los elementos están cuidados, pertenecen a la misma idea, contribuyen a la fuerza del mensaje. *The Sandman* de Neil Gaiman, uno de los cómics más alabados y representativos de este fin de milenio, teje una historia en la que se conjugan todo tipo de relaciones históricas y culturales, una historieta de esa magnitud debe valerse de todo cuanto tiene en materia gráfica y este es el caso.



En el capítulo próximo, las relaciones que *The Sandman* tiene con todo los elementos mitológicos, históricos y culturales se expondrán con el objetivo de mostrar lo que ahora ha llegado a ser una historieta de autor en medio de la cultura del consumo o la industria cultural de finales del siglo.

Comprende que el empeño de modelar la materia inerte y religiosa de que se componen los sueños es el más arduo que pueda  
 vencerse en el mundo, cuando se trata de los sueños de los hombres y de los animales. Muchos sueños arduos que se refieren a cosas o q  
 van a dar el viento de los sueños. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 principio y bases de los sueños. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 A base de los sueños de los animales. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 los sueños de los animales. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 con un carácter que indica. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 humano con un carácter que indica. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 No lo tocan. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 muchos sueños. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 y satisfechos. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 de los órganos principales. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*  
 Sonó un hombre integro, un hombre, pero más en su tiempo. *Los sueños de los animales son los sueños de los hombres. Los sueños de los hombres son los sueños de los animales.*

# Capítulo

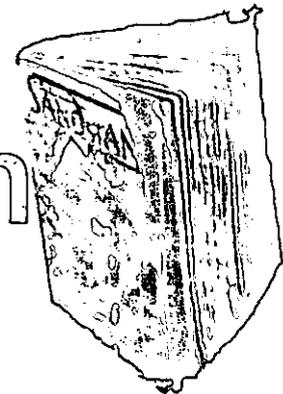
Trabajo: Borges, Jorge Luis. *Historias*. Edición de Arturo Nicolás Barasán. Madrid. Ediciones

—Z—

Elementos Escritos

En The

Sandman



—R—

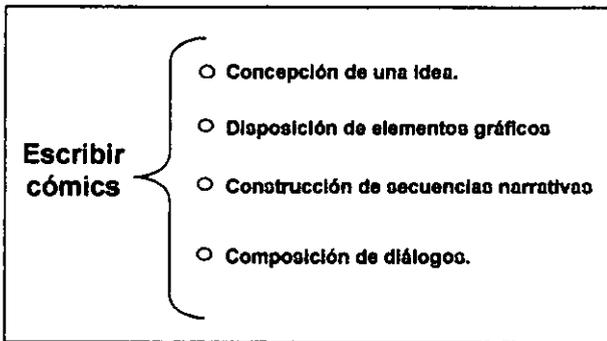
## CAPÍTULO 3

*"El insomnio es una lucidez vertiginosa  
que convertirla el paraíso en un lugar de  
tortura."*  
Emile M. Cioran <sup>26</sup>

Realizar un cómic puede parecer un acto simplista de narración, puede mal interpretarse con la escritura de un texto que posteriormente será acompañado por imágenes que describan visualmente la acción que comunica el texto. Escribir cómics, puede entenderse, en un modo simple, como la elaboración de un texto que será acompañado de imágenes a gusto del dibujante o del mismo escritor si es éste el que lo dibujará.

Sin embargo, escribir cómics va mucho más allá que la simple y llana ilustración de las palabras, escribir cómics es una actividad mucho más compleja de interrelación de lenguajes.

Will Eisner describe la acción de la escritura del cómic de la siguiente forma, la cual se presenta aquí a manera de un cuadro sinóptico: <sup>26</sup>



Esta definición va muchos allá que la simple acción de escribir y acompañar con imágenes, escribir un cómic es tejer una historia con lenguajes tales como la escritura, la narrativa y el lenguaje visual.

En el capítulo anterior hablamos extensamente de los elementos gráficos del lenguaje del cómic, asimismo abordamos la construcción de secuencias narrativas desde la perspectiva de los saltos entre viñetas y la composición narrativa de la página misma. Con esto podemos decir que dos de los puntos que Eisner menciona, ya los hemos cubierto, nos referimos a la Disposición de elementos gráficos y construcción de secuencias narrativas.

En este capítulo abordaremos, la situación de cómo fue concebida la idea o historia de *The Sandman*, asimismo, la interrelación existe entre la disposición de diálogos e imágenes, para finalmente completar la construcción de secuencias narrativas, viendo los arcos argumentales o macroestructuras con las que está construido *The Sandman*.

**3.1 Relación Imagen / Palabra.** Desde el inicio, la concepción y composición escrita de una historia afectan el resultado final, dando lugar a historias sencillas y obvias, las cuales han dominado la producción masiva de cómics, principalmente, en los Estados Unidos, ya que la construcción o proceso de fabricación, inicia con una dualidad, separación o divorcio de los dos grandes elementos del lenguaje del cómic.

Pero, para poder hablar de la interrelación existente entre la escritura y las imágenes en *The Sandman*, sería provechoso contextualizar la aparición de este cómic en la industria de la historieta estadounidense, ya que la narrativa de *The Sandman* responde a un hecho histórico y como es sabido, una expresión cultural, como son los mass media, responden, en el 100% de los casos, a un contexto social e histórico que les da razón de ser y sobre todo los genera y provoca.

Durante la segunda mitad de la década de los ochenta, la industria del cómic estadounidense se encontraba produciendo, en la mayoría de los casos, historias de superhéroes, las cuales comenzaban a perder el interés de los lectores adolescentes y adultos, de tal manera que el público infantil era el consumidor principal. La pérdida de este público significaba, para las dos grandes editoriales de historietas en ese país, la pérdida de los consumidores con un mayor poder adquisitivo.

Es bajo este contexto que DC comics, inicia una estrategia para no perder a ese sector del público. Dicha estrategia buscaba cambiar el enfoque con el que se abordaban las historietas de superhéroes y el cambio de enfoque comenzó con la aparición de un cómic titulado *Watchmen* de Alan Moore.

¿Qué hacía diferente a *Watchmen* del resto de cómics estadounidenses? La principal característica era la temática seria de la historieta, ya que mostraba a un grupo de superhéroes en el contexto de un mundo urbano con matices decadentes, asimismo la presencia de los superhéroes ya no era la de hombres todo poderosos que combatían las fuerzas del mal, sino héroes atrapados por su propio papel de héroes.

La aparición de *Watchmen* significó para DC comics el inicio de un nuevo concepto de historietas y la apertura de una nueva línea o división de la editorial, titulada Vertigo, la cual se especializaría en historias con temas, un tanto más serios.

La editora de Vertigo en ese entonces, Karen Berger buscó repetir la fórmula de Alan Moore con otros escritores y dibujantes. Alan Moore tenía una diferencia con respecto a la mayoría de los escritores y dibujantes de cómics, Moore era Inglés y Berger buscó en Londres talentos para Vertigo.

En 1987, Berger dio con un guionista de cómics primerizo que principalmente dedicaba su carrera al periodismo, pero que soñaba con escribir historietas americanas, Neil Gaiman, y fue así como inició con *The Sandman* y con *Black Orchid*. A partir de ese momento se inició lo que bien podríamos llamar la nueva ola del cómic adulto norteamericano o bien la ola británica del cómic adulto en Estados Unidos.

Esta nueva tendencia de los cómics no ha sido etiquetada como un movimiento diferente a la industria del cómic, sin embargo contenía características muy claras de un cambio, las cuales principalmente son las siguientes:

- Guionistas y/o dibujantes británicos.
- Abordaje de personajes clásicos, como superhéroes con temáticas adultas.
- Conformación de una historia general a través de Arcos Argumentales.
- Artistas multidisciplinarios, relacionados con la literatura, la música, el diseño gráfico, etc.

Vertigo se diferenciaba, y hasta la fecha lo sigue haciendo, del resto de los cómics de superhéroes por la forma en la que aborda las historias de personajes existentes ya en la industria y sobre todo por que la narrativa no era simple y obvia sino que buscaba mezclar imágenes y palabras para contar una historia en la que la lectura de sólo las palabras no permitiera conocer el concepto total de la historia y asimismo, la lectura de sólo las imágenes no lo permitiera tampoco.

La estructura empleada generalmente en los cómics de superhéroes es la yuxtaposición de palabras e imágenes, sin embargo en *The Sandman*, aun cuando se trata de la yuxtaposición visual de palabras--imágenes el mensaje no es provocado sólo por las imágenes o sólo por las palabras, sino por la interacción de los dos elementos.

Por ejemplo, es común encontrar en las historietas, didascalias, es decir, narraciones al margen de la imagen que nos contextualizan y en muchas ocasiones son frases sinónimas de "Mientras tanto....." o bien "En algún

lugar del país..." o directamente nos ubican en la escena indicando la fecha y el lugar. Sin embargo, la correspondencia de palabras e imágenes permite tejer una historia enriqueciéndola al mayor grado posible.

Veamos un ejemplo. El primer número del arco argumental de *The Doll's House*, visualmente muestra a dos miembros de una tribu caminando por el desierto, las palabras que acompañan estas imágenes nos podrían ubicar directamente en la escena especificando el lugar o la fecha o simplemente diciendo "En algún lugar del desierto..." y con eso bastaría para ubicar al lector en la escena. Sin embargo, Gaiman crea una narración a la par de las imágenes que constituyen una introducción en si misma y construye al mismo tiempo la expectativa de los acontecimientos narrados visualmente.

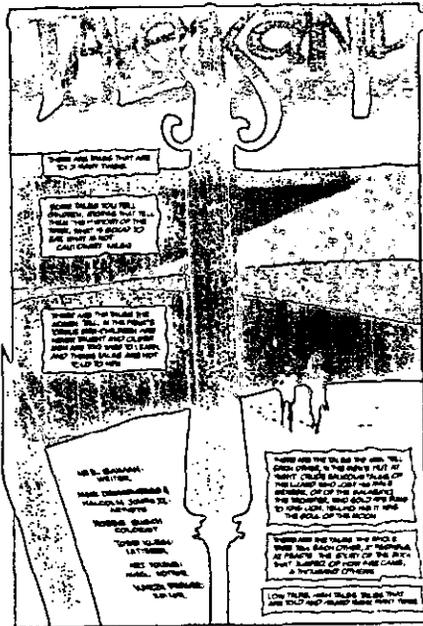
En la primera página aparecen los dos personajes caminando por el desierto, en una macroviñeta de toda la página, en la que el texto es el siguiente:

"Hay historias que se cuentan muchas veces. Historias que se cuentan a los niños, historias que cuentan la historia de la tribu, qué es bueno comer y qué no. Historias de precauciones.

Hay historias que las mujeres cuentan, que no se cuentan a los niños varones por que no las entienden aún y los hombres viejos son demasiado sabios para entenderlas y esas historias no se le cuentan a los hombres.

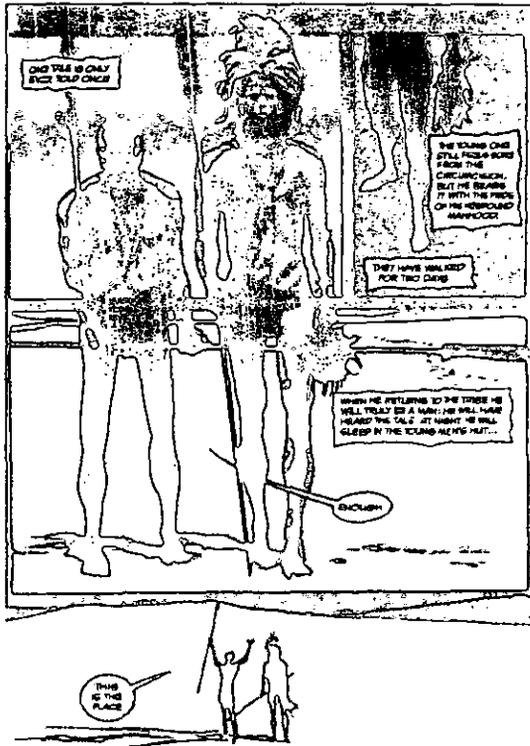
Existen historias que los hombres se dicen unos a otros, en la choza de los hombres por la noche; historias crudas del lagarto quien perdió su miembro masculino, o del Malabayo o del engañador, quien le vendió el estércol de un mono al rey león, diciéndole que era el alma de la luna.

Hay historias que la entera tribu se cuenta en fiestas, en festines: la historia de la piedra que rodó, de cómo apareció el fuego, y miles de otras historias. Historias cortas, historias largas, historias que se escuchan, historias que se cuentan muchas, muchas veces".



¿Cuál es la interrelación entre el texto y las imágenes? En esta primer viñeta, Gaiman ubica al lector en una escena y en una narrativa, es decir, ubica al lector en lo que se va contar y lo hace por un lado con el texto y por otro con las imágenes. Apparently it is a separation of the languages, but it is the location of the reader what is being searched for, because in the following page the text and the images begin to mix, one time that the reader knows, of what is being talked about. Let's see the text and the images of the following page:

- Viñeta 1: "Hay historias que sólo se cuentan una vez".  
Viñeta 2: "El joven todavía está lastimado por la circuncisión, pero se siente orgulloso de su condición de hombre".  
"Han tenido que caminar por dos días".  
Viñeta 3: "Cuando él regrese a la tribu será en verdad un hombre: Habrá escuchado la historia y por la noche dormirá en la choza de los hombres jóvenes".  
- "Suficiente".  
Viñeta 4: - "Éste es el lugar".



Como podemos ver al final de esta página, la narración en off se interrumpe para dar paso a los diálogos, si continuamos la lectura en la siguiente página podemos ver que la historia a la que se refiere la narración en off se comienza a contar. Asimismo, la narración en off nos permite ubicar de qué se nos está hablando, abre la historia mencionando que existen muchas historias y prepara al lector para que identifique que la historia a contar no es cualquiera, sino la historia que se cuenta en una tribu a los jóvenes que se convierten en adultos. Por otra parte, las imágenes ubican al lector en el lugar de la escena y presentan a los personajes, al grado de que en la viñeta 2 y 3 de la segunda página, la narración habla de un "él" y de unos "ellos" que se asocian inmediatamente a los personajes respectivos.

Con este ejemplo se busca mostrar que en *The Sandman*, el cómic no es literatura y las palabras no se desenvuelven independientemente dentro de él, sino que son elementos o partes de un todo, componentes de una mezcla que requiere de muchos otros condimentos. En *The Sandman*, el texto no está solo, sin las imágenes que lo complementan o enriquecen y las imágenes a su vez tienen un tono emotivo diferente, de tal manera que el todo construye un ambiente, un solo lenguaje, una sola narración, una sola historia.

**3.1 Arcos Argumentales.** Gran parte del material escrito sobre cómics, ya sean artículos, ensayos, reportajes, análisis, se realizan principalmente sobre las historias que se abordan. En este trabajo se decidió privilegiar los aspectos visuales en correlación con el texto. Sin embargo, como ya lo hemos visto, el cómic es un ambiente y lenguaje en el cual se producen mensajes, los cuales pueden emplear los elementos que componen este lenguaje para enriquecer la forma con la que se cuentan dichos mensajes.

Hasta este momento hemos hablado de los elementos que componen una viñeta, una página, la relación entre páginas, la correlación entre texto e imágenes, sin embargo existe aún, una estructura, en el caso de *The Sandman*, más general, que organiza el discurso expuesto, es decir, una estructura que organiza la historia por encima de cada publicación.

Los Arcos argumentales o macro estructuras narrativas, son esas estructuras generales que dan forma al discurso para crear un esquema mental en el lector. ¿Qué son los arcos argumentales? Veamos.

Para aclarar este concepto es necesario apoyarnos en dos ideas ya empleadas en las expresiones visuales y narrativas. El teatro y las formas editoriales.

Una puesta en escena en teatro generalmente está conformada por tres actos, los cuales pueden ser el equivalente a los capítulos de una novela. Dichos actos nos presentan un entorno o atmósfera específica para contar una historia pequeña que forma parte y contribuye a la estructuración de una historia global que es en sí, la historia de la obra completa.

En el caso de *The Sandman*, los arcos argumentales podemos considerarlos como los capítulos que contienen una historia en sí mismos y a su vez conforman la historia total del cómic.

Por otra parte, existen los diferentes formatos o formas editoriales, las cuales permiten al lector esperar la puesta en escena de cierta manera, veamos algunos ejemplos:

- Tiras cómicas.
- Láminas (pueden ser diarias, semanales o mensuales).
- Álbum de historietas.
- Novelas gráficas.

Las tiras cómicas preparan o condicionan al lector para esperar un gag o chiste rápido en cuestión de 4 o 5 viñetas, mientras que las láminas cuentan una pequeña historia con un desenlace breve. Por otra parte, un

finalmente varios arcos argumentales crean la historia total de *The Sandman*. Aquí podríamos preguntarnos, ¿Acaso el resto de los cómics de superhéroes no se editan de una manera similar?.

*The Sandman*, como ya lo comentamos, representa un cambio en la industria del cómic norteamericano y la fortaleza de dicho cambio radica en una premisa ya utilizada en la industria del cómic europeo:

- Cómics de autor.

La industria del cómic de Estados Unidos operaba a través de la publicación de historietas seriadas escritas en un principio por el creador original del personaje e historia y dibujada también por el creador del personaje visualmente, sin embargo entre el binomio artista – editorial se interponía el interés económico de la compañía, estableciéndose bajo contrato que los personajes e historia eran propiedad de la editora, lo cual permitía que se tuviera la libertad para que en cualquier momento se prescindiera del guionista y/o del dibujante y el cómic pasara a manos de otros artistas.

*The Sandman*, cambió la forma en la que se arreglaban los artistas con las editoriales, ya que el personaje *The Sandman*, ya existían en los cómics de DC y Gaiman lo revivió y replanteó a su totalidad, creando un nuevo concepto de él, lo cual le valió que la editorial, le permitiera manejar la historia a su antojo y concluirla en el momento en el que él lo dispusiera.

Por otra parte, si bien es cierto, *The Sandman* fue escrito a su totalidad por Neil Gaiman, pero fue dibujando por varios artistas, sin embargo el hilo conceptual de cada arco argumental y de toda la historia en general fue construido y vigilado por el mismo Gaiman, de tal manera que él es el autor y *The Sandman* es una obra cuidada y establecida como un cómic de autor.

*The Sandman* cuenta con 10 arcos argumentales, los cuales son:

1. Preludes & Nocturnes (Preludios y nocturnos)
2. The Doll's House (casa de Muñecas)
3. Dream Contry (país de los sueños)
4. Season of mist (Estación de nieblas)
5. A game of you (Un juego de ti)
6. Fables & reflections (fábulas y reflexiones)
7. Brief lives (Vidas breves)
8. World's end (El final de los mundos)
9. The kindly ones (Las Benévolas)
10. The Wake (El velatorio)

**3.1.3 Los personajes y la mitología.** Como se mencionó en el capítulo anterior, *The Sandman* es un cómic rico en referencias mitológicas y de hecho es una obra que parafrasea y cita pasajes tomados de las historias de dioses y héroes griegos, escandinavos y bíblicos.

En *The Sandman*, podemos encontrar dos formas de referenciar personajes míticos, una de ellas es utilizar un personaje nuevo o propio de la historia de *The Sandman* y atribuirle características de personajes míticos, tal es el caso de las Benévolas o de Destino. Por otro lado, existe la utilización directa de un personaje ya existente al cual Gaiman le atribuye características nuevas o contrarias a las que tradicionalmente se le adjudican, ejemplo de esto es Cain, Abel, Lucifer y Muerte.

A continuación se mencionan algunas o las que bien podrían ser, las principales referencias mitológicas en el cómic.

<b>MORFEO:</b>	<b>Referencia mitológica:</b>  <b>Hipno:</b> En la mitología griega es el Dios del Sueño.  <b>Sueño:</b> En la mitología romana es el Dios del Sueño, hijo de la Noche y hermano
----------------	--

gemelo de Muerte. Su morada estaba en una oscura cueva en el lejano oeste, donde nunca brillaba el sol y todas las cosas estaban sumidas en el silencio. Lete, el río del olvido, corría cerca de la cueva y junto a él crecían amapolas y otras plantas de cualidades narcóticas. Sueño tenía poder sobre dioses y mortales y es representado a menudo como un joven durmiente que sostiene un tallo de amapola.

**Comentario:**

La referencia de Morfeo con los dioses griegos y romanos es directa, ya que hablamos de un dios de los sueños en los dos casos. Sin embargo la mitología romana menciona que Sueño vive cerca del río Lete, el cual es el río del olvido, situado en el mundo subterráneo. Los espíritus de los muertos bebían de sus aguas para olvidar los pesares de su vida en la tierra antes de entrar a la muerte total.

Lo anterior hace referencia inmediata al estado subconsciente de las personas dormidas, tal como el río subterráneo y asimismo, los personajes del mundo real de *The Sandman*, recurren al sueño para olvidar los pesares de sus vidas, así como el lector también podría recurrir a la lectura de cómic para olvidar la cotidianeidad sobria del mundo contemporáneo.

Por otra parte, en la mitología romana, Sueño es hermano gemelo de Muerte, tal como lo es en *The Sandman*.

**Referencias posteriores:**

Una referencia que parte, posiblemente de *The Sandman*, es el personaje Morfeus en la película *The Matrix* de los hermanos Wachowski (EUA, 1999).

**LAS BENÉVOLAS:**

**Referencia mitológica:**

**Parcas:** En la mitología griega eran tres diosas que determinaban la vida humana y el destino. Conocidas como Moiras en griego y como Pacae en latín, las Parcas asignaban a cada persona al nacer una parte del bien y del mal, aunque la gente podía acrecentar el mal por su propio desatino. Retratadas en el arte y la poesía como ancianas severas o como melancólicas doncellas, se les representaba siempre como tejedoras. Cloto (la hilandera, hila el hilo de la vida), Láquesis (La distribuidora de suertes) decidía su duración y asignaba a cada persona su destino y Átropo (la Inexorable), llevaba las terribles tijeras que cortaban el hilo de la vida en el momento apropiado. Las decisiones de las Parcas no podían ser alteradas, ni siquiera por los dioses.

**Comentario:**

Al igual que las Parcas griegas, las benévolas son tres mujeres decidiendo el futuro de las personas y continuamente cambian su figura, de jóvenes a mujeres adultas, de mujeres adultas a ancianas. En el número 57 aparecen tejiendo y discutiendo sobre qué es más emocionante, si el inicio de algo o el final, siendo que una de ellas está comenzando a tejer algo. En el número 58, nuevamente se encuentran tejiendo, y una de ellas menciona: "La misma historia de siempre... da igual lo que tengas intención de hacer, al empezar a hilar, tejer o coser; si llegas hasta el final, mi lirio, siempre acaba siendo una mortaja".<sup>27</sup>

**DESTINO:**

**Referencia mitológica:**

**Apolo:** En la mitología griega, era hijo de Zeus y de Leto, también era llamado Dético.

de Delos, la isla de su nacimiento, y Pitio, por haber matado a Pitón, la legendaria serpiente que guardaba un santuario en las montañas del Parnaso. En la leyenda homérica, Apolo era sobre todo el dios de la profecía. Su oráculo más importante estaba en Delfos, el sitio de su victoria sobre Pitón. Solía otorgar el don de la profecía a aquellos mortales a los que amaba, como a la princesa troyana Casandra.

Apolo era un músico dotado, que deleitaba a los dioses tocando la lira. Era también un arquero diestro y un atleta veloz, acreditado por haber sido el primer vencedor en los juegos olímpicos. Su hermana gemela, Ártemis, era la guardiana de las muchachas, mientras que Apolo protegía de modo especial a los muchachos. También era el dios de la agricultura y de la ganadería, de la luz y de la verdad, y enseñó a los humanos el arte de la medicina.

Algunos relatos pintan a Apolo como despiadado y cruel. Según la *Iliada* de Homero, Apolo respondió a las oraciones del sacerdote Crises para obtener la liberación de la hija del general griego Agamenón arrojando flechas ardientes y cargadas de pestilencia en el ejército griego. También raptó y violó a la joven princesa ateniense Creusa, a quien abandonó junto con el hijo nacido de su unión. Tal vez a causa de su belleza física, Apolo era representado en la iconografía artística antigua con mayor frecuencia que cualquier otra deidad.<sup>28</sup>

#### Comentario:

Al igual que Apolo, Delirio de *The Sandman*, es una personaje que habita en un lugar específico, para Apolo el oráculo de Delfos, para Delirio, el Jardín de los senderos que se bifurcan. Apolo y Delirio tienen la semejanza de tocar los dos el arpa, conocer el futuro pero no lo comunican a cualquiera.

Otra referencia existente no es precisamente hacia la mitología, sino hacia la literatura y en específico hacia Jorge Luis Borges. En su libro *Ficciones*, Borges presenta una narración en la cual se habla del Jardín de los Senderos que se bifurcan, el cual es un laberinto y un libro a la vez, escrito por Tsui Pen quien tenía la intención de crear un laberinto en el que la persona que se adentrara no pudiera salir y que al transcurso de su recorrido volteara hacia atrás y solo viera un camino y al frente oscuridad.

Asimismo, el Jardín de los Senderos que se bifurcan es un camino que se va ramificando en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades.

#### MUERTE:

##### Referencia mitológica:

**Muerte:** Diosa de la muerte en la mitología romana y hermana gemela de Sueño, hijos de la noche.

**Hades:** Dios de los muertos en la mitología griega.

**Hel:** Diosa de los muertos en la mitología escandinava, vivía debajo de una de las tres raíces del fresno sagrado Yggdrasil, y era la hija de Loki (Espíritu de la discordia o del mal) y de la gigante Angerbotha. Odín, el padre de todas las cosas, arrojó a Hel a Nifheim, el reino del frío y la oscuridad, también conocido como Hel, sobre el cual le otorgó la autoridad de sobremanera.

##### Comentario:

La mitología escandinava y romana representaban a la muerte con personalidad

femenina, a diferencia de la mitología azteca y maya que la representaba con personalidad masculina.

Los romanos creían que Sueño y Muerte, eran hijos de Noche, la cual por naturaleza se identifica con las cosas oscuras y es durante la noche cuando dormimos y soñamos, pero también se asemeja a la muerte o al fin de la existencia, es decir la noche de un día de vida.

Por otro lado, en *The Sandman*, Muerte tiene características diferentes a las ya conocidas, mantiene una imagen realmente original para tratarse de la Muerte: una guapa adolescente con un look tipo punk o dark. Ella decide el fin de la existencia y un día de cada siglo toma forma mortal, para comprender mejor cómo se sienten las vidas que ella arrebató, para probar el gusto de la mortalidad. Ese es el precio que debe pagar la dulce Muerte.

#### LUCIFER:

##### Referencia mitológica:

**Lucifer:** En la antigüedad, nombre del planeta Venus, en Babilonia llamado Lucero, hijo de la Aurora. Venus también un personaje mitológico identificado con Afrodita, diosa griega del amor y la belleza. En la creencia de que el versículo 12 del capítulo 14 de Isaías, en el Antiguo Testamento, contiene una referencia a la caída en desgracia de Satán, al aludir a la expulsión de los cielos del Lucero de la Aurora (o de la mañana), los Padres de la Iglesia comenzaron a identificar a Satán con el término Lucifer.<sup>29</sup>

##### Comentario:

Lucifer, diablo o Satanás es identificado por convención colectiva con todos los conceptos de maldad, oscuridad y daño. Sin embargo, el Lucifer de *The Sandman*, es un personaje que cansado de representar ese papel decide convertirse en un ser aparentemente común y normal, decidiendo abrir un bar llamado "Lux" y dedicándose a tocar el piano en el lugar.

Por otra parte, también se encuentra el infierno, lugar que abandona Lucifer. El infierno de *The Sandman* tiene muchos otros nombres, como Averno, Gehenna, Tartaro, Hades, Abaddon, Sheol, etc.

Al principio de la historia era un Infierno de dolor, llamas y hielo, donde toda pesadilla era real. No se consideraba un lugar agradable por la mayoría de sus habitantes; aunque estando muertos y (como imaginaban) prisioneros contra su voluntad, no se les hacía caso. Y de hecho, si el Infierno hubiera sido agradable, se habrían sentido engañados. Estaban ahí por el dolor, el sufrimiento, el tormento. Y lo recibían en abundancia.

Otros habitantes no estaban muertos; ni tampoco vivos, en el sentido biológico del término. La humanidad les llamaba demonios, sin entender lo que nombraban. Poco tenían los demonios en común con las legiones de almas condenadas, con quienes compartían los páramos infernales. Pero todos coincidían en algo: era malo como nada, no podía ser peor.

Al Infierno de *The Sandman* se entra por la Puerta de la Condena. Luego estaba el Bosque de Suicidas; idea tomada del Infierno de Dante. Es el Segundo espacio del Séptimo Círculo. Como consecuencia de que destruían sus cuerpos, los suicidas, eran negados de la forma humana en el Infierno. Además, desde que la expresión suprema de sus vidas fue su destrucción, solo pueden expresarse cuando están siendo destruidos. Durante el tiempo que sangran pueden hablar; logran expresarse a través

de su propia sangre.

El Bosque también aparece en el libro "Inferno" de Larry Niven y Jerry Pournelle, una moderna recreación de Dante. Luego del Bosque de los Suicidas se puede llegar a donde se encuentran las almas encarceladas. Algo más adelante aparece Dis, la ciudad infernal, donde estaba el Palacio de Lucifer. Dis es nombrada por Virgilio en "Eneida", mencionándola como una ciudad del mundo subterráneo. El "Inferno" de Dante la ubica en el Sexto Circulo de los nueve del Infierno Cristiano.

En el Infierno de *The Sandman* se puede oler la peste de la grasa quemada. Se pueden escuchar los gritos, los susurros y los quejidos y se puede sentir el dolor. Pero las cosas han cambiado. La redención sustituye la condena, la corrección al desespero. Las llamas del Infierno son ahora fuegos que refinan, queman la suciedad, descubren la pureza y el arrepentimiento y la bondad.

No sólo los personajes y lugares tiene una referencia mitológica, sino también las situaciones, por ejemplo, el arco argumental Preludes & Nocturnes es una analogía del diálogo de Sísifo de Platón, el cual en términos breves es el siguiente:

"Sísifo, en la mitología griega, rey de Corinto, hijo de Eolo, rey de Tesalia. Sísifo observó cómo el dios Zeus se llevaba a la hermosa joven Egina y le contó a su padre lo que había visto. Enfurecido con Sísifo, Zeus lo condenó al Tártaro, donde estaba obligado a llevar eternamente a la cima de una colina una piedra, que siempre caía rodando y, por tanto, su esfuerzo debía recomenzar".<sup>19</sup>

En Preludes & nocturnes, después del rapto de Morfeo a través de un rito obscurantista y tras conseguir su libertad, se le aparece a su captor, Alexander Burgess, en un sueño y le concede el don del eterno despertar, condenándolo así a vivir en un sueño en el que cree haber despertado de una pesadilla y se encuentra en otra pesadilla y así sucesivamente.

The Sandman, es una obra de múltiples referencias mitológicas que buscan referenciar el mundo sobrio, urbano y cotidiano hacia un mundo intangible en el que se debaten los sentimientos y sensaciones humanas. Gaiman busca crear una mitología para el siglo XX.

Los elementos escritos en este cómic, van mucho más allá de simplemente contar una historia, Gaiman crea una atmósfera apoyado en lo visual y una historia apoyándose en personajes creados por la mitología. Como podemos ver al final de este capítulo, escribir cómics es concepción de una idea, disposición de elementos gráficos, construcción de secuencias narrativas y composición de diálogos. Es en resumidas cuentas un tratamiento diferente a la historia a contar que ningún otro medio de comunicación puede emplear, por mucho que se parezca o tenga similitudes al lenguaje del cómic.

Escribir un cómic, es la actividad de ejercer una habilidad diferente, ya que es una tecnología diferente, un lenguaje diferente, una concepción diferente.

## NOTAS BIBLIO Y HEMEROGRÁFICAS

- <sup>1</sup>: Track: *Grateful when you're dead*, KULA SHAKER, "K", Sony Music Entertainment (UK) Ltd. 1996.
- <sup>2</sup>: *Los lenguajes del cómic*. BARBIERI, DANIELE. Ed. Paidós, Col. Instrumentos Paidós, España 1993 (Pág. 276).
- <sup>3</sup>: *Explorando lo superheróico*. NUTMAN, PHILIP. Comics Scene #1. Ediciones Zinco. España, Octubre 1990 (Pág. 37)
- <sup>4</sup>: *Mal de Ojo*. CUIRIEL, FERNANDO. Ed. Unam, México, 1989 (Pag. 15).
- <sup>5</sup>: *Los Lenguajes del Cómic*. BARBIERI, DANIEL. Ed. Paidós, Col. Instrumentos Paidós, España 1993 (Pág. 21)
- <sup>6</sup>: *Understanding Comics, The invisible art*. McCLOUD, SCOTT. Ed. Kitchen Sink Press, EUA 1993 (Pág. 9)
- <sup>7</sup>: *Larousse Multimedia Enciclopédico*. CD-ROM, Ed. Larousse, Barcelona España 1997.
- <sup>8</sup>: *La historieta en el mundo moderno*. MASOTTA, OSCAR. Ed. Paidós. Col. Paidós Studio. España 1982. (Pág. 21)
- <sup>9</sup>: *Puros Cuentos, Historia de la historieta en México 1874 – 1934*. AURRECOECHEA, JUAN MANUEL Y BARTRA, ARMANDO. Ed. Grijalbo. México, 1988, (Pág. 70)
- <sup>10</sup>: *Understanding Comics, The invisible art*. McCLOUD, SCOTT. Ed. Kitchen Sink Press, EUA 1993 (Pág. 120)
- <sup>11</sup>: IDEM (Pag. 28 y 29)
- <sup>12</sup>: *Los Lenguajes del Cómic*. BARBIERI, DANIEL. Ed. Paidós, Col. Instrumentos Paidós, España 1993 (Pág. 135)
- <sup>13</sup>: *Understanding Comics, The invisible art*. McCLOUD, SCOTT. Ed. Kitchen Sink Press, EUA 1993 (Pág. 70 a 72)
- <sup>14</sup>: *El cómic y el arte secuencial*. EISNER, WILL. Ed. Norma Editorial, España 1996 (Pag. 122)
- <sup>15</sup>: *Los Lenguajes del Cómic*. BARBIERI, DANIEL. Ed. Paidós, Col. Instrumentos Paidós, España 1993 (Pág. Cuarta de forros)
- <sup>17</sup>: *Dos poemas ingleses*. BORGES, JORGE LUIS. Equis, publicación mensual, número 21. Enero de 2000. México (Pág. 26)
- <sup>18</sup>: La información fuente para la biografía que se presenta de Neil Gaiman y Dave McKean, se obtuvo de la página web: [www.theendless.com](http://www.theendless.com), consultada en diciembre de 1999, también se consultó la revista *Comics Scene*, de Ediciones Zinco, España, mayo de 1991, así como *El Mapa de los Sueños*. BERMÚDEZ, TRAJANO Y GARCÍA SÁNCHEZ, EDUARDO. Ed. La Factoría de Ideas. España noviembre de 1999 (Pag. 9 y 13)
- <sup>19</sup>: [www.theendless.com](http://www.theendless.com), consultada en diciembre de 1999.

<sup>20:</sup> IDEM.

<sup>21:</sup> **Larousse Multimedia Enciclopédico**. CD-ROM, Ed. Larousse, Barcelona España 1997.

<sup>22:</sup> **Enciclopedia Microsoft Encarta®2000**, CD-ROM, Microsoft Corporation D.R. EUA 1993-2000

<sup>23:</sup> IDEM.

<sup>24:</sup> IDEM.

<sup>25:</sup> **Planeta X. Versión 2.5**. Publicación trimestral, número primavera año 2000, México. (Pag. 9)

<sup>26:</sup> **El cómic y el arte secuencial**. EISNER, WILL. Ed. Norma Editorial, España 1996 (Pag. 122)

<sup>27:</sup> **The Sandman "Las Benévolas # 58"**. GAIMAN, NEIL. Ed. Norma Editorial, España (pag. 10)

<sup>28:</sup> **Apolo (Mitología) Enciclopedia Microsoft Encarta®2000** CD-ROM, Microsoft Corporation D.R. EUA 1993-2000.

<sup>29:</sup> **Lucifer Enciclopedia Microsoft Encarta®2000** CD-ROM, Microsoft Corporation D.R. EUA 1993-2000.

<sup>30:</sup> **Sísifo (Mitología) Enciclopedia Microsoft Encarta®2000** CD-ROM, Microsoft Corporation D.R. EUA 1993-2000.

<sup>31:</sup> **El cuervo y la mariposa inmóvil**. PRIEGO, ERNESTO. La Jornada, miércoles 9 de marzo de 1994.

## LISTADO DE ILUSTRACIONES

NOTA: Las ilustraciones que no aparecen en este listado fueron elaboradas por Esteban Zorrilla (1999).

Página	Autor	Título	País y año
9	HERRIMAN, GEORGE	Krazy Kat	EUA, 1938
9	TALIAFERRO, AL	Donald Duck	EUA, 1941
10	BILAL, ENKI	El Sueño del Monstruo	España, 1999
11	McCLOUD, SCOTT	Comprehensive map of the universe called comics	EUA, 1993
16	McCLOUD, SCOTT	Panel Transitions	EUA, 1993
22	KIETH, SAM	The Sandman (Preludes & Nocturnes)	EUA, 1989
23	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
23	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
24	KIETH, SAM	The Sandman (Preludes & Nocturnes)	EUA, 1989
24	KIETH, SAM	The Sandman (Preludes & Nocturnes)	EUA, 1989
25	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
26	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
26	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
27	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
27	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
28	TALBOT, BRYAN	The Sandman (Worlds end)	EUA, 1993
28	BUCKINHAM, MARK	The Sandman (Worlds end)	EUA, 1993
28	VESS, CHARLES	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
29	KIETH, SAM	The Sandman (Preludes & Nocturnes)	EUA, 1989
30	MUNCH, EDVARD	El Grito	1999 The Munch Museum
30	KANDISNSKY, WASSILY	Improvisación 28	1998 Artist Reach Society
31	LICHTENSTEIN, ROY	Whamm	1998 Bridgeman art library
31	KIETH, SAM	The Sandman (Preludes & Nocturnes)	EUA, 1989
32	TALBOT, BRYAN	The Sandman (Worlds end)	EUA, 1993

## LISTADO DE ILUSTRACIONES

(Continuación)

32	KIETH, SAM	The Sandman (Preludes & Nocturnes)	EUA, 1989
32	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
33	KIETH, SAM	The Sandman (Preludes & Nocturnes)	EUA, 1989
33	TALBOT, BRYAN	The Sandman (Worlds end)	EUA, 1993
34	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
34	TALBOT, BRYAN	The Sandman (Worlds end)	EUA, 1993
36	HEMPEL, MARC	The Sandman (Kindly Ones)	EUA, 1997
38	BUCKINHAM, MARK	The Sandman (Worlds end)	EUA, 1993
43	DRINGENBERG, MIKE	The Sandman (The Doll's house)	EUA, 1990
44	DRINGENBERG, MIKE	The Sandman (The Doll's house)	EUA, 1990

## BIBLIOGRAFÍA

- ARHEIM, RODOLPH. *Arte y percepción visual*. Ed. Paidós, Barcelona, 1990.
- HERNER, IRENE. *Mitos y Monitos. Historietas y Fotonovelas en México*. ED. UNAM-Nueva Imagen, México, 1979.
- ECO, HUMBERTO. *Apocalípticos e integrados*. Ed. Lumen, Barcelona, 1988.
- GASCA, LUIS Y GUBERN, ROMÁN. *El discurso del cómic*. Ed. Cátedra, Madrid, 1988.
- GUBERN, ROMÁN. *El lenguaje de los cómics*. Ed. Península, Barcelona, 1981 (Primera edición: 1972).
- KRAFFT, ULRICH. *Manuale di lettura dei fumetti*. Ed. ERI, Roma, 1982.
- PANOFKSY, ERWIN. *La perspectiva como forma simbólica*. Ed. Tusquets, Barcelona, 1986.
- COMA, JAVIER. *Del Gato Félix al Gato Fritz. Historia de los cómics*. Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1979.
- CUERIAL, FERNANDO. *Mal de Ojo*. Ed. UNAM, México, 1975.
- MASOTA, ÓSCAR. *La historieta en el mundo moderno*. Ed. Paidós, Buenos Aires, 1970.
- MOIX-TERENCI, RAMÓN. *Los cómics. Arte para el consumo y formas pop*. Ed. Sinera, Barcelona, 1968.
- RODRÍGUEZ-DIÉGUEZ, J. L. *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1988.
- BARBIERI, DANIELE. *Los lenguajes del cómic*. Ed. Paidós, Barcelona, 1998.
- GASCA, LUIS. *Tebeo y cultura de masas*. Ed. Prensa española, Madrid, 1966.
- LIPSZYC, ENRIQUE. *La historieta mundial*. Ed. Lipssic. Buenos Aires, 1958.
- LIPSZYC, ENRIQUE. *El dibujo a través de 150 famosos artistas*. Ed. Escuela panamericana de arte, Buenos Aires, 1953.
- WINTERBOTHAM, RUSSELL ROBERT. *How comics strips Are made*. Ed. Girard, EUA, 1946.

McCLOUD, SCOTT. *Understanding Comics. The Invisible Art*. Ed. Kitchen Sink Press, EUA, 1993.

KUNZLE, DAVID. *The Early Comic Strip*. Ed. University of California Press, EUA, 1973.

McLUHAN, MARSHALL. *Understanding Media*. Ed. McGraw-Hill Book Co., EUA, 1964.

SCHWARTZ, TONY. *Media: The Second God*. Ed. Anchor Books, EUA, 1983.

BERMUDEZ, TRAJANO Y GARCÍA SÁNCHEZ, EDUARDO. *El mapa de los sueños. Guía de lectura de Sandman*. Ed. La Factoría de Ideas, Madrid, 1999.

ALIGHIERI, DANTE. *Divina Comedia*. Ed. Cátedra, edición de Giorgio Petrocchi y Luis Martínez de Merlo, Madrid, 1998, 4ª edición.

BONNEFOY, IVES. *Diccionario de las mitologías*. Ed. Referencias / Destino, Barcelona, 1996.

CHULIÁ, J. V. *Fabricante de sueños*, Ed. Global, Valencia, 1994.

GAIMAN, NEIL. *Humo y espejos*. Ed. Norma, Barcelona, 1999.

GAIMAN, NEIL. *Neverwhere* Ed. Norma, Barcelona, 1999.

GAIMAN, NEIL Y KRANER. *El libro de los sueños*. Ed. Norma, Barcelona, 1999.

GAIMAN, NEIL Y PRATCHETT, TERRY. *Buenos presagios*. Ed. Norma, Barcelona, 1999.

GUERRA GÓMEZ, MANUEL. *Diccionario enciclopédico de las sectas*. Ed. Biblioteca de autores cristianos, Madrid, 1995.

GRAVES, ROBERT. *Los mitos griegos*. Ed. Alianza, Madrid, 1985.

AURRECOECHEA, JUAN MANUEL Y BARTRA, ARMANDO. *Puros Cuentos. La historia de la historieta en México, 1874-1934*. Ed. Grijalbo, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Museo Nacional de Culturas Populares. México, 1988.

MOLES, ABRAHAM A. *La imagen. Comunicación Funcional*. Ed. Trillas. Col. Biblioteca Internacional de Comunicación. México, 1991.

EISENER, WILL. *El cómic y el arte secuencial*. Ed. Norma, Barcelona, 1996.

VIDAL-FOLCH, IGNACIO Y DE ESPAÑA, RAMÓN. *El canon de los cómics*. Ed. Glénat. Col. Biblioteca Dr. Vértigo, España, 1996.

RIUS. *La vida de Cuadritos. Guía completa de la historieta*. Ed. Grijalbo, México, 1983.

## HEMEROGRAFÍA

**"Mark Dringberg"**. Entrevista de Steven Miller en *Amazing Heroes* # 185 (Noviembre 1990.)

**"Neil Gaiman"**. Entrevista de Peter Sanderson en *Amazing Heroes* # 185 (Noviembre 1990.)

**"Neil Gaiman"**. Entrevista de Kim Thompson en *The Comics Journal* # 155 (Enero 1993.)

**"Neil Gaiman"**. Entrevista en *Slumberland* # 23 (Junio 1997.)

**"Neil Gaiman: Of Monsters & Miracles"**. Entrevista en *Locus* # 459 (abril 1999.)

**"Neil Gaiman"**. Entrevista en *Slumberland* # 22 (Mayo 1997.)

**"Sandman I"**. En *Who's Who* Vol. XX. Editado por Robert Greenberger, DC Comics (1986.)

**"Sandman II"**. En *Who's Who* Vol. XX. Editado por Robert Greenberger, DC Comics (1986.)

**"Sandy"**. En *Who's Who* Vol. XX. Editado por Robert Greenberger, DC Comics (1986.)

**"The Afterword"** de Neil Gaiman en *The Sandman* #75, ED Comics (1996.)

**"Fables Reflections"**. Entrevista de Paul J. Grant en *Wizard* # 40 (Diciembre 1994.)

**"El señor de los sueños"**. En *Comics Scene* # 1 por Philip Nutman (Octubre 1990.)

**"Sandman 1 al 75"** de Neil Gaiman para Editorial Vertigo (DC Comics), Estados Unidos 1989 – 1997.)