



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Melancolía e incapacidad de actuar en
Brief Lives de Neil Gaiman

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURA MODERNAS
(LETRAS INGLESAS)

PRESENTA:

JORGE ERNESTO HERMOSILLO GUTIÉRREZ

ASESORA:

MTRA. CHARLOTTE BROAD BALD



Cd. Universitaria, D. F. 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

La condición del héroe no era otra que la del martirio.

Federico Andahazi

Intent and outcome are so rarely coincident.

Neil Gaiman

Índice general

	Página
Introducción	1
1 La novela gráfica	5
1.1 ¿Qué es una novela gráfica?	5
1.2 La narrativa de la novela gráfica	6
2 Sandman	11
2.1 El personaje Sandman	11
2.2 Sandman en los cómics	12
2.3 Sandman de Neil Gaiman y sus antecedentes	15
2.4 La representación visual del Sandman de Gaiman	21
3 <i>The Sandman</i>	24
3.1 <i>The Sandman</i>	24
3.2 <i>The Sandman</i> y las referencias literarias	26
3.3 <i>Brief Lives</i>	29
4 Melancolía e incapacidad de actuar	31
4.1 Melancolía e incapacidad de actuar	31
4.2 La melancolía en <i>Brief Lives</i>	33
Conclusiones	44
Bibliografía	50
Filmografía	55

Índice de figuras

	Página
1 <i>Brief Lives</i> 2:1	9
2 <i>Brief Lives</i> 3:21	10
3 <i>Brief Lives</i> 1:21-22	10
4 <i>Brief Lives</i> 3:16	10
5 <i>Sandmännchen</i> , basado en la versión de Hans Christian Andersen. [ca. 1959]	11
6 Adaptación de la historia de Hoffmann a cargo de Paul Berry. [1991]	12
7 Primera aparición de Wesley Dodds como Sandman. [1939]	13
8 Wesley Dodds por Guy Davis, artista de <i>Sandman Mystery Theater</i>	14
9 Primer número de la serie de Simon y Kirby	14
10 Sandman en la antología <i>Adventure Comics</i> . [1939]	15
11 Wesley Dodds en el primer número de la serie de Gaiman, con arte de Sam Kieth	19
12 Hector Hall en la portada de <i>Infinity, Inc.</i> número 49, escrito por Roy Thomas y dibujado por Vince Argonuzzi. [1988]	20
13 Dream, por Kelley Jones	21
14 Roderick Usher, ilustrado por Diego Molina, en <i>La caída de la Casa de Usher</i>	23
15 Garret Sanford, en <i>The Sandman</i> de Simon y Kirby. [1974]	25
16 Portada del primer número de la serie de Gaiman, arte de Dave McKean. [1989]	26

17	William Shakespeare en “Men of Good Fortune”, de Gaiman y Michael Zulli. [1990]	28
18	Los Endless, por Mike Dringenberg. [1992]	29
19	<i>Melancolía I</i> , Alberto Durero. [1514]	31
20	<i>María Magdalena como la melancolía</i> , Artemisa Gentilischi. [ca.1625]	32
21	Innokenti Smoktunovsky como Hamlet en la adaptación dirigida por Grigori Kozintzev. [1964]	34
22	Estatua de Hamlet situada en Stratford-upon-Avon	35
23	Death y Dream, por Mike Dringenberg.	36
24	<i>Brief Lives</i> 2:5	37
25	<i>Brief Lives</i> 6:6	39
26	<i>Brief Lives</i> 2:11	39
27	<i>Brief Lives</i> 2:24	40
28	Smoktunovsky en <i>Hamlet</i>	43
29	<i>Brief Lives</i> 7:20	46
30	<i>Brief Lives</i> 9:4-5	46
31	Dream melancólico, en <i>Brief Lives</i> 9:20. Arte de Jill Thompson.	49

Introducción

Los cómics son un medio que tiene un gran impacto social y han pasado de ser lectura considerada exclusiva para niños a establecerse como “an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea” (Eisner 5), al manejar temas que lo vuelven un medio más complejo, no sólo en su discurso, sino también en su forma narrativa. Autores como Frank Miller, Alan Moore y Neil Gaiman revitalizaron los cómics dándoles un giro más maduro a personajes como Batman, Daredevil o Swamp Thing, al involucrarlos en situaciones que mostraban el contexto sociopolítico y cultural contemporáneo de los Estados Unidos. Muchos artistas que no son blancos han trabajado en este medio dominado principalmente por el género de los superhéroes, pero, “as with the gay and women creators, their respective cultural perspectives had always been sublimated by the dominate powers of the industry, which remain predominantly white, male and heterosexual - and intent on crafting entertainments that perpetuate those values” (Wiater y Bissette XVII). Los autores antes mencionados se ganaron una reputación en el medio con la creación de sus propios personajes en series como *Watchmen*, de Moore, o *The Sandman*, de Gaiman, profundizando en el texto y los personajes, lo cual marca una diferencia con respecto a lo que dice Steve Gerber sobre los cómics de superhéroes: “as a rule, comic books are overwritten and the characters are overblown” (6).

Debido a que los cómics entran dentro de las manifestaciones artísticas multidisciplina-
rias y populares que se sirven de los medios y de la tecnología de comunicación masiva, la
Academia comenzó a estudiar sus contenidos y su estética, así como su impacto social y
cultural a partir de la década de los ochenta. Leonora Soledad Souza e Paula, en su ensayo
“Imaginary Places and Fantastic Narratives: Reading Borges through *The Sandman*”, nos
dice: “Contemporary artistic manifestations such as literature, visual arts, cinema, music,
etc., are in constant communication among themselves. This process of association is espe-
cially active in comics, where themes and techniques are borrowed from many sources” (cit.
en Sanders 135).

El objeto de estudio de esta tesina es la relación entre el cómic y la literatura en el caso
específico de *Brief Lives* en la serie *The Sandman* de Neil Gaiman, particularmente el perso-
naje Sandman, así como lo que el autor toma prestado de ciertos atributos de la melancolía
en fuentes literarias. Como parte de la melancolía que aqueja a Sandman trataremos también
su incapacidad de actuar por temor a las repercusiones que tendrán sus acciones, particular-
mente la certidumbre acerca del final que tendrá al decidir seguir adelante con la búsqueda
de su hermano. En *The Sandman* el protagonista evoluciona de un personaje que atraviesa
por ciertas tribulaciones propias de un superhéroe (como es el batallar con un antagonista
que ha adquirido poderes similares a los del mismo héroe), hasta convertirse en un personaje
trágico, cuyas decisiones y acciones (o en lo que respecta a este estudio, la incapacidad de
actuar) lo llevan a la muerte, dejando de lado las estereotípicas aventuras superheroicas. Esta
transformación se muestra principalmente en *Brief Lives* (séptimo volumen de una serie de
diez novelas gráficas).

Este estudio toma como punto de partida los síntomas y actitudes que presenta una perso-
na melancólica expuestos por Robert Burton en su *Anatomy of Melancholy* (1621). También
veremos los paralelos que existen entre Sandman y Hamlet, pues es éste último uno de los
personajes en los que la melancolía se ve retratada de manera más obvia. Particularmente

trataremos el tema del desarrollo de Sandman como un personaje melancólico, tomando en cuenta la importancia que tienen las imágenes en combinación con la narración verbal y el diálogo dentro del medio lexipictográfico. Prestaremos particular atención a la noción de la incapacidad de actuar como una consecuencia de la melancolía que aqueja al personaje. El tomo de *The Sandman* que estudiaremos es *Brief Lives* pues es en éste en el que se ilustra el punto a tratar de forma muy clara, ya que Sandman finalmente decide cambiar totalmente su forma de actuar presentada en los tomos anteriores, hasta dejarse envolver por la melancolía de una forma muy evidente. Los eventos que ocurren en este tomo tienen también un gran impacto en el resto de la serie con respecto a las consecuencias que tienen los actos del personaje principal.

The Sandman ha tomado prestados ciertos aspectos de diversas fuentes, como los ciertos personajes mitológicos o religiosos, o algunos recursos literarios; pero también ha brindado elementos a la cultura actual, al menos en los Estados Unidos (cf. McCabe 70-71). Un ejemplo de ello es la adopción de la imagen de los personajes de Sandman y Death dentro del llamado movimiento Goth, iniciado por grupos musicales como Bauhaus, Siouxsie & the Banshees, The Damned y The Cure en Inglaterra, y Christian Death, Human Drama y The Wake en los Estados Unidos, a finales de los años setenta y principios de los ochenta. La moda entre los seguidores de este movimiento es estereotípicamente ropa negra, las uñas y el cabello a menudo pintados de negro, y en algunos casos, delineador de ojos negro y maquillaje blanco, aspecto al que regresaremos en el apartado dedicado a las distintas representaciones visuales del personaje Sandman.

En el primer capítulo hablaremos sobre la novela gráfica, partiendo de la diferencia entre ésta y una serie regular de cómics. Después de ello, trataremos la narrativa de la novela gráfica, tomando como base *Understanding Comics* de Scott McCloud. En el segundo capítulo trataremos a Sandman como personaje; para esto se mostrarán las similitudes que el personaje de Gaiman tiene con otros personajes que han llevado el nombre Sandman, no sólo

en los cómics (particularmente de DC Comics), sino también en la mitología y el folclor. En el tercer capítulo se tratará la serie *The Sandman* de Neil Gaiman desde su concepción y las referencias literarias presentes en ella, para enfocarnos luego en *Brief Lives*. En el cuarto capítulo veremos cómo se presentan la melancolía y la incapacidad de actuar en *Brief Lives*, tomando como base las características presentadas por Robert Burton para poder trazar algunos paralelos que el personaje principal tiene con el personaje Hamlet en la obra de William Shakespeare.

La novela gráfica

1.1. ¿Qué es una novela gráfica?

Comenzaremos con una definición del término novela gráfica. El *Merriam-Webster Collegiate Dictionary* define la “graphic novel” como “a fictional story for adults that is presented in comic-strip format and published as a book”. Cabe también considerar la definición de cómics que propone Scott McCloud en su libro *Understanding Comics*: “Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer” (9). El término novela gráfica fue popularizado en 1978 por Will Eisner (quien antes había trabajado en tiras cómicas con su personaje The Spirit) para referirse a su obra *A Contract with God*, obra de 178 páginas, que revolucionó la manera en que se veían los cómics. En vez de publicar una serie compuesta por varios números de 20 páginas bajo un mismo título, por primera vez se reunía toda una historia dentro de un solo volumen; esto es, en una novela gráfica se presenta una historia completa con un principio y un final definidos, mientras que un número individual puede no dar inicio a una narración ni alcanzar un desenlace, sino ser sólo un capítulo dentro de una serialización. Este modelo fue tomado del siglo XIX, cuando muchos escritores, como Charles Dickens, publicaban sus

historias por entregas en revistas populares y mientras más capítulos publicara el autor, mayor era el monto que cobraba. Tal como estas primeras novelas seriadas, los primeros libros de historietas presentaban reimpresiones de tiras cómicas publicadas en periódicos.¹

Una novela gráfica puede ser una historia creada específicamente para ese formato como *Mr. Punch* de Gaiman y McKean, *Arkham Asylum* de Grant Morrison y McKean, *Why I Hate Saturn* y *You are Here* de Kyle Baker, y *Maus: A Survivor's Tale* de Art Spiegelman; o pueden ser volúmenes que reúnen varios números de una serie regular o una miniserie. Ejemplos de estas ediciones son los tomos de las series *Swamp Thing* escritos por Len Wein y Alan Moore, y *Hellblazer* escritos por Jamie Delano y Garth Ennis, o los diez tomos que reúnen la serie *The Sandman*. En el caso de las miniseries, tenemos *The Crow* de James O'Barr, *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons, y *30 Days of Night* de Steve Niles y Ben Templesmith.

1.2. La narrativa de la novela gráfica

Es importante tomar en cuenta que la narrativa gráfica en muchas ocasiones se compone de dos partes: las imágenes y el texto que se unen para contar historias, “a format defined by images used in sequence” (Maloy 6). Cada una de estas imágenes, o viñetas, nos muestra un instante en el tiempo; los espacios que existen entre las viñetas, llamados gutters o canaletas, permiten al lector llenar ese vacío para crear una ilusión de tiempo y movimiento. Dicha ilusión de tiempo se genera incluso dentro de una sola viñeta por medio de los globos de diálogo, de pensamiento y efectos de sonido. Esto se explica por el tiempo que tomaría a los personajes pronunciar las palabras, por muy breve que sea, de manera que una sola viñeta funciona como si fueran varias al presentar una noción de tiempo dentro de sí misma,

¹Durante las décadas de los treinta y los cuarenta, proliferaron series de antología, como Action Comics o Detective Comics, que presentaban historias de tres o cuatro páginas de cada personaje que aparecía. Estas historias a su vez estaban seriadas en ocasiones.

aunque la ilusión de movimiento sí tiende a ser única de cada viñeta.

Cada viñeta corresponde a un momento específico, y las viñetas anteriores y posteriores corresponden a otro, y la transición entre viñetas puede ser de diversos tipos (McCloud *Understanding Comics* 69-74). En primer lugar tenemos la transición de momento-a-momento, en la cual casi no se necesita que se complete nada en las canaletas. El segundo tipo de transición es la de acción-a-acción, que muestra a un mismo sujeto en una serie progresiva de acciones. La tercera transición es de sujeto-a-sujeto, en la que se muestra a diferentes sujetos o personajes dentro de una misma situación, y requiere una participación más activa del lector. La cuarta transición se denomina escena-a-escena, la cual transporta las acciones a un espacio y tiempo distintos. El quinto tipo es la transición de aspecto-a-aspecto, en la cual no importa el tiempo, sino que se muestran perspectivas diferentes sobre una misma idea, lugar o ambiente. La sexta y última transición es la llamada *non-sequitur*, en la cual no se muestra ninguna relación lógica entre una y otra viñeta.

En la relación entre las imágenes y el texto en el cómic, debemos también considerar la función de la perspectiva narrativa, es decir, la información que tiene un narrador sobre una historia, que vemos en los globos de diálogo y los cuadros de texto en los cuales está presente una voz narrativa. Es por esta combinación lexipictográfica que encontramos que el cómic es un medio que depende de dos niveles de narración: aquella que el mismo narrador y los personajes nos ofrecen como lectores, y la que recibimos de las imágenes como espectadores (Pimentel *El relato en perspectiva* 141-144; Pérez Bowie 45-47). Por un lado, tenemos la narración heterodiegética, presente en los cuadros de texto que en cierta medida describen algunos sucesos que no se muestran en la imagen o brindan mayor información sobre lo que se muestra. Así se nos presenta un narrador en tercera persona que no tiene participación en los sucesos narrados. Las imágenes involucran al lector dándole una focalización espectral, es decir que el lector tiene una ventaja que le otorgan la disposición de las viñetas y las imágenes mismas. Un ejemplo de esto se ve al principio del capítulo 1 de *Brief Lives*, donde

el narrador describe de manera muy breve, en línea con la noción de las “vidas breves” (que trataremos en la siguiente sección), la vida cotidiana de Andros (uno de los guardianes de Orpheus); o en el capítulo 3, donde se narran ciertos pasajes de la vida de Bernie Capax (amigo de Destruction).

McCloud divide la combinación del texto y las imágenes en distintas categorías (152-157): en la primera, que llama la combinación específica de palabras, las imágenes solamente ilustran y no añaden nada al texto. La segunda combinación es la específica de imágenes, en las cuales las palabras sólo agregan un poco a una secuencia narrada con ellas. Existe también la combinación dúo-específica, en la cual las imágenes y el texto dicen lo mismo. El cuarto tipo de estas combinaciones es la aditiva, en la cual las palabras elaboran sobre la imagen o viceversa. La quinta combinación es la paralela, en la cual el texto y la imagen toman cursos distintos y no se unen. La sexta es el montaje, en la cual la palabra forma una parte integral de la imagen. Por último tenemos la combinación interdependiente, a la cual McCloud llama “perhaps the most common type of word/picture combination” (155) en la cual el texto y la imagen se unen para presentar una idea que ninguna de las dos partes habría podido expresar por sí sola.

También es importante mencionar el papel que tienen los colores dentro del medio, al menos para notar que al pasar de los años han servido como una enorme ayuda para que los lectores puedan reconocer a los personajes. Esto se demuestra muy claramente con los característicos colores azul y rojo utilizados en el traje de Superman desde 1938, que no ha sufrido casi ninguna modificación, salvo algunas excepciones a mediados y finales de los años noventa. Con estos colores se mantiene una estrecha relación con la bandera de los Estados Unidos de América, recordándonos que una de las principales causas que Superman defiende es el llamado “American way of life”. Todas estas características mencionadas tienen una función importante dentro de *The Sandman*.

A continuación veremos cómo trabajan en *Brief Lives* estas características propuestas

por Scott McCloud. Por ejemplo, en el capítulo 2: página 1,² está presente la transición momento-a-momento y acción-a-acción, al mostrar a Sandman caminando hasta un primer plano en las primeras tres viñetas de la página, y en las siguientes tres se le ve caminando hacia una puerta, mostrando la combinación específica de imágenes en lo que respecta a la relación imagen-texto.

Un ejemplo de la transición sujeto-a-sujeto se encuentra en 3:21, donde se muestra a Sandman y a Delirium conversando entre ellos, cada uno en una viñeta. En esta secuencia se aprecia la combinación interdependiente de texto e imágenes. La transición escena-a-escena se muestra con el personaje Despair en 1:21-22. En la última viñeta de la página 21 la vemos en su reino, y en la primera viñeta de la 22 la vemos en un poblado de Inglaterra en el año de la peste, así se presenta también una combinación aditiva entre el texto y las imágenes. La transición aspecto-a-aspecto está presente en 3:16, donde en una viñeta se muestra a una mujer dentro de una tienda, y en la viñeta siguiente se muestra una ima-

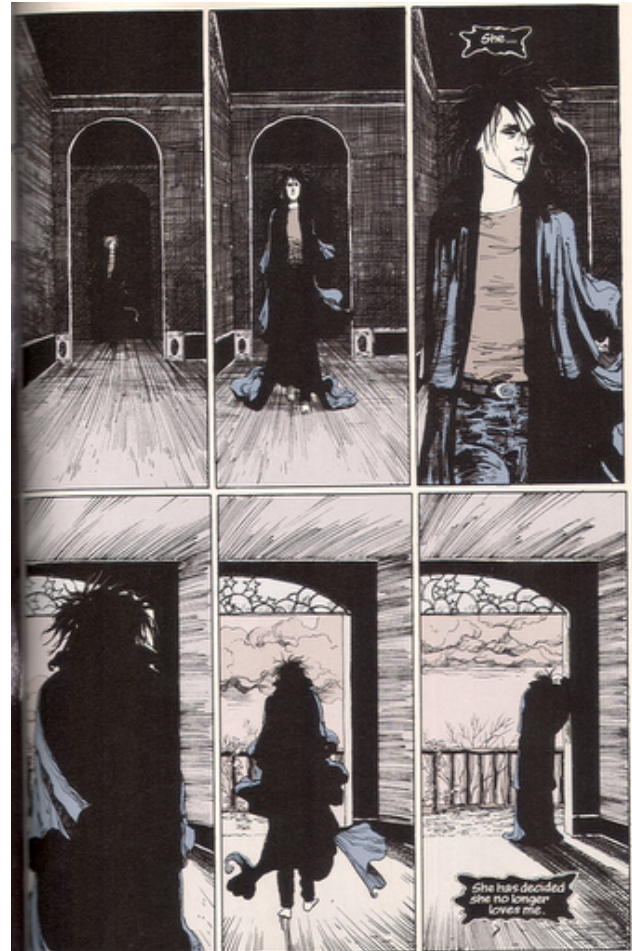


Figura 1: *Brief Lives 2:1*

gen panorámica de la ciudad donde dicha mujer vive. Esta página también nos sirve para ilustrar la transición *non-sequitur*, pues después de la viñeta en la que se mues-

²Citas de este tipo se abreviarán de la siguiente manera: [título] [capítulo]:[página], [viñeta (según el caso)]. Cf. Rauch.

tra la ciudad, la primera viñeta de la siguiente página muestra una pintura que el personaje Destruction está haciendo. En estos dos ejemplos están presentes la combinación específica de palabras en el primer caso, y la específica de imágenes en el segundo.

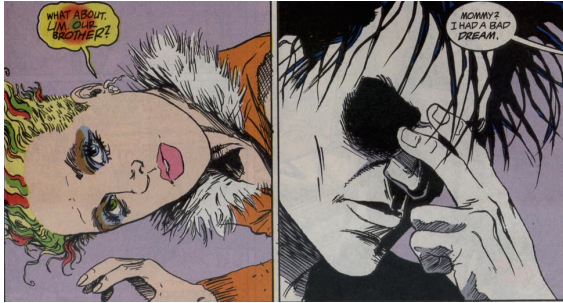


Figura 2: *Brief Lives 3:21*



Figura 3: *Brief Lives 1:21-22*

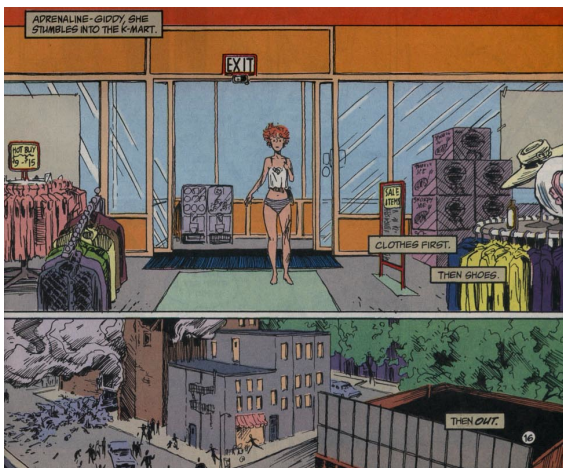


Figura 4: *Brief Lives 3:16*

Sandman

2.1. El personaje Sandman



Figura 5: *Sandmännchen*, basado en la versión de Hans Christian Andersen. [ca. 1959]

En este apartado veremos las distintas representaciones que existen del personaje de Sandman, desde la figura del folclor occidental hasta las distintas encarnaciones que el personaje ha tenido en los cómics. En primer lugar exploraremos el aspecto mítico de Sandman y los aspectos que los personajes en los cómics han tomado de éste. En el folclor, Sandman, conocido en español como Juan Pestañas, es un personaje (a veces considerado un genio o duende) que aparece en cuentos infantiles y que hace que los niños sientan sueño (o los hace dormir) al espolvorear arena o polvo

mágico sobre los ojos. Se puede decir que Sandman ha llegado a ser personaje de la cultura popular estadounidense que se encuentra en películas, programas de televisión y en la música, tomando como fuentes ciertas representaciones tradicionales principalmente europeas, como

son aquellas que presentaran autores como E.T.A. Hoffman y Hans Christian Andersen.

Escritas en 1816 y 1841 respectivamente, estas historias presentan personajes totalmente opuestos entre sí. Por un lado el Sandman de Hoffman se presenta como un hombre que se roba los ojos de los niños que no quieren irse a dormir para darlos de comer a sus crías. Andersen presenta a un personaje que en lugar de arena rocía leche dulce en los ojos de los niños para mantener



Figura 6: Adaptación de la historia de Hoffmann a cargo de Paul Berry. [1991]

sus ojos cerrados y entonces contarles historias. Es por esto que podemos encontrar representaciones que muestran a Sandman como un personaje temible que habita en las pesadillas, o un personaje amable que trae dulces sueños a las personas. En los distintos personajes de cómics que llevan el nombre de Sandman encontramos elementos de las encarnaciones basadas en el personaje folklórico, como veremos más adelante.

2.2. Sandman en los cómics

El primer Sandman en los cómics, cuya identidad secreta era Wesley Dodds, fue creado por el escritor Gardner Fox y el artista Bert Christman en 1939 (aunque también se da crédito al dibujante Creig Flessel). Lo que caracterizaba a este primer Sandman, de la llamada edad de oro de los cómics, era el uso de una pistola que disparaba un gas para dormir a sus enemigos, tal como lo hiciera el personaje mítico con su arena. Un elemento importante de este

primer personaje era que en vez de usar una máscara de tela con alguna característica o algún emblema representativo de su identidad superheróica (como la mayoría de los superhéroes, incluso entonces, como Batman, Hawkman o Wildcat por mencionar algunos), utilizaba una máscara antigás,³ elemento visual que después adaptaría Gaiman a su propio personaje. El primer “disfraz” que se dio a este personaje era un traje de tres piezas verde, un sombrero de ala y la máscara antigás; pero en 1941 se le dio un disfraz morado y amarillo un tanto más dentro de la línea de los superhéroes. Esta primera encarnación del personaje en los cómics apareció con cierta regularidad en

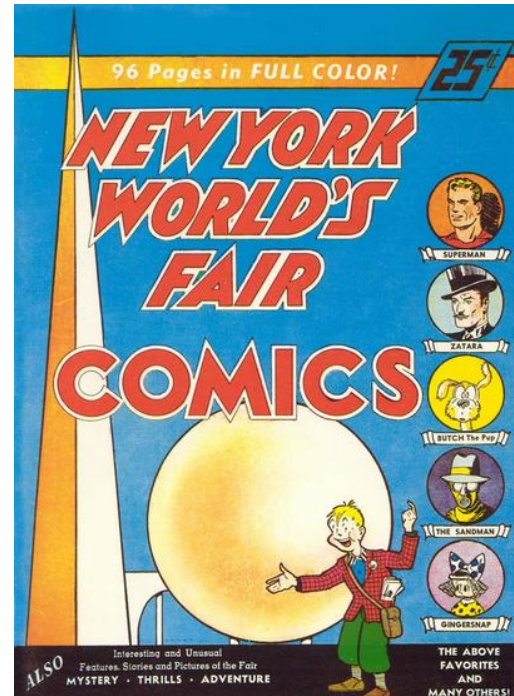


Figura 7: Primera aparición de Wesley Dodds como Sandman. [1939]

el título de DC Comics *Adventure Comics*. Entre 1945 y 1966, sólo hacía apariciones esporádicas en otros títulos, principalmente formando equipos con otros héroes. Ya en 1993, se dio a Wesley Dodds su propio título, *Sandman Mystery Theater*, en la rama Vertigo de DC Comics. En este título se presenta al Sandman original más como un detective que como un superhéroe, enfrentándose a problemas que podrían ser considerados “más realistas”.

El segundo personaje de esta compañía que llevó el nombre Sandman fue creado por Joe Simon y Jack Kirby, tomando como base el trabajo que el escritor Mort Weisinger y el artista Paul Norris hicieron en 1941 con la versión revitalizada de Wesley Dodds. Garrett Sanford, el segundo Sandman, apareció por primera vez en el primer número de Sandman en 1974.

³Considerando que la encarnación de Wesley Dodds fue presentada durante la Segunda Guerra Mundial, la máscara antigás muestra que el miedo a un ataque de gas venenoso aún estaba muy presente en la sociedad estadounidense, pues se temía que se repitieran estos ataques como en la Primera Guerra Mundial.



Figura 8: Wesley Dodds por Guy Davis, artista de *Sandman Mystery Theater*



Figura 9: Primer número de la serie de Simon y Kirby

Era un personaje más cercano al mito, a pesar de su apariencia de superhéroe con un disfraz rojo y dorado, y el rostro cubierto por una máscara. Sus aventuras se desarrollaban en los sueños de los niños que vivían en lo que los creadores llamaron la “Dream Dimension”, y llevaba consigo una bolsa con polvo de sueños, con la que podía hacer que cualquiera cayera dormido. Esto es una variante de la pistola de gas de Wesley Dodds, pero es ya un acercamiento mayor al mito de Sandman y, en los cómics, al personaje de Neil Gaiman. El título de Simon y Kirby sólo duró seis números, pero esta encarnación sentó la base para la creación y ciertos puntos en el desarrollo de la serie de Gaiman.

2.3. Sandman de Neil Gaiman y sus antecedentes

Éstos son los personajes que han llevado el nombre Sandman antes que el personaje de Gaiman en el universo de DC Comics, y aunque después de que la serie de Gaiman llegara a su fin en 1996 hubo un personaje más que tuvo las características del primer Sandman, pero con el nombre Sand (personaje que en sus inicios fuera el joven ayudante de Wesley Dodds), son los anteriores los que tienen relevancia dentro de la serie de Neil Gaiman. Esto se debe a que Gaiman toma ciertas características de estos personajes, así como del personaje mítico para la creación de su propia versión de Sandman.



Figura 10: Sandman en la antología *Adventure Comics*. [1939]

El personaje de Neil Gaiman surge del deseo del autor de revitalizar al Sandman de Simon y Kirby, y la petición de la editora Karen Berger de que el autor creara un personaje nuevo tomando como base a dicho personaje. En su libro *Apocalípticos e integrados*, Umberto Eco describe el concepto de un personaje “típico” como aquel que:

por el carácter orgánico de la narración que lo produce, adquiere una fisonomía completa, no sólo exterior, sino también intelectual y moral [. . .] un personaje es válido cuando a través de sus gestos y su proceder se define su personalidad, su forma de reaccionar ante las cosas y actuar sobre ellas, y su concepto del mundo (200).

En el caso del Sandman de Gaiman, tenemos un personaje típicamente trágico, pues su destino depende de las acciones que decide realizar, en particular dentro de *Brief Lives*; Sandman sabe que el destino al que debe enfrentarse es inevitable.

Como hemos mencionado anteriormente, el propósito de este estudio no es defender los cómics como una forma válida de literatura, sino tratar una obra en particular tomando en cuenta las características únicas de este medio que hemos expuesto anteriormente, así como ciertas nociones planteadas por la crítica literaria para analizar al personaje principal de la serie de Gaiman como un personaje melancólico e incapaz de actuar por sí mismo, sino que es empujado a la acción por otros personajes. Por esta razón tomaremos en cuenta la noción de que “un personaje [literario] no es otra cosa que [. . .] un efecto de sentido logrado por medio de estrategias discursivas y narrativas,” sin olvidar que “los actores en un relato son humanos, o por lo menos ‘humanizables’, considerando que todo relato es la proyección de un mundo de acción específicamente humana” (Pimentel *El relato en perspectiva* 59). Otro punto que se tratará en este estudio es la importancia de la relación de los actores “con las secuencias de acontecimientos que [. . .] causan o sufren,” en especial aquellos actores que causan o sufren “acontecimientos funcionales” (Bal 33), es decir, los personajes cuyas acciones tienen una consecuencia en los eventos que se desarrollan en la historia.

Otra característica importante de un personaje es el nombre, pues éste es el “centro de imantación semántica de todos sus atributos, el referente de todos sus actos, y el principio de identidad que permite reconocerlo a través de todas sus transformaciones” (Pimentel *El relato en perspectiva* 63). En el caso de Sandman, estas transformaciones (así como los nombres por los que se le conoce) dependen de cómo lo perciben otros personajes, así como de las circunstancias y eventos en que Sandman y aquel que lo mira se encuentran.

El personaje de Neil Gaiman es conocido por otros nombres, pues como dice el narrador: “Dream accumulates names to himself like others make friends” (Gaiman *Season of Mists* 1:11). Esto nos regresa a la importancia del nombre de un personaje. Los nombres y títulos que se mencionan en la serie para referirse a Dream son los siguientes (muchos de ellos poseen una relación con los sueños): Sandman (al menos por el título de la serie, y en *Preludes and Nocturnes* 3, en que uno de los personajes se refiere a él como tal), Prince of Stories [Príncipe

de las Historias], Morpheus [Morfeo],⁴ Dream King o King of Dreams [Rey de los sueños], Kai'CKul (nombre con el que se refieren a Dream los personajes africanos que aparecen en la serie), L'Zoril (nombre con el que Martian Manhunter, el último marciano, se refiere a Dream), Murphy (en *A Game of You*, como una abreviación de Morpheus), Lord Shaper [Creador]. también se le confunde con Apollo [Apolo],⁵ Lord of the Sleeping [Señor de los que Duermen] y Oneiros. La mayoría de estos nombres no sólo presentan una relación con los sueños, sino que además dan a Dream un rango tanto social como nobiliario y mítico que muestran que en el mundo de los sueños él es quien manda.

Todos los personajes de DC Comics que han llevado el nombre Sandman tienen una estrecha relación con el mito del Sandman y el uso de arena para hacer dormir a los niños. Quizás el personaje en el que se muestra esto con más claridad sea el Sandman de Wesley Dodds y su pistola de gas somnífero. En el caso de Sanford y Hector Hall (de quienes hablaremos más adelante), la relación que tienen con el mito del Sandman es el hecho de que viven y se transportan dentro del mundo de los sueños, particularmente de un niño, y que usan un “polvo mágico”. La relación del personaje de Gaiman con el personaje mítico (además de que es el amo de los sueños en el universo de DC Comics y es también conocido como Dream [sueño]) es tratada en diversos números. Por ejemplo, en el capítulo 3 del tomo *Preludes and Nocturnes*, se menciona que una de las herramientas que le dan poder a Dream es una bolsa con arena de los sueños. Ésta es una clara referencia al mito y muestra la relación entre Dream, los sueños y la arena en la serie de Gaiman. La serie explora esta relación más a fondo en los tomos *Fables and Reflections* y *The Wake*.

En el capítulo 6 de *Fables and Reflections*, “Soft Places”, se nos presenta a un joven Marco Polo perdido en una tormenta de arena en el desierto al estar viajando con su padre; mientras está perdido conoce a Rustichello de Pisa (a quien en el mundo real conocerá

⁴Dios de los sueños que aparece en las *Metamorfosis* de Ovidio como uno de los hijos más prominentes de Somnus.

⁵Hijo de Zeus y Leto, se reconoce como el dios del sol, la profecía, la música y la poesía.

hasta la adultez), a un personaje del mundo de los sueños conocido como Gilbert (quien es presentado en el capítulo 4 de *The Doll's House*) y a Dream. El lugar donde Marco Polo se encuentra es conocido como uno de los “soft places” o “shifting places” en el mundo de los sueños; este número muestra el uso que puede dar Dream a la arena, en este caso como una herramienta para ayudar a Marco Polo a encontrar su caravana. El capítulo 5 de *The Wake*, “Exiles”, nos da otra mirada de los “soft places” en la cual el consejero de un emperador japonés coincide con dos de las personificaciones de Dream (Sandman y Daniel) en un mismo recorrido por ese lugar, lo cual muestra la inexistencia del tiempo en dichos lugares, como ya se había planteado en “Soft Places”. Otra escena donde se muestra la importancia de la arena en *The Sandman* se presenta en 1:27-30 de *Preludes and Nocturnes*, en donde Dream toma un puñado de arena desde el sueño de uno de los guardias que se queda dormido mientras lo vigila, misma que utiliza para dormir al resto de los guardias y así poder escapar de su encierro. En una escena de *The Kindly Ones* (capítulo 1:5) se muestra a Daniel (antes de convertirse en el nuevo aspecto de Dream), hijo de Hector y Lyta Hall, despertando en una cama repleta de arena. Esto nos hace recordar la “arena” que aparece en los ojos cuando uno despierta, considerada en el mito como los restos del trabajo de Sandman la noche anterior.

Por medio de *crossovers*,⁶ Dodds y Sanford tienen también un papel dentro de la serie de Gaiman más allá de las características que el autor tomó prestadas para incorporarlas a la naturaleza del propio Dream. Esta relación se presenta dentro de la serie de Gaiman (y en *Sandman Midnight Theater* [Vertigo - DC Comics, 1995]), en los momentos en que las diferentes encarnaciones de Sandman se entrelazan. En el primer tomo, *Preludes and Nocturnes*, se presenta a Wesley Dodds como alguien que tiene pesadillas y problemas para dormir a partir de que un grupo de hechiceros atrapan a la encarnación creada por Gaiman, mientras que algunas personas caen en un sueño profundo que dura el tiempo en que Sandman está en cautiverio. La relación entre el Sandman de Gaiman y Wesley Dodds se explora más

⁶Recurso en el que dos o más personajes de contextos diferentes se encuentran en una misma historia



Figura 11: Wesley Dodds en el primer número de la serie de Gaiman, con arte de Sam Kieth a fondo en *Sandman Midnight Theater*,⁷ en donde Wesley Dodds se encuentra con Sandman aprisionado en una vieja mansión, durante un viaje que realiza a Inglaterra, y donde se muestra una relación un tanto más estrecha que la que Gaiman había planteado en el primer número de su serie (Gaiman *Preludes and Nocturnes*; Gaiman y Wagner).

En el caso de Garrett Sanford, la relación se presenta por medio de otro personaje, Hector Hall, que asume la identidad de Sandman después del suicidio de Sanford. Hector Hall residía en los sueños de un niño llamado Jed Walker, y combatía las pesadillas y monstruos que acechaban sus sueños. Fue esta encarnación, utilizada por el escritor Roy Thomas en la serie *Infinity, Inc.*, la que impidió a Gaiman utilizar el personaje como quería, pero adaptó la idea de Hector Hall como un personaje que, a pesar de también haber muerto en el

⁷Este número especial en el cual Dream y Wesley Dodds se encuentran cara a cara hace uso del *Spin-off* (recurso literario en el que una obra se desprende de otra ya existente tomando algún elemento importante de ella, como un personaje), pues queda independiente de las series *The Sandman* de Gaiman y *Sandman Mystery Theater*.



Figura 12: Hector Hall en la portada de *Infinity, Inc.* número 49, escrito por Roy Thomas y dibujado por Vince Argonuzzi. [1988]

universo de DC Comics, seguía vivo en los sueños. En el capítulo 5 de *The Doll's House*, Gaiman muestra el enfrentamiento entre Hall y Sandman, que culmina con la destrucción del “Dream Dome” (donde Hall habitaba con su esposa Lyta), la muerte del aspecto onírico de Hector Hall, la salida de Lyta Hall del mundo de los sueños (aún embarazada de su esposo desde hacía dos años), y con la promesa de Sandman de que algún día él reclamaría a ese niño ya que se había gestado en los sueños. Otro aspecto en la relación entre el personaje de Hector Hall y *The Sandman* está presente en un homenaje a Winsor McCay y su *Little Nemo in Slumberland*, en *The Doll's House* 4:4-5 y 14. En estas pági-

nas se muestra a Jed Walker en situaciones como las que vivía el personaje Nemo, con un acomodo de viñetas y una construcción (incluso con la numeración de las viñetas) similares a los de McCay, lo cual resulta interesante pues en estas tiras las aventuras de Nemo ocurrían cuando él estaba dormido. En el caso de Jed Walker, el estado de sueño que lo lleva a tener aventuras con Hector Hall es una manera de escapar de la realidad en la que se ve obligado a vivir con una familia adoptiva.

2.4. La representación visual del Sandman de Gaiman

La representación física de Dream cambia porque la serie fue dibujada por más de quince artistas,⁸ así como porque su imagen “depends on who’s watching” (Gaiman *Fables and Reflections* 145) según el mismo Dream dice. Ejemplos de este cambio de imagen están presentes en *Dream Country* 2, “A Dream of a Thousand Cats”, donde se muestra a Dream con la forma de un enorme gato negro; en *Brief Lives* 6, cuando habla con Bast, deidad egipcia con cabeza de gato, Dream cambia su cabeza por la de un gato, sólo que en esta ocasión su cuerpo es blanco, y su cabello negro (pues permanece con un aspecto antropomórfico);



Figura 13: Dream, por Kelley Jones

en *The Doll’s House* 2, donde se cuenta una historia africana, se muestra a Dream con piel negra. Una característica constante en las representaciones de todos los artistas de la serie al momento de presentar a Dream desde un punto de vista occidental es que la mayoría de ellos se basa en personas reales, haciendo que Dream se viera “a little like David Bowie [. . .] David Bowie / guy-from-the-Cure [. . .] Robert Smith”⁹ (Sam Kieth, cit. en McCabe 59-60), imagen que luego otros artistas adaptarían en sus propias representaciones de Sandman. Ejemplos de esto son los números que dibujó Mike Dringenberg, donde aparece un Dream “more like Peter Murphy or Robert Smith” (Dringenberg, cit. en McCabe 76), y Kelley

⁸Al decir “dibujada” nos referimos a los artistas que realizaron los trazos en lápiz en la serie, pues la labor de ilustración de un cómic depende no sólo del dibujante, sino también de un entintador y un colorista.

⁹David Bowie es un cantante particularmente reconocido por su obra durante la década de los setenta dentro del llamado Glam Rock. Robert Smith y Peter Murphy son los vocalistas de las bandas The Cure y Bauhaus, respectivamente, bandas populares dentro de la escena de Rock Gótico.

Jones, quien también basó su representación de Dream en Peter Murphy. En este aspecto de Dream, “he is rake thin, with the skin the color of falling snow. [. . .] Dream casts a human shadow, when it occurs to him to do so” (Gaiman *Season of Mists* 1:11).

Como nos dice el narrador en *Season of Mists*, la piel de Dream es blanca como la nieve, pero cabe notar que en la representación de Morpheus su cabello y sus ojos son negros. En el caso de Daniel¹⁰ como representación de Dream, es lo contrario. Daniel se viste enteramente de blanco, su cabello y sus ojos son blancos también. Pero el contraste entre Morpheus y Daniel va más allá de la imagen; son dos personalidades distintas, pues mientras que a Morpheus las cosas no le parecen nuevas, sino una constante más en los mundos, para Daniel todo es nuevo, incluso la manera en que tiene que actuar. La apariencia física de Sandman ya sea como Morpheus o como Daniel nos recuerda la descripción de Roderick Usher en “La Caída de la Casa Usher” de Edgar Allan Poe: “La tez cadavérica; los ojos grandes, líquidos, incomparablemente luminosos; los labios, un tanto finos y muy pálidos, pero de una curva extraordinariamente hermosa; la nariz de tipo hebreo [...], el mentón, finamente modelado, revelador, en su falta de prominencia” (Poe *Trece cuentos escogidos* 89). Al hacer esta comparación se muestra que Dream, al igual que Usher, tiene una lividez que se toma por una falta de buena salud. Hablaremos sobre esta deficiencia de color en la piel más adelante.

Otra característica importante de la imagen de Sandman es su vestimenta, que también cambia dependiendo de las circunstancias en las que se encuentra. En esto también es esencial el trabajo de Kieth y Dringenberg en la serie, pues desde un principio se mostró a Dream vestido primariamente de negro como se mencionó antes; en el caso del arte de Dringenberg (particularmente en *Preludes and Nocturnes* 8, “The sound of her wings”), se ve a Dream y a Death vestidos con jeans y playeras negras, una imagen contemporánea, a diferencia de

¹⁰Hijo de Hector y Lyta Hall, concebido en los sueños. La importancia de Daniel es que después de la muerte de Sandman, es él quien toma el mando de su reino, convirtiéndose en una nueva encarnación de Dream.

otras veces en que se ve a Dream vestido con la moda de los siglos XV a XIX. La noción de una apariencia física cambiante o relativa viene también del personaje de Simon y Kirby, cuyo “costume was Jed’s, [. . .] who perceived him like that” (Neil Gaiman cit. en Bender 25).



Figura 14: Roderick Usher, ilustrado por Diego Molina, en *La caída de la Casa de Usher*

The Sandman

3.1. *The Sandman*

La serie de cómics *The Sandman*, escrita por Neil Gaiman y dibujada por más de una decena de artistas, comenzó su historia en 1988, cuando DC Comics (casa editorial mejor conocida por títulos como *Superman* y *Batman*) ofreció a Gaiman su propia serie, después de haber visto su trabajo en la novela gráfica *Violent Cases* (Titan - Escape, 1987) y la miniserie *Black Orchid* (DC Comics, 1988), ambas con arte de Dave McKean. Fue en enero de 1989 cuando se publicó el primer número de la serie *The Sandman*, escrito por Gaiman, con arte de Sam Kieth y Mike Dringenberg (a quienes también se les da crédito por la creación de los personajes).

Lo que Gaiman se proponía hacer era dar un giro distinto a un personaje ya establecido de DC Comics (como ya lo había hecho con el personaje Black Orchid). En el caso de Sandman, su propuesta original fue rechazada porque ese personaje iba a ser utilizado en otro título de la compañía: *Justice Society of America*. Dicha propuesta consistía en reinventar el personaje creado por Jack Kirby (quien, junto con Stan Lee, creó personajes como los Fantastic Four y Hulk, entre otros, para la compañía Marvel Comics) y Joe Simon (quien décadas antes

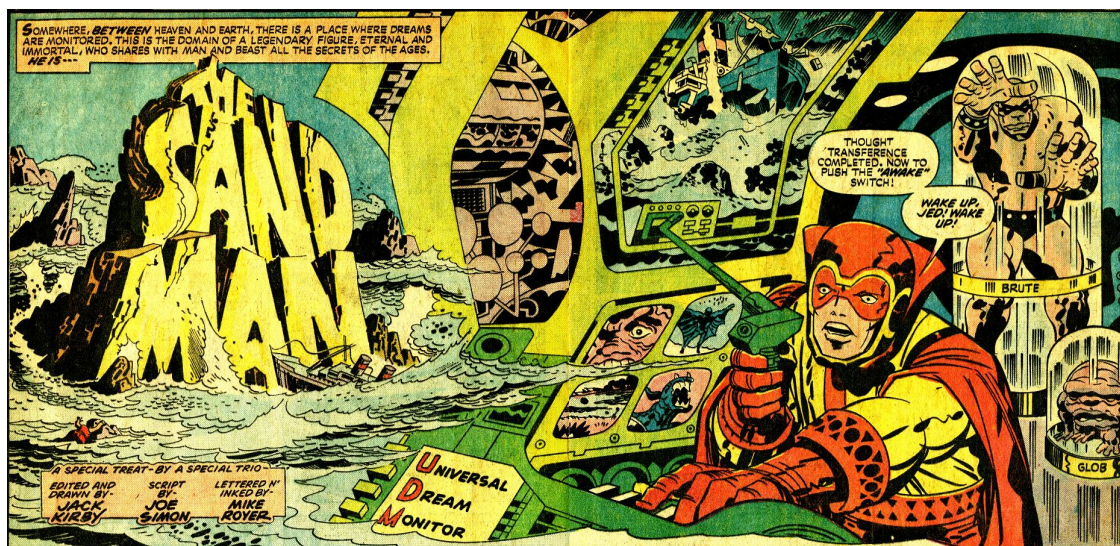


Figura 15: Garret Sanford, en *The Sandman* de Simon y Kirby. [1974]

creara, también con Kirby, a Captain America) en los años setenta. A Gaiman le atraía la idea de un personaje que habitara en los sueños; pero en lugar de aceptar la propuesta de reutilizar ese personaje, la editora Karen Berger le sugirió a Gaiman crear un nuevo personaje con el mismo nombre. así que Gaiman tomó el nombre del personaje anterior, y desechó todo lo demás. El resultado fue un personaje majestuoso, el amo de los sueños, que, en palabras del propio Gaiman, “is scary. He inspires awe, and he inspires fear.”¹¹ así, por 75 números regulares, y un número especial, publicados entre 1989 y 1996, Gaiman contó la historia de Sandman, mostrando la evolución de ese personaje incluso dentro de los ocho primeros números, y haciendo lo contrario de lo que se hacía en una industria dominada por los superhéroes. A partir de 1990, la serie regular empezó a ser publicada en formato de novela gráfica en diez volúmenes, los cuales son: 1. *Preludes and Nocturnes*, 2. *The Doll's House*, 3. *Dream Country*, 4. *Season of Mists*, 5. *A Game of You*, 6. *Fables and Reflections*, 7. *Brief Lives*, 8. *Worlds' End*, 9. *The Kindly Ones* y 10. *The Wake*. A partir de 2006 y hasta 2011, se publicaron las ediciones *Absolute* de *The Sandman*. Estas ediciones son presentadas

¹¹Tomado de un fragmento de la respuesta de Gaiman a una carta editorial de Karen Berger en la cual se describen ciertas características del personaje (cit. en Kwitney 24).

en pasta dura, con un formato más grande que las novelas gráficas anteriores, con algunos arreglos en el arte original y nuevas coloraciones en los primeros números; se publicaron cinco volúmenes en esta edición.

3.2. *The Sandman* y las referencias literarias

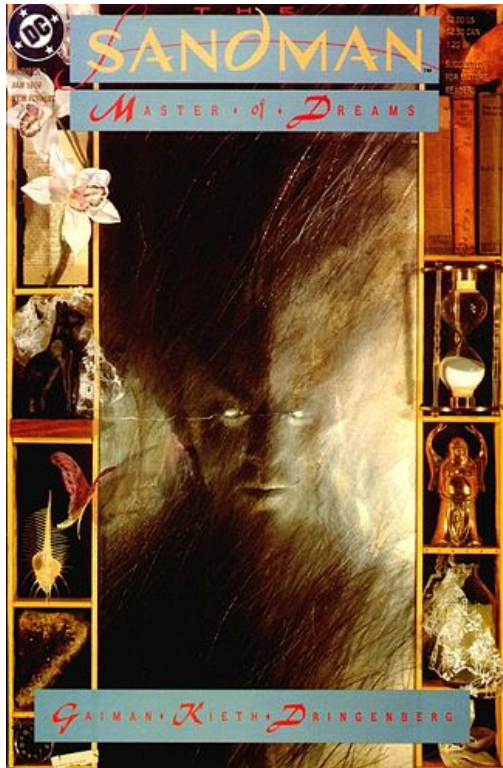


Figura 16: Portada del primer número de la serie de Gaiman, arte de Dave McKean. [1989]

La relación de *The Sandman* con la literatura y las influencias presentes en la obra de Gaiman van desde pequeñas citas, hasta la alusión a diversas fuentes canónicas. Un ejemplo de esto es una escena en el volumen *Season of Mists* (2:20), donde Lucifer dice a Cain, quien ha sido enviado al infierno para dar un mensaje a Lucifer: “Still, ‘Better to reign in Hell than to serve in Heaven.’ Eh, little brother Killer?” a lo que Cain responde “Whatever you say, Lord Lucifer”, y Lucifer nos recuerda que él no lo dijo: “Milton said it. And he was blind.” En *Brief Lives* encontramos ejemplos de esto en 1:22, donde Gaiman presenta una cita de Daniel Defoe respecto al año de la peste: “the people were brought into a condition to despair of life”, de *A Journal of the Plague Year*.¹² Otro ejemplo

interesante de la cita y adaptación del canon inglés dentro de *The Sandman* se encuentra en el tomo *The Doll’s House*, capítulo 4, donde se presenta a Geoffrey Chaucer, Christopher Marlowe y William Shakespeare como personajes. En el caso de Chaucer, su interlocutor le

¹²Novela histórica publicada en 1722 en la que Defoe narra las experiencias de un hombre durante 1665, el año de la peste en Londres.

dice: “*Piers Plowman*. That’s what people want, not filthy tales in rhyme about pilgrims.”¹³ La relación que existe entre Chaucer y *The Sandman* va más allá de una simple aparición en una viñeta. En el volumen *Worlds’ End*, Gaiman utiliza el estilo de Chaucer de las historias dentro de la historia; como en los *Cuentos de Canterbury*, los narradores de las historias reunidas en *Worlds’ End* están en una posada en espera de poder continuar su viaje, y lo que hacen para pasar el tiempo es contar sus historias. Una de las diferencias entre la obra de Chaucer y la de Gaiman es que en la de este último, los personajes y las historias rompen barreras tanto de tiempo, espacio y cultura, como de la realidad misma, y se presenta una historia en la que interactúan personajes de la mitología griega como los centauros, de la mitología hindú como la diosa Kali, personajes de los reinos feéricos y seres humanos de distintas épocas.

La relación que la serie de Gaiman tiene con William Shakespeare está presente en varios niveles. Como se mencionó anteriormente, en el capítulo 6 de *The Doll’s House*, se presenta por primera vez a Shakespeare como un personaje, junto a Christopher Marlowe. Como con Chaucer, la influencia de Shakespeare va más allá de estar presente como sólo un personaje que aparece en dos números más de la serie, ambos titulados como alguna de sus obras: el capítulo 3 del tomo *Dream Country*, llamado “A Midsummer Night’s Dream” y el capítulo 6 del tomo *The Wake*, titulado “The Tempest”. Un elemento de la relación entre la obra de Shakespeare y la de Gaiman es la adaptación del personaje Robin Goodfellow dentro de la historia de *The Sandman*, y la importancia de este personaje en el tomo *The Kindly Ones*. Como se verá más adelante, existe otro ejemplo de la relación entre estos dos autores, la del personaje de Hamlet y Sandman, presente en el tomo *Brief Lives* con un “Hamlet-like Dream” (Peter Straub, cit. en Gaiman *Brief Lives* s/n).

¹³*Piers Plowman*, poema alegórico escrito por William Langland entre 1360 y 1385, en el cual Piers Plowman (que representa al hombre común) busca la bondad a través de la humildad, la honestidad y la obediencia a Dios.



Figura 17: William Shakespeare en “Men of Good Fortune”, de Gaiman y Michael Zulli. [1990]

las primeras páginas del capítulo 3 se narran ciertos acontecimientos de la vida de Capax a lo largo de quince mil años, justo antes de que éste muera. Death, al escucharle decir que quince mil años no está mal para una vida, le responde “you lived what anybody gets, Bernie. You got a lifetime” (Gaiman *Brief Lives* 3:5). Esto presenta una visión muy particular de la idea de las “vidas breves”: no importa cuánto o cuán poco se viva, una vida es sólo eso. Podemos encontrar esbozos similares en las páginas que separan cada capítulo, que además de presentar las portadas de cada uno de los números individuales de la serie, brindan ciertas frases que resumen cada capítulo.

¹⁴Colección de breves esbozos biográficos de personajes contemporáneos de Aubrey escrita en 1680. Incluye personajes como Isaac Barrow, Francis Bacon y William Shakespeare.

Otra conexión entre *Brief Lives* y la literatura es la importancia que tiene el epígrafe, un fragmento de *Brief Lives* de John Aubrey:¹⁴ “As he laye unravelling in the agonie of death, the Standers-by could hear him say softly, I have seen the Glories of the world” (en Gaiman *Brief Lives* 1). *The Sandman* no sólo toma el título, sino que también la idea de presentar breves esbozos de las vidas de algunos de los personajes. Tal es el caso del abogado Bernie Capax, uno de los amigos de Destruction que Dream y Delirium tratan de encontrar en la búsqueda de su hermano. En

3.3. *Brief Lives*

El tomo de *The Sandman* que estudiaremos es *Brief Lives*, séptimo volumen de una serie de diez novelas gráficas, pues es en éste en el que mejor se ilustran la melancolía y la incapacidad de actuar de Dream, además de que los eventos que ocurren aquí tienen un gran impacto en el resto de la serie. Prestaremos particular atención a la incapacidad de actuar como una consecuencia de la melancolía que aqueja a Dream y los resultados de ella.

Brief Lives nos brinda una mirada más profunda a la relación que tiene Sandman con sus hermanos, seres conocidos como los Endless (Interminables, representaciones de ciertos elementos abstractos que rigen la vida de todo ser: Destiny, Death, Dream, Destruction, Desire, Despair y Delirium), y con su hijo Orpheus.¹⁵ En este tomo, Delirium decide viajar a buscar a Destruction, quien abandonó sus responsabilidades como uno de los Endless hace cientos de años. Para ello busca la ayuda de Desire y Despair antes de acudir con el personaje principal, quien accede a acompañar a su hermana menor para



Figura 18: Los Endless, por Mike Dringenberg. [1992]

distraerse después del rompimiento de una relación. En el transcurso del viaje Dream y Delirium buscan a los viejos amigos de Destruction sólo para descubrir que algunos han muerto. Al darse cuenta de que las muertes son resultado de su búsqueda, Dream da por concluido el viaje, lo cual hace que Delirium se encierre en sí misma y quede al borde de un colapso.

¹⁵Destino, Muerte, Sueño, Destrucción, Deseo, Desesperanza y Delirio. En este estudio nos referiremos a los personajes con sus nombres en inglés.

Death convence a Dream de que busque a Delirium y sigan tras la pista de Destruction, lo cual los lleva al reino de Destiny, quien dice a Dream que para encontrar a Destruction tiene que hablar con su hijo primero. Esto hace que el personaje principal se desmorone, lo que da pie a que Delirium se enfrente a Destiny, cambiando por un momento la dinámica que hasta ese momento existía entre Dream y Delirium. Lo que Destiny les dice los lleva a una pequeña isla en el Mediterráneo, donde se encuentra Orpheus, quien les señala el paradero de Destruction, pero el precio que debe pagar Sandman traerá consecuencias que alterarán el resto de la historia, como se mencionará más adelante, pues Orpheus pide a Dream que lo mate.

Melancolía e incapacidad de actuar

4.1. Melancolía e incapacidad de actuar



Figura 19: *Melancolía I*, Alberto Durero. [1514]

Como se ha dicho anteriormente, el cómic se nutre de diversas fuentes, y en el caso particular de *The Sandman* de Neil Gaiman, podemos hacer un trazo de las fuentes de las que el autor tomó algunos elementos para la creación y el desarrollo de su personaje Dream. En este capítulo se explorarán algunas de las características que Gaiman tomó para hacer de Dream un personaje melancólico, y quizás aún más importante, un personaje incapaz de actuar; para esto tomaremos como punto de referencia al personaje principal de *Hamlet* de William Shakespeare, trazando ciertos paralelos que existen entre ambos personajes. En

este estudio trataremos la incapacidad de actuar de los personajes como una consecuencia de la misma melancolía, pues una de las características presentes de manera más frecuente entre aquellos que sufren de esta enfermedad, según Robert Burton en su amplio tratado *The Anatomy of Melancholy* publicado por primera vez en 1621, es que los melancólicos “inconstant they are in all their action [. . .] unapt to resolve of any business, they will and will not” (237). Dichas características están presentes de manera muy clara en ambos personajes, y en el caso del personaje de Gaiman, esto se puede ver de manera más evidente en el tomo *Brief Lives*.

Es importante destacar algunas de las características de la melancolía, uno de los cuatro humores de acuerdo con la teoría del funcionamiento del organismo humano proveniente de la civilización griega. En la antigüedad se creía que estos humores provenían de ciertos fluidos corporales, en el caso de la melancolía, la bilis negra. Se pensaba que las aficciones

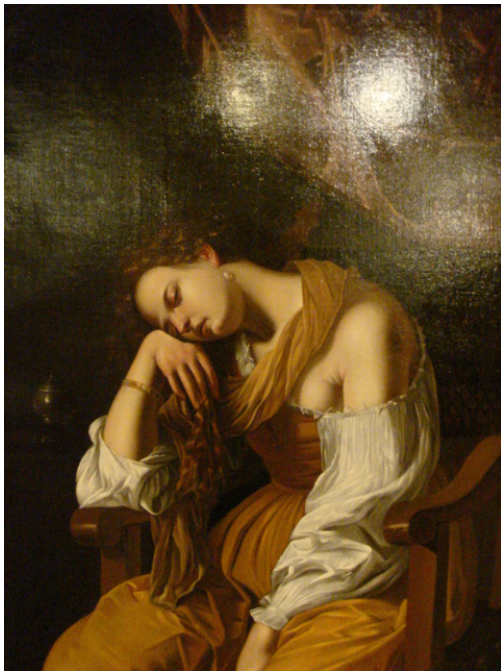


Figura 20: *María Magdalena como la melancolía*, Artemisa Gentilischi. [ca.1625]

de la melancolía podían ser tanto físicas como mentales, como tener un bajo nivel de entusiasmo y de actividad física. Robert Burton nos dice: “a melancholy man above all others complains most; weariness of life, abhorring all company and light, fear, sorrow, suspicion, anguish of mind, bashfulness, and those other dread symptoms of body and mind, must needs aggravate this misery” (385). Estos síntomas están presentes en diversos trabajos literarios, y son objeto de diversos estudios, como algunos de los mencionados por Stephen Rauch en su *Neil Gaiman’s The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth* (2003). Un ejemplo es *The Fisher King and the Handless Maiden* de Robert Johnson, en el

que se tratan temas como “the ache of life, the anxiety, dread loneliness, the corners of the mouth pointing down” (Rauch 14); estas características las encontramos como parte del personaje Dream.

Cabe aclarar que de los estados de ánimo en los que se llega a mostrar a Dream, es la melancolía la que impera en él. Tan sólo unas páginas después de la escena culminante de *Brief Lives* lo vemos en una imagen que ha llegado a ser simbólica de la melancolía, y que Burton describe de la siguiente manera: “*cogitabundi* still, very intent, and as Albertus Durer paints melancholy, like a sad woman leaning on her arm with fixed looks, neglected habit” (238). Encontramos esta representación de la melancolía no sólo en el grabado de Durero, sino también en algunas imágenes de María Magdalena (ya sea penitente o como la melancolía).

4.2. La melancolía en *Brief Lives*

En este apartado trataremos la melancolía - y sus consecuencias - en Dream, tomando como base principal las similitudes que existen entre este personaje y el personaje de Hamlet, considerado por muchos como el Príncipe melancólico. Así pues, mostraremos las similitudes que tienen los personajes principales en ambas obras, notando los préstamos que hace Gaiman de ciertas características que, aunque no son únicas de Hamlet, se consideran fundamentales del personaje. Para esto tomaremos como base las descripciones de Robert Burton. Podemos decir que Gaiman tomó los elementos de la melancolía de Hamlet para la creación de Dream, para convertirlo en un personaje imperfecto, un rey con defectos, y se muestra un paralelo entre los personajes de Shakespeare y Gaiman hacia un final en el que ambos personajes deben morir debido a sus acciones.

Para contextualizar este estudio, hablaremos de manera muy breve sobre la obra *The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark* de William Shakespeare. Se cree que esta obra fue escrita



Figura 21: Innokenti Smoktunovsky como Hamlet en la adaptación dirigida por Grigori Kozintsev. [1964]

entre 1599 y 1601 basada en la historia del siglo XII del príncipe danés Amleth. En esta historia de la *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus¹⁶ existen muchas diferencias con lo que acontece en la obra de Shakespeare, pero como dice Philip Edwards: “It is remarkable how much of the primitive legend survives through the successive redactions into Shakespeare’s masterpiece” (Edwards 1). Aunque existe una gran diferencia

entre ambas historias. Al final de la historia antigua, Amleth es coronado rey después de dar un discurso ante su pueblo en el que les dice haber terminado con la opresión, la vergüenza de su país y la deshonra de su madre al dar muerte a su tío; mientras que en la obra de Shakespeare, Hamlet y Laertes se hieren el uno al otro con la misma espada, Gertrudis cae envenenada al beber de la copa de la que se supone bebería Hamlet, éste alcanza a herir a Claudio y antes de morir nombra a Fortinbras como sucesor del trono. En primer lugar veremos cómo está presente la melancolía en Hamlet tomando en cuenta que este personaje es considerado como el máximo exponente de dicho ánimo. Esto se hace evidente si se compara a Hamlet con el hombre melancólico que Timothy Bright presenta en su *Treatise of Melancholie* de 1586: “The melancholy man [. . .] is ‘doubtful before, and long in deliberation: suspicious, painful in study, and circumspect’; he is more given to ‘contemplations’ and ‘not so apt for action’[. . .]” (cit. en Jenkins 106). Como nos dice Philip Edwards también, para Johann Wolfgang von Goethe “*Hamlet* essentially is the story of the inadequacy and impotence of sensitivity in the face of the stern demands of action” (Edwards 33). Estas características

¹⁶Texto que habla sobre la historia de Dinamarca escrito en el siglo XII, pero cuyas principales traducciones provienen de la versión en latín de Christien Pedersen publicada en 1514.

están estrechamente ligadas a la incapacidad de actuar vista en este estudio. Pero quizá sea la descripción que da Samuel Taylor Coleridge de Hamlet la que lo muestra de mejor manera como un personaje incapaz de actuar: “his Hamlet is not a man broken under the weight of too demanding an obligation, but a man incapable of acting” (Edwards 33). Las imágenes de la melancolía mencionadas en el capítulo anterior nos remiten a la representación más emblemática de Hamlet (inmortalizada en una estatua localizada en Stratford-upon-Avon): el príncipe cabizbajo, con la cabeza apoyada en el brazo derecho y sosteniendo con la otra mano el cráneo de Yorick.

Ya se ha establecido que la melancolía es un mal que aqueja tanto la mente de aquel que la padece, así como su apariencia física. Hemos notado que el personaje Dream lleva la vestimenta negra y tiene también ciertas características físicas que hemos comparado con el personaje Roderick Usher y que de alguna manera se relacionan con la melancolía. En su mayor parte pueden ser considerados síntomas generales, “those usual signs appearing in the bodies of such as are melancholy” (Burton 232). Esta tristeza es claramente evidente desde la primera vez que Dream aparece en *Brief Lives*, en el segundo capítulo: en la primera página (figura 1), dividida en seis viñetas, podemos ver cómo



Figura 22: Estatua de Hamlet situada en Stratford-upon-Avon

se acerca Dream hasta estar en el primer plano de la imagen (en las primeras tres viñetas), y cómo se va alejando hasta un nuevo fondo (en las siguientes tres). Quizá la tristeza no sería

evidente si sólo se vieran las imágenes, pues por la propia naturaleza de Dream, el ambiente sombrío que se presenta en la escena no resulta ajeno a la serie. Más bien son las palabras las que nos muestran lo que el personaje siente: “She. . . She has decided she no longer loves me,”¹⁷ (Gaiman *Brief Lives* 2:1 [fig. 1]) razón por la cual Dream parece haber caído en la melancolía.

Las características de Dream como un personaje melancólico se pueden percibir de diferentes maneras por la naturaleza lexicopictográfica del cómic además de estar presente en la apariencia física y el estado emocional que nos muestran tanto las imágenes como el texto, y también se podrían considerar intrínsecas del personaje tomando en cuenta la manera en que éste es presentado. Por esta razón, es importante mencionar la relación visual que existe entre Hamlet y Dream, considerando también que la melancolía está estrechamente relacionada con el color negro, así como otros aspectos físicos.

Ejemplos de esto se pueden apreciar en la segunda escena del primer acto en Hamlet,

donde su madre pide a Hamlet: “Good Hamlet cast thy nighted colour off” (I.ii.68), refiriéndose tanto a su humor como a su ropa, su “inky cloak [. . .] customary suits of solemn black” (I.ii.77-78), pues cabe recordar que Hamlet esté de luto por su padre. Esto se ve



Figura 23: Death y Dream, por Mike Dringenberg.

¹⁷En esta escena, Dream se refiere al personaje Thessaly, con quien tuvo una relación en el tiempo transcurrido entre los tomos *A Game of You* y *Brief Lives*.

reflejado en la propuesta para la serie de cómics publicada dentro del primer volumen de *The Absolute Sandman*: “[The Sandman] wears black [. . .] He tends toward wearing black greatcoats, black tee shirts, black jeans” (Gaiman *The Absolute Sandman, Volume One* 547), una importante característica en la representación gráfica de Dream en los cómics como se mencionó anteriormente.

Otra característica de Dream es la expuesta por César González Ochoa en su introducción a *Memoria y melancolía. Reflexiones desde la literatura, la filosofía y la teoría de las artes*: “la relación entre el temperamento melancólico y la creatividad, el genio, la actividad intelectual y la artística [. . .] ‘Los melancólicos son naturalezas serias y dotadas para la creación espiritual’” (cit. en Herrera Lima 10-11), lo cual se puede ver en algunos de los otros nombres por los que se conoce a Dream, por ejemplo, Príncipe de las Historias. Pero no sólo en los nombres se puede ver esto, pues la relación entre la melancolía y la creación artística se presenta más a fondo en el apartado “Of the force of Imagination” de *The Anatomy of Melancholy*, donde se explica que “although this fantasy of ours be a subordinate faculty to reason,

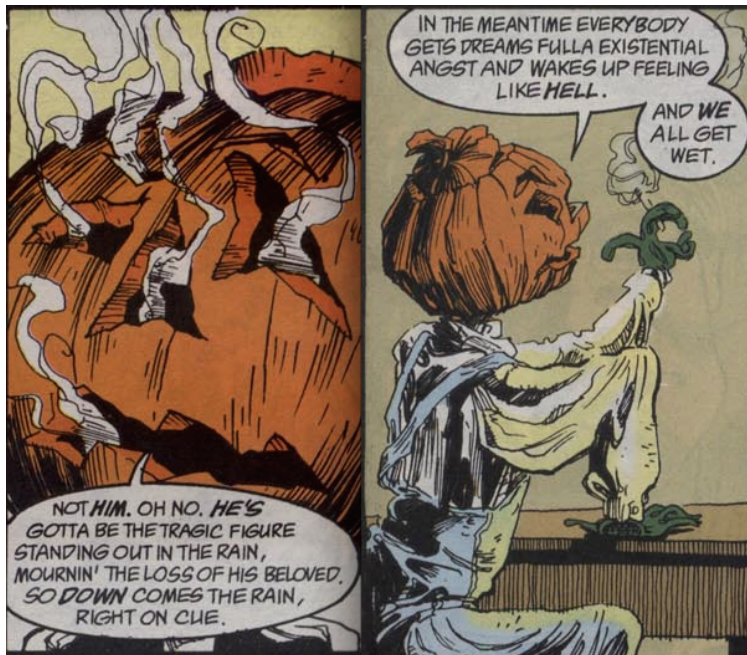


Figura 24: *Brief Lives* 2:5

and should be ruled by it, yet in many men, through inward or outward distemperatures, defect of organs [. . .] it is likewise unapt, or hindered, and hurt. This we see verified in sleepers, which by reason of humours [. . .] troubling the fantasy, imagine many times absurd and prodigious things.” (Burton 159) Con esto podemos trazar de forma muy clara la relación que tiene Dream con la melancolía con

respecto a lo que éste personifica: los sueños, la imaginación. Mervyn Pumpkinhead, un personaje de *The Sandman*, lo explica de la siguiente manera en *Brief Lives* 2:5: “He’s gotta be the tragic figure standing out in the rain, mournin’ the loss of his beloved. So down comes the rain, right on cue. In the meantime everybody gets dreams fulla existential angst and wakes up feeling like hell.” (Gaiman *Brief Lives* 2:5) Esto hace recordar las siguientes palabras de Hamlet: “I could be bounded in a nutshell, and count myself a King of infinite space, were it not that I have bad dreams” (II.ii.243-244). Esta cita enlaza en ambas obras la noción de que los sueños están regidos en relación con los sentimientos, pues mientras Dream se siente triste, su reino se presenta bajo un cielo gris y un clima lluvioso (que al mismo tiempo en la última viñeta de 2:2 parecen dibujar lágrimas en el rostro de Dream) y hace que en el mundo real, las personas tengan sueños grises, que los hagan sentir mal.

En *Brief Lives* 2:1-3, vemos además la soledad, otro síntoma de la melancolía, que, según dice Burton, es “by the testimony of all physicians, cause and symptom both” (154). En el caso de Dream, en un principio se ve lanzado a la soledad porque su amada lo ha abandonado, pero después de que se ve forzado a tener como compañía a su hermana Delirium, llega a un punto en el que es él mismo quien desea estar solo. La actitud de Dream en este momento (cf. Gaiman *Brief Lives* 6:4-7) también se presenta como otra de las afectaciones de la melancolía. Aunque bien es cierto que Dream accede a acompañar a Delirium a buscar a su hermano perdido, Destruction, las razones por las que lo hace son muy distintas a las de su hermana. En un principio, Dream pretende caminar en el mundo real con la esperanza de encontrar a la mujer que lo ha dejado, pero, como Burton explica sobre el melancólico: no soportan “company long, or to persevere in any action or business” (Burton 237). En estas páginas resulta evidente que cuando Dream no logra lo que tiene propuesto, que en realidad no es el encontrar a su hermano,

desiste de la actividad dispuesta, para aislarse en su palacio. Además de querer estar solo, muestra el deseo de que en su castillo se desarrolle un ambiente solemne, melancólico (ejemplo de esto es que le pide a Nuala, personaje asignado a la limpieza de su palacio, que deje de cantar y mostrar un ánimo alegre que en efecto se contrapone a su melancolía). El rechazo de toda compañía es una contradicción a una de las curas presentadas por Burton: la compañía alegre y jovial.



Figura 25: *Brief Lives* 6:6

En este respecto, se presenta a Delirium como un opuesto a Dream. Tan sólo en el aspecto físico de los personajes se pueden ver las diferencias que existen entre ambos. Mientras que Dream es presentado como un personaje oscuro, como se dijo anteriormente, Delirium es un personaje colorido, desde su apariencia física hasta la elección que se tiene

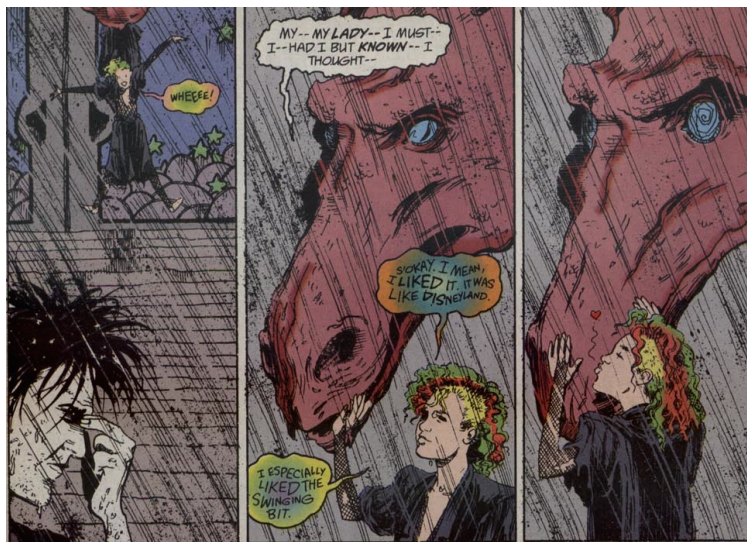


Figura 26: *Brief Lives* 2:11

para sus globos de diálogo, así como la actitud que tiene. A pesar de que en un principio se puede ver a Delirium en un estado melancólico, las características físicas la distinguen por completo de su hermano. Es representada como una niña, con el cabello pintado de varios colores, e incluso sus ojos son de dos colores distintos, a diferen-

cia del constante color negro presente en Dream. Como se mencionó anteriormente, una de las principales características de *The Sandman* son los diferentes tipos de caligrafía utilizados para algunos de los personajes, así como el formato utilizado en algunos globos de diálogo. En el caso de Delirium, en contraste con Dream (cuyas palabras se muestran en letras blancas uniformes sobre un fondo negro), “her lettering constantly changes in size, shape, and [. . .] her balloons also contain a variety of rainbow colors” (Todd Klein cit. en Bender 245).

Aun cuando la presentación de Delirium dentro de *Brief Lives* se hace en un ambiente un tanto sombrío, es claro que este personaje servirá como la “mirth and merry company” (Burton 336) que según Burton se necesitan para curar la melancolía. En el primer encuentro entre Dream y Delirium, ella se encuentra atrapada por uno de los guardias apostados ante la puerta del castillo de Dream, y al momento de ser liberada compara la experiencia con un parque de diversiones. Al pedir a Dream que la acompañe a buscar a su hermano Destruction, hace que éste deje de ser sólo un espectador, para convertirse en un actor. Aquí podemos encontrar una similitud más entre *Brief Lives* y *Hamlet*: es la compañía la que permite a ambos personajes actuar en cierta manera. Por un lado, la llegada de Rosencrantz y Guildenstern pretende aliviar el ánimo de Hamlet (con la pretensión de Claudio de descubrir las razones del humor del príncipe); y por otro lado, la decisión de Dream de acompañar a Delirium hace que, por un momento, regrese la luz a su reino al final del capítulo 2 con la imagen del castillo de Dream enmarcado por un arcoíris, y el sol resplandeciente en el fondo. Las dos historias tienen una continuación muy similar, en que ambos



Figura 27: *Brief Lives* 2:24

personajes se separan de aquellos que pretenden animarlos. Dream decide que no continuarán juntos la búsqueda de su hermano y regresa a su castillo (despidiéndose de Delirium bajo la lluvia, justo como su primer encuentro), una vez más envuelto en un manto de melancolía, envuelto en sombras como se ve en 2:6,5; Hamlet decide enviar a Rosencrantz y Guildenstern a Inglaterra, rechazando así la compañía de quienes alguna vez consideró sus amigos.

Es importante mencionar que para muchos críticos de Hamlet, el desequilibrio mental del personaje no es otra cosa más que un ardid no sólo de Hamlet, sino del mismo Shakespeare, pues, como dice Margarita Quijano: “Si las tragedias tuvieran como protagonistas personajes insensibles [. . .] no lograrían conmover al espectador” (115), pero son los mismos críticos los que proponen una contradicción a sus argumentos, pues mientras plantean que Hamlet no tiene dominio sobre sí mismo, expresan que a pesar de ello, finge la locura. Es G. Wilson Knight, en su libro *The Wheel of Fire*, quien hace una clara distinción entre la locura (o el hecho de perder el dominio mental) y la melancolía en Hamlet, sin hacer mención alguna sobre si el personaje finge o no el estar loco: “Three times after the Ghost scene he utterly loses mental control. [. . .] On all other occasions his abnormal behaviour, though it certainly tends towards, and might even be called, madness in relation to his environment, is yet rather the abnormality of extreme melancholia and cynicism” (22). Esto también remite a *The Anatomy of Melancholy*, pues el autor dice también que “*Dulce est desipere in loco*, to play the fool now and then is not amiss” (338). Esto presenta otra similitud entre ambos personajes: tanto Dream como Hamlet tienen que internarse en el delirio o la locura para enfrentar su destino, lo que los llevará a su destrucción. En el caso de Hamlet, éste decide pretender que la locura o falta de juicio lo invaden con el fin de llevar a cabo lo que el fantasma de su padre le ha pedido hacer, que es vengar su muerte:

How strange or odd some'er I bear myself,
 To put an antic disposition on
 That you at some times seeing me never shall,
 With arms encumbered thus, or this head-shake,

 Or such ambiguous living out, to note
 That you know aught of me (I.v.170-174, 178-179)

Dream debe internarse en el reino de su hermana menor (el delirio) para continuar su búsqueda hasta el jardín de Destiny, quien les indica el camino que deben seguir para encontrar a Destruction. La principal diferencia entre las acciones que al final realizan ambos personajes es el conocimiento de las consecuencias de ellas. Hamlet no sabía que al momento de enfrentarse con Laertes resultaría herido de muerte; Dream, al contrario, sabe que al seguir las indicaciones de Destiny tendrá que hacer algo que resultará en su muerte.

Otro aspecto de la melancolía que encontramos con claridad en *Hamlet* es la lamentación de Hamlet en uno de sus soliloquios:

O that this too too solid flesh would melt,
 Thaw and resolve itself into a dew,

 How weary, stale, flat and unprofitable
 Seem to me all the uses of this world! (I.ii.129-130, 133-134)

En estas líneas, Hamlet nos muestra su falta de interés por los asuntos que se desarrollan a su alrededor, lamentándose solamente por la condición de sufrimiento que lo aqueja. Éste es un aspecto también interesante, ya que se dice que los melancólicos “think their melancholy

to be most grievous, none so bad as they are” (Burton 235). Esto se puede también ver más adelante en la escena dos del segundo acto, cuando Hamlet habla con Rosencrantz y Guildenstern: “I have of late [. . .] lost all my mirth, forgone all custom of exercises; and indeed it goes so heavily with my disposition that this goodly frame, the earth, seems to me a sterile promontory” (II.ii.280-283). De la misma manera, Dream sólo acompaña a Delirium en un principio para intentar distraerse del pesar que lo aqueja, en lugar de un deseo de encontrar a Destruction; no le importan los asuntos de los demás, en realidad sólo quiere dedicarse a sus propios asuntos.

Los ejemplos anteriores se presentan como síntomas inequívocos de la melancolía. En primer lugar, se ve cómo Hamlet sufre de tristeza, que es, de acuerdo con la *Anatomy of Melancholy*, “that other character, and inseparable companion, [. . .] a common symptom, a continual, and still without any evident cause. [. . .] Sorrow sticks by them still, [. . .] and they cannot avoid it” (Burton 236).

En segundo lugar, en vez de presentarse la melancolía como un síntoma mental como es la tristeza, están los siguientes síntomas del cuerpo: “By reason of those continual fears, griefs, and vexations, dull, heavy, lazy, restless, unapt to go about any business” (Burton 233). Como se verá más



Figura 28: Smoktunovsky en *Hamlet*

adelante, existe otro paralelo entre Hamlet y Dream: la decisión que ambos personajes toman de actuar ante la presión por parte de otros es la que decidirá el destino de ambos.

Conclusiones

Entra la Muerte

Como hemos visto, es la melancolía la que lleva a los dos personajes a un estado de incapacidad de actuar, en el que sólo son capaces de realizar alguna acción al sentirse presionados para ello, pero es una decisión que ambos toman ante aspectos diferentes de la muerte la que los lleva a actuar de manera que su destino quedará sellado. Por un lado tenemos al fantasma del padre de Hamlet, el aspecto de la vida después de la muerte; y por otro tenemos a Death, la personificación de la muerte misma dentro de *The Sandman*. Lo que separa a los dos personajes en este aspecto es que Hamlet no sabe en qué acabará su historia de hacer lo que el Fantasma le pide: “revenge his [father’s] foul and most unnatural murder” (I.v.25), mientras que Dream sabe cuáles serán las consecuencias de hacer aquello a lo que se le ha obligado, ya que al dar muerte a su hijo sabe que será víctima de las Erinias, lo cual significará su propia muerte (cf. Gaiman *The Kindly Ones*).

Como se dijo anteriormente, Delirium cae en una suerte de depresión al ser rechazada por su hermano, y decide encerrarse en su propio reino clausurando el acceso al resto de su familia. Al ver esto, su hermana mayor, Death, confronta a Dream culpándolo de la condición de la menor de los Endless. Es esta confrontación la que hace que Dream recapacite sus

actos y decida seguir con la búsqueda de Destruction junto a Delirium, y esta búsqueda los lleva a ambos a enfrentar el destino de Dream. En *Brief Lives* se muestra la importante relación entre el hombre melancólico y la fortaleza femenina, representada por las mujeres con las que el personaje tiene que enfrentarse, una suerte de convivencia “bajo la lógica de la subordinación de uno a otro” (Chaves 122).¹⁸ Es debido a una fallida relación que Dream entra en un estado melancólico en primer lugar. Como se ha mencionado ya, Dream ejerce su autoridad sobre una frágil Delirium; después Death aparece como un personaje de mujer fatal que saca a Dream de su letargo para que éste se acerque a su hermana menor y continúen su búsqueda. Delirium tiene también la fuerza para mover a Dream a actuar, como se presenta en la escena que tiene lugar en el jardín de Destiny.

Para llegar a su hermano perdido, Dream y Delirium deben ver al mayor de todos, Destiny; y éste dice, entre otras cosas, que para hallar a Destruction, Dream tendría que ver a su hijo Orpheus, pues es el único oráculo que los puede ayudar. Esto hace que Dream vuelva a desmoronarse, pues esa acción lo llevaría a realizar un cambio enorme en su vida: el faltar a su propia palabra, pues había prometido no volver a ver jamás a su hijo. (“The Song of Orpheus” en Gaiman *Fables and Reflections*)¹⁹ Con esto nos damos cuenta de que para Dream no es sólo una cuestión de hacer las cosas porque se le pide que las haga, sino de cuánto es capaz de cambiar, y de por qué decide cambiar.

El encuentro con Orpheus deja a Dream en un estado aún más sombrío: Dream dice a Delirium acerca de la conversación que ha tenido lugar, y que le ha brindado los resultados que ambos esperaban: “It cost me a great deal. But no. Not directly. Not now.

¹⁸A pesar del hecho de que José Ricardo Chaves trata obras francesas, belgas e hispanoamericanas en *Los Hijos de Cibeles. Cultura y sexualidad en la literatura de fin del siglo XIX*, resulta inevitable notar el paralelo que existe entre las relaciones expuestas por este autor con las relaciones de Dream con los personajes femeninos dentro de *Brief Lives* y el resultado de ellas.

¹⁹Esta historia une el mito de Orfeo con *The Sandman*, en la cual se presenta a Orpheus como hijo de Morpheus. La diferencia que existe entre esta historia y el mito original es que en “The Song of Orpheus” éste no muere después de su encuentro con las Erinias, aunque sólo su cabeza permanece con vida separada de su cuerpo.



Figura 29: *Brief Lives* 7:20

But . . . I . . . owe my son a boon” (Gaiman *Brief Lives* 7:20). Por las palabras podemos asumir que Dream sabe lo que su hijo va a pedirle a cambio del paradero de Destruction, y sabe el precio que tendrá que pagar al otorgárselo. Después de visitar a Destruction y regresar con Orpheus, sabemos que lo que éste ha pedido es que Dream lo mate. Dream no

puede negarse (a diferencia de cómo ocurren las cosas en “The Song of Orpheus”), ya que le dio su palabra, y para Dream haber faltado a su palabra una vez es más que suficiente.

La escena que sigue después de que Dream ha matado a su hijo nos regresa a la introducción de Dream en *Brief Lives*. En la última viñeta de 9:5 se presenta a Dream inclinado en el marco de una puerta, esta vez de frente, y opuesto a la lluvia que dominaba en la primera imagen, se ven los rayos del sol entrando por una ventana a sus espaldas. Así pues, vemos cómo un aspecto de la muerte relacionada con la familia tanto de Hamlet como de Dream es lo que los impulsa en su melancolía para actuar. El resultado de dicho impulso en las dos historias es la muerte tanto de Hamlet, como la de Dream. En el



Figura 30: *Brief Lives* 9:4-5

caso de Hamlet la muerte le llega de manera directa, pues es por enfrentar a Claudio que el príncipe termina batiéndose en duelo con Laertes, enfrentamiento en el que habrá de resultar muerto, aunque al final sí venga el asesinato de su padre. Al contrario, lo único que logra Dream es acordar su propia muerte, pues (en otro préstamo que hace Gaiman de la tradición antigua) al cometer un crimen de sangre matando a su hijo, atrae sobre sí a las Erinias, quienes no descansarán hasta que dicho crimen sea castigado con la muerte de Dream. Gaiman ya había dejado pistas sobre cómo habría de acabar *The Sandman* en tomos anteriores a *Brief Lives*, pero es aquí donde las acciones de Dream toman forma para cumplir con los designios del autor, y es el punto de partida para lo que vendrá después en la serie, centrado en la muerte del personaje principal.

Dream se nos presenta como un personaje por completo ajeno a lo que se espera normalmente de un personaje de historietas. Según David Alfie, en su ensayo “Semiología del cómic”, el personaje del cómic está delimitado dentro de una “tipología caracterológica bien definida [. . .] Los personajes que presentan características de personajes mitológicos [. . .] se fundamentan en arquetipos, es decir en compendios de determinadas aspiraciones colectivas que permiten inmovilizarlo en una fijeza emblemática que los haga fácilmente reconocibles” (49-50). Al iniciar *The Sandman*, Gaiman seguía estos parámetros historietísticos. Dream tiene que vivir una serie de aventuras que podrían resultar similares a las de un superhéroe. En los primeros números de la serie, el personaje principal tiene que enfrentarse a tareas que van desde escapar de un encierro de setenta años, hasta tener una batalla contra un supervillano por el control de la gema que perteneciera a Dream antes de ser encerrado. Es a partir del número 8, “The Sound of Her Wings”, que *The Sandman* comienza a separarse de las corrientes dominantes en los cómics. A pesar de que las características físicas de Dream, representadas por los diversos artistas que trabajaron en la serie, lo hacen un personaje fácilmente reconocible, existe una gran diferencia entre él y personajes como Superman o Batman: estos personajes son reconocidos iconográficamente. En *The Sandman*, Dream

aparece en la portada en contadas ocasiones, cediendo el lugar a otros personajes que tienen cierta importancia dentro de ese número en particular o a elementos específicos de la misma historia.

Otra diferencia importante radica en el entorno espacio-temporal de las historias. “Los superhéroes viven en un presente continuo” en el cual se puede “reiniciar una y otra vez la narración” (Alfie 49-55), creando entonces un bucle temporal en el cual podría decirse que el personaje evita envejecer, deteniendo así el paso hacia su muerte. Con Dream ocurre lo contrario, y es que *The Sandman* está definida como una serie con un principio y un final establecidos: los eventos que acontecen dentro de la serie al final llevan a la muerte de este personaje, lo que lo sitúa aparte del recurso narrativo por excelencia en los cómics.

Hemos visto que la separación de *The Sandman* con dichas corrientes dominantes va más allá de la diferencia en formato y presentación (ejemplo de esto es el hecho de que el personaje titular rara vez aparece en las portadas de los números de la serie, como mencionamos anteriormente), y llega hasta el contenido. Pero, ¿por qué buscar las referencias y alusiones a los textos del canon occidental, en este caso en particular a *Hamlet*? ¿Por qué hacer esas referencias en primer lugar? Estas preguntas pueden responderse tomando en cuenta al escritor y a un posible lector. Por un lado lo que hace un escritor como Gaiman es perpetuar el llamado canon occidental, pues introduce dichos textos a un medio más popular de lo que el texto original pueda serlo en ciertos círculos. Por otro lado, lo que hace el lector de cómics, no sólo en la academia, sino también entre los críticos y lectores especializados con el capital cultural correspondiente al encontrar las referencias a estos textos es darle la validez a un medio que en muchos aspectos sigue llevando la carga de ser considerado una forma de entretenimiento infantil, que no aporta nada a la literatura. Sin embargo, como dice Harold Bloom en *El canon occidental. La escuela y los libros de todas las épocas*: “Un signo de originalidad capaz de otorgar el estatus canónico a una obra literaria es esa extrañeza que nunca acabamos de asimilar, o que se convierte en algo tan asumido que permanecemos

ciegos a sus características” (14), con lo que podemos darnos cuenta de que es debido a las características expuestas en este estudio que los cómics merecen la validez como una forma literaria relevante para la academia.

También hemos visto cómo el propio Dream cambia, a pesar de sí mismo, de ser un personaje capaz de enfrentar a las legiones del infierno, hasta convertirse en un personaje aquejado por un mal tan intrínseco del ser humano. Las características de este mal se presentan de manera muy clara dentro de *Brief Lives*, donde encontramos muchas similitudes entre Dream y Hamlet si se toman como punto de comparación las características de la melancolía que ambos personajes exhiben.



Figura 31: Dream melancólico, en *Brief Lives* 9:20. Arte de Jill Thompson.

Bibliografía

- Alatraste, Sealtiel, et.al. "Editorial." *Snif. El mitin del nuevo comic*. Agosto de 1980: 1. Impreso.
- Alfie, David, et. al. 1982. *El comic es algo serio*. México: Ediciones Eufe, S.A. Comunicación y Comunicología. Impreso.
- Allen, Graham. 2000. *Intertextuality*. Nueva York: Routledge. Impreso.
- Andersen, Hans Christian. 2013. "Ole Lukoie". Trad. Jean Hersholt. The Hans Christian Andersen Center. Web.
- Aristóteles. 1946. *Poética*. Trad. Juan David García Bacca. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Bibliotheca Scriptorum Graecorum et Romanorum Mexicana. Impreso
- Artigas, Irene. 2004. *Galerías de Palabras. La variedad de la écfrasis*. Tesis para optar por el grado de Doctora en Literatura Comparada. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM. Impreso.
- Aubrey, John. 1999. *Brief Lives*. Ed. Oliver Lawson Dick. Boston: David R. Godine, Inc. Impreso.
- Bal, Mieke. 1990. *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Trad. Javier Franco. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A. Impreso.

- Barbieri, Daniele. 1993. *Los lenguajes del cómic*. Trad. Juan Carlos Gentile Vitale. Barcelona - Buenos Aires - México: Ediciones Paidós. Impreso.
- Bender, Hy. 1999. *The Sandman Companion*. Nueva York: Vertigo - DC Comics. Impreso.
- Beristáin, Helena. 2000. *Diccionario de retórica y poética*. México: Editorial Porrúa. Impreso.
- Bloom, Harold. 2005. *El canon occidental. La escuela y los libros de todas las épocas*. Trad. Damián Alou. Barcelona: Editorial Anagrama. Impreso.
- Burton, Robert. 1998. *Anatomía de la melancolía*. Trad. Raquel Álvarez Peláez. Madrid: Asociación Española de Neuropsiquiatría - Siglo XXI. Impreso.
- . 2006. *Anatomía de la melancolía*. Trad. Ana Sáez Hidalgo, et. al. Madrid: Alianza Editorial. Impreso.
- . 2009. *The Anatomy of Melancholy, What it is: With all the Kinds, Causes, Symptomes, Prognostickes, and Several Cures of it. In Three Maine Partitions with their several Sections, Members, and Subsections. Philosophically, Medicinally, Historically, Opened and Cut Up*. Internet Archive. Web
- Chaves, José Ricardo. 2007. *Los hijos de Cibeles. Cultura y sexualidad en la literatura de fin del siglo XIX*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Cuadernos del Seminario de Poética. Impreso.
- Curiel, Fernando. 2001. *Fotonovela rosa, fotonovela roja*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. El Estudio. Impreso.
- Eco, Umberto. 1990. *Apocalípticos e integrados*. Trad. Andrés Boglar. Barcelona: Editorial Lumen. Impreso.
- Edwards, Philip. 2003. "Introduction" a *Hamlet, Prince of Denmark*. Cambridge: Cambridge University Press. The New Cambridge Shakespeare. Impreso.
- Eisner, Will. 1993. *Comics and Sequential Art. The understanding and practice of the world's most popular art form*. Florida: Poorhouse Press. Impreso.
- Europa Imaginaria: Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. 2006. Eds.

- Antonio José Navarro y Angel Sala. Madrid: Valdemar. Impreso.
- Gaiman, Neil. 1994. *The Sandman. Brief Lives*. Nueva York: Vertigo - DC Comics. Impreso.
- . 1990. *The Sandman. The Doll's House*. Nueva York: DC Comics. Impreso.
- . 1991. *The Sandman. Preludes and Nocturnes*. Nueva York: DC Comics. Impreso.
- . 1992. *The Sandman. Season of Mists*. Nueva York: DC Comics. Impreso.
- . 1993. *The Sandman. Fables and Reflections*. Nueva York: Vertigo - DC Comics. Impreso.
- . 1996. *The Sandman. The Kindly Ones*. Nueva York: Vertigo - DC Comics. Impreso.
- . 2003. *The Sandman. Endless Nights*. Nueva York: Vertigo - DC Comics. Impreso.
- . 2006. *The Absolute Sandman, Volume One*. Nueva York: Vertigo - DC Comics. Impreso.
- Gaiman, Neil y Matt Wagner. 1995 *Sandman Midnight Theater*. Nueva York: Vertigo - DC Comics. Impreso.
- Gerber, Steve. 1988. "Introduction" a *Miracleman. A Dream of Flying*. Forestville: Eclipse Books. Impreso.
- Gubern, Román. 1972. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Edicions 62 S.A. Impreso.
- Harvey, John. 1995. *Men in Black*. Londres: Reaktion Books Ltd. Impreso.
- Herrera Lima, María, et. al. 2007. *Memoria y melancolía. Reflexiones desde la literatura, la filosofía y la teoría de las artes*. México: Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM. Impreso.
- Hutcheon, Linda. 2000. *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Chicago: University of Illinois Press. Impreso.
- Jenkins, Harold. 1982. "Introduction" a *Hamlet*. Londres: Thomson Learning. The Arden Shakespeare. Impreso.

- Knicht, G. Wilson. 1964. *The Wheel of Fire. Interpretation of Shakespeare's Tragedy*. Cleveland: Meridian Books. Impreso.
- Kwitney, Alisa. 2003. *The Sandman. King of Dreams*. San Francisco: Chronicle Books, LLC. Impreso.
- Lavandier, Yves. 2003. *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias. Impreso.
- Maloy, Victoria. 2013. "An Introduction to the Graphic Novel". Iowa Research Online. Web.
- McCabe, Joseph. 2004. *Hanging Out with the Dream King. Conversations with Neil Gaiman and his Collaborators*. Seattle: Fantagraphics Books. Impreso.
- McCloud, Scott. 2000. *Understanding Comics. The Invisible Art*. Nueva York: Paradox Press. Impreso.
- . 2000. *Reinventing Comics*. Nueva York: Paradox Press. Impreso.
- Mueller, William R. 1952. *The Anatomy of Robert Burton's England*. Berkeley: University of California Press. Impreso.
- Olson, Steven P. 2005. *Neil Gaiman*. Nueva York: The Rosen Publishing Group, Inc. The Library of Graphic Novelists. Impreso.
- Pérez Bowie, José Antonio. 2008. *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. Manuales Universitarios. Impreso.
- Pimentel, Luz Aurora. 1998. *El Relato en Perspectiva. Estudio de teoría narrativa*. México: Siglo XXI. Impreso.
- . 2001. *El Espacio en la Ficción*. México: Siglo XXI. Impreso.
- Poe, Edgar Allan. 2000. *Trece cuentos escogidos*. Trad. Julio Cortázar. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Clásicos para Hoy. Impreso.
- . 2008. *La caída de la Casa de Usher*. Trad. Andrea Fuentes Silva y Yeicko Sunner. México: Nostra Ediciones. Impreso.
- Priego, Ernesto. 2000. *Watching the Watchmen: El cómic como narrativa gráfica*. Tesina

- para obtener el título de Licenciado en Lengua y Literatura Modernas (Inglesas). México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM. Impreso.
- Quijano, Margarita. 1962. *Hamlet y sus críticos*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Impreso.
- Rauch, Stephen. 2003. *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*. Pennsylvania: Wildside Press. Impreso.
- Sanders, Joe, ed. 2006. *The Sandman Papers. An Exploration of the Sandman Mythology*. Seattle: Fantagraphics Books. Impreso.
- Shakespeare, William. 1982. *Hamlet*. Ed. Harold Jenkins. Londres: Thomson Learning. The Arden Shakespeare. Impreso.
- . 2000. *Hamlet, Príncipe de Dinamarca*. Trad. María Enriqueta González Padilla. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Nuestros Clásicos. Impreso.
- . 2003. *Hamlet, Prince of Denmark*. Ed. Philip Edwards. Cambridge: Cambridge University Press. The New Cambridge Shakespeare. Impreso.
- Schweitzer, Darrell, ed. 2007. *The Neil Gaiman Reader*. Pensilvania: Wildside Press. Impreso.
- Stein, Atara. 2004. *The Byronic Hero in Film, Fiction and Television*. Carbondale: Southern Illinois University Press. Impreso.
- Tournier, Michel. 2000. “Alberto Durero: *Melancolía I*”. *La Jornada Semanal*. Web.
- Transgótico: de la literatura al cine*. 2007. Ed. José Hernández-Riwes. México: LitPop. Desde el vacío. Impreso.
- Vázquez G., Modesto. 1981. *La Historietica. Todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico*. México: Promotora K, S.A. Impreso.
- Weitz, Morris. 1964. *Hamlet and the Philosophy of Literary Criticism*. Chicago: The University of Chicago Press. Impreso.
- Wiater, Stanley y Stephen R. Bissette. 1993. “Introduction” a *Comic Book Rebels. Conversations with the Creators of the New Comics*. Nueva York: Donald I. Fine, Inc. Impreso.

Wolk, Douglas. 2007. *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean.*
Cambridge: Da Capo Press. Impreso.

Wright, Bradford W. 2001. *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America.* Baltimore - Londres: The Johns Hopkins University Press. Impreso.

Filmografía

Hamlet. 1964. Dir. Kosintsev, Grigori. Con Innokenty Smoktunovsky, Mikhail Nazvanov y Elza Radzina. Rusia: Lenfilm.

The Sandman. 1991. Dir. Berry, Paul. Animada. Londres: Channel 4 Television Corporation.